

ABSTRAK

Trash-talk merupakan fenomena perilaku komunikasi seseorang yang dapat memberikan dampak terhadap perilaku seseorang dalam bentuk kata-kata kasar, salah satunya yang terjadi dalam *game online* Valorant karena *game* ini menjadi wadah baru munculnya perilaku *trash-talk* sehingga dari adanya kejadian tersebut menjadi landasan utama dilaksanakannya penelitian ini. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perilaku *trash-talk* yang timbul dari pemain *game online* Valorant. Teori yang digunakan yaitu *The Role of The Situation*. Penelitian ini berjenis penelitian kualitatif dengan metode penelitian studi kasus. Objek penelitian ini yaitu perilaku *trash-talk*, dengan subjek penelitiannya yaitu pemain *game online* Valorant dengan kriteria sudah bermain lebih dari 6 bulan dan dalam sekali main lebih dari 3 jam/hari. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi dan wawancara. Teknik analisis data penelitian ini melewati proses reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Teknik keabsahan data yang digunakan yaitu triangulasi data sumber. Hasil penelitian ini menunjukkan tujuan dari adanya *trash-talk* dalam *game online* Valorant yaitu untuk motivasi, menjatuhkan performa, mendapatkan kesenangan, dan menghina pemain lainnya. Faktor pemain berperilaku *trash-talk* adalah kendala bahasa, sulit berkomunikasi, sulit belajar, cuek terhadap timnya, terbawa suasana, menuju kekalahan, tidak memahami *agent* dan *skill*, bosan dan stress, merayakan kemenangan, terbiasa *trash-talk*, kendala jaringan, dan memaksakan keadaan. Pemain berperilaku *trash-talk* sering terpicu ketika berada di *fase in game* dan *fase post game* dengan sasarannya sering ditujukan untuk pemain *random*. Bentuk perilaku *trash-talk* yang ada dalam *game online* Valorant yaitu mengumpat, mengejek logat bicara, mengintimidasi lawan, mengejek KDA, merendahkan, *throwing game*, dan sengaja membuat pemain tidak dapat berkonsentrasi.

Kata Kunci: *Game Online*, Perilaku *Trash-talk*, Valorant

ABSTRACT

Trash-talk is a phenomenon of someone's communication behavior that can have an impact on someone's behavior in the form of harsh words, one of which occurs in the Valorant online game because this game is a new forum for the emergence of trash-talking behavior so that from the existence of these events it becomes the main basis for the implementation of this research. This study aims to determine the behavior of trash-talking arising from Valorant online game players. The theory used is the The Role of The Situation. This research is of the qualitative research type with case study research methods. The object of this study was trash-talk behavior, with the subject of the study being Valorant online game players with the criteria of having played for more than 6 months and in one play more than 3 hours/day. The data collection techniques used are observation and interviews. This research data analysis technique goes through the process of data reduction, data presentation, and concluding. The data validity technique used is the triangulation of source data. The results of this study show that the purpose of trash-talking in the Valorant online game is to motivate, drop performance, get fun, and insult other players. Factors of players behaving trash-talking are language barriers, difficulty communicating, difficulty learning, ignorance of their team, getting carried away, heading for defeat, not understanding agents and skills, boredom and stress, celebrating victories, getting used to trash-talking, network constraints, and imposing circumstances. Players behave trash-talking often triggered when in the in-game phase and the post-game phase with the target often aimed at random players. The form of trash-talking behavior in the Valorant online game is swearing, mocking the accent of speech, intimidating opponents, mocking KDA, demeaning, throwing games, and deliberately making players unable to concentrate.

Keywords: *Online Games, Trash-talk Behavior, Valorant*