

Menafsirkan *Trash-Talk*: Interaksionisme Simbolik dan Komunikasi Kelompok dalam Game Valorant

Dimas Rizky Oktanugroho, Tangguh Okta Wibowo*

Universitas Multimedia Nusantara

*tangguh.okta@umn.ac.id

ABSTRAK

Perilaku interaksi komunikasi yang buruk atau *trash-talk* merupakan fenomena yang sering ditemukan dalam bermain game online, termasuk permainan Valorant. Valorant merupakan permainan yang intens dan kompetitif sehingga dapat mempengaruhi pemain untuk menggunakan *trash-talk* sebagai cara untuk mengungkapkan ekspresi diri atau frustrasi mereka. *Trash-talk* merupakan bentuk perilaku interaksi komunikasi verbal antar pemain yang dapat bersifat menghina dan merendahkan dengan menggunakan kata-kata kasar. Tujuan penelitian ini adalah untuk menafsirkan pemaknaan mengenai perilaku interaksi komunikasi *trash-talk* dalam Valorant. Penelitian ini ditulis menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan metode studi kasus. Pengumpulan data dilakukan dengan wawancara mendalam kepada empat informan yang tergabung dalam tim informal Gabut Ria Esport. Berdasarkan hasil wawancara dan analisis menggunakan teori Interaksionisme Simbolik dan konsep Komunikasi Kelompok, penelitian ini menunjukkan bahwa perilaku interaksi komunikasi *trash-talk* dalam kelompok bermain Valorant dipengaruhi oleh konsep diri dan respons dari pemain lain. Pemaknaan *trash-talk* melibatkan proses interaksi sosial dan budaya. Tahapan persiapan, pengalaman, dan refleksi dalam interaksi sosial mempengaruhi bagaimana individu memaknai dan merespons perilaku tersebut. Selain itu, ikatan sosial dalam kelompok bermain Valorant memainkan peran penting dalam memfasilitasi penggunaan *trash-talk* sebagai bentuk komunikasi yang diterima dan dianggap sebagai bagian dari permainan.

Kata kunci: Interaksionisme Simbolik; *Trash-talk*; Valorant; komunikasi tim; game online

ABSTRACT

Poor communication interaction behavior, or *trash-talking*, is a phenomenon frequently found in online gaming, including in the game Valorant. Valorant is an intense and competitive game that can influence players to use *trash-talk* as a way to express themselves or vent their frustration. *Trash-talking* is a form of verbal communication interaction between players, often involving insults or degrading language. The purpose of this study is to understand the meaning behind *trash-talking* communication behavior in Valorant. This research is written using a qualitative descriptive approach with a case study method. The data collection was carried out through in-depth interviews with four informants who are members of the informal team Gabut Ria Esport. Based on interviews and analysis using Symbolic Interactionism theory and Group Communication concepts, this research shows that *trash-talking* behavior in Valorant player groups is influenced by self-concept and responses from other players. The meaning of *trash-talking* involves a process of social and cultural interaction. The stages of preparation, experience, and reflection in social interactions affect how individuals interpret and respond to such behavior.

Additionally, social bonds within Valorant player groups play a significant role in facilitating the use of trash-talk as an accepted form of communication, which is considered part of the game.

Keywords: *Symbolic Interactionism; Trash-talk; Valorant; team communication; online game*

A. PENDAHULUAN

Game online adalah bentuk hiburan yang semakin populer di seluruh dunia. Menurut Kim (2013; Azis, 2011) game online adalah permainan yang dapat dimainkan oleh banyak orang secara bersamaan melalui jaringan komunikasi online dan koneksi internet. Dalam game online, pemain dapat bermain dengan orang lain dari berbagai negara, bahkan dari seluruh dunia. Fitur interaktif seperti obrolan dan game mode yang berbeda dapat memberikan pengalaman bermain yang jauh lebih menyenangkan dan menarik dibandingkan dengan game offline. Game online dapat menciptakan interaksi dengan sesama pemain dan membangun suatu hubungan yang jauh dari tempat tinggal mereka. Selain itu, banyak game online secara tidak langsung menawarkan interaksi komunikasi yang berbeda-beda. Game menyediakan pengalaman interaktif di mana pemain secara bertahap belajar dan menguasai pola permainan yang

semakin menantang (Wiratama et al., 2023)

Kebebasan berkomunikasi dapat menghasilkan keuntungan bagi pemain. Namun, kebebasan dalam berbicara sering kali dapat menjadi bumerang bagi para pemain. Oleh karena itu, terdapat salah satu fenomena yang sering ditemukan dalam game online, yaitu terkait interaksi komunikasi yang buruk antara pemain atau dapat dikatakan sebagai *trash-talk*. Fenomena *trash-talk* atau provokasi verbal dalam game online merupakan interaksi komunikasi yang umum dilakukan oleh pemain untuk mengganggu dan memancing emosi pemain lain. *Trash-talk* merupakan bentuk agresi verbal yang didefinisikan sebagai komunikasi yang menyerang konsep diri seseorang untuk menghasilkan rasa sakit psikologis (Wrench et al., 2020). Hal ini dapat dilakukan dengan mengeluarkan kata-kata kasar, menghina, atau merendahkan lawan dalam bentuk komentar atau chat. Fenomena ini sudah

menjadi bagian dari budaya game online dan bahkan dianggap sebagai bagian dari strategi permainan.

Meskipun interaksi komunikasi *trash-talk* dapat menjadi perusak lingkungan game yang positif dan menyenangkan, di sisi lain, *trash-talk* dalam game online dapat dianggap sebagai bagian dari hiburan atau candaan antar pemain yang saling mengenal dan tidak terlalu serius. Dalam beberapa kasus, *trash-talk* juga dapat meningkatkan adrenalin pemain dan membuat permainan menjadi lebih menarik dan intens, terutama pada game online kompetitif.

Secara keseluruhan perilaku *trash-talk* dapat menjadi bagian dari interaksi antar pemain yang dapat mempengaruhi dinamika permainan. Penelitian ini tidak bermaksud untuk membenarkan praktik *trash-talk* dalam budaya tertentu, melainkan bertujuan untuk mencari sisi positif dari praktek tersebut dengan memperhatikan dampak negatif yang signifikan. Keterbatasan dalam memaknai arti perilaku *trash-talk* dapat mengakibatkan dampak buruk yang signifikan bagi pengguna game online, seperti pengaruh pada perilaku kompetitif,

gangguan psikologis, dan konflik (Yip et al., 2018).

Penelitian ini mengangkat game Valorant sebagai objek penelitian. Valorant adalah game online berbasis taktik dan strategi dengan genre FPS (*First Person Shooter*) yang memerlukan kerja sama antar pemain dalam suatu kelompok dan memerlukan komunikasi intens antara satu pemain dengan pemain lain. Setiap pemain harus memiliki peran dan tugas yang jelas dalam tim untuk mencapai kemenangan. Selain itu, setiap pemain juga harus berkomunikasi secara terus-menerus untuk memberikan informasi tentang situasi permainan, posisi musuh, dan strategi yang harus diambil.

