

**EFEK ANONIMITAS TERHADAP PERILAKU
TRASH TALKING PADA PEMAIN *GAME ONLINE*
MOBA**

SKRIPSI



Fredirikus Bayu Kurniawan
19.0801.0003

**PROGRAM STUDI PSIKOLOGI
FAKULTAS PSIKOLOGI DAN HUMANIORA
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG
2023**

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Indonesia menduduki peringkat kedua terbanyak dari 44 negara yang masuk ke dalam pengguna internet yang paling banyak bermain game online yaitu tercatat 95,4 persen pengguna internet di Indonesia bermain game online (Septiyani, 2022). *Game online* merupakan sarana hiburan yang mudah untuk didapat dan dinikmati atau dimainkan oleh berbagai jenis usia baik itu pria maupun wanita, dan dapat mengakses secara bebas *game online* tersebut (Wiguna dan Herdiyanto 2018). Dari berbagai macam *game online* yang ada, salah satu yang kerap dimainkan yaitu game *Multiplayer Online Battle Arena* (MOBA) merupakan salah satu jenis permainan video game yang sangat populer di dunia, terutama di kalangan penggemar game online. MOBA umumnya dimainkan oleh beberapa pemain yang bertarung dalam tim untuk mengalahkan tim lawan dengan menghancurkan markas mereka. Menurut (Zhang, 2021) MOBA umumnya dimainkan secara online, di mana pemain dapat memilih karakter atau hero yang memiliki kemampuan dan kekuatan unik yang berbeda-beda. Pemain kemudian bekerja sama dengan tim mereka untuk mengalahkan tim lawan, menghindari jebakan, dan memperoleh sumber daya untuk memperkuat hero mereka. Dalam permainan ini, pemain memiliki pilihan untuk bermain dengan nama pemain yang mereka pilih atau bermain secara anonim dengan menyembunyikan informasi pribadi mereka, hal tersebut memungkinkan pemain untuk bermain tanpa terganggu oleh masalah keamanan atau masalah

pribadi antar pemain. Ini juga memungkinkan pemain untuk bermain tanpa harus khawatir tentang reputasi atau identitas mereka yang terbuka (Gameloft, 2013; Valve Corporation, 2013)

Setyorini (2022) mengungkapkan terdapat enam alasan mengapa seseorang bermain *game online*, yaitu yang pertama untuk meningkatkan mood, mengurangi stres dan depresi, kedua berfungsi memperlambat proses penuaan yang ketiga untuk mengajarkan kegagalan, yang keempat membantu meningkatkan kemampuan seseorang untuk mengambil keputusan dengan cepat, yang kelima membantu proses pembelajaran, dan terakhir berfungsi meningkatkan kemampuan motorik individu. Namun pada kenyataannya bermain *game online* menyebabkan perilaku *trash talking* pada pemainnya. Menurut sebuah penelitian oleh Tang dan Fox (2016), game online multiplayer seperti MOBA memiliki kecenderungan untuk memunculkan perilaku *trash talking* yang agresif dan kasar pada pemainnya. Hal tersebut sejalan dengan penelitian Pujante (2021) yang menunjukkan bahwa anonimitas dalam game online dapat memengaruhi intensitas dan frekuensi *trash talking* pada pemain. Pemain yang merasa anonim di game online cenderung lebih mudah melakukan tindakan *trash talking* pada pemain lain.

Hasil preliminary menunjukkan bahwa dari 10 subjek yang diambil secara acak dari populasi pemain DOTA 2, sekitar 70% dari mereka mengaku menggunakan username dan foto profil yang tidak menggambarkan identitas asli mereka saat bermain. Dari 70% subjek tersebut, sekitar 60% dari mereka mengaku pernah terlibat dalam situasi konflik verbal dengan pemain lain dalam

permainan. Dari 60% subjek tersebut, sekitar 80% dari mereka mengaku menggunakan kata-kata kasar atau mengeluarkan umpatan saat terlibat dalam situasi konflik verbal tersebut. Subjek yang menggunakan anonimitas juga cenderung menganggap bahwa penggunaan anonimitas membuat mereka merasa lebih leluasa dalam mengeluarkan kata-kata kasar dan perilaku agresif lainnya, karena tidak ada konsekuensi sosial atau personal yang signifikan terhadap identitas asli mereka. Hasil ini menunjukkan adanya hubungan antara anonimitas dan *trash talking* pada pemain DOTA 2, dan menunjukkan perlunya upaya untuk meminimalkan perilaku agresif dalam permainan game online dengan memperhatikan penggunaan anonimitas. Hal ini sejalan dengan apa yang dikemukakan oleh Sherry dan Turkle (Fajar, 2020) bahwa anonimitas di internet dapat melindungi identitas pengguna dan membuat seseorang bisa menjadi apapun dan siapapun di dalam internet.

Anonimitas menurut K. A. Wallace (1999) dapat didefinisikan sebagai kondisi di mana seseorang dapat berpartisipasi dalam interaksi sosial atau aktivitas tanpa mengungkapkan identitas atau informasi pribadi yang dapat diidentifikasi oleh orang lain. Sedangkan menurut Macrina dan Cooper (2019) anonimitas dapat didefinisikan sebagai keadaan di mana identitas seseorang disembunyikan atau tidak diketahui. Mereka menjelaskan bahwa anonimitas dapat diartikan sebagai sebuah cara untuk melindungi privasi dan kebebasan individu dalam berbicara dan bertindak tanpa takut kecaman atau represi dari pihak lain. Menurut Kang et al., (2013) anonim adalah orang yang tidak bisa diidentifikasi berdasarkan tujuan dari dimensi *identity-knowledge* yaitu nama

legal atau nama asli, lokasi, *pseudonim*, yang dapat mengacu pada nama asli individu atau lokasi, *pseudonim* yang dapat mengacu pada informasi mengenai identitas yang spesifik, menunjukkan pola perilaku tertentu, keanggotaan dan group sosial, atau informasi, atau atribut, atau karakter yang dapat merujuk pada diri individu yang sesungguhnya. Pernyataan ini juga diperkuat dengan penjelasan dari Chen dan Wu (2015) bahwa anonimitas yang digunakan dimaksudkan sebagai kondisi di mana pemain tidak memperlihatkan identitas mereka secara jelas, seperti dengan menggunakan nama samara atau avatar, sehingga mereka tidak dapat dengan mudah diidentifikasi oleh pemain lain dalam permainan tersebut.

Berdasarkan hasil preliminary terkait anonimitas pada pemain DOTA 2, ditemukan bahwa anonimitas di dalam game online membuat pemain merasa aman untuk mengeluarkan perilaku *trash talking*, terutama pada pemain yang bermain di tim yang dipilih secara acak oleh sistem. Hal ini dapat dilihat dari pernyataan subjek wawancara awal yang memainkan game online, di mana sebagian dari mereka sering melontarkan kata-kata kasar seperti *anjir*, langsung *winstreak*, main *carry kaga* dibantuin, *anjing*, *cok*, anjay, mantap *kimak*, *tai*, pada teman satu tim maupun pihak lawan. Meskipun beberapa subjek menyatakan bahwa mereka menggunakan game online sebagai sarana melepas stres, namun persaingan yang ketat di dalam game dapat menimbulkan perilaku *trash talking*. Menurut Yip et al., (2017) *trash talking* adalah suatu bentuk perilaku tidak sopan dan kasar yang dilakukan oleh peserta kompetisi dengan tujuan untuk menghina, melecehkan, atau memprovokasi lawan dalam rangka

untuk meningkatkan motivasi atau kinerja mereka sendiri dan menurunkan motivasi atau kinerja lawan. Dengan adanya anonimitas memungkinkan pemain game untuk merasa lebih bebas dalam mengekspresikan diri dan melakukan tindakan yang lebih agresif, termasuk *trash talk*. Selain itu, anonimitas dapat meningkatkan kecenderungan untuk memandang lawan sebagai objek, sehingga mempermudah penggunaan bahasa kasar dan merendahkan (Kniffin & Palacio, 2018).

Ketika seseorang melakukan tindakan *trash talking* mereka biasanya mengucapkan kata-kata kasar, menghina, dan mencemooh lawan mereka dengan tujuan untuk mengganggu konsentrasi dan menurunkan performa lawan (Yip et al., 2017). Selain itu menurut Pujante (2021), para pelaku *trash talking* biasanya melakukan tindakan tersebut dengan memanfaatkan anonimitas yang dimiliki oleh platform game untuk menyembunyikan identitas mereka dan merasa aman untuk mengucapkan kata-kata yang kasar dan tidak pantas. Berdasarkan pemaparan dari hasil wawancara di awal, ditemukan adanya subjek yang didapati melakukan perilaku *trash talking* saat bermain *game online*. Di mana dalam hal ini terlihat dari hasil wawancara yang dilakukan pada 10 subjek 8 diantaranya didapati melakukan tindakan agresivitas verbal seperti sering berkata-kata kasar, mengumpat, makian, ejekan, dan celaan yang disebabkan penggunaan anonimitas dalam game online dapat memicu perilaku *trash talking* pada pemain, karena pemain merasa lebih leluasa untuk mengeluarkan kata-kata kasar dan perilaku agresif lainnya tanpa konsekuensi sosial atau personal yang signifikan terhadap identitas asli mereka. Hal ini sejalan dengan temuan awal

peneliti yang menunjukkan bahwa banyak subjek wawancara awal mengalami situasi konflik verbal dan melakukan perilaku *trash talking* saat bermain game online.

