

THE EFFECT OF TRASH-TALKING BEHAVIOR IN DOTA 2 ONLINE GAME ON GAMERS AGGRESSIVENESS IN VERSUS CYBERSPORT PEKANBARU

Oleh : Ilham Riandin

Email : Ilhamrian32@gmail.com

Pembimbing : Dr. Anuar Rasyid, S.Sos, M.Si

Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Riau

Kampus Bina Widya, Jl. H.R. Soebrantas Km 12,5 Simp. Baru, Pekanbaru 28293

Telp/Fax 0761-63277

ABSTRACT

Online games are digital games that require an internet network to access them, one of which is Defense of The Ancients 2 or commonly known as Dota 2, published by Steam Valve. Freedom in the communication facilities provided in the Dota 2 online game sometimes has a negative impact if used by irresponsible players, these communication facilities can be misused to say bad things to opponents and friends playing in online games. One example of negative actions that arise from communication facilities in online games is trash talk, namely efforts to brag, provoke, intimidate, or mentally knock opponents through verbal words or non-verbal symbols. Based on the S-R (Stimulus-Response) theory, which is a theory where communication is an action-reaction process. That is, this theory assumes that verbal words, non-verbal cues, certain symbols will stimulate others to respond in certain ways, one of which is aggressiveness, generally associated with violent or aggressive behavior (verbal and physical) such as quarrel, contention, fighting, vandalism and abuse. The purpose of this research is to see whether or not the influence of Trash-talking Behavior in Dota 2 Online Game on Gamers in Versus CyberSport Pekanbaru.

The study used explanation quantitative methods. The data was collected by using questionnaires and documentation. The population of the study was gamers at Versus CyberSport Pekanbaru, amounting to 5,370 people. In determining the size of the sample, slovin formula was applied and resulted in 100 samples. The Simple Random Sampling technique was used to select the respondents. To analyze the association between the variables, the researcher applied simple linear regression analysis by using statistical software, statistic product and service solution (SPSS) Windows version 26.

Based on the simple linear regression analysis, the coefficient of the regression was $Y = 15.383 + 0,423X$ with significance level of 0,00 smaller than $\alpha = 0,05$. The determination test resulted in 11,9% this means that there is a very weak influence between trash-talking behavior in the online game Dota 2 on the aggressiveness of gamers in versus cybersport Pekanbaru and the remaining 88.1% is influenced by other factors outside of this study.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi saat ini semakin pesat memberikan kemudahan dan manfaat bagi manusia, salah satu contoh teknologi yang memberikan manfaat hiburan adalah game online. Game online merupakan permainan digital yang memerlukan jaringan internet untuk mengaksesnya. Salah satu game online yang banyak dimainkan oleh para gamer di dunia adalah *Defense of The Ancients 2* atau biasa disebut dengan Dota 2 yang dipublikasikan oleh Steam Valve ini adalah sebuah *Game Free To Play* yang berarti gratis untuk dimainkan. Menurut hasil data dari *steamspy.com* yang merupakan penyedia informasi mengenai Steam yang merupakan distributor resmi Dota 2, menunjukkan bahwa jumlah pemain Dota 2 di Indonesia diperkirakan sekitar 4,79 juta pemain (Steamspy, 2018).

Game online Dota 2 juga menjadi game online dengan jumlah peminat terbanyak di Indonesia hingga saat ini. Hampir disetiap game center atau warnet yang terdapat disetiap kota di Indonesia salah satunya Versus Cybersport yang berada di jalan Paus No. 55c Pekanbaru, yang buka atau beroperasi selama 24 jam penuh dengan sedikitnya 150 orang pemain berkunjung setiap harinya dan mempunyai 5.370 orang member terdaftar yang selalu dipenuhi dengan *gamer* Dota 2 dari usia anak-anak hingga dewasa..

Game online Dota 2 rilis pada pertengahan tahun 2013 dan sampai sekarang, game ini masih menjadi salah satu top 10 game di seluruh dunia karena berhasil dimainkan oleh lebih dari 10 juta pemain tiap bulannya. Dalam game online Dota 2 terdapat fasilitas percakapan yang dapat mendukung komunikasi antar pemain dalam dunia virtual tersebut, sehingga pemain dapat melakukan kerjasama ataupun memperluas jaringan pertemanan mereka

dengan pemain lain yang sebelumnya tidak pernah ditemui di dunia nyata.

Kebebasan dalam fasilitas komunikasi yang disediakan dalam game online Dota 2 terkadang memiliki dampak negatif jika digunakan oleh pemain-pemain yang kurang bertanggung jawab, fasilitas komunikasi tersebut dapat disalah-gunakan untuk mengatakan hal-hal yang buruk kepada lawan maupun kawan bermainnya dalam game online. Salah satu contoh tindakan negatif yang muncul dari penyalahgunaan fasilitas komunikasi dalam game online Dota 2 adalah *trash-talking*.