Intensitas interaksi komunikasi antar pemain dalam game Valorant dapat menjadi penyebab munculnya interaksi komunikasi yang buruk yaitu *trash-talk*. Dalam lingkungan game Valorant yang sangat kompetitif, pemain sering merasa tertekan dan cemas untuk memenangkan pertandingan. Hal ini dapat menyebabkan beberapa pemain memilih untuk mengeluarkan frustrasi dan emosi negatif mereka dengan melakukan *trash-talk*.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teori interaksionisme simbolik sebagai kerangka pemikiran dalam membahas persoalan perilaku *trash-talk* dalam game online Valorant, karena dapat menjelaskan interaksi dalam game yang menyebabkan *trash-talk*. Teori interaksionisme simbolik, simbol-simbol yang digunakan dalam interaksi sosial memegang peranan penting dalam membentuk makna dan tindakan manusia (Mead, 2015). Penggunaan teori interaksionisme simbolik memungkinkan akademisi memahami dinamika interaksi manusia. Seiring waktu, individu mengembangkan makna dan perilaku bersama yang memfasilitasi pemahaman bersama dan membentuk interpretasi kolektif terhadap suatu fenomena (Hosky & Wibowo, 2023). Dalam game online Valorant, kata-kata atau kalimat yang digunakan dalam perilaku *trash-talk* dapat menjadi simbol-simbol yang dimaknai oleh pemain dalam interaksi sosialnya. Simbol-simbol ini dapat menghasilkan reaksi dan respons yang berbeda-beda pada individu yang berbeda, tergantung pada latar belakang,

pengalaman, dan makna yang dimiliki oleh masing-masing individu.

Penelitian ini, menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan metode studi kasus untuk mengeksplorasi konsep diri pada pemain game online gen-z saat bermain game Valorant. Objek penelitian yang digunakan adalah game Valorant, sementara subjek penelitian adalah pemain game online gen-z. lebih lanjut, pemilihan informan dilakukan dengan metode purposive sampling dan memilih anggota aktif dari sebuah komunitas, yaitu Gabut Ria Esport.

B. TINJAUAN PUSTAKA

Teori interaksionisme simbolik oleh George Herbert Mead adalah suatu pendekatan dalam ilmu sosial yang menekankan pada arti penting simbol-simbol dalam proses interaksi sosial manusia. Teori interaksionisme simbolik, simbol-simbol yang digunakan dalam interaksi sosial memegang peranan penting dalam membentuk makna dan tindakan manusia (Mead, 2015). Mead menekankan bahwa simbol-simbol ini tidak memiliki makna bawaan, melainkan diberikan makna melalui proses sosial dan budaya (Mead, 2015).

Mead (2015) membagi proses interaksi sosial menjadi tiga tahap. Pertama, tahap persiapan, melibatkan peran imajinatif dimana individu membayangkan bagaimana orang lain akan bereaksi terhadap perilaku mereka. Kedua, tahap pengalaman, melibatkan proses interaksi sosial yang sebenarnya, dimana individu berinteraksi dengan orang lain dan menerima respons dari orang lain terhadap perilaku mereka. Ketiga, tahap refleksi, melibatkan proses evaluasi atau refleksi terhadap interaksi sosial yang sudah dilakukan, yaitu saat individu mempertimbangkan kembali bagaimana perilaku mereka dianggap oleh orang lain dan membuat perubahan atau penyesuaian perilaku jika perlu.

Dalam buku "Mind, self and society", Mead (2015) mengembangkan tiga konsep utama dalam memahami konsep diri, yaitu "mind", "self", dan "society". Ketiga konsep ini saling terkait dan saling mempengaruhi dalam pembentukan identitas dan konsep diri seseorang. "mind" (Saya). Pertama, konsep "mind" merujuk pada aspek subjektif dari diri seseorang. "mind" melibatkan pengalaman individual dan

respons terhadap situasi yang dihadapi. Konsep "mind" mewakili aspek kreatif dari diri seseorang, di mana seseorang merespons situasi secara spontan dan tanpa terpengaruh oleh persepsi orang lain.

Kedua, "self" (Aku). Konsep "self" mengacu pada aspek objektif dari diri seseorang. "self" melibatkan asumsi sosial tentang diri seseorang dan bagaimana orang lain mempersepsikan dirinya. Konsep "self" melibatkan pengaruh dan asumsi dari "society", yaitu pandangan umum atau nilai-nilai sosial yang dipercayai oleh masyarakat. Konsep "I" dan "me" oleh Herbert Mead menambahkan kedalaman pemahaman tentang "self". "I" mewakili aspek spontan dan impulsif dari diri, sedangkan "me" mewakili perilaku yang dibentuk secara sosial dan dipelajari yang dipengaruhi oleh harapan dan norma-norma masyarakat. Interaksi antara "I" dan "me" berkontribusi pada pembentukan identitas diri seseorang dan membentuk interaksi mereka dengan orang lain.

Ketiga, "Society". Konsep "society" mengacu pada pandangan umum atau nilai-nilai sosial yang diterima oleh masyarakat dan diinternalisasi oleh

individu sebagai asumsi mereka tentang diri mereka sendiri dan orang lain. Konsep "society" memainkan peran penting dalam membentuk konsep diri seseorang, karena memberikan kerangka referensi atau standar yang digunakan seseorang untuk memahami dirinya sendiri dan orang lain.

Dalam kesimpulannya, teori Interaksionisme Simbolik oleh Mead (2015) memberikan pandangan yang penting dalam memahami bagaimana simbol-simbol digunakan dalam interaksi sosial manusia dan bagaimana simbol-simbol ini membentuk makna yang membentuk konsep diri seorang manusia. Konsep diri adalah salah satu konsep yang dapat digunakan untuk menganalisis bagaimana seseorang mengelola dan memahami dirinya sendiri (Mead, 2015).

Perkembangan mutakhir dari teori interaksionisme simbolik menunjukkan perluasan kajian ke dalam konteks digital, di mana makna tidak hanya dibentuk melalui interaksi tatap muka, tetapi juga melalui mediasi teknologi dan platform online. Pada kasus ini adalah game online. Dalam penerapannya secara empiris, penelitian mengenai interaksi di ruang

digital mendorong terbentuknya sebuah identitas dari para pemainnya yang bisa bersifat performatif. Individu dapat melakukan negosiasi makna melalui simbol-simbol yang digunakan dalam permainan game online, seperti misalnya teks, emoji, dan visual (Carter & Fuller, 2016; Robinson, 2007). Selain itu, penelitian dalam konteks komunikasi di ranah game online menunjukkan bahwa interaksionisme simbolik sangat relevan untuk memahami bagaimana pengguna dapat membangun "sense of self" melalui interaksi bersama dengan pemain lainnya. Hal ini menunjukkan adanya perluasan konseptual dalam menjelaskan dinamika makna, identitas, dan interaksi dalam dunia digital (Zhao et al, 2008).

Lebih lanjut, konsep pendukung yang digunakan dalam penelitian ini adalah konsep komunikasi kelompok. Tiga sampai lima belas orang yang memiliki tujuan secara bersamaan termasuk dalam sebuah kelompok kecil (Beebe, Beebe, & Ivy, 2022). Untuk menjadi sebuah kelompok, orang perlu disatukan oleh tujuan atau tujuan bersama. Memiliki identitas kelompok yang sama adalah ciri keberhasilan kelompok (Beebe et al., 2022). Menurut

Bungin (2009) komunikasi kelompok memiliki fungsi yang terdiri dari, pertama, fungsi hubungan sosial, hadir sebagai medium bersosialisasi, hal ini menjadi penting bagi anggota ketika kelompok mampu mempertahankan dan memperkuat hubungan sosial, seperti cara kelompok memberikan kesempatan kepada anggotanya untuk bergerak bebas, informal, dan menyenangkan. Kedua, fungsi pendidikan, hadir dalam bentuk kerja kelompok, anggota bekerja sama secara formal atau informal untuk mengumpulkan dan berbagi informasi. Ketiga, fungsi persuasi, anggota kelompok berusaha membujuk atau mengajak anggota lain untuk bertindak atau tidak bertindak. Orang yang melakukan persuasi berisiko ditolak oleh anggota kelompok lainnya. Keempat, sebagai fungsi pemecahan masalah, kelompok juga diwakili oleh tindakan pemecahan masalah dan pengambilan keputusan.