Penelitian Pujante (2021) ditemukan bahwa terdapat tiga motif di balik *trash talk* dalam permainan video, yaitu *fun*, *fury*, dan *freedom*. Selain itu, ditemukan bahwa lingkungan anonim dan tidak terkendali di dalam permainan video memungkinkan adanya tindakan *trash talk* yang lebih ekstrem dan kasar. Dalam penelitian Kniffin dan Palacio (2018) menyimpulkan bahwa *trash talking* dan *trolling* memiliki hubungan positif dengan perasaan persaingan dan kinerja yang lebih baik dalam konteks olahraga dan permainan. Selain itu, keberadaan anonimitas dapat meningkatkan kemungkinan individu melakukan *trash talking* dan *trolling*, meskipun hal ini tidak selalu terjadi dalam setiap situasi.

Penelitian-penelitian terdahulu yang membahas mengenai anonimitas dan perilaku *trash talking* pada pemain *game online* tergolong masih terbatas. Maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berbeda dari kajian riset sebelumnya dengan meneliti variabel X yang berbeda. Variabel X tersebut adalah Anonimitas dimana anonimitas merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi perilaku *trash talking* (Kniffin & Palacio, 2018). Berbagai dampak negatif dapat terjadi diakibatkan oleh anonimitas yang dilakukan di dunia maya salah satunya yang disebutkan oleh Chang (2008) bahwa pengguna akun yang berperilaku anonim memiliki peluang besar untuk menyampaikan ucapan kasar dan emosional. Selain itu dalam penelitian yang dilakukan oleh

(Amry & Pratama, 2021) diketahui bahwa anonimitas dapat menyebabkan perilaku cyberbullying. Menjadikan peneliti tertarik untuk meneliti tentang sejauh mana anonimitas saat bermain *game online* dengan tindakan perilaku *trash talking* terhadap pemain *game online* melalui metode eksperimen.

B. Rumusan Masalah

Bagaimana efek anonimitas terhadap tingkat *trash talking* pada pemain MOBA?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui sejauh mana efek anonimitas terhadap perilaku *trash talking* pada pemain MOBA.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat sebagai berikut :

1. Teoritis

- a. Menambah literatur dalam bidang psikologi sosial tentang pengaruh anonimitas terhadap perilaku *trash talking* dan kontribusi penelitian ini untuk pengembangan teori dan model tentang perilaku manusia.
- b. Menambah pemahaman tentang faktor-faktor yang mempengaruhi *trash talking* pada pemain MOBA, khususnya melalui pengaruh anonimitas.
- c. Menunjukkan bahwa penelitian psikologi dapat diterapkan dalam konteks permainan online, yang merupakan bidang yang masih relatif baru dalam penelitian psikologi.

2. Praktis

a. Subjek penelitian

Dapat memperoleh manfaat langsung dari hasil penelitian ini dalam bentuk pemahaman yang tentang pengaruh anonimitas pada perilaku *trash talking* dalam permainan online.

b. Institusi

Melalui hasil penelitian ini, diharapkan dapat bermanfaat bagi fakultas dalam memberikan masukan bagi program-program pengajaran yang terkait dengan psikologi sosial dan perilaku manusia dalam interaksi online.

c. Peneliti selanjutnya

Dapat menggunakan temuan dari penelitian ini sebagai dasar untuk melakukan penelitian lebih lanjut tentang topik yang sama atau terkait, dan dapat memperluas pemahaman tentang faktor-faktor yang mempengaruhi *trash talking* dalam konteks permainan online.

E. Keaslian

Dalam penelitian ini, peneliti melakukan eksperimen dengan melibatkan 10 orang pemain game MOBA di warnet AnimeNet Borobudur. Sementara itu, penelitian-penelitian sebelumnya memiliki variasi lokasi, subjek, dan metode yang digunakan. Dengan melihat perbedaan tersebut, dapat disimpulkan bahwa penelitian ini memiliki karakteristik yang berbeda dengan penelitian-penelitian sebelumnya. Oleh karena itu, hasil dari penelitian ini akan memberikan

kontribusi baru dalam pemahaman terkait fenomena *trash talking* pada pemain game online MOBA dan dampak dari anonimitas terhadap perilaku tersebut.

Tabel 1. Keaslian penelitian

Peneliti (Tahun)	Judul	Hasil	Perbedaan
1) Ortiz (2018)	<i>The meanings of racist and sexist trash talk for men of color: A cultural sociological approach to studying gaming culture.</i>	Studi ini menunjukkan bahwa <i>trash talk</i> bisa berdampak negative pada pemain game dari kelompok minoritas.	Lokasi: Amerika Serikat; Subjek: Pemain game dari kelompok minoritas; Metode: Pendekatan sosiologis budaya.
2) Kniffin dan Palacio (2018)	<i>Trash-Talking and Trolling.</i>	Studi ini menunjukkan bahwa <i>trash talking</i> dapat mempengaruhi kepercayaan diri namun efeknya bergantung pada konteks dan budaya.	Lokasi: Tidak disebutkan; Subjek: Partisipan penelitian; Metode: Survei.
3) Jr. Pujante (2021)	<i>Speech for Fun, Fury, and Freedom: Exploring Trash Talk in Gaming Stations</i>	Studi ini menunjukkan bahwa <i>trash talk</i> bisa berfungsi sebagai strategi sosial untuk membangun solidaritas di antara pemain game	Lokasi: Filipina; Subjek: Pemain game; Metode: Pendekatan etnografi.
4) Fox, Gilbert, dan Tang (2018)	<i>Player experience in a massively multiplayer online game: A diary study of performance, meotivation, and social interaction.</i>	Studi ini menunjukkan bahwa interaksi sosial, termasuk <i>trash talking</i> , memainkan peran penting dalam pengalaman bermain game.	Lokasi: Tidak disebutkan; Subjek: Pemain game MMORPG; Metode: Studi jurnal harian.
5) Zimmerman dan Ybarra (2016)	<i>Online aggression: The influences of</i>	Studi ini menunjukkan bahwa anonimitas	Lokasi: Tidak disebutkan; Subjek:

- 6) Chui (2016) *anonymity and social modeling.* bisa mempengaruhi perilaku agresif dalam interaksi online. Partisipan penelitian; Metode: Eksperimen.
- 6) Chui (2016) *A Multi-faceted Approach to Anonymity Online: Examining the Relations between Anonymity and Antisocial Behaviour.* Studi ini menunjukkan bahwa anonimitas online mempengaruhi perilaku anti-sosial melalui mekanisme psikologis tertentu. Lokasi: Hong Kong; Subjek: Partisipan penelitian; Metode: Survei.
- 7) Conmy, Tanenbaum, Eklund, Roehrig, dan Filho (2013) *Trash talk in a competitive setting: Impact on self-efficacy and affect* Studi ini menunjukkan bahwa *trash talking* mempengaruhi kepercayaan diri dan suasana hati pemain game. Lokasi: Tidak disebutkan; Subjek: Partisipan penelitian; Metode: Eksperimen.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. *Trash Talking*

1. Definisi *Trash Talking*

Trash talking adalah suatu bentuk komunikasi verbal yang dapat terjadi di berbagai konteks, termasuk dalam permainan video dan olahraga. Menurut Pujante (2021), *trash talking* adalah “penggunaan bahasa kasar atau menghina oleh seorang pemain game untuk membuat pemain lainnya merasa terintimidasi dan kehilangan fokus dalam permainan.” Ortiz (2018) menyatakan bahwa *trash talking* adalah “suatu cara untuk memperkuat solidaritas antara pemain sejenis, sambil menunjukkan dominasi dan eksklusivitas terhadap pemain lain yang berbeda.” Sedangkan Kniffin dan Palacio (2018) mendefinisikan *trash talking* sebagai “perilaku yang dimaksudkan untuk merendahkan atau meremehkan lawan dengan menggunakan bahasa yang provokatif, vulgar, dan kasar.”

Menurut Zimmerman dan Ybarra (2016), *trash talking* dapat menjadi agresif dan merugikan jika tidak diatur dengan baik, terutama dalam lingkungan online yang anonim. Fox et al., (2018) mengungkapkan bahwa *trash talking* dapat memengaruhi motivasi pemain dan memperkuat solidaritas antara pemain yang saling mendukung satu sama lain. Chui (2014) menekankan bahwa anonimitas online dapat memperkuat efek negative dari *trash talking* dan memicu perilaku anti-sosial di antara pemain.

Dalam penelitiannya, Conmy et al., (2013) menemukan bahwa *trash talking* dapat mempengaruhi harga diri dan emosi pemain. Wibowo dan Setyawan (2021) mengamati bahwa *trash talking* dapat menjadi bentuk interaksi sosial yang positif di antara pemain game, namun dapat memicu konflik jika digunakan secara berlebihan. Sementara itu, penelitian oleh Pujante (2021) menunjukkan bahwa *trash talking* dapat menjadi sumber hiburan dan meningkatkan kegembiraan dalam bermain game. Secara keseluruhan, *trash talking* dapat diartikan sebagai bentuk komunikasi verbal yang melibatkan penggunaan bahasa kasar, menghina, atau provokatif oleh seseorang untuk merendahkan orang lain..

2. Aspek *Trash Talking*

Aspek *trash talking* menurut Sola dan Ayodya (2023), yaitu:

a. Menghina

Poin pertama dari perilaku *trash talking* pada *game online* DOTA 2 adalah penggunaan Bahasa kasar. Penggunaan Bahasa kasar mencakup penggunaan kata-kata kasar, makian, atau kata-kata yang merendahkan lawan dalam percakapan atau chat game. Beberapa contoh kata-kata yang sering digunakan dalam Bahasa kasar ada game online termasuk kata-kata seperti *fuck*, *shit*, *damn*, *dude*, *noob*, *idiot*, *fucking*. Jika pemain sudah terbawa emosi akan menambahkan kata lain dari kalimatnya contohnya ditambahkan kata hewan seperti *fucking dog*, *playing with monkey*, *fucking big pig* mereka bisa mengetik atau berkata seperti jika emosinya sudah memuncak.

b. Menyombongkan diri

Poin kedua dari perilaku *trash talking* pada *game online* DOTA 2 adalah menyombongkan diri. Perilaku ini mencakup perilaku dimana pemain memuji dirinya sendiri atau timnya secara berlebihan, dan merendahkan kemampuan lawan. Pemain yang melakukan ini bertujuan untuk menunjukkan superioritas dirinya dan merendahkan lawan agar merasa takut atau kurang percaya diri. Contoh kata-katanya seperti *so EZ, is that all you have*.

3. Kosa Kata *trash talking*

Menurut penelitian Sugiono (2019), terdapat beberapa kosakata atau kata-kata yang sering digunakan dalam *trash talking*, yaitu:

a. Kecerdasan dan intelegensi

Kata-kata seperti “bodoh”, “idiot”, “*nob*”, “goblok”, dan sejenisnya sering digunakan untuk merendahkan kecerdasan dan intelegensi lawan dalam *game online*. Kata-kata tersebut dianggap mampu menunjukkan superioritas dan keunggulan di atas lawan.

b. Alat kelamin

Kata-kata seperti “kontol”, “peler”, dan sejenisnya sering digunakan untuk merendahkan lawan dengan menyebutkan alat kelaminnya. Kata-kata tersebut dianggap sebagai umpatan yang paling kuat dan merendahkan, serta dapat menghilangkan kepercayaan diri lawan.

c. Aktivitas seksual

Kata-kata seperti “entot”, dan sejenisnya sering digunakan untuk merendahkan lawan dengan menyebutkan aktivitas seksualnya. Kata-kata tersebut dianggap mampu menunjukkan bahwa lawan tidak berbudi pekerti dan tidak pantas untuk bermain *game online*.

d. Nama binatang

Kata-kata seperti “monyet”, “babi”, dan sejenisnya sering digunakan untuk merendahkan lawan dengan menyebutkan nama binatang. Kata-kata tersebut dianggap mampu menunjukkan bahwa lawan tidak beradab dan tidak pantas bermain *game online*.

e. Umpatan Bahasa Jawa

Kata-kata seperti “asu”, “jancok”, dan sejenisnya sering digunakan dalam *trash talking* yang menggunakan Bahasa Jawa. Kata-kata tersebut dianggap mampu menunjukkan rasa marah dan ketidakpuasan terhadap lawan, serta dianggap lebih kuat dan merendahkan daripada umpatan dalam Bahasa Indonesia.

4. Faktor *Trash Talking*

Menurut Pujante (2021), terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi terjadinya *trash talk* dalam konteks *game online*, yaitu:

a. Anonimitas

Anonimitas dalam *game online* dapat memungkinkan pemain untuk mengekspresikan diri dengan bebas, tanpa rasa takut akan konsekuensi sosial atau hukuman yang mungkin timbul akibat dari

penggunaan Bahasa yang kasar atau agresif. Dalam konteks game online, anonimitas dapat memberikan pemain rasa kebebasan dalam mengeluarkan emosi dan berbicara tanpa takut menjadi korban bully atau diskriminasi.

b. Kompetisi

Persaingan dalam *game online* bisa memicu penggunaan *trash talking* untuk mencapai tujuan tertentu seperti mengintimidasi lawan dan menunjukkan superioritas. Beberapa pemain mungkin merasa perlu untuk menggunakan Bahasa kasar atau menghina lawan mereka untuk menghilangkan kecemasan atau menunjukkan bahwa mereka lebih baik daripada lawannya.

c. Perasaan positif

Penggunaan *trash talking* juga dapat disebabkan oleh perasaan positif seperti kesenangan dan kepuasan dalam bermain game. Beberapa pemain dapat merasa terlibat dalam komunitas *game online*, dan merasa nyaman untuk berbicara dan berinteraksi dengan orang lain dalam game dengan cara yang mungkin tidak mereka lakukan di dunia nyata.

d. Emosi

Emosi seperti frustrasi dan kemarahan dapat memicu penggunaan *trash talking* sebagai bentuk ekspresi diri. Ketika pemain merasa kecewa atau marah, mereka mungkin merespon dengan menggunakan Bahasa kasar atau menghina lawan mereka.

e. Kebebasan berekspresi

Penggunaan *trash talking* di *game online* bisa dipandang sebagai bentuk kebebasan berekspresi yang memberikan pemain rasa kepuasan tersendiri. Beberapa pemain dapat merasa bahwa mereka lebih bebas untuk berbicara dan mengekspresikan diri mereka dalam game daripada di dunia nyata.

f. Budaya dan norma game

Budaya dan norma game tertentu dapat mempengaruhi penggunaan *trash talking* di *game online*. Misalnya, di beberapa game tertentu, penggunaan Bahasa kasar dan menghina lawan dianggap sebagai bentuk kebiasaan yang diterima dan bahkan diharapkan dari pemain. Sebaliknya, di game lain, penggunaan Bahasa kasar atau menghina lawan bisa dianggap sebagai perilaku yang tidak pantas dan dapat menyebabkan pemain dikenakan sanksi atau dikeluarkan dari game.

Berdasarkan penjelasan yang diberikan oleh Pujante (2021), dapat disimpulkan bahwa terdapat enam faktor yang mempengaruhi penggunaan *trash talking* dalam *game online*, yaitu anonimitas, kompetisi, perasaan positif, emosi, kebebasan berekspresi, dan budaya dan norma game. Anonimitas dalam *game online* mempermudah penggunaan *trash talking* karena pemain tidak perlu takut akan konsekuensi sosial atau hukuman yang mungkin timbul. Persaingan di dalam *game online* juga dapat memicu penggunaan *trash talking* untuk mencapai tujuan tertentu seperti

mengintimidasi lawan dan menunjukkan superioritas. Penggunaan *trash talking* juga dapat disebabkan oleh perasaan positif seperti kesenangan dan kepuasan dalam bermain game serta emosi seperti frustrasi dan kemarahan. Penggunaan *trash talking* di *game online* bisa dipandang sebagai bentuk kebebasan berekspresi yang memberikan pemain rasa kepuasan tersendiri. Selain itu, budaya dan norma game tertentu juga dapat memengaruhi penggunaan *trash talking* di *game online*, di mana beberapa game tertentu, penggunaan Bahasa kasar dan menghina lawan dianggap sebagai bentuk kebiasaan yang diterima dan bahkan diharapkan dari pemain.