Trash-talking adalah usaha menyombongkan diri, memprovokasi, mengintimidasi, atau menjatuhkan mental lawan melalui kata-kata verbal atau simbol-simbol non-verbal. biasanya digunakan oleh para atlet-atlet olahraga untuk membangkitkan kepercayaan diri dan juga untuk menjatuhkan mental lawannya serta biasa dilakukan di suatu situasi yang kompetitif (Aicinena, 2010: 21). Game Online memiliki sisi kompetitif yang tidak terelakkan di antara para pemainnya, komunikasi antar pemain pun terkadang menjadi memanas dan diselingi dengan *trash-talking*.

Trash-talking dapat menjadi kejam dan berfungsi sebagai percikan yang mengarah pada kekerasan di antara para pemain yang terjadi melalui chat dengan perantara komputer, dimana manusia tidak perlu saling bertemu dan kesalah-pahaman mudah terjadi. Adanya proses aksi dan reaksi akibat dari adanya pesan yang diberikan oleh media massa (Dota2) berkaitan dengan sebuah teori, yaitu teori S-R.

Teori S-R (Stimulus-Response) merupakan teori yang menunjukkan adanya proses aksi (Stimulus) dan reaksi (Response) sederhana yang hanya melibatkan dua komponen, yaitu media massa (Dota 2) dan khalayak (Gamer Versus Cybersport). Teori

ini dapat dianggap sebagai proses pertukaran atau perpindahan informasi (Effendy, 2003:255). *Trash-talking* adalah perilaku yang diekspresikan dalam konteks persaingan di mana dua pihak atau lebih bersaing untuk mendapatkan *Achievement*, pengakuan, atau status. Yang mana hal ini berlandaskan pada teori S-R (Stimulus-Respon) yaitu teori dimana komunikasi merupakan proses aksi-reaksi. Artinya, teori ini mengasumsi bahwa kata-kata verbal, isyarat non verbal, simbol-simbol tertentu akan merangsang orang lain untuk memberikan respon dengan cara tertentu salah satunya adalah Agresivitas.

Agresivitas pada umumnya dikaitkan dengan perilaku kekerasan atau agresif (verbal dan fisik) seperti pertengkaran, pertikaian, perkelahian, pengerusakan dan penganiayaan. Agresif tidak selalu dianggap sebagai tindakan menghancurkan, menurut Fromm dalam (Siever, 2014), agresif tidak selalu untuk mempertahankan hidup, melainkan sering untuk kesenangan dan kepuasan. Dunia virtual memberikan mereka kesenangan dan kepuasan untuk berinteraksi satu-sama lain tanpa harus saling bertemu secara fisik.

Perilaku agresif dalam dunia virtual juga dijelaskan dalam *Computer Mediated Communication* (CMC) bahwa terdapat beberapa hal yang berpengaruh negatif terhadap perilaku penggunaannya. Anonimitas memberikan dorongan keberanian untuk berperilaku lebih agresif, salah satunya adalah perilaku *trash-talking*. Dampak yang ditimbulkan oleh anonimitas antara lain adalah adanya gejala disinhibition, deindividuasi, dan polarization (ThurLOW, 2004:62). Prinsip anonimitas menjadikan lingkungan dalam dunia virtual memiliki kebebasan sosial yang kondusif untuk membentuk suatu hubungan dimana para pemain lebih mudah untuk berinteraksi satu sama lain yang mungkin tidak bisa mereka lakukan di dunia nyata.

Kecenderungan untuk tidak saling bertemu memberikan mereka keberanian untuk melakukan perilaku *trash-talking* terhadap pemain lain. Aktivitas-aktivitas dalam game online khususnya perilaku *trash-talking* kemudian berpotensi menjadi sebuah kebiasaan karena adanya anonimitas yang membuat para pemain merasa aman tanpa beban identitas dan konsekuensi yang mengikutinya (Cole & Griffiths, 2007). Ketidakmampuan dalam memahami konsep situasi sosial membuat seseorang menjadi rentan berperilaku negatif, melanggar peraturan, dan tata-krama. Hal tersebut mengarahkan mereka kepada perilaku yang agresif.

Dalam penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Oka Candrakusuma (2016) tentang perilaku *trash-talk* remaja dalam game online menunjukkan bahwa Pemain cenderung melupakan nilai dan norma yang berlaku dalam komunikasi dan melebur bersama kepentingan kelompok mereka masing-masing. Adanya kesamaan pendapat antara para pemain dengan kelompok mereka, menyebabkan mereka semakin berani untuk berperilaku negatif hingga rasis. Lemahnya kontrol sosial serta tidak adanya hukuman (*punishment*) membuat perilaku *trash-talking* menjadi semakin kuat yang berpotensi menjadi kebiasaan dalam bentuk agresivitas.

Selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh Januar Riko Asriwan (2014), tentang hubungan antara *trash-talking* dalam game online MMORPG dan agresivitas pada mahasiswa di dunia nyata Diketahui bahwa koefisien (r) sebesar 0,518 yang berarti korelasi antar dua variabel sedang. Selain itu taraf signifikansi sebesar 0,00 ($p < 0,05$) yang berarti hubungan antar dua variabel signifikan. Sedangkan sumbangan efektif *trash-talking* terhadap agresivitas adalah sebesar 26,8%. Dapat disimpulkan bahwa ada hubungan positif dimana semakin tinggi tingkat perilaku *trash-talking* dilakukan

dalam MMORPG, maka tingkat agresivitas mahasiswa di dunia nyata akan semakin meningkat, begitu pula sebaliknya.

Penulis memilih game online Dota 2 untuk diteliti dengan alasan game ini merupakan game yang menjadi salah satu top 10 di dunia dengan kebebasan fasilitas komunikasi tanpa filter sehingga perilaku *trash-talk* sering terjadi. Penulis juga memilih lokasi di Versus CyberSport karena merupakan salah satu game center terbesar di pekanbaru yang sering mengadakan kompetisi game online, dengan kebebasan para pemainnya menjadikan perilaku *trash-talking* banyak terjadi dan cenderung bersifat agresif yang menimbulkan perkelahian diantara pemainnya.

TINJAUAN PUSTAKA

Teori S-R

Penelitian ini didasari oleh teori agar lebih terarah dan relevan dalam penulisan. Adapun teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah teori komunikasi S-R. Teori S-R menggambarkan proses komunikasi secara sederhana yang hanya melibatkan dua komponen, yaitu media massa dan penerima pesan yaitu khalayak. Media massa mengeluarkan stimulus dan penerima pesan menanggapi dengan menunjukkan respons sehingga dinamakan teori stimulus respons (Morrison, 2011:17).

Teori S-R ini semula berasal dari psikologi. Kemudian yang menjadi objek material dari psikologi dan ilmu komunikasi adalah sama yaitu manusia yang jiwanya meliputi komponen-komponen sikap, opini, perilaku, kognisi, afeksi dan konasi. Menurut stimulus response ini efek yang ditimbulkan adalah reaksi khusus terhadap stimulus khusus sehingga seseorang dapat mengharapkan dan memperkirakan kesesuaian antara pesan dan reaksi komunikasi. Unsur-unsur dalam model ini adalah (Effendy, 2003:254-255) :

1. Pesan (Stimulus)

2. Komunikan (Organism)

3. Efek (Response)

Dalam hal ini, teori S-R mengabaikan komunikasi sebagai suatu proses, khususnya yang berkenaan dengan faktor manusia. Secara implisit ada asumsi dalam teori S-R ini bahwa perilaku (respon) manusia dapat diramalkan. Ringkasnya, komunikasi dianggap statis. Manusia dianggap berperilaku karena kekuatan dari luar (stimulus), bukan berdasarkan kehendak, keinginan atau kemauan bebasnya. Asumsi dari model S-R, yakni jika kita menggunakan media sebagai kasusnya maka media secara langsung dan cepat memiliki efek yang kuat terhadap komunikan. Artinya media diibaratkan sebagai jarum suntik besar yang memiliki kapasitas sebagai perangsang (S) dan menghasilkan tanggapan (R) yang kuat pula (Mulyana, 2007:144).

TINJAUAN KONSEPTUAL

Tinjauan Teoritis

Beberapa konsep dan teori dalam komunikasi: Awalnya Berlo (1960) membuat komunikasi dengan lebih sederhana. Formula itu dikenal dengan nama "SMCR," yakni: source(pengirim), message(pesan), channel(saluran –media) dan receiver(penerima) (Nasution & Anuar, 2018:8; Rasyid et.al., 2015a:3; Rasyid et.al. 2015b:33). Selain Shannon dan Berlo, juga tercatat Osgood, Miller (dalam Cangara 2012) dan DeFleur (1982) menambahkan lagi unsur efek dan umpan balik (feedback) sebagai pelengkap dalam membangun komunikasi yang sempurna (Nasution & Anuar, 2019a:21; Nasution & Anuar, 2019b:5; Rasyid, 2019a:1). Kemudian munculnya pandangan dari Sereno (1970), Vora (dalam Cangara 2012) dan DeVito (2009), yang menilai faktor lingkungan merupakan unsur yang tidak kalah pentingnya dalam mendukung terjadinya proses komunikasi (Nasution & Anuar, 2019c:148; Nasution & Anuar, 2019d:12;

Rasyid, Anuar. 2019b;25). Selanjutnya, Seitel (1988), Kotler dan Keller (2007), DeVito (2009) menambahkan gangguan komunikasi pada model komunikasi nya. Beliau berpandangan gangguan komunikasi juga merupakan unsur penting yang harus diperhatikan dalam proses komunikasi (Rasyid, 2017:41; Rasyid & Evawani, 2018:7; Yohana, et.al. 2019:2).