Beberapa penelitian terdahulu telah membahas pemaknaan perilaku *trash-talk* melalui berbagai analisis, baik analisis *computer mediated communication*, analisis komunikasi verbal non verbal melalui teori

interaksionisme simbolik (Cahyani, 2021), pemaknaan bahasa melalui teori komunikasi siber (Anggraini & Sugiyanto, 2021), analisis melalui konsep komunikasi virtual (Wijaya & Paramita, 2019). Beberapa penelitian menggunakan metode yang beragam, seperti fenomenologi, etnografi virtual, dan studi kasus, namun menggunakan pendekatan yang sama yaitu deskriptif kualitatif (Cahyani, 2021; Anggraini & Sugiyanto, 2021; Wijaya & Paramita, 2019). Penelitian ini menggunakan teori interaksionisme simbolik sebagai kerangka pemikiran dalam membahas persoalan perilaku *trash-talk* dalam game online Valorant, karena dapat menjelaskan interaksi dalam game yang menyebabkan *trash-talk*. Data diperoleh dengan wawancara mendalam pada informan dari salah satu komunitas game online Valorant, yaitu Gabut Ria Esport.

Kebaruan yang ditawarkan dalam penelitian ini adalah mencoba memahami dan menafsirkan tanda-tanda atau simbol yang digunakan pada pemain saat bermain game online Valorant. Pemaknaan *trash-talk* menjadi perhatian utama dalam studi ini. Studi ini mencoba memahami sebuah kelompok

bermain game online yang telah bermain sebuah game di dalam kehidupan sehari-hari dan mencoba menafsirkan ulang makna *trash-talk* di dalam komunitas tersebut.

C. METODE

Metode yang digunakan adalah studi kasus dengan pengambilan data melalui wawancara mendalam (Moleong, 2017). Pada penelitian ini, peneliti melakukan tahap observasi mengenai fenomena *trash-talk* secara langsung pada komunitas *game online* Gabut Ria Esport. Setelah menyaksikan terjadinya fenomena *trash-talk*, peneliti melakukan langkah selanjutnya yaitu tahap wawancara kepada empat orang anggota komunitas dan seorang ahli.

Secara teknis, dalam memilih informan, peneliti memilih informan dengan posisi sebagai komunikator sekaligus komunikan atas perilaku *trash-talk*, dengan tujuan untuk mendapatkan deskripsi pemaknaan *trash-talk* secara maksimal melalui proses wawancara. Lalu, semua hasil wawancara ditranskrip oleh peneliti.

Kemudian, data diuji validitasnya melalui teknik triangulasi sumber dengan dilakukannya wawancara mendalam kepada manajer Pendekar Esport sebagai *key informan*.

Hasil transkrip dianalisis secara sistematis untuk mengumpulkan dan mengolah data agar mudah untuk dipahami guna membantu peneliti mencapai kesimpulan. Secara teknis, analisis data yang dilakukan menggunakan metode oleh Miles et al. (2014), yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Detail identitas informan, telah dijabarkan pada Tabel 1.

Tabel 1.
Detail Informan

No	Nama informan	Gender	Usia	Pendidikan	Keterangan
1	Informan Pertama	Laki-laki	22	S1	Anggota
2	Informan Kedua	Laki-laki	21	S1	Anggota
3	Informan Ketiga	Laki-laki	21	S1	Anggota
4	Informan Keempat	Perempuan	21	S1	Anggota

Sumber: Peneliti (2023)

D. TEMUAN

Hasil penelitian ini didapatkan oleh peneliti dengan melakukan pengumpulan data wawancara

mendalam dan observasi partisipatif. Peneliti membagi menjadi empat tema berdasarkan hasil wawancara. Pertama, pemahaman game valorant. Para informan telah memahami kompleksitas permainan Valorant sebagai sebuah permainan FPS. Mereka menyadari tantangan yang ada dalam permainan ini dan mampu beradaptasi dengan strategi, taktik, dan koordinasi tim yang diperlukan. Selanjutnya, kedua, komunikasi dalam kelompok bermain Valorant. Komunikasi terbentuk dengan efektif berkat peran teknologi, khususnya melalui penggunaan platform komunikasi seperti discord. Hal ini memungkinkan para informan untuk berinteraksi secara efisien dan membangun hubungan sosial di antara mereka.

Ketiga, ungkapan khusus dalam bermain Valorant. Para informan juga terbiasa menggunakan ungkapan khusus, seperti callout, saat bermain Valorant. Seperti, "GG", "EZ/EZ peazy lemon squeeze", "Nice try", "Save", "Rush", "Good luck, have fun". Ungkapan khusus ini memberikan makna pada objek, tindakan, dan hubungan sosial dalam permainan, dan menunjukkan pemahaman mereka tentang pentingnya

komunikasi yang jelas dan efektif dalam koordinasi tim. Keempat, terkait dengan perilaku *trash-talk*, terdapat beberapa temuan menarik. Para informan mengalami perubahan perilaku dalam melakukan dan memaknai *trash-talk* saat bermain sendiri dan bersama teman. Kata-kata kasar dalam bahasa Indonesia yang sering digunakan dalam *trash-talk*, seperti "bo***", "to***", "cu**", dan "noob". Selain itu, kata-kata kasar seperti "an***", "ba**", dan "ko***", *trash-talk* yang dilakukan dapat berbentuk kalimat, seperti "tutor dek", "mama kau lebih jago", "pus** woy", "ngendok", "segitu doang skill lo?", "mana bacot lo".

Walaupun kata-kata tersebut bisa jadi oleh orang lain terdengar kasar, mereka menyadari bahwa *trash-talk* dapat menjadi strategi permainan yang efektif, baik untuk mempengaruhi lawan maupun memotivasi tim. Mereka juga memahami bahwa *trash-talk* dapat memiliki dampak positif dalam situasi tertentu, seperti membangun kekompakan dalam kelompok bermain atau meredakan emosi dan frustrasi saat bermain.

Secara keseluruhan, data wawancara ini mengungkapkan pemahaman dan pengalaman para informan terkait

pemahaman *game* Valorant, komunikasi dalam kelompok bermain, penggunaan ungkapan khusus, dan perilaku *trash-talk*. Para informan menunjukkan pemahaman yang mendalam tentang permainan Valorant dan pentingnya komunikasi dalam strategi dan interaksi sosial saat bermain Valorant.

Selanjutnya, data hasil penelitian dianalisis menggunakan teori interaksionisme simbolik oleh Mead dan konsep komunikasi kelompok. Berdasarkan hasil wawancara mendalam yang telah dijabarkan pada hasil penelitian, terlihat adanya pengalaman dan pemaknaan yang berbeda diantara setiap informan. Pada bagian pembahasan ini akan menjelaskan persamaan dan perbedaan dari setiap informan terkait bagaimana pengalaman dan pemaknaan mereka. Peneliti membagi menjadi tiga tema berdasarkan hasil penelitian, yaitu Pemaknaan Game Valorant, Pola Komunikasi Kelompok Bermain Valorant, dan Interaksionisme Simbolik.

E. BAHASAN

Pemaknaan Game Valorant

Pemaknaan game Valorant oleh para pemain memiliki peran penting

dalam mempengaruhi cara mereka menyikapi dan mengalami pengalaman bermain dalam permainan ini. Setelah menganalisis data hasil penelitian, peneliti mengetahui bahwa keempat informan merupakan pemain lama pada permainan sejenis Valorant. Namun, proses keempat informan terlibat dengan permainan Valorant cenderung berbeda.