B. Anonimitas

1. Definisi Anonimitas

Menurut Joinson (2001), anonimitas adalah kondisi di mana seseorang dapat berinteraksi dengan orang lain secara anonim, yaitu tanpa mengungkapkan identitas dirinya. Dalam konteks online, anonimitas seringkali terjadi ketika seseorang menggunakan nama samaran atau avatar untuk berkomunikasi atau berpartisipasi dalam suatu komunitas online. Suler (2004) mendefinisikan anonimitas sebagai kondisi dimana individu merasa bebas dari keterikatan sosial atau konsekuensi yang mungkin timbul dari tindakan atau perilaku yang dilakukannya secara online. Hal ini dikarenakan individu merasa tidak terlihat atau tidak diketahui oleh orang lain, sehingga merasa lebih berani untuk berbicara dan bertindak dengan cara yang mungkin tidak dilakukan dalam situasi yang lebih terstruktur. Postmes et al., (1998) mengartikan anonimitas sebagai keadaan di mana

identitas seseorang tidak diketahui oleh orang lain, dan sebagai akibatnya, individu merasa bebas untuk bertindak tanpa takut direndahkan atau mendapat hukuman dari orang lain. Dalam konteks game online, anonimitas dapat membuat individu merasa bebas untuk berbicara atau bertindak tanpa rasa takut atau khawatir akan konsekuensi dari tindakan atau perkataannya.

Menurut Acquisti dan Gross (2006), anonimitas adalah kemampuan seseorang untuk tidak diidentifikasi oleh orang lain atau sistem, baik secara sengaja maupun tidak. Anonimitas dapat terjadi akibat dari penggunaan alamat IP palsu atau menggunakan teknologi pengacakan yang menyembunyikan identitas pengguna. Nissenbaum (1998) menyatakan bahwa anonimitas dapat dibagi menjadi dua jenis, yaitu anonimitas “absolut” dan anonimitas “relative”. Anonimitas absolut merujuk pada keadaan di mana identitas seseorang benar-benar tidak diketahui oleh orang lain, sementara anonimitas relative merujuk pada keadaan di mana identitas seseorang diketahui oleh beberapa orang, tetapi tidak oleh semua orang. Nissenbaum menekankan bahwa anonimitas relative dapat lebih berbahaya daripada anonimitas absolut, karena dapat memicu penyebaran informasi yang tidak benar atau menimbulkan diskriminasi terhadap individu tertentu.

Berdasarkan definisi anonimitas yang disebutkan di paragraf tersebut, dapat disimpulkan bahwa anonimitas dapat memiliki arti yang berbeda tergantung pada konteks dan situasi penggunaannya. Anonimitas bisa berfungsi sebagai alat untuk memperkuat kebebasan berekspresi dan partisipasi publik, namun di sisi lain anonimitas juga bisa menyulitkan

pembentukan hubungan interpersonal yang kuat dan mempermudah komunikasi. Selain itu, anonimitas juga dapat membantu individu untuk mempertahankan privasi dan keamanan informasi mereka, serta memberikan perlindungan dan jarak dari risiko atau ancaman yang dianggap berbahaya.

Berdasarkan definisi anonimitas yang diberikan oleh Joinson (2001), Suler (2004), Postmes et al., (1998), Acquisti dan Gross (2006), dan Nissenbaum (1998), dapat disimpulkan bahwa anonimitas adalah kondisi di mana seseorang tidak mengungkapkan identitas dirinya ketika berinteraksi dengan orang lain atau sistem. Anonimitas dapat membuat individu merasa lebih bebas dan berani dalam bertindak dan berbicara, namun juga dapat menyulitkan pembentukan hubungan interpersonal yang kuat dan mempermudah komunikasi. Anonimitas bisa berfungsi sebagai alat untuk memperkuat kebebasan berekspresi dan partisipasi public, namun di sisi lain anonimitas juga bisa memicu penyebaran informasi yang tidak benar atau juga dapat membantu individu untuk mempertahankan privasi dan keamanan informasi mereka serta memberikan perlindungan dan jarak dari risiko atau ancaman yang dianggap berbahaya.

2. Aspek Anonimitas

Nissenbaum (1998) membagi anonimitas menjadi dua aspek, yaitu:

a. Anonimitas absolut

Anonimitas absolut adalah kondisi di mana seseorang benar-benar tidak teridentifikasi oleh orang lain atau sistem, sehingga tidak ada

informasi yang dapat dikaitkan dengan identitasnya. Dalam konteks online, ini dapat terjadi ketika seseorang menggunakan alamat IP yang palsu atau layanan VPN untuk menyembunyikan alamat IP asli mereka. Dalam hal ini, tidak ada informasi yang dapat digunakan untuk menghubungkan tindakan atau perilaku online dengan identitas pengguna, sehingga pengguna dapat melakukan tindakan atau perilaku yang mungkin tidak mereka lakukan jika identitas mereka diketahui.

b. Anonimitas relative

Anonimitas relative adalah kondisi di mana identitas seseorang tidak diketahui oleh semua orang, tetapi hanya oleh sebagian orang saja. sebagai contoh, dalam sebuah grup online, anggota grup online, anggota grup mungkin hanya mengetahui identitas satu sama lain, sementara orang lain di luar grup tidak tahu siapa anggota grup tersebut. Anonimitas relative dapat menyediakan ruang untuk berinteraksi dengan lebih bebas dan tanpa tekanan sosial daripada dalam situasi di mana identitas seseorang sepenuhnya diketahui, namun tetap ada kemungkinan bahwa identitas seseorang akan terungkap di kemudian hari.

Berdasarkan pembagian aspek anonimitas oleh Nissenbaum (1998), anonimitas dapat dibagi menjadi dua jenis, yaitu anonimitas absolut dan anonimitas relative. Anonimitas absolut terjadi ketika identitas seseorang benar-benar tidak diketahui oleh orang lain atau sistem, sedangkan anonimitas relative terjadi ketika identitas seseorang tidak diketahui oleh

semua orang, tetapi hanya oleh sebagian orang saja. Dalam konteks online, anonimitas dapat memberikan kebebasan kepada pengguna untuk melakukan tindakan atau perilaku yang mungkin tidak mereka lakukan jika identitas mereka diketahui.

3. Faktor Anonimitas

Menurut Pedersen (1997), *recovery*, *chatarsis*, dan *autonomy* adalah tiga faktor anonimitas yang mempengaruhi pengalaman individu dalam interaksi anonim.

a. *Recovery* (Pemulihan)

Anonimitas dapat membantu individu dalam proses pemulihan dari masalah kesehatan mental atau kecanduan. Dalam konteks ini, individu mungkin merasa lebih nyaman dan terbuka ketika menggunakan identitas anonim karena mereka tidak khawatir tentang stigma atau diskriminasi yang mungkin terjadi jika identitas mereka terungkap. Anonimitas juga dapat membantu individu merasa lebih aman dalam mencari dukungan atau bantuan dari kelompok dukungan online atau forum anonim.

b. *Chatarsis* (Pelampiasan)

Anonimitas dapat memberikan pengalaman *chatarsis* bagi individu dengan memungkinkan mereka untuk mengeluarkan emosi dan pikiran yang mungkin sulit atau tidak nyaman untuk dibagikan dengan orang lain secara terbuka. Dalam hal ini, anonimitas dapat membantu individu merasa lebih bebas dan terbuka dalam berbicara

tentang pengalaman pribadi mereka, yang pada akhirnya dapat membantu mereka merasa lebih lega dan terhindar dari masalah kesehatan mental.

c. *Autonomy* (otonomi)

Anonimitas juga dapat memberikan pengalaman autonomi bagi individu. Dalam konteks ini, individu dapat merasa lebih bebas untuk berbicara, berperilaku, atau melakukan tindakan yang mungkin tidak mereka lakukan jika identitas mereka diketahui. Anonimitas juga dapat membantu individu merasa tidak berdaya atau diintimidasi dalam interaksi yang bersifat tatap muka.

Secara keseluruhan, tiga faktor anonimitas menurut Pedersen (1997) yaitu *recovery*, *chatarsis*, dan *autonomy*, memperlihatkan bagaimana anonimitas dapat mempengaruhi pengalaman individu dalam interaksi anonim. Anonimitas dapat memberikan dukungan, pengalaman *chatarsis*, dan merasa lebih kuat dan berdaya.

C. *Multiplayer Online Battle Arena* (MOBA)

1. Definisi MOBA

Multiplayer Online Battle Arena atau MOBA adalah genre permainan video yang terkenal dengan *gameplay* pertempuran antar pemain di arena. Biasanya dimainkan secara daring, dan melibatkan dua tim yang berisi beberapa pemain, yang saling berhadapan untuk menghancurkan struktur musuh dan memenangkan pertandingan. Pada umumnya, game MOBA memiliki karakteristik yang sama, seperti kontrol satu karakter,

berfokus pada pertarungan antar pemain dalam tim, serta strategi yang kompleks. Menurut artikel di IGN, *League of Legends*, yang dirilis pada tahun 2009, adalah game MOBA terbesar di dunia dengan pemain aktif lebih dari 1,4 juta orang (MacManus, 2012). Sementara itu, Dota 2, game MOBA buatan Valve Corporation, memiliki pemain aktif rata-rata sekitar 680 ribu pemain (Clement, 2023).

Berdasarkan paragraph di atas dapat disimpulkan bahwa MOBA merupakan permainan daring yang melibatkan pertempuran antar pemain di arena. Permainan ini biasanya dimainkan oleh dua tim yang berisi beberapa pemain dan bertujuan untuk menghancurkan struktur musuh untuk memenangkan pertandingan.

2. *Defense of The Ancients 2 (DOTA 2)*

Salah satu *game* online yang merupakan bagian dari MOBA adalah DOTA 2. DOTA 2 merupakan *game online multiplayer* yang sangat populer di seluruh dunia. Game ini dikembangkan oleh Valve Corporation dan dirilis pada tahun 2013. DOTA 2 menggabungkan elemen strategi *real-time* dengan permainan aksi, dan menantang pemain untuk bekerja sama dengan tim mereka dalam mengalahkan lawan mereka. Menurut laporan dari (Clement, 2022), DOTA 2 adalah salah satu game online terpopuler di dunia, dengan lebih dari 8 juta pemain aktif setiap bulannya.

DOTA 2 memiliki fitur yang menarik untuk para pemainnya seperti pilihan hero yang beragam, DOTA 2 memiliki lebih dari 120 hero yang berbeda, masing-masing dengan kekuatan, kelemahan, dan kemampuan

unik yang memungkinkan pemain untuk memilih hero yang sesuai dengan gaya bermain mereka. DOTA 2 memiliki beberapa mode permainan, termasuk mode *All Pick*, *Captains Mode*, dan *Random Draft*. Setiap mode memiliki aturan yang berbeda dan memungkinkan pemain untuk memilih mode yang sesuai dengan preferensi mereka. DOTA 2 memiliki sistem *matchmaking* yang memungkinkan pemain untuk ditempatkan dalam game dengan pemain lain yang memiliki kemampuan yang sebanding. Ini membantu memastikan bahwa permainan menjadi adil dan menantang bagi semua pemain.

Berdasarkan paragraph di atas dapat disimpulkan bahwa DOTA 2 merupakan sebuah game online *multiplayer* yang dikembangkan oleh Valve Corporation dan dirilis pada tahun 2011. DOTA 2 menggabungkan elemen strategi *real-time* dengan permainan aksi, dan menantang pemain untuk bekerja sama dengan tim mereka dalam mengalahkan lawan mereka. Game ini memiliki fitur menarik seperti pilihan hero yang beragam dengan kekuatan, kelemahan, dan kemampuan unik, serta beberapa mode permainan yang memungkinkan pemain memilih sesuai dengan preferensi mereka. DOTA 2 juga memiliki sistem *matchmaking* yang adil dan menantang bagi semua pemain. DOTA 2 adalah salah satu *game online* terpopuler di dunia dengan lebih dari 8 juta pemain aktif setiap bulannya.

D. Kerangka Berpikir



Gambar 1. Kerangka berpikir

Anonimitas dan *trash talking* merupakan fenomena yang sering terjadi dalam permainan video online, khususnya pada game MOBA. Anonimitas memberikan peluang kepada pemain untuk menggunakan identitas yang disembunyikan, yang memungkinkan mereka untuk berbicara dengan lebih bebas dan berperilaku tanpa rasa takut untuk mendapatkan sanksi (Suler, 2004). Dalam konteks ini, *trash talking* menjadi semakin merajalela dan menjadi masalah yang sering terjadi dalam permainan online MOBA. Efek dari anonimitas pada *trash talking* pada pemain game online MOBA bisa berbahaya, karena dapat menyebabkan pemain yang menjadi sasaran *trash talking* merasa terintimidasi dan kehilangan fokus dalam permainan. Hal ini dapat mempengaruhi kinerja mereka dalam permainan dan membuat mereka cenderung membalas dengan Bahasa yang sama kasar. Faktor-faktor seperti keseruan, kompetitif, penghindaran rasa malu, sosial dan budaya, serta teknologi dan fitur game, semuanya memainkan peran penting dalam terjadinya *trash talking* dalam permainan online MOBA (Pujante, 2021). Salah satu penelitian yang mengeksplorasi efek anonimitas terhadap perilaku negative dalam game daring adalah penelitian yang dilakukan oleh Fox dan Tang (2014). Penelitian ini menunjukkan bahwa orang yang bermain game online dengan anonimitas cenderung untuk melakukan *trash talking* dan perilaku agresif dalam permainan.

Penelitian lainnya yang dilakukan oleh Detenber et al., (1998) menemukan bahwa ketika orang merasa anonim, mereka lebih cenderung untuk menunjukkan perilaku yang tidak etis atau agresif dalam komunikasi online.

E. Hipotesis

“Anonimitas memiliki efek terhadap *trash talking* pemain DOTA 2”

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain Eksperimen

Desain eksperimental yang dilakukan adalah eksperimen murni yaitu digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan. Dalam penelitian ini digunakan untuk mencari efek variabel anonimitas terhadap variabel perilaku *trash talking* dengan variabel kontrol nya adalah jenis kelamin, usia, dan lama pengalaman bermain game DOTA 2. Desain eksperimen yang digunakan yaitu *True Experimental Design* karena sampel yang digunakan untuk eksperimen maupun sebagai kelompok kontrol diambil secara *random* dari populasi tertentu. Bentuk desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Control Group Design*.

Dalam desain ini partisipan dibagi menjadi menjadi dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen yang menerima perlakuan anonimitas dan kelompok kontrol yang tidak menerima perlakuan anonimitas. Kelompok kontrol digunakan sebagai pembanding untuk melihat apakah ada perbedaan yang signifikan antara kelompok yang menerima perlakuan anonimitas dan kelompok yang tidak menerima perlakuan anonimitas. Dalam desain kelompok kontrol, randomisasi atau pengacakan dilakukan untuk menghindari bias pemilihan kelompok. Subjek secara acak ditempatkan dalam kelompok eksperimen atau kelompok kontrol. Randomisasi ini penting untuk memastikan

bahwa perbedaan antara kelompok tidak disebabkan oleh faktor-faktor yang tidak terkait dengan perlakuan atau intervensi yang teliti (Shadish et al., 2002).

B. Definisi Operasional

1. *Trash Talking*

Trash Talking adalah penggunaan Bahasa kasar atau kata-kata yang merendahkan oleh seorang pemain game online DOTA 2 untuk membuat pemain lainnya merasa terintimidasi dan kehilangan fokus dalam permainan. Dalam penelitian eksperimen ini, *trash talking* diukur dengan mencatat frekuensi dan intensitas penggunaan Bahasa kasar dan kata-kata menyombongkan diri oleh partisipan selama bermain game. Efek anonimitas terhadap *trash talking* diukur dengan membandingkan frekuensi dan intensitas penggunaan kata kasar dan mencakup aspek menghina dan menyombongkan diri. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2. Daftar kata *trash talking*

Daftar Kata	
Menghina	Kecerdasan & Intelegensi <i>Bodoh, tolol, buta map</i>
	Alat Kelamin <i>kontol, memek, pepek, titit</i>
	Aktivitas Seksual <i>Ngentot, ngewe,</i>
	Nama Binatang <i>Anjing, babi, monyet,</i>
	Bahasa Daerah <i>Wong edan, asu kowe, celeng, mamakmu lonte, jancok, ndasmu, tai, pantek</i>
Menyombong	Kecerdasan & Intelegensi <i>Sini kalo berani satu lawan satu, kok cepet banget matinya, kukira keras ternyata kertas.</i>
	Alat Kelamin <i>makan nih kontol, punya titit enggak kok enggak berani?</i>
	Aktivitas Seksual

Sini kalo berani gue entot lu semua,

Nama Binatang

Naga masak kalah sama kuda, anjing cuman gonggong doang gk berani maju,

Bahasa Daerah

mati kowe, koplak kabeh, pekok kowe, dienggo matane

2. Anonimitas

Anonimitas adalah kondisi dimana partisipan dalam penelitian merasa bebas dari keterikatan sosial atau konsekuensi yang mungkin timbul dari tindakan atau perilaku yang dilakukannya dalam game online DOTA 2. Hal ini terjadi karena partisipan merasa tidak terlihat atau tidak diketahui oleh pemain lain, sehingga merasa lebih berani untuk melakukan perilaku *trash talking* yang mungkin tidak dilakukan dalam situasi yang lebih terstruktur.

Dalam penelitian ini anonimitas yang digunakan adalah anonimitas absolut dimana antar pemain tidak saling mengenal satu sama lain baik itu diluar *game* maupun didalam *game*. Didalam *game* peneliti memberikan perlindungan identitas bagi partisipan yang tergolong dalam kelompok eksperimen menggunakan nama samaran atau *nickname* serta penghapusan informasi identitas lainnya seperti foto profil dan data pribadi. Sedangkan, diluar *game* peneliti memastikan agar kelompok eksperimen tidak mengenal satu sama lain dengan cara menempatkan tempat bermainnya secara berjauhan antara pemain satu dengan pemain lain. Efek dari anonimitas terhadap perilaku *trash talking* akan diukur dengan membandingkan frekuensi dan intensitas *trash talking* antara kondisi anonim dan kondisi non anonim.