Komunikasi Verbal & Non-Verbal

Komunikasi verbal adalah komunikasi yang menggunakan kata-kata, baik lisan maupun tertulis. Komunikasi ini paling banyak dipakai dalam hubungan antarmanusia. Melalui kata-kata, mereka mengungkapkan perasaan, emosi, pemikiran, gagasan, atau maksud mereka, menyampaikan fakta, data, dan informasi serta menjelaskannya, saling bertukar perasaan dan pemikiran, saling berdebat dan bertengkar. Dalam komunikasi verbal, bahasa memegang peranan penting (Agus, 2003:22).

Komunikasi non-verbal adalah komunikasi yang pesannya dikemas dalam bentuk non-verbal, tanpa kata-kata. Dalam hidup nyata komunikasi non-verbal jauh lebih banyak dipakai dari pada komunikasi verbal. Dalam berkomunikasi hampir secara otomatis komunikasi non-verbal ikut terpakai. Karena itu, komunikasi non-verbal bersifat tetap dan selalu ada (Agus, 2003:26).

Trash-talk

Trash-talk adalah usaha menyombongkan diri, memprovokasi, mengintimidasi atau menjatuhkan mental lawan melalui kata-kata verbal atau simbol-simbol non-verbal. Dalam konteks game online merupakan suatu wadah pertandingan atau persaingan dimana salah satu motivasi dalam bermain game online adalah berkompetisi diantaranya memprovokasi,

menentang pemain lain, dan mendominasi pemain lain (Yee, 2006:6).

Yee (2006) dalam Rogers (2019:98) juga menyebut ada tiga aspek perilaku yang biasanya dilakukan oleh para pemain yaitu:

1. Menentang
2. Memprovokasi
3. Mendominasi atau mengalahkan

Dalam game online, para pemain dapat dengan bebas berinteraksi dan membentuk hubungan dengan pemain lain. Bahkan pemain yang tidak termotivasi untuk membentuk hubungan social pemain lain terkadang dipaksa oleh sistem dalam game untuk setidaknya bekerja sama dalam memenangkan pertarungan di dalam game itu sendiri. Interaksi kerjasama yang berjalan antar pemain menyebabkan mereka membentuk suatu ikatan relasi yang bertahan dalam jangka waktu tertentu selama pemain masih memiliki ketertarikan atas sebuah pertandingan yang berlangsung. Namun ketika berhadapan dengan pemain lain dengan motivasi yang kuat pada achievement terutama berkompetisi dengan pemain lain, maka aspek social akan dikorbankan (Yee, 2006:24).

Game Online DOTA 2

Defense of the ancients 2 atau DOTA 2 adalah Game online yang secara gratis dapat dimainkan oleh semua orang, yang secara populer terkenal dengan sebutan *Free to Play*. Dota 2 dimainkan oleh 2 team yang beranggota 5 orang pemain, setiap tim memiliki markas yang berada dipojok peta, setiap markas memiliki satu bangunan bernama "*Ancient*", Dimana tim harus berusaha menghancurkan "*Ancient*" tim lainnya agar dapat memenangkan pertandingan.

Setiap pemain mengontrol satu karakter "*Hero*" yang berfokus pada menaikkan level, mengumpulkan *gold*, membeli item dan melawan tim lawan untuk menang. Terdapat 3 jalan atau jalur disebut

“lanes” yang menghubungkan kedua Ancient tersebut dan pasukan “creeps” yang spawn atau muncul secara berkala di jalur-jalur tersebut, bertarung dengan “creeps” lawan di sepanjang pertempuran menuju markas lawan. Masing-masing pemain dapat mengendalikan sebuah unit/ karakter yang disebut “Hero” yang dipilih pada awal permainan.

Terdapat lebih dari 100 Hero dengan type yang berbeda : *Strength*, *Agility* dan *Intelligence*. Setiap Hero memiliki 4 skill (beberapa memiliki lebih) aktif maupun pasif. Dengan membunuh creeps, menaikkan level, membeli item dan membuat keputusan strategi, pemain akan berusaha menjelajah map untuk menghancurkan Ancient lawannya. (Steamspy, 2018).

Perilaku Agresif

Robert Baron (Koeswara, 2007:5) mendefinisikan perilaku agresif sebagai tingkah laku individu yang ditunjukkan untuk melukai atau mencelakakan individu lain yang tidak menginginkan datangnya tingkah laku tersebut. Leonard Berkowitz (dalam Koeswara, 2007) membagi agresi kedalam dua macam agresi yaitu agresi instrumental (*instrumental aggression*) dan agresi benci (*hostile aggression*) atau agresi impulsive (*impulsive aggression*).