Keempat informan memandang Valorant sebagai game online berbasis taktik dan strategi dengan genre FPS (First Person Shooter) yang memiliki fitur-fitur skill. Namun, informan kedua mengatakan bahwa secara teknis Valorant merupakan permainan sejenis Counter-Strike: Global Offensive (CSGO). Faktor pembeda antara kedua game adalah pada pengaruh dalam pemilihan karakter atau yang biasa disebut dengan agent dan pengaruh pemilihan skill karakter terhadap hasil akhir permainan. Ia juga menyatakan bahwa Valorant adalah gabungan permainan genre first person shooter (FPS) dan multiplayer online battle arena (MOBA) akibat adanya inovasi terbaru yang menghadirkan sebuah aspek skill pada permainan.

Persepsi para informan terhadap game Valorant menjadi faktor yang relevan dalam memaknai bagaimana mereka melihat dan memaknai permainan ini secara keseluruhan. Dalam penelitian ini, ditemukan bahwa para informan menjunjung tinggi kerjasama tim dan menganggap hal tersebut sebagai nilai yang sangat diperlukan dalam konteks permainan Valorant. Informan pertama merasa game Valorant sangat membutuhkan kerja sama tim untuk mencapai kemenangan, seperti dalam pemilihan dan penggunaan karakter (*agent*) yang sesuai dengan kebutuhan tim. Ia juga mengatakan jika salah satu anggota tim tidak menggunakan agent yang sesuai, dapat menyebabkan kerusakan atau kekalahan dalam permainan. Informan kedua mengatakan pentingnya adaptasi dan pemahaman game yang tinggi dari setiap pemain. Dalam arti, pemain yang memahami permainan dengan baik akan lebih mudah untuk memberikan instruksi atau informasi tentang keadaan permainan kepada pemain lainnya dalam satu tim agar dapat bekerjasama dengan jelas dan efektif. Informan ketiga juga mengatakan koordinasi tim dan

komunikasi sangat penting dalam permainan ini.

Koordinasi tim dan komunikasi menjadi kunci penting dalam memenangkan permainan. Hal ini menunjukkan bahwa menurut para informan, permainan Valorant bukan hanya mengandalkan keterampilan individu, tetapi juga kemampuan tim dalam bermain bersama. Dalam konteks ini, dapat terlihat informan memaknai Valorant sebagai media yang memfasilitasi interaksi sosial dan membentuk komunitas pemain Valorant yang solid. Dalam perjalanan mereka bermain, mereka dapat berinteraksi dan bekerjasama dengan pemain lain, berbagi pengetahuan, serta membangun hubungan sosial melalui obrolan dalam permainan atau platform komunikasi lainnya.

Dalam kesimpulannya, para informan sudah memahami bahwa Valorant merupakan permainan first person shooter (FPS) yang kompleks akibat adanya berbagai instrumen baru, seperti fitur-fitur skill yang bervariasi, berbagai macam pilihan karakter atau biasa disebut dengan agent, dan tiada henti perkembangan most effective tactic (meta).

Selain itu, para informan memaknai Valorant sebagai platform untuk menguji dan meningkatkan kemampuan bermain, dengan setiap pertandingan menjadi kesempatan untuk belajar dan adaptasi. Kemudian, para informan juga memaknai Valorant dapat memfasilitasi interaksi sosial dan membentuk komunitas pemain yang saling mendukung.

Pemaknaan yang beragam ini mencerminkan kompleksitas dan daya tarik Valorant bagi informan. Bagi para informan, Valorant dianggap sebagai salah satu fasilitas pengisi waktu luang mereka. Valorant dapat memberikan mereka kesempatan untuk bersantai, menghibur diri, dan menikmati pengalaman bermain bersama dengan penuh kesenangan. Berdasarkan observasi peneliti, ketika para informan memiliki waktu luang, seperti selesai belajar, sepulang kerja, mereka memilih untuk bermain Valorant sebagai bentuk hiburan dan relaksasi. Meskipun Valorant juga dipandang sebagai permainan yang kompleks dan menantang, hal ini tidak mengurangi fakta bahwa para informan melihatnya sebagai bentuk hiburan. Mereka menikmati menghabiskan waktu dengan bermain Valorant untuk

melepaskan diri dari rutinitas sehari-hari dan menghilangkan stres.

Dalam konteks ini, walaupun Valorant digunakan sebagai pengisi waktu luang, namun hal tersebut tidak mengurangi keseriusan para informan dalam permainan. Tantangan permainan, adaptasi, dan pengembangan pribadi masih menjadi pendorong dalam menjalani permainan, sementara nilai komunitas dan interaksi sosial yang ada dalam Valorant membangun ikatan antara pemain, dimana mereka menciptakan lingkungan yang mampu menjalankan kerjasama tim yang baik.

Dalam konteks permainan Valorant, aktivitas bermain game online tidak hanya dimaknai sebagai hiburan semata, tetapi juga sebagai ruang simbolik tempat informan membangun identitas diri dan relasi sosial. Sejalan dengan pemikiran George Herbert Mead, pengalaman bermain menjadi arena di mana individu menafsirkan tindakan, merespons simbol (seperti karakter, strategi, dan komunikasi tim), serta merefleksikan posisinya dalam kelompok. Selain itu, interaksi antar pemain, baik melalui voice chat maupun *gameplay* bekerja sama untuk menciptakan pemaknaan bersama

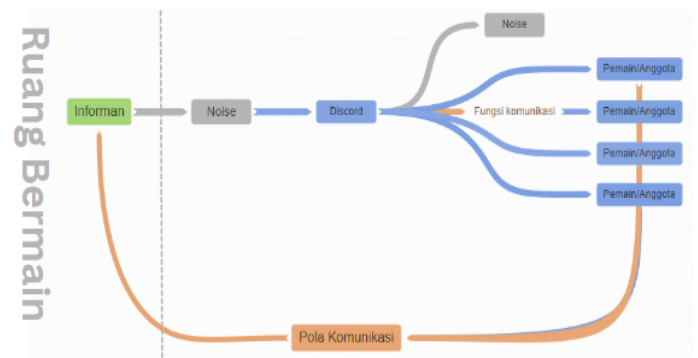
kelompok yang memperkuat rasa kebersamaan dan solidaritas tim.

Penelitian menunjukkan bahwa dalam lingkungan digital, individu tidak hanya mengonsumsi hiburan, tetapi juga secara aktif membangun “self” melalui interaksi simbolik yang terjadi secara berulang (Carter & Fuller, 2016). Dengan demikian, meskipun Valorant berfungsi sebagai sarana hiburan, praktik bermain tersebut juga menjadi proses sosial yang kompleks, di mana informan mengelola identitas, mengembangkan kompetensi, serta membentuk hubungan interpersonal dalam komunitas virtual. Hal ini menegaskan bahwa aktivitas bermain game tidak dapat dipandang secara sederhana sebagai pengisi waktu luang, melainkan sebagai praktik sosial bermakna yang melibatkan konstruksi makna, identitas, dan interaksi di dalam game online Valorant.

Pola Komunikasi Kelompok Bermain Valorant

Berdasarkan hasil penelitian, pola komunikasi yang terjadi dalam kelompok bermain Valorant memiliki peran penting dalam memfasilitasi interaksi antara pemain dan mencapai tujuan bersama. Konsep komunikasi kelompok terkait

fungsi komunikasi kelompok, dapat memberikan pemahaman yang mendalam terkait bagaimana komunikasi mempengaruhi interaksi sosial dalam kelompok bermain Valorant. Bagian ini akan dimulai dengan analisis gambar pola komunikasi pada Gambar 1.



Gambar 1.