C. Subjek Penelitian

Subjek penelitian diambil menggunakan rekrutmen, dengan cara menempelkan pamflet pada warung internet animenet Borobudur yang disertai dengan link dan *barcode* pendaftaran. Teknik ini dilakukan dengan cara memilih merekrut orang yang memenuhi kriteria sebagai sampel awal yaitu berjenis kelamin laki-laki, berusia minimal 18 tahun, dan memiliki pengalaman bermain DOTA 2 selama 1 tahun. Dalam formulir pendaftaran juga ditampilkan kolom persetujuan peserta terkait partisipasi mereka yang akan digunakan untuk tujuan penelitian. Kemudian partisipan yang sudah mendaftar dan setuju di random menjadi dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Dalam penelitian ini peserta awal yang mendaftar dari rekrutmen sebanyak 15 orang. Namun, dikarenakan 5 orang tidak memenuhi kriteria yang ada maka tidak lolos dalam seleksi. Setelah itu 10 orang peserta yang lolos dalam seleksi dibagi menjadi 2 kelompok yaitu kelompok kontrol 5 orang dan kelompok eksperimen 5 orang dengan menggunakan aplikasi *shuffle* melalui *smarthone*. Selain itu benefit/hadiah yang ditawarkan dalam pamflet berfungsi untuk menarik peserta agar mau berpartisipasi dalam penelitian yang dilakukan.

D. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat atau sarana yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam suatu penelitian (Sugiyono, 2013). *Behavioral observation scale* adalah instrumen yang disusun oleh Latham dan Wexley (1977) yang digunakan untuk mengukur kinerja karyawan dalam konteks

penilaian kinerja. Namun, dalam penelitian ini skala tersebut akan dimodifikasi dan disesuaikan dengan konteks dalam penelitian ini yaitu terkait *trash talking* pada pemain DOTA 2. BOS mengharuskan pengamat untuk mengamati perilaku secara langsung dan memberikan penilaian terhadap perilaku yang diamati menggunakan skala yang telah disepakati sebelumnya.

Dalam penelitian ini, pengamatan perilaku dilakukan dengan cara mengamati perilaku pemain dalam situasi permainan online DOTA 2, baik saat pemain menggunakan nama asli atau anonim. Pada tahap awal, peneliti perlu mengembangkan skala pengamatan perilaku yang berisi item-item perilaku yang terkait dengan *trash talking*, seperti penggunaan bahasa kasar dan menyombongkan diri sesuai aspek yang disebutkan oleh (Sola & Ayodya, 2023). Pengamat akan mengamati perilaku pemain selama sesi permainan dan memberikan penilaian perilaku pemain menggunakan skala pengamatan perilaku yang telah disepakati.

E. Teknik Pengujian Instrumen Penelitian

1. Validitas

Validitas adalah ukuran sejauh mana sebuah instrument pengukuran dapat secara akurat merefleksikan konsep yang dituju. Salah satu metode yang digunakan untuk menguji validitas adalah melalui pendapat para ahli atau *expert judgment*. Menurut Azwar (2017), *expert judgment* merupakan prosedur yang melibatkan para ahli yang memiliki pengetahuan dan pengalaman yang relevan dalam bidang yang diukur untuk mengevaluasi instrument pengukuran. Dalam penelitian ini para ahli memberikan

pandangan mereka untuk memvalidasi lembar *behavioral checklist trash talking* yang disusun, termasuk mengevaluasi kecocokan item-item dalam checklist dengan variabel yang diinginkan.

Hasil uji validitas *checklist trash talking* melalui *expert judgment* menghasilkan beberapa perbaikan yang perlu dilakukan. *Expert 1* memberikan beberapa saran perbaikan, antara lain: 1) Jenis-jenis kata-kata yang digunakan perlu diatur dalam sebuah outline, dan frekuensi masing-masing kata perlu dihitung; 2) Terdapat beberapa item dalam *checklist* yang tidak menggambarkan konteksnya dengan baik; 3) Kolom frekuensi pada *checklist* terlalu sempit, sehingga membutuhkan perluasan; 4) Penggunaan Bahasa daerah dapat dikategorikan sama dengan bahasa Indonesia jika substansinya sama, sehingga perlu fokus pada kategori substansi kata, bukan pada Bahasa yang digunakan; 5) Kategori kata kasar pada aspek menyombongkan diri perlu diperbaiki agar lebih tepat.

Selanjutnya, *expert 2* juga memberikan saran perbaikan terkait *checklist*. Dalam daftar yang sudah dituliskan, masih terdapat beberapa kosakata yang sering digunakan untuk mengumpat seperti “bajingan”, “bangsat”, “fuck”, “goblok”, dan sebagainya. Oleh karena itu, perlu dilakukan penyempurnaan pada *checklist* untuk mengatasi penggunaan kata-kata yang mengandung penghinaan atau caci maki tersebut.

Dengan menerima masukan dari kedua ahli tersebut, *checklist trash talking* dapat diperbaiki dan disesuaikan sehingga dapat digunakan secara valid dalam penelitian ini.

2. Uji Coba

Uji coba *checklist trash talking* dilakukan selama 3 hari, mulai dari tanggal 29 Mei hingga 31 Mei 2023. Tempat uji coba ini dilakukan di warung internet Animenet Borobudur. Subjek yang terlibat dalam uji coba ini sebanyak 5 orang secara acak yang saat itu sedang bermain di warung internet. Melalui uji coba ini, *checklist trash talking* dievaluasi dalam situasi yang nyata, yaitu di lingkungan warung internet yang merupakan tempat yang sering dikunjungi oleh para pemain *game online*, termasuk *game DOTA 2*. Partisipasi subjek dalam uji coba ini dapat memberikan wawasan yang relevan dan memberikan pemahaman yang lebih baik tentang efektivitas *checklist trash talking* dalam mengidentifikasi dan mengukur tingkat penggunaan kata-kata kasar atau menghina dalam interaksi pemain game.

Setelah dilakukan kepada 5 orang subjek, uji coba *checklist trash talking* di warung internet animenet Borobudur menemukan tambahan beberapa kata-kata yang masuk dalam kategori menghina. Hasil ini memberikan kontribusi penting untuk pengembangan instrument penelitian yang akan digunakan di masa mendatang. Kata-kata baru yang ditemukan selama uji coba tersebut akan ditambahkan ke dalam instrument penelitian guna memperluas cakupan identifikasi dan pengukuran tingkat penggunaan kata-kata kasar atau menghina dalam interaksi antar pemain game.

F. Prosedur Penelitian

1. Pra Penelitian

a. Pembuatan *Behavioral Checklist Trash Talking*

Behavioral checklist berwujudkan daftar bahasa kasar yang mencakup aspek menghina dan menyombongkan diri sebagai alat untuk mengamati perilaku pemain DOTA 2 secara langsung.

b. Penilaian kepada *Expert Judgement*

Behavioral checklist trash talking yang sudah dibuat akan dinilai oleh *expert judgement* untuk diberikan saran dan masukan kemudian dilakukan perbaikan dan disesuaikan sehingga dapat digunakan secara valid dalam penelitian ini.

c. Melakukan pembukaan rekrutment subjek penelitian

Subjek penelitian diambil dengan menggunakan cara rekrutmen. Penyebaran *google form* pendaftaran yang dilakukan melalui pemasangan pamflet yang ditempel pada warung internet animenet Borobudur dan penyebaran pamflet online melalui group pemain DOTA 2 yang relevan.

d. Uji coba *behavioral checklist trash talking*

Behavioral checklist trash talking dilakukan di warung internet Animenet Borobudur, subjek yang terlibat dalam uji coba ini sebanyak 5 orang secara acak yang saat itu sedang bermain. Uji coba ini dilakukan untuk mengevaluasi *behavioral checklist trash talking* dalam situasi nyata.

e. Izin Penelitian

Izin melakukan penelitian yang peneliti lakukan adalah dengan meminta izin kepada pemilik warung internet animenet borobudur dimana penelitian ini akan dilakukan. Kemudian berikutnya kepada pihak ketua RT sebagai tokoh masyarakat yang bertanggung jawab dengan wilayah di sekitar tempat penelitian yang akan dilakukan.

f. Seleksi rekrutment dan pembagian kelompok

Pada tahap seleksi rekrutment dilakukan penyaringan dari 15 orang subjek yang mendaftar menjadi 10 orang sebagai subjek yang akan diikuti dalam penelitian. Sebanyak 10 orang subjek akan dibagi menjadi 2 kelompok, dimana disetiap kelompok terdiri masing-masing 5 orang subjek. Penentuan kelompok ditentukan secara acak dengan sistem undian.

g. Breafing dengan para asisten

Pada tahap ini breafing dengan para asisten dilakukan untuk memberikan pengertian penggunaan behavioral checklist trash talking meliputi aspek dan kategori kata-kata yang terdapat di dalamnya agar penilaian antara asisten satu dengan yang lainnya sama.

2. Pelaksanaan penelitian

Penelitian ini dilaksanakan selama 2 hari, yaitu pada tanggal 2 dan 3 Juni 2023 di warung internet Animenet Borobudur. Pada tanggal 2 Juni, dilakukan pengumpulan data pada kelompok kontrol yang terdiri dari 5

orang subjek. Pengumpulan data ini dilakukan secara bersamaan pada pukul 19.00 hingga 20.30 malam. Sementara itu, pada tanggal 3 Juni 2023, dilakukan pengumpulan data pada kelompok eksperimen yang juga terdiri dari 5 orang. Pengumpulan data pada kelompok eksperimen dilakukan secara bersamaan pada pukul 19.00 hingga 20.30 malam.

Selama pelaksanaan penelitian, peneliti dibantu oleh 4 orang asisten untuk mengisi *checklist trash talking* untuk setiap subjek. Hal ini dilakukan untuk memastikan bahwa data yang terkumpul akurat dan tidak terlewatkan. Asisten membantu dalam mencatat perilaku yang relevan yang terkait dengan penggunaan kata-kata kasar atau menghina dalam interaksi pemain game.

Pengambilan data pada kelompok kontrol tidak diberikan perlakuan anonimitas absolut dan diminta untuk bermain secara bersamaan dengan menggunakan nama asli mereka selama bermain game online DOTA 2. Dalam kelompok kontrol ini, setiap pemain diperkenalkan terlebih dahulu satu sama lain sehingga para pemain tidak bersifat anonim ketika bermain DOTA 2.

Pengambilan data pada kelompok eksperimen, peserta diminta untuk menggunakan nama samaran atau *nickname* selama bermain game online DOTA 2 dan juga menggunakan server IP *address* palsu atau layanan VPN. Tujuan dari penggunaan nama samaran ini adalah untuk memberikan rasa anonimitas yang lebih besar pada peserta. Dengan menggunakan nama samaran, peserta dapat merasa lebih nyaman dan

merasa lebih bebas dalam melakukan tindakan, termasuk dalam hal *trash talking*. Subjek juga bermain dengan posisi tempat bermain yang berjauhan dengan subjek eksperimen lain agar tidak terpengaruh oleh pemain lain.

3. Pasca Penelitian

- a. Pembagian benefit dan reward pada peserta yang sudah bersedia menjadi subjek penelitian berupa billing warnet 4 jam, makan, dan rokok.
- b. Debriefing pada subjek penelitian terkait penelitian yang sudah dilakukan meliputi kegunaan penelitian, tujuan penelitian, kerahasiaan data subjek, dan kerahasiaan identitas subjek.
- c. Menganalisis data hasil dengan melakukan uji asumsi dan uji hipotesis berdasarkan data yang diperoleh ketika melakukan observasi.

G. Etika Penelitian

Berdasarkan Buku Kode Etik Psikologi HIMPSI (2010), terdapat beberapa hal yang harus diperhatikan dalam melakukan penelitian dengan metode *True Experimental Design* dengan *Rndomized Control Design*. Adapun etika penelitian yang harus diperhatikan adalah sebagai berikut:

1. *Deception*

Peneliti secara jujur memberitahukan tujuan penelitian kepada peserta setelah mereka selesai bermain *game DOTA 2*, yaitu ketika akan dilakukan pembagian benefit atau Hadiah.

2. *Debriefing*

Sebelum penelitian berlangsung, dilakukan debriefing dengan asisten penelitian. Hal ini bertujuan untuk memastikan bahwa asiste penelitian memiliki pemahaman yang seragam tentang tata cara pengisian *behavioral checklist*. Debriefing ini mencegah terjadinya perbedaan persepsi dan memberikan kejelasan mengenai sistem penilaian yang digunakan dalam penelitian

3. Persetujuan peserta

Persetujuan ini diambil melalui formulir pendaftaran terkait hak-hak mereka yaitu peserta diberi kesempatan untuk menarik diri dari penelitian jika mereka merasa tidak nyaman atau tidak ingin melanjutkan partisipasi mereka. meskipun peserta belum diberitahu secara rinci tentang pola atau bentuk penelitiannya. Namun, dalam di akhir eksperimen, peserta akan diberikan penjelasan lengkap mengenai tujuan dan metode penelitian.

H. Analisis Data

1. Uji Asumsi

a. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk menguji distribusi dari kelompok eksperimen dengan menggunakan *Uji Shapiro-wilk* dengan kriteria uji hipotesis diterima jika nilai Sig. $< 0,05$, sebaliknya jika nilai Sig. $> 0,05$ maka hipotesis ditolak.

2. Uji Hipotesis

a. Uji-T

Analisis data dalam penelitian ini digunakan *paired sample T-Test*, dimana digunakan untuk membandingkan rata-rata antara dua kelompok yang saling tidak terkait, yaitu kelompok eksperimen yang diberikan anonimitas dan kelompok kontrol yang tidak diberikan anonimitas (Kline, 2015). Prosedur uji-t membandingkan dua kelompok berdasarkan nilai mean, *standar deviation*, dan ukuran sampelnya. Uji-t menghasilkan nilai t-statistik yang menunjukkan perbedaan antara dua kelompok. Jika t-statistik lebih besar dari t-tabel, maka terdapat perbedaan yang signifikan antara dua kelompok. Uji T dilakukan dengan menggunakan bantuan software SPSS seri 23.

Dalam penelitian ini, nilai t-statistik digunakan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan signifikan dalam skor *trash talking* antara kelompok eksperimen dan kelompok control setelah diberikan perlakuan anonimitas absolut. Hasil dari uji-t akan memberikan informasi apakah perlakuan anonimitas absolut memiliki efek yang signifikan terhadap tingkat *trash talking* pada game online MOBA.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Kesimpulan dari penelitian ini adalah bahwa anonimitas memiliki pengaruh yang signifikan terhadap tingkat *trash talking* dalam konteks penelitian ini. Kelompok eksperimen yang berpartisipasi dalam kondisi anonim menunjukkan tingkat *trash talking* yang lebih tinggi daripada kelompok kontrol yang tidak diberikan anonimitas. Temuan ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang juga menemukan bahwa anonimitas meningkatkan perilaku agresif atau kurang sopan dalam interaksi online. Perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok menunjukkan bahwa anonimitas dapat mempengaruhi perilaku *trash talking* pada situasi yang diteliti. Hasil ini memberikan pemahaman yang lebih dalam tentang peran anonimitas dalam meningkatkan perilaku *trash talking* dan menyajikan data yang relevan untuk penelitian lebih lanjut tentang fenomena ini.

B. Keterbatasan Penelitian

1. Generalisasi

Keterbatasan dalam generalisasi dapat muncul karena sampel penelitian yang relatif kecil dan terdiri dari subjek yang terbatas pada laki-laki dengan rentang usia antara 18 hingga 25 tahun yang bermain DOTA 2. Hal ini dapat membatasi kemampuan untuk menyimpulkan pengaruh anonimitas terhadap *trash talking* pada populasi yang lebih luas dan variasi dalam kelompok usia dan jenis kelamin.

C. Saran

1. Untuk Peneliti Selanjutnya

- a. Disarankan untuk melibatkan subjek penelitian dengan variasi usia yang lebih luas dan termasuk perempuan sebagai bahan dari populasi yang diteliti. Hal ini akan membantu menggeneralisasi hasil penelitian ke populasi yang lebih luas.
- b. Dapat mempertimbangkan penggunaan desain penelitian yang lebih kompleks, seperti desain faktorial, untuk memeriksa pengaruh variabel lain yang mungkin mempengaruhi perilaku *trash talking*.
- c. Mengumpulkan data tambahan melalui metode lain, seperti wawancara dapat memberikan pemahaman yang lebih dalam tentang motivasi dan persepsi subjek terkait dengan perilaku *trash talking*.
- d. Melakukan analisis statistik yang lebih rinci dan menyeluruh untuk memahami dampak anonimitas secara lebih mendalam pada perilaku *trash talking* dan mempertimbangkan penggunaan alat pengukuran yang lebih spesifik dan valid.

DAFTAR PUSTAKA

- Acquisti, A., & Gross, R. (2006). Imagined communities: awareness, information sharing, and privacy on the Facebook. In 6th Workshop on. *Privacy Enhancing Technologies, Robinson College, Cambridge University, UK*, 1–22.
- Amry, H., & Pratama, M. (2021). Pengaruh anonimitas terhadap cyberbullying pada penggemar k-pop di twitter. *NUSANTARA: Jurnal Ilmu Pengetahuan Sosial*, 8(1), 265–270. <http://jurnal.um-tapsel.ac.id/index.php/nusantara/index>
- Azwar, S. (2017). *Metode Penelitian Psikologi* (Edisi III). Pustaka Pelajar.
- Chang, J. (2008). The role of anonymity in deindividuated behavior: A comparison of deindividuation theory and the social identity model of deindividuation effects (SIDE). *The Pulse*, 6(1), 1–9.
- Chen, V. H. H., & Wu, Y. (2015). Group identification as a mediator of the effect of players anonymity on cheating in online games. *Behaviour and Information Technology*, 34(7), 658–667. <https://doi.org/10.1080/0144929X.2013.843721>
- Chui, R. (2014). A multi-faceted approach to anonymity online: Examining the relations between anonymity and antisocial behavior. *Virtual Worlds Research*, 7(2), 1–13.
- Clement, J. (2022). *Online gaming - Statistics & Facts*. Statista. <https://www.statista.com/topics/1551/online-gaming/#topicOverview>
- Clement, J. (2023). *Dota 2 actives player Steam 2023*. Statista. <https://www.statista.com/statistics/807457/dota-2-number-players-steam/>
- Conmy, B., Tenenbaum, G., Eklund, R., Roehrig, A., & Filho, E. (2013). Trash talk in a competitive setting: Impact on self-efficacy and affect. *Journal of Applied Social Psychology*, 43(5), 1002–1014. <https://doi.org/10.1111/jasp.12064>
- Detenber, B. H., Simons, R. F., & Bennett, G. G. (1998). Roll 'em!: The effects of picture motion on emotional responses. *Journal of Broadcasting and Electronic Media*, 42(1), 113–127. <https://doi.org/10.1080/08838159809364437>
- Fajar, D. P. (2020). Melacak penyebab agresivitas verbal di media sosial berdasarkan perspektif kajian communibiology. *Jurnal Ilmiah Dinamika Sosial*, 4(2), 191. <https://doi.org/10.38043/jids.v4i2.2370>
- Fox, J., Gilbert, M., & Tang, W. Y. (2018). Player experiences in a massively multiplayer online game: A diary study of performance, motivation, and social interaction. *New Media and Society*, 20(11), 4056–4073. <https://doi.org/10.1177/1461444818767102>
- Fox, J., & Tang, W. Y. (2014). Sexism in online video games: The role of conformity to masculine norms and social dominance orientation. *Computers in Human Behavior*, 33, 314–320. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2013.07.014>
- Gameloft. (2013). *Dota 2 Game Guide and Walkthrough*. Gamepressure.
- HIMPSI. (2010). Kode Etik Psikologi Indonesia. *Kongres XI Himpsi*, 11–19.
- Joinson, A. N. (2001). Self-disclosure in computer-mediated communication: The role of self-awareness and visual anonymity. *European Journal of Social Psychology*, 31(2),

- 177–192. <https://doi.org/10.1002/ejsp.36>
- Kang, R., Brown, S., & Kiesler, S. (2013). Why do people seek anonymity on the internet? Informing policy and design. *Conference on Human Factors in Computing Systems - Proceedings*, 2657–2666. <https://doi.org/10.1145/2470654.2481368>
- Kline, R. B. (2015). Principles and Practice of Structural Equation Modeling. In *The Guilford Press*.
- Kniffin, K. M., & Palacio, D. (2018). Trash-Talking and Trolling. *Human Nature*, 29(3), 353–369. <https://doi.org/10.1007/s12110-018-9317-3>
- Latham, G. P., & Wexley, K. N. (1977). Behavioral observation scales (BOS) for performance appraisal purposes. *Personel Psychology*, 30, 255–268. <https://doi.org/10.1201/9780203489925.ch54>
- MacManus, C. (2012). *Leagur og Legends the world's "most played video game."* CNET. <https://www.cnet.com/culture/league-of-legends-the-worlds-most-played-video-game/>
- Macrina, A., & Cooper, T. (2019). Anonymity. In *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952.
- Nissenbaum, H. (1998). Protecting privacy in an information age: The problem of privacy in public. *Law and Philosophy*, 17, 559–596. <https://doi.org/10.4324/9781315259697-35>
- Ortiz, S. M. (2018). The meanings of racist and sexist trash talk for men of color: A cultural sociological approach to studying gaming culture. *New Media and Society*, 21(4), 1–16. <https://doi.org/10.1177/1461444818814252>
- Pedersen, D. M. (1997). Psychological functions of privacy. *Journal of Environmental Psychology*, 17(2), 147–156. <https://doi.org/10.1006/jevp.1997.0049>
- Postmes, T., Spears, R., & Lea, M. (1998). Breaching or building social boundaries? SIDE-effects of computer-mediated communication. *Communication Research*, 25(6), 689–715. <https://doi.org/10.1177/009365098025006006>
- Pramudya, D. A., Oxygentri, O., & Nurkinan. (2023). Pengaruh perilaku trash talking dalam game online mobile legends terhadap agresivitas pada komunitas cikarang gamers. *Ilmu Pengetahuan Sosial*, 10(2), 595–599.
- Pujante, N. T. (2021). Speech for Fun , Fury , and Freedom : Exploring Trash Talk in Gaming Stations. *Asian Journal of Language, Literature and Culture Studies*, 4(1), 1–11.
- Purnamasari, Y., Clara, Y., Yesisca, Lady, Immanuel, F., & Isnaini, M. (2023). Komunikasi Secara Virtual Para Pemain MMORPG Ragnarok X : Next Generation. *Jurnal Ilmiah Komunikasi*, 15(01), 48–54.
- Septiyani, A. (2022). *Indonesia jadi negara kedua pengguna internet yang banyak main game.* Games.Grid.Id. <https://games.grid.id/read/153263015/indonesia-jadi-negara-kedua-pengguna-internet-yang-banyak-main-game>
- Setyorini, T. (2022). *Ternyata hobi main game menyimpan 5 manfaat ini.* Merdeka.Com. <https://www.merdeka.com/gaya/ternyata-hobi-nge-game-menyimpan-5-manfaat-ini->

lho.html

- Shadish, W. R., Cook, T. D., & Campbell, D. T. (2002). Experimental and Designs for Generalized Causal Inference. In *Experimental and quasi-experimental design for causal inference* (Issue 814).
- Sola, K., & Ayodya, B. P. (2023). Perilaku Komunikasi Trash talking Pemain Game online Dota 2 pada Komunitas Kolam Dota 2 Indonesia v2. *Indonesia Conference on Communication Science (ICCS)*.
- Sugiono, L. A. (2019). Trash-Talking Dalam Game Online Pada User Game Online Di Indonesia. *Departemen Ilmu Komunikasi FISIP Universitas Airlangga*, 1–12. https://repository.unair.ac.id/87306/5/JURNAL_Linda_Apriliya_Sugiono_071511533037.pdf
- Sugiyono, D. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Tindakan*.
- Suler, J. (2004). The online disinhibition effect. *Cyber Psychology & Behavior*, 7(3), 321–326. <https://doi.org/10.1089/1094931041291295>
- Tang, W. Y., & Fox, J. (2016). Men's harassment behavior in online video games: Personality traits and game factors. *Aggressive Behavior*, 42(6), 513–521. <https://doi.org/10.1002/ab.21646>
- Valve Corporation. (2013). *Dota 2*. Steampowered.
- Wallace, K. A. (1999). Anonymity. *Ethics and Information Technology*, 1(1), 23–35.
- Wibowo, M. F. (2020). Trash-Talking Dalam Game Online PUBG Mobile. In *eprints.ums.ac.id*.
- Wiguna, G. Y., & Herdiyanto, Y. K. (2018). Coping pada remaja yang kecanduan bermain game online. *Jurnal Psikologi Udayana*, 5(2), 450. <https://doi.org/10.24843/jpu.2018.v05.i02.p15>
- Yip, J. A., Schweitzer, M. E., & Nurmohamed, S. (2017). Trash-talking: Competitive incivility motivates rivalry, performance, and unethical behavior. *Organizational Behavior and Human Decision Processes*. <https://doi.org/10.1016/j.obhdp.2017.06.002>
- Zhang, S. (2021). Towards Controllable Agent in MOBA Games with Generative Modeling. *Association for the Advancement of Artificial Intelligence*. <https://doi.org/https://doi.org/10.48550/arXiv.2112.08093>
- Zimmerman, A. G., & Ybarra, G. J. (2016). Online aggression: The influences of anonymity and social modeling. *Psychology of Popular Media Culture*, 5(2), 181–193. <https://doi.org/10.1037/ppm0000038>