Agresi instrumental (*instrumental aggression*) adalah agresi yang dilakukan oleh organisme atau individu sebagai alat atau cara untuk mencapai tujuan tertentu. Sedangkan agresi benci (*hostile aggression*) atau agresi impulsive (*impulsive aggression*) adalah agresi yang dilakukan semata-mata sebagai pelampiasan keinginan untuk melukai atau menyakiti, atau agresi tanpa tujuan selain menimbulkan efek kerusakan, atau kematian pada sasaran atau korban. Moore & Fine (Koeswara, 2007) mendefinisikan agresi sebagai tingkah laku kekerasan secara fisik ataupun secara verbal

terhadap individu lain atau terhadap objek-objek.

Buss & Perry (1992:453) juga menyebut ada empat aspek perilaku agresif yaitu:

1. Agresi fisik
2. Agresi verbal
3. Kemarahan
4. Pemusuhan (*hostility*)

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif. Metode penelitian kuantitatif adalah penelitian yang sarat dengan angka-angka dalam teknik pengumpulan data lapangan. Penelitian kuantitatif ini menggunakan format eksplanatif. Penelitian kuantitatif dengan format eksplanatif ini bertujuan untuk menjelaskan hubungan dua atau lebih gejala atau variabel (Silalahi, 2012: 30). Kesimpulan dari hasil penelitian berupa hasil perhitungan yang bersifat penggambaran atau jalinan variabel (Ardianto, 2010:47). Pada penelitian ini penulis akan melihat dan menjelaskan mengenai Pengaruh Perilaku *Trash-talking* dalam Game Online Dota 2 Terhadap Agresivitas Gamer di Versus CyberSport Pekanbaru.

Lokasi dan Jadwal Penelitian

Berdasarkan penelitian yang ingin diteliti maka penelitian ini akan meneliti gamers yang memainkan game online Dota 2 di Versus CyberSport Pekanbaru. Jadwal penelitian akan dilaksanakan peneliti, mulai dari tahap persiapan, proses pengumpulan data, pengolahan data dan tahap penyuntingan data pada penelitian ini, di laksanakan mulai bulan Oktober hingga Desember 2020.

Populasi dan Sampel

Populasi yang digunakan pada penelitian ini yaitu pemain game online dota 2 di versus cybersport Pekanbaru yang

berjumlah sebanyak 5.370 orang. Pada penelitian ini kriteria responden yang peneliti tetapkan adalah *gamer* di Versus CyberSport Pekanbaru dan aktif bermain game online Dota 2. Besarnya sampel dalam penelitian ini ditentukan dengan rumus Slovin. Penulis menggunakan rumus perhitungan Slovin untuk menentukan jumlah sampel karena populasinya yang didapatkan sudah diketahui jumlahnya (Kriyantono, 2008:164).

Rumus Slovin:

$$n = \frac{N}{1 + Ne^2}$$

Keterangan:

n : Besarnya ukuran sampel

N : Populasi

e : Kelonggaran atau ketidaktelitian karena kesalahan yang ditolerir, misalnya 10% berdasarkan data yang ada, maka penelitian ini memerlukan sampel sebanyak:

$$n = \frac{N}{1 + Ne^2}$$

$$n = \frac{5370}{1 + 5370 (10\%)^2}$$

$$n = \frac{5370}{1 + 5370 (0,01)^2}$$

$$n = \frac{5370}{1 + 5370 (0,01)^2}$$

$$n = \frac{5370}{1 + 5370 (0,01)^2}$$

$$n = \frac{5370}{1 + 5370 (0,01)^2}$$

$$n = 98.17$$

$$n = 100 \text{ (dibulatkan)}$$

Jumlah sampel dalam rancangan penelitian ini adalah 100, dengan kriteria sebagai berikut:

1. Responden dalam penelitian ini adalah *gamer* di versus cybersport.
2. Pemain aktif game online Dota 2.

Teknik pengumpulan sampel dalam penelitian ini adalah *Simple Random Sampling*. Menurut Sugiyono (2017:82) *Simple Random Sampling* adalah pengambilan anggota sampel dari populasi

yang dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi itu. Pelaksanaan sampel *random sampling* disebabkan anggota populasi penelitian ini dianggap homogen karena sampel yang diambil adalah anggota member versus cybersport pekanbaru dan aktif bermain game online Dota 2.

Jenis dan Sumber Data

Penggumpulan data pada penelitian ini menggunakan dua sumber yaitu data primer dan sekunder.