Pola Komunikasi Kelompok Bermain Valorant

Sumber: Peneliti (2023)

Gambar 1 menggambarkan pola komunikasi dalam kelompok bermain Valorant, sebuah alur komunikasi yang dibutuhkan antara informan dan anggota kelompok. Alur komunikasi dimulai dari informan sebagai komunikator menggunakan saluran komunikasi suara dan tulisan, seperti discord untuk melakukan interaksi komunikasi dengan anggota kelompok bermain Valorant. Interaksi komunikasi yang berjalan, mencakup fungsi komunikasi kelompok.

Lalu, hal tersebut dilakukan secara berulang sehingga adanya pola umum yang terbentuk dalam komunikasi kelompok bermain Valorant. Pola tersebut mencerminkan cara informan dan anggota kelompok saling berinteraksi.

Berdasarkan pola komunikasi yang sudah diilustrasikan dan alur komunikasi yang sudah dijelaskan, penulis akan membahas bagian ini mulai dari pembahasan aspek atmosfer lingkungan bermain informan. Kemudian, peneliti akan membahas pengaruh aspek fungsi komunikasi kelompok dalam interaksi kelompok bermain Valorant.

Peneliti akan membahas aspek atmosfer lingkungan bermain informan. Pada gambar 1 peneliti mengetahui alur pola komunikasi dimulai melalui lingkungan informan. Atmosfer lingkungan komunikator saat bermain dapat memiliki pengertian yang penting. Atmosfer mencakup suasana yang ada di sekitar informan saat mereka bermain dan berkomunikasi. Berdasarkan observasi dan dokumentasi yang diberikan secara langsung oleh informan, para informan sudah memiliki lingkungan dan atmosfer ruang bermain yang kondusif. Para informan secara

“bersamaan” menempati ruang kamar tidur sebagai ruangan bermain mereka. Dalam atmosfer yang baik dan kondusif, peneliti menemukan informan merasa nyaman untuk bermain, dan berkomunikasi dengan lebih efektif karena terjauhkan dari distraksi lingkungan rumah para informan.

Dalam proses mencapai atmosfer yang baik dan kondusif untuk berinteraksi dan bermain Valorant dengan anggota kelompok lainnya, mereka juga melengkapi ruangan bermain mereka dengan perangkat komputer dan peralatan bermain Valorant. Untuk dapat berinteraksi satu sama lain mereka menggunakan seperangkat komputer yang dilengkapi peralatan bermain seperti microphone, mouse, keyboard, headset, monitor, dan penggunaan sumber pencahayaan yang bervariasi. Lalu, para informan berkomunikasi melalui platform virtual seperti discord yang melibatkan anggota kelompok lainnya.

Discord merupakan platform penggabungan fitur komunikasi suara dan teks yang digunakan secara luas oleh pemain game untuk berinteraksi selama permainan. Penggunaan discord dalam konteks fasilitas, memungkinkan

informan untuk berkomunikasi secara efektif dan membentuk ikatan sosial dalam kelompok. Oleh karena itu, pemahaman tentang fungsi komunikasi dalam kelompok menjadi relevan untuk melihat bagaimana komunikasi melalui discord mempengaruhi interaksi antara informan dengan anggota kelompok.

Di saat bermain bersama anggota kelompok, informan terkoneksi melalui aplikasi komunikasi suara dan teks discord. Mereka bisa membuat saluran suara khusus untuk mereka bermain dalam discord, di mana mereka dapat berbicara secara real-time selama permainan. Discord juga menyediakan saluran teks di mana anggota kelompok dapat membangun hubungan sosial. Komunikasi dalam kelompok bermain Valorant melalui platform virtual discord dapat memiliki beberapa fungsi penting. Menurut Bungin (2009) komunikasi kelompok memiliki fungsi yang terdiri dari (1) fungsi hubungan sosial, (2) fungsi pendidikan, (3) fungsi persuasi, dan (4) fungsi pemecahan masalah.

Pada hasil penelitian, peneliti menemukan bahwa para informan secara tidak langsung telah menjalani tiga fungsi komunikasi kelompok selama menjalin interaksi komunikasi dalam

kelompok bermain melalui platform virtual discord. Pertama, fungsi komunikasi hubungan sosial kelompok bermain Valorant terlihat dari interaksi para informan membentuk hubungan yang kuat antar anggota dalam bermain Valorant atau secara personal. Informan pertama merasa bahwa fungsi hubungan sosial didapatkan melalui interaksi keseruan bermain bersama anggota lainnya, ia juga mengatakan aspek tersebut dapat mempertahankan dan memperkuat hubungan sosial antar anggota dalam kelompok bermain Valorant.

Informan ketiga menggambarkan bahwa dalam kelompok bermain Valorant tidak sedikit alasan bergabung karena keinginan untuk mencari teman main bareng dan mencari keseruan bersama. Selain itu, fungsi kedua lainnya juga ditemukan oleh informan ketiga, yaitu komunikasi yang terjalin dalam kelompok bermain Valorant tidak hanya sekedar bermain secara bersama namun dapat menjadi fungsi pemecahan masalah. Komunikasi dalam kelompok bermain juga memberikan kesempatan untuk dapat berkomunikasi dengan pemain lain terkait pembicaraan strategi permainan maupun hal-hal di luar

konteks game disaat sedang bermain. Seperti, mencari pembelajaran dan informasi terbaru tentang game, khususnya game Valorant.

Melalui fungsi komunikasi pendidikan atau lebih bersifat pembelajaran terkait permainan Valorant, para informan dapat mengkoordinasikan tindakan dan komunikasi mereka dengan lebih efektif, sehingga memperkuat kerjasama tim. Dalam konteks permainan Valorant, terdapat ungkapan khusus yang digunakan oleh para informan yang disebut dengan callout. Callout adalah sebuah ungkapan atau bahasa khusus yang digunakan oleh pemain untuk memberikan makna pada objek, tindakan, dan hubungan sosial dalam permainan.

Callout ini membantu pemain dalam mengkoordinasikan tindakan dan komunikasi mereka secara efektif, sehingga memperkuat kerjasama tim. Berdasarkan hasil penelitian, pemain dapat menggunakan callout seperti "good luck, have fun" pada awal permainan, "save" ketika tim kekurangan uang, "rush" untuk menyerbu musuh, "gg" atau "good game" saat permainan selesai, dan "nice try" untuk memberikan semangat meskipun mengalami

kekalahan. Pemilihan kata-kata atau callout ini dipengaruhi oleh pengaruh game Valorant itu sendiri atau dari referensi lain yang sudah dipelajari secara bersamaan oleh informan dalam kelompok bermain Valorant. Dengan adanya komunikasi yang baik melalui callout, pemain Valorant dapat mencapai tujuan bersama dengan lebih efektif dan meningkatkan kinerja tim secara keseluruhan.

Selain itu, fungsi komunikasi hubungan sosial dan fungsi komunikasi pemecahan masalah dalam kelompok bermain Valorant juga berkaitan dengan pembentukan norma sosial yang dapat dipahami secara bersama. Salah satu aspek yang mencerminkan hal ini adalah adanya sikap mewajarkan interaksi komunikasi *trash-talk* dalam kelompok bermain Valorant informan. Berdasarkan hasil penelitian, para informan mengetahui bahwa *trash-talk* bersifat menghina, merendahkan, atau mengejek lawan dalam permainan. *Trash-talk*, meskipun kontroversial, telah menjadi bagian tak terpisahkan dari pengalaman bermain yang menarik bagi informan. Melalui *trash-talk*, para informan dapat menyalurkan emosi, meningkatkan intensitas permainan, dan

mempengaruhi kondisi psikologis lawan. Dalam kelompok bermain Valorant informan, norma sosial telah terbentuk yang mewajarkan penggunaan *trash-talk* sebagai bagian dari komunikasi hubungan sosial. Informan saling memahami dan menerima penggunaan *trash-talk* sebagai sebuah interaksi yang dapat meningkatkan keseruan bermain dan memperkuat hubungan di dalam kelompok bermain.

Dalam kesimpulannya, berdasarkan pola komunikasi yang telah dirumuskan dalam Gambar 1, dapat disimpulkan bahwa para informan menjalin komunikasi dalam kelompok bermain Valorant melalui teknologi komunikasi. Para informan mengawali dengan membentuk lingkungan bermain yang kondusif, menggunakan perangkat komputer dan peralatan bermain Valorant, serta berkomunikasi melalui platform virtual seperti discord. Teknologi komunikasi tersebut sangat penting dalam memfasilitasi interaksi dan komunikasi antara para informan.

Adanya peranan teknologi yang memediasi komunikasi para informan, interaksi dan komunikasi dalam kelompok bermain Valorant terbentuk dengan baik sehingga mereka dapat

saling memahami. Dalam konteks ini, penggunaan discord sebagai media komunikasi yang digunakan secara berulang dalam bermain maupun berkomunikasi untuk membangun hubungan sosial di antara para informan dengan anggota, secara bertahap melalui seringnya dan tingginya intensitas interaksi komunikasi, para informan secara tidak langsung dapat membentuk dan menginternalisasi norma-norma kelompok, seperti etika bermain dan berkomunikasi yang efektif dan membentuk identitas kolektif (Carter & Fuller, 2016; Zhao et al., 2008). Pola komunikasi dan penggunaan teknologi komunikasi tersebut mencerminkan pentingnya medium komunikasi dalam proses komunikasi para informan. Mereka dapat membangun hubungan sosial yang kuat, memecahkan masalah, dan membentuk identitas sosial dalam kelompok bermain Valorant.

Pemaknaan *trash-talk* pada pemain game online

Penggunaan teori Interaksionisme Simbolik oleh Herbert Mead khususnya konsep "*mind*", *self*, and *society*" dapat memberikan wawasan yang mendalam dalam memahami pemaknaan perilaku

interaksi komunikasi *trash-talk* yang dilakukan oleh informan disaat bermain Valorant. Mead (2015) menekankan bahwa simbol-simbol dalam interaksi sosial tidak memiliki makna bawaan, melainkan diberikan makna melalui proses interaksi sosial dan budaya. Dalam konteks interaksi sosial kelompok bermain Valorant, makna simbol *trash-talk* muncul dari proses interaksi di antara informan secara verbal, melalui aksi dan respon. Informan memberikan makna ke dalam kata-kata atau tindakan, dan karenanya informan dapat memahami dan memaknai interaksi *trash-talk* dari anggota lainnya dengan cara-cara tertentu. Mead (2015) membagi proses interaksi sosial menjadi tiga tahap, yakni: tahap persiapan, tahap pengalaman, tahap refleksi.

Konsep tahapan proses interaksi sosial oleh Herbert Mead dan konsep "*mind, self, and society*" saling melengkapi dan memberikan pemahaman yang mendalam dalam memahami pemaknaan perilaku interaksi komunikasi *trash-talk*. Oleh karena itu, pada bagian ini akan bagaimana informan memahami dan memaknai perilaku interaksi *trash-talk* melalui tahapan proses interaksi sosial.

Tahapan pertama, tahap persiapan dan konsep "*mind*". Pada tahap persiapan, individu menggunakan peran imajinatif untuk membayangkan bagaimana orang lain akan bereaksi terhadap perilaku mereka. Hal ini melibatkan kemampuan individu untuk memahami dan menafsirkan makna simbol-simbol yang digunakan dalam interaksi sosial lalu merespons situasi secara spontan dan tanpa terpengaruh oleh persepsi orang lain, yang merupakan inti dari konsep "*mind*" menurut Mead. Hal ini tercerminkan pada kecenderungan interaksi komunikasi disaat informan pertama bermain Valorant. Disaat bermain permainan Valorant, informan pertama memiliki pandangan bahwa ia tidak terlalu memperdulikan bagaimana ia menyikapi interaksi komunikasinya disaat bermain dengan teman atau sendirian dengan orang yang tidak dikenal. Alasan utama ia melakukan *trash-talk* adalah karena merasa adrenalin sedang meningkat sangat tinggi. Informan pertama menggambarkan bahwa *trash-talk* adalah sesuatu yang terjadi karena spontanitas, oleh karena itu ia sulit menahan diri dan merasa "senang" mengucapkan kata-kata kasar pada

lawan bermain atau teman bermain yang ia tidak kenal karena membuatnya dapat melepas rasa frustrasi saat bermain.

Tahapan kedua, tahap pengalaman dan konsep "*self*". Pada tahap pengalaman, individu terlibat dalam proses interaksi sosial yang sebenarnya dan menerima respons dari orang lain terhadap perilaku mereka. Dalam konteks ini, konsep "*self*" Mead menjadi relevan. "*Self*" adalah hasil dari refleksi individu terhadap dirinya sendiri sebagai objek. Pada tahap ini, individu mulai menyadari bagaimana diri mereka sendiri dilihat oleh orang lain dan membentuk konsep "*self*" berdasarkan respons yang diterima. Oleh karena itu, dalam tahapan kedua ini akan dibahas dua situasi yang berbeda. Pertama, bagaimana interaksi komunikasi saat informan bermain sendiri dengan orang yang tidak dikenal, dimana hal ini akan mencerminkan interaksi informan berdasarkan konsep "*I*". Kedua, bagaimana interaksi komunikasi saat informan bermain bersama teman-teman dalam kelompok bermain Valorant, dimana hal ini mencerminkan bagaimana informan berinteraksi bersama teman-teman dalam kelompok bermain, situasinya berubah menjadi "*me*".

Dalam situasi pertama, ketika informan bermain sendiri dengan orang lain yang tidak dikenal, interaksi komunikasi lebih terfokus pada aspek permainan Valorant. Informan kedua merasakan hal yang berbeda disaat bermain sendirian dengan orang yang tidak dikenal. Ia menjadi lebih hati-hati dan berpikir jauh atas apa yang akan ia bicarakan. Informan ketiga juga merasakan hal yang sama, kedua informan merasa harus lebih sopan dan hati-hati dalam bertindak. Kedua informan lebih fokus pada aspek permainan Valorant dan tidak memiliki niat untuk mengatakan sesuatu yang bisa membuat orang lain kesal atau geram. Informan kedua dan informan ketiga menyadari jika mereka tidak menjaga sikapnya, hal itu akan mengganggu kerja sama tim dan hilangnya kesempatan untuk memenangkan permainan. Oleh karena itu, mereka memilih untuk menjaga sikapnya dan berfokus pada permainan tanpa memberi tensi tinggi pada permainan atau emosi berlebih pada orang lain yang belum dikenal.

Komunikasi yang terjalin cenderung terhadap aspek permainan seperti, pemilihan karakter, strategi untuk memenangkan permainan, dan

komunikasi mengenai posisi lawan sepanjang permainan. Interaksi ini mencerminkan konsep "I" dalam teori interaksionisme simbolik oleh Herbert Mead, di mana para informan dalam melakukan proses interaksi komunikasi melibatkan proses berpikir yang objektif, seperti mengutamakan tujuan permainan yaitu kemenangan permainan.

Dalam situasi kedua, saat para informan bermain bersama teman-teman, mereka merasa lebih leluasa untuk berinteraksi dalam berkomunikasi, seperti *trash-talk*. Informan kedua menyatakan adanya rasa nyaman ketika bisa menggunakan *trash-talk* secara terbuka dan santai ketika bermain dengan teman-teman yang dikenal. Ia merasa nyaman karena teman yang dikenal dapat memahami situasinya dan menganggap hal tersebut bukan hal yang terlalu serius. Informan keempat (Asri) menjelaskan perbedaan antara *trash-talk* dan verbal abuse. Mereka menggambarkan *trash-talk* sebagai ucapan yang tidak berarti atau "nyampah", tergantung pada kepribadian individu yang melakukannya. Beberapa orang mungkin melakukannya dengan santai,

sementara yang lain bisa sangat intens. Di sisi lain, Informan keempat menjelaskan bahwa verbal abuse atau perundungan verbal jauh lebih ekstrem. Verbal abuse melibatkan kata-kata yang sangat merendahkan dan menyerang, yang bisa menghancurkan harga diri seseorang secara mendalam. Dalam konteks ini, *trash-talk* dipandang menjadi bagian dari interaksi sosial yang menyenangkan. Hal ini juga dirasakan oleh informan kedua bahwa saat bermain dengan teman yang dikenal, *trash-talk* menjadi suatu hal yang menyenangkan karena ia dan teman yang dikenalnya dapat saling melakukan *trash-talk* sebagai hal yang mengolok-olok dengan berbicara dengan cara yang mungkin terdengar kasar bagi orang luar, tetapi sebenarnya itu hanya ekspresi kemistri atau keakraban di antara mereka.

Informan pertama dan informan kedua merasa teman-temannya mampu menerima *trash-talk* dengan baik karena mereka telah membangun hubungan yang kuat dan dapat saling memahami. Mereka sepenuhnya memahami dan sadar bahwa hal tersebut hanya bagian dari permainan dan tidak ada niatan untuk menyakiti perasaan satu sama lain.

Saat bermain bersama teman, ikatan sosial yang terjalin memungkinkan para informan merasa lebih akrab dan nyaman dalam berkomunikasi. Interaksi ini mencerminkan konsep "*me*" dalam teori Herbert Mead, dimana para informan cenderung mengekspresikan diri mereka dengan cara yang lebih leluasa dan tidak terikat pada norma-norma yang ada. Pemaknaan *trash-talk* menjadi lebih dominan, di mana para informan secara sengaja menggunakan kata-kata kasar atau ungkapan yang provokatif. Komunikasi *trash-talk* ini terlihat berfungsi untuk para informan sebagai bentuk ekspresi diri dalam kelompok bermain.

Tahapan ketiga, tahap refleksi dan konsep "*society*". Pada tahap refleksi, individu melakukan evaluasi atau refleksi terhadap interaksi sosial yang sudah dilakukan. Mereka mempertimbangkan kembali bagaimana perilaku mereka dianggap oleh orang lain dan melakukan perubahan atau penyesuaian perilaku jika perlu. Tahap ini berhubungan dengan konsep "*society*" Mead. "*Society*" merujuk pada pandangan umum atau nilai-nilai sosial yang dipercayai oleh masyarakat. Mead (2015) menekankan konsep "*society*" bahwa

individu membentuk identitas mereka melalui interaksi dengan orang lain dalam kelompok sosial. Pandangan umum atau nilai-nilai sosial yang diterima oleh masyarakat dan diinternalisasi oleh individu sebagai asumsi mereka tentang diri mereka sendiri dan orang lain (Mead, 2015). Konsep "*society*" memainkan peran penting dalam membentuk konsep diri seseorang, karena memberikan kerangka referensi atau standar yang digunakan seseorang untuk memahami dirinya sendiri dan orang lain.

Dalam kelompok bermain Valorant, komunikasi menjadi medium penting untuk membangun hubungan sosial yang dapat saling mempengaruhi dan membentuk identitas sosial pemain. Informan pertama memandang pentingnya pendekatan yang positif dalam proses membangun hubungan sosial dengan temannya dalam kelompok bermain Valorant. Ia berusaha membangun kekompakan dan kebersamaan dengan memperkuat ikatan kemistri yang baik di antara mereka. Proses membangun kemistri dapat dilihat ketika situasi bermain Valorant sedang tidak baik-baik saja atau sedang muncul kekecewaan yang

menyebabkan digunakannya *trash-talk* dalam interaksi bermain, ia mencoba memberikan dukungan dengan menggunakan kalimat-kalimat seperti "*nice try*" atau "*it's ok*". Tujuannya adalah untuk menjaga situasi agar tidak semakin buruk atau menurun. Hal ini menunjukkan bahwa narasumber memiliki kepekaan emosional dan berusaha untuk membangun suasana yang positif.

Informan kedua mencerminkan identitasnya melalui pemahaman terhadap situasi yang sering terjadi saat bermain Valorant. Ia menyadari bahwa salah satu masalah yang sering muncul adalah adanya miss komunikasi di antara anggota dalam kelompok bermain yang berujung pada penggunaan *trash-talk*. Karena komunikasi dilakukan secara online dan melibatkan banyak pemain, terkadang sulit untuk mengkoordinasikan dan memahami satu sama lain. Konflik dengan menggunakan *trash-talk* yang terjadi cenderung sebatas kesalahpahaman, dan ia menyatakan bahwa tidak pernah ada konflik *trash-talk* yang berujung pada pertengkaran. Hal ini menunjukkan informan kedua menginternalisasikan pandangan umum atau pemahaman

norma sosial terkait dengan situasi yang sering terjadi saat bermain Valorant. Ia menyadari bahwa miss komunikasi yang berujung dengan konflik *trash-talk* adalah masalah umum yang mungkin terjadi dalam interaksi dengan pemain lain.

Informan ketiga identitasnya juga tercermin melalui proses internalisasi pandangan umum atau pemahaman norma sosial dalam kelompok bermain terkait dengan situasi yang sering terjadi saat bermain Valorant. Melalui pengamatan dan pengalaman selama berinteraksi dalam kelompok bermain Valorant, ia menyadari konflik *trash-talk* yang sering terjadi biasanya hanya berkaitan dengan masalah dalam permainan Valorant. Menurut ia ada beberapa faktor penyebab konflik yang beragam, termasuk perbedaan emosi setiap individu. Hal ini tidak bisa diabaikan karena ketika atmosfer permainan sedang tegang, emosi juga dapat meningkat dimana biasanya perilaku *trash-talk* muncul. Dalam hal ini terlihat bahwa informan ketiga menyadari pentingnya dalam menjaga hubungan yang baik dengan sesama pemain dan menghindari eskalasi konflik.

Dengan demikian, dalam kesimpulannya, proses interaksi komunikasi *trash-talk* dalam kelompok bermain game Valorant ini akan tergantung pada konsep diri seseorang dalam menerima dan mengelola respons dari pemain lain. Konsep diri seseorang berperan dalam persepsi, sikap, dan perilaku dalam berkomunikasi (De Vito, 2013).

Konsep diri memiliki peran penting dalam tahapan pengalaman dan tahapan refleksi dalam proses interaksi komunikasi *trash-talk* dalam kelompok bermain Valorant. Dalam tahap pengalaman, individu dengan konsep diri yang kuat akan lebih berani dan aktif dalam berkomunikasi dengan pemain lain. Mereka tidak ragu untuk mengikuti norma-norma sosial kelompok yang sudah terbentuk terkait pemaknaan *trash-talk* bagi mereka. Mereka memiliki kepercayaan diri yang tinggi dalam kemampuan komunikasi dan merasa yakin bahwa ada sisi positif dari proses interaksi komunikasi tersebut. Di sisi lain, individu yang memiliki konsep diri yang lemah atau tidak percaya diri mungkin cenderung enggan untuk berkomunikasi secara aktif dalam tahap pengalaman. Mereka mungkin merasa tidak yakin

dengan kemampuan komunikasi mereka atau takut mengungkapkan pendapat mereka. Hal ini dapat menghambat interaksi sosial yang efektif dan mengurangi partisipasi mereka dalam kelompok bermain Valorant.

Selanjutnya, dalam tahap refleksi, konsep diri juga mempengaruhi bagaimana individu mengevaluasi interaksi sosial yang telah dilakukan. Individu dengan konsep diri yang kuat akan lebih mampu menghadapi *trash-talk* dari pemain lain. Mereka mampu memisahkan antara *trash-talk* yang benar-benar untuk mengkritiknya dan *trash-talk* sebagai interaksi sosial yang sudah diwajibkan dalam kelompok bermain Valorant tersebut. Mereka siap untuk melakukan perubahan atau penyesuaian perilaku jika diperlukan, tanpa merasa terancam secara pribadi. Sementara itu, individu dengan konsep diri yang lemah atau tidak percaya diri mungkin cenderung terlalu sensitif terhadap *trash-talk* dari pemain lain. Mereka mungkin merasa terancam atau terluka secara emosional, sehingga sulit bagi mereka untuk melihat sisi positif dalam mengevaluasi interaksi sosial *trash-talk*. Hal ini dapat menghambat kemampuan mereka untuk belajar dari

pengalaman dan melakukan perubahan yang diperlukan dalam komunikasi mereka.

F. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, penelitian ini menunjukkan adanya kompleksitas permainan Valorant menjadi faktor yang membuat para informan tidak cepat bosan dan terus beradaptasi. Adanya elemen strategi, taktik, dan koordinasi tim dalam permainan menciptakan tantangan yang menarik bagi para pemain. Kompleksitas permainan ini mendorong pemain untuk terus mengembangkan keterampilan, beradaptasi dengan situasi yang berubah, dan meningkatkan kemampuan berkomunikasi dalam kelompok.

Kedua, pola komunikasi dalam kelompok bermain Valorant Gabut Ria Esport melibatkan penggunaan platform virtual seperti discord. Adanya peranan teknologi yang memediasi komunikasi para informan, interaksi dan komunikasi dalam kelompok bermain Valorant pemahaman yang mendalam dalam memahami pemaknaan perilaku interaksi komunikasi *trash-talk* yang dilakukan oleh informan disaat bermain Valorant.

terbentuk dengan baik sehingga mereka dapat saling memahami. Dalam konteks ini, penggunaan discord sebagai media komunikasi yang digunakan secara berulang dalam bermain maupun berkomunikasi untuk membangun hubungan sosial diantara para informan dengan anggota, secara bertahap melalui seringnya dan tingginya intensitas interaksi komunikasi, para informan secara tidak langsung dapat membentuk dan menginternalisasi norma-norma kelompok, seperti etika bermain dan berkomunikasi yang efektif. Pola komunikasi dan penggunaan teknologi komunikasi tersebut mencerminkan pentingnya medium komunikasi dalam proses komunikasi para informan. Mereka dapat membangun hubungan sosial yang kuat, memecahkan masalah, dan membentuk identitas sosial dalam kelompok bermain Valorant.

Ketiga, konsep tahapan proses interaksi sosial oleh Herbert Mead dan konsep "mind, self, and society" saling melengkapi dan memberikan Berdasarkan teori Interaksionisme Simbolik oleh Herbert Mead, dapat disimpulkan bahwa penggunaan *trash-talk* dalam interaksi komunikasi dalam

kelompok bermain Valorant dipengaruhi oleh pemahaman individu tentang konsep diri dan respons dari pemain lain. *Trash-talk* merupakan simbol yang diberi makna melalui proses interaksi sosial dan budaya. Tahapan persiapan, pengalaman, dan refleksi dalam proses interaksi sosial oleh Mead memberikan pemahaman yang mendalam tentang

bagaimana individu memaknai dan merespons perilaku *trash-talk*. Selain itu, ikatan sosial dalam kelompok bermain Valorant memainkan peran penting dalam memfasilitasi penggunaan *trash-talk* sebagai bentuk komunikasi yang diterima dan dianggap sebagai bagian dari permainan.

REFERENSI

- Anggraini, N. ., & Sugiyanto, D. R. (2021). Pemaknaan Bahasa Dalam Percakapan Pemain Online Game : (Studi etnografi virtual dalam permainan free fire). *Communications*, 3(1), 1-17. <https://doi.org/10.21009/Communications.4.1.1>
- Azis, R. (2011). *Hubungan kecanduan game online dengan self-esteem remaja gamers di Kecamatan Lowokwaru Kota Malang Skripsi*. Universitas Islam Maulana Malik Ibrahim Malang. Fakultas Psikologi.
- Beebe, S. A., Beebe, S. J., & Ivy, D. K. (2022). *Communication principles for a lifetime* (8th ed.). United Kingdom: Pearson Inc.
- Bungin, B. (2007). *Penelitian kualitatif: Komunikasi, ekonomi, kebijakan publik dan ilmu sosial lainnya*. Jakarta: Putra Grafika.
- Cahyani, R. T. (2021). Symbolic interactions among gamers in the community of call of duty mobile zombiesky e-sport (a study of interpersonal communication). *Medialog Jurnal Ilmu Komunikasi*, 4(2), 46-60. <https://doi.org/10.35326/medialog.v4i2.1131>
- Carter, M. J., & Fuller, C. (2016). Symbols, meaning, and action: The past, present, and future of symbolic interactionism. *Current Sociology*, 64(6), 931-961. <https://doi.org/10.1177/0011392116638396>
- De Vito, J. (2013). *The Interpersonal Communication Book*. Pearson.
- Hosky , A. M. W., & Wibowo, T. O. (2023). Group Communication Process Between Mobile Legend Game Players In Pendekar Esports Community. *SIBATIK JOURNAL: Jurnal Ilmiah Bidang Sosial, Ekonomi, Budaya, Teknologi, Dan Pendidikan*, 2(9), 2791-2802. <https://doi.org/10.54443/sibatik.v2i9.1300>
- Kim, K. (2013). Association between internet overuse and aggression in Korean adolescents. *Pediatrics International*, 55, 703-709.
- Mead, G. H. (2015). *Mind, self, and society* (Diedit oleh C. W. Morris, Ed.). University of Chicago Press.

- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldana, J. (2014). *Qualitative data analysis: A methods sourcebook* (3rd ed.). USA: Sage Publications.
- Moleong, J. L. (2017). *Metode penelitian kualitatif* (Edisi Revisi). Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Robinson, L. (2007). The cyberself: The self-ing project goes online, symbolic interaction in the digital age. *New Media & Society*, 9(1), 93-110. <https://doi.org/10.1177/1461444807072216>
- Wijaya, C. V., & Paramita, S. (2019). Komunikasi Virtual dalam Game Online (Studi Kasus dalam Game Mobile Legends). *Koneksi*, 3(1), 261-267. <https://doi.org/10.24912/kn.v3i1.6222>
- Wiratama, J., Rian, Johan, M. E., & Santoso, H. (2023). Enhancing Gaming Engagement through the Integration of Game Design Document and Finite State Machine: A Study on Optimizing Non-playable Character Responsiveness. *Indonesian Journal of Computer Science*, 12(2), 284-301. <http://ijcs.stmikindonesia.ac.id/ijcs/index.php/ijcs/article/view/3135>
- Wrench, J. S., Thweatt, K. S., & Carter, N. M. (2020). *Interpersonal communication: A mindful approach to relationships*. New York, NY: United State License.
- Yip, J. A., Schweitzer, M. E., & Nurmohamed, S. (2018). Trash-talking: Competitive incivility motivates rivalry, performance, and unethical behavior. *Organizational Behavior and Human Decision Processes*, 144, 125-144.
- Zhao, S., Grasmuck, S., & Martin, J. (2008). Identity construction on Facebook: Digital empowerment in anchored relationships. *Computers in Human Behavior*, 24(5), 1816-1836. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2008.02.012>