

**Interaksi Antar *Gamers* dalam *Game Online Valorant*
(Analisis Deskriptif *Trash-Talking* di Fitur Teks & *Voice Chat*)**

SKRIPSI

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Memperoleh
Gelar Sarjana Strata Satu Departemen Ilmu Komunikasi
Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Andalas

Oleh:

M. Irsyadil Aulia

1910863017

Pembimbing:

Yayuk Lestari, S.Sos, M.A.

Annisa Anindya, S.I.Kom, M.Si.



**DEPARTEMEN ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS ANDALAS
PADANG
2023**

ABSTRAK

INTERAKSI ANTAR GAMERS DALAM GAME ONLINE VALORANT (ANALISIS DESKRIPTIF *TRASH-TALKING* DI FITUR TEKS & *VOICE CHAT*)

Oleh:

M. Irsyadil Aulia

1910863017

Pembimbing:

Yayuk Lestari, S.Sos., M.A

Annisa Anindya, S.I.Kom., M.Si

Game Online Valorant memiliki fitur teks dan *voice chat* untuk pemain saling berinteraksi satu sama lain. Namun, pemain sering menggunakan fitur tersebut kepada interaksi yang buruk seperti *trash-talking*. Hal ini timbul salah satunya karena adanya anonimitas di antara pemain. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui interaksi dan menganalisis bagaimana *trash-talking* yang terjadi sesama pemain *game online* Valorant. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan menggunakan Teori *Computer Mediated Communication* untuk menganalisis interaksi dan juga bagaimana pemain melakukan *trash-talking* dengan menggunakan fitur teks dan *voice chat*. Hasil dari penelitian ini menunjukkan adanya perbedaan interaksi dari pemain berdasarkan kedua fitur tersebut. Pemain juga memiliki perbedaan interaksi ketika bermain sendiri dan juga bermain bersama orang yang mereka kenal. Hal tersebut terletak di perbedaan penggunaan kedua fitur yang membuat interaksi pemain ikut berbeda yang mengarah kepada interaksi positif maupun negatif. Adapun faktor terjadinya *trash-talking* seperti *gameplay* yang buruk, *trigger* dari musuh, terpengaruh tim, kesenangan pemain dan anonim. Terdapat juga bentuk dari *trash-talking* seperti metafora bahasa, rasisme dan *taunting*. *Trash-talking* memiliki dampak seperti *cyberbullying*, *demotivasi*, motivasi dan perubahan *mood*. Pemain merespons *trash-talking* adalah hal biasa dalam *game online*, pemain berani melakukan *trash-talking* karena adanya komunikasi yang dimediasi oleh komputer menggunakan fitur teks dan *voice chat* sehingga mempermudah mereka dalam melakukannya. Terlebih, dengan adanya anonimitas berpengaruh kepada komunikasi yang akan menimbulkan gejala *disinhibition*, *deindividuation* dan *polarization* sehingga berdampak kepada interaksi mereka selama pertandingan

Kata Kunci: *trash-talking*, interaksi, valorant, *game online*, *computer mediated communication*, fitur teks dan *voice chat*

ABSTRACT

INTERACTION BETWEEN GAMERS IN ONLINE GAME VALORANT (DESCRIPTIVE ANALYSIS OF TRASH-TALKING IN TEXT & VOICE CHAT FEATURES)

by:

M. Irsyadil Aulia

1910863017

Supervisors:

Yayuk Lestari, S.Sos., M.A

Annisa Anindya, S.I.Kom., M.Si

Valorant online games has includes text and voice chat features for players to interact each other . Therefore, Valorant has text and voice chat features for player to interact with each other to achieve the victory. However, player was often use that features for bad interaction such as trash-talking. Is duet to anonymity in between player. The purpose of this research is to know the interaction and analyze how trash-talking occurs among valorant online game players. This research use a qualitative method using computer mediated communication as a theory to analyze the interaction and also how trash-talking between player using text and voice chat features. The result of this research is show there a differences in player interactions based on these two features. Players also have a different interaction when playing alone and when playing with people they know. The difference in the ways which two features are used is make the players interaction was difference too, in both positive and negative ways . The factors of trash-talking occur such as bad gameplay, triggers from enemies, team influence, excitement of players and anonymity. There are also forms of trash-talking such as language metaphors, racism and taunting. Trash-talking has an impact such as cyberbullying, demotivation, motivation, mood changes. The players responded that trash-talking was a common thing in online games, the players dare to perform trash-talking because of the existence of computer mediated communication using text and voice chat features that facilitates them doing so. Moreover, the anonymity affected the communication which caused symptoms of disinhibition, deindividuation and polarization that impact their interaction during the game.

Keywords: trash-talking, interaction, valorant, game online, computer mediated communication, text and voice chat features