- a. Data primer adalah yang langsung diperoleh dari sumber data pertama di lokasi penelitian atau objek penelitian (Ardial, 2014:359). Data primer adalah data yang diperoleh atau dikumpulkan langsung di lapangan oleh orang yang melakukan penelitian (Barnabas, 2008:33). Data primer dalam penelitian diperoleh dari penyebaran angket yang berisi pernyataan yang berkaitan dengan pengaruh perilaku *trash-talking* pada game dota2 terhadap *gamer* di Versus Cybersport Pekanbaru.
- b. Data sekunder berasal dari data primer yang telah diolah lebih lanjut menjadi bentuk-bentuk seperti tabel, grafik, diagram, gambar, dan sebagainya sehingga menjadi lebih informatif bagi pihak lain (Ardial, 2014:360). Data sekunder dalam penelitian, penulis mendapatkan dari buku-buku, literatur dan foto-foto serta blog *online* yang dapat digunakan sebagai pendukung penelitian ini.

Teknik Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data adalah teknik atau cara-cara yang dapat digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data. Teknik pengumpulan data yang peneliti gunakan dalam penelitian ini ada dua yaitu :

1. Kuesioner atau Angket adalah daftar pertanyaan yang diberikan kepada orang lain yang bersedia memberikan responden sesuai dengan permintaan pengguna (Riduwan, 2013:25). Dalam penelitian ini, peneliti memberikan kuesioner yang sudah berisikan pernyataan-pernyataan yang berkaitan dengan penelitian kepada gamer yang pernah mengalami perilaku *trash-talking*. Nantinya peneliti menyebarkan kuesioner yang di buat dengan *google drive* dan menyebarkannya melalui *link*.
2. Dokumentasi merupakan suatu teknik pengumpulan data dengan menghimpun dan menganalisis dokumen - dokumen, baik dokumen tertulis, gambar, hasil karya, maupun elektronik. Dokumen yang telah diperoleh kemudian di analisis (diurai), dibandingkan dan dipadukan (sintesis) membentuk suatu hasil kajian yang sistematis, padu dan utuh (Sugiyono, 2011:240).

Teknik Pengukuran Data

Penelitian ini menggunakan teknik pengukuran data dengan *skala likert*. digunakan untuk mengukur sikap seseorang tentang suatu objek sikap. *Skala likert* pada penelitian ini menggunakan kata-kata: Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Kurang Setuju (KS) dan Tidak Setuju (TS), dengan skor nilai pada tiap katanya adalah sebagai berikut:

- | | |
|------------------|-----|
| a. Sangat Setuju | : 4 |
| b. Setuju | : 3 |
| c. Kurang Setuju | : 2 |
| d. Tidak setuju | : 1 |

Operasionalisasi Variabel

Arikunto menyebutkan indikator adalah hal yang akan menunjukkan atau menyatakan sesuatu yang menjadi petunjuk bagi sub variabel itu sendiri. Namun demikian indikator harus sesuai dengan

makna variabel yang akan diukur (Kriyantono, 2008: 121).

Definisi operasional dalam penelitian ini merupakan bentuk operasional dari variabel-variabel dengan judul Pengaruh Perilaku Trash-talking dalam game online Dota 2 terhadap Agresivitas gamers di Versus CyberSport Pekanbaru, berikut uraian operasional variabelnya:

Independent variabel (X) : *Trash-talking*

Dependent variabel (Y) : Agresivitas

Uji Validitas

Validitas adalah tingkat keandalan dan kesalahan alat ukur yang digunakan. Instrumen dikatakan valid berarti menunjukkan alat ukur yang dipergunakan untuk mendapatkan data itu valid atau dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur (Sugiono, 2004: 137).

Instrumen yang valid merupakan instrumen yang benar-benar tepat untuk mengukur apa yang hendak diukur. Penggaris dinyatakan valid jika digunakan untuk mengukur panjang, namun tidak valid jika digunakan untuk mengukur berat. Artinya, penggaris memang tepat digunakan untuk mengukur panjang, namun menjadi tidak valid jika penggaris digunakan untuk mengukur berat. Pada penelitian ini menggunakan 30 sample untuk Uji validitas lalu disebarkan berupa kuesioner kepada responden. Uji validitas berguna untuk mengetahui apakah ada pernyataan-pernyataan pada kuesioner yang harus dibuang atau diganti karena dianggap tidak relevan. Teknik untuk mengukur validitas kuesioner adalah sebagai berikut dengan menghitung korelasi antar data pada masing-masing pernyataan dengan skor total, memakai rumus korelasi produk momen sebagai berikut:

Adapun perhitungan korelasi product moment, dengan rumus seperti yang dikemukakan oleh Arikunto:

$$r = \frac{n\sum XY - \sum X \sum Y}{\sqrt{((n\sum X^2 - (\sum X)^2)(n\sum Y^2 - (\sum Y)^2))}}$$

Keterangan:

r = Koefisien korelasi

n = Banyaknya sampel

x = Skor masing-masing item

y = skor total variable

tingkatan reliabilitas dengan kriteria sebagai berikut:

Jika alpha atau r hitung:

1. 0,8-1,0 = reliabilitas baik
2. 0,6-0,799 = reliabilitas diterima
3. kurang dari 0,6 = reliabilitas kurang baik.

Uji Reliabilitas

Reliabilitas adalah sejauh mana hasil suatu pengukuran dapat dipercaya, maksudnya apabila dalam beberapa pelaksanaan pengukuran terhadap kelompok yang sama diperoleh hasil yang relatif sama (Azwar, 2000: 3). Analisis reliabilitas adalah indeks yang menunjukkan tingkat kekuatan suatu alat pengukur dapat dipercaya dan diandalkan. Reliabilitas adalah suatu instrumen yang cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik (Arikunto, 2002: 154).

Pada penelitian ini untuk mencari reliabilitas instrumen menggunakan rumus alpha α , karena instrumen dalam penelitian ini berbentuk angket atau daftar pertanyaan yang skornya merupakan rentang antara 1-4 dan uji validitas menggunakan item total, dimana untuk mencari reliabilitas instrumen yang skornya bukan 1 dan 0, misalnya angket atau soal bentuk uraian maka menggunakan rumus alpha α .

Uji reliabilitas dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan teknik Formula Alpha Cronbach dan dengan menggunakan program SPSS for windows.

Rumus:

$$\alpha = \frac{k}{k-1} \left(1 - \frac{\sum S^2_j}{S^2_x} \right)$$

Keterangan :

α = koefisien reliabilitas alpha

k = jumlah item

Sj = varian responden untuk item I

Sx = jumlah varian skor total

Indikator pengukuran reliabilitas menurut sekaran (2000: 312) yang membagi

Teknik Analisis Data

Analisis Statistik Deskriptif

Penelitian ini menggunakan analisis deskriptif, dimana digunakan untuk mengetahui dan menjadi mampu menjelaskan karakteristik variabel yang diteliti dalam suatu situasi (Sekaran, 2006: 158).

Untuk mengetahui seberapa besar respon konsumen terhadap variabel-variabel yang diteliti, berikut ini akan dipaparkan mengenai tanggapan responden terhadap masing-masing variabel. Untuk mengetahui tingkat persepsi responden terhadap variabel penelitian, dibuat skala interval dengan aturan Struges (Sugiono, 2006) sebagai berikut:

$$R_s = \frac{R}{M}$$

Keterangan:

R_s = Rentang Skala

R = bobot terbesar-bobot terkecil

M = banyaknya kategori bobot

Skala yang digunakan adalah skala likert, yaitu skala 1-4 maka rentang skala penelitiannya adalah sebesar 0,75. Hal ini didapatkan dari hasil rumus berikut:

$$R_s = \frac{4-1}{4} = 0,75$$

Setelah interval diketahui (0,75) maka dapat ditetapkan kriteria penilaian atau skala persepsi untuk menemukan kualitas penilaian terhadap variabel penelitian.

Analisis Statistik Inferensial

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis Regresi Linear Sederhana. Regresi merupakan suatu alat ukur yang digunakan untuk mengukur ada atau tidaknya korelasi antar variabel sedangkan regresi linier sederhana adalah regresi linier dimana variabel yang terlibat

didalamnya hanya dua yaitu variabel terikat Y satu variabel bebas, X dan berpangkat satu (Hasan, 2002: 115). Jika Y sebagai variabel dependen (terikat) maka variabel X merupakan variabel independen. Analisis regresi digunakan untuk mengukur hubungan fungsional antara dua variabel atau lebih. Penulis menggunakan rumus regresi linier sederhana dan diproses dengan menggunakan program SPSS16 dan rumus yang digunakan adalah:

$$Y = a + bX$$

Keterangan:

X = Variabel bebas

Y = Variabel terikat

a = Nilai konstanta

b = Nilai regresi

Untuk menentukan besarnya presentase jawaban responden, maka penulis menggunakan rumus (Sudjana, 2005) Sebagai berikut :

$$P = \frac{F}{n} \times 100\%$$

Keterangan :

P : Jumlah presentasi

F : Jumlah frekuensi jawaban

N : jumlah/banyak populasi

Uji Koefisien Determinasi

Sedangkan untuk mengetahui seberapa besar kemampuan dari variable independen untuk menjelaskan variable dependen dapat dilihat dari koefisien determinasi (R^2) dalam table analisis linear sederhana. Adapun pedoman menentukan interval koefisien determinasi tersebut adalah sebagai berikut :

Table 3.5 Koefisien Determinasi

Interval Koefisien	Tingkat Pengaruh
0 % - 19,99%	Sangat Lemah
20% - 39,99%	Lemah
40% - 59,99%	Sedang
60% - 79,99%	Kuat
80% - 100%	Sangat kuat

Sumber : Sugiyono, 2013 : 184.

Untuk menentukan besarnya presentase jawaban responden, maka penulis menggunakan rumus (Sudjana, 2003: 40) sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{n} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Jumlah presentase

F = Jumlah frekuensi jawaban

n = Jumlah atau banyaknya populasi

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini merupakan pembahasan dari penyajian data yang diperoleh penulis dari lapangan. Adapun dalam mendapatkan data, penulis menggunakan kuesioner yang telah diberikan kepada 100 gamer di Versus CyberSport Pekanbaru. Setelah data terkumpul maka peneliti mengklasifikasikan sesuai dengan permasalahan yang ada pada bab satu dan selanjutnya peneliti mencari frekuensi setiap jawaban yang telah diformulasikan dalam bentuk table. Untuk menentukan besarnya persentase maka digunakan rumus $P = \frac{F}{N} \times 100\%$ (Sudjana, 2003:40).

Karakteristik Responden

Dalam penelitian ini responden di kelompokkan menjadi dua,yaitu:

- Identitas responden berdasarkan usia.
- Identitas berdasarkan jenis kelamin.

Responden merupakan hal yang paling penting dalam penelitian kuantitatif. Data yang diperoleh kemudian disajikan untuk mempermudah peneliti dalam menganalisis data. Berdasarkan tabel 5.10 Akumulasi hasil penelitian dari variabel. Sementara itu indikator yang paling besar pengaruhnya pada variabel X (*Trash-talking*) adalah indikator Menentang dengan persentase 2,83 dengan kategori tinggi lalu yang paling kecil pengaruhnya adalah indikator Mendominasi dengan persentase 2,42 dengan kategori sedang. Lalu pada variabel Y (*Agresivitas*) indikator yang

besar pengaruhnya adalah Agresi Fisik dengan persentase 2,38 dengan kategori sedang, sementara itu indikator yang paling kecil pengaruhnya adalah Kemarahan dengan persentase sekitar 2,11 dengan kategori sedang.

5.10 Akumulasi Hasi Penelitian

No	Variabel	Indikator	Rata-rata
1	X (<i>Trash-talking</i>)	Menentang	2,83
2		Memprovokasi	2,75
3		Mendominasi	2,42
4	Y (Agresivitas)	Agresi Fisik	2,38
5		Agresi Verbal	2,29
6		Kemarahan	2,11
7		Permusuhan	2,12
Total Rata - rata			2,41

Sumber : Olahan Peneliti, 2020

Uji Regresi Linear Sederhana

Peneliti menggunakan SPSS 26 dalam penelitian ini. Untuk menguji apakah kedua variabel berpengaruh yaitu antara *Trash-talking* terhadap Agresivitas gamer, maka pengujian hipotesisnya akan dilakukan dengan menggunakan rumus regresi linear sederhana, dengan rumusnya sebagai berikut:

$$Y = a + bX$$

Keterangan :

X : Variabel bebas

Y : Variabel tidak bebas

a : Nilai *intercept* (konstan) atau harga Y bila X = 0

b : Koefisien regresi, yaitu angka peningkatan atau penurunan variabel *dependent* yang didasarkan pada variabel *independent*.

Nilai a dihitung dengan rumus:

$$a = \frac{\sum Y - b \sum X}{n}$$

Nilai b dihitung dengan rumus:

$$b = \frac{n \sum XY - \sum X \sum Y}{n \sum X^2 - (\sum X)^2}$$

Tabel 5.10 Perhitungan Statistik Coefficients^a

Variabel	Koefisien Regresi	T _{hitung}	T _{table}	Signifikansi
Constant	15.383	3.646	1,987	0,000
Trash-talking	0,423			

Sumber : Olahan Peneliti, 2020.

Berdasarkan Tabel 5.10 yang merupakan hasil output SPSS 26 dapat dilihat bahwa hasil regresi linear sederhana diperoleh nilai koefisien regresi pada penelitian ini adalah $Y = 15.383 + 0,423X$. Nilai *constant* sebesar 15.383 berarti bahwa jika *Trash-talking* bernilai nol maka nilai Agresivitas sebesar 15,383 satuan. Koefisien regresi variabel *Trash-talking* sebesar 0,423 artinya setiap peningkatan nilai *Trash-talking* sebesar satu satuan akan meningkatkan Agresivitas sebesar 0,423 satuan. Pada penelitian ini diperoleh T_{hitung} 3.646 lebih besar dibandingkan dengan T_{tabel}, yaitu sebesar 1,984, dengan tingkat signifikansi 0,000 lebih kecil dari $\alpha = 0,05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa variabel X berpengaruh terhadap variabel Y, maka dapat disimpulkan bahwa Adanya Pengaruh *trash-talking* dalam game online dota 2 terhadap agresivitas gamer di Versus CybeSsport Pekanbaru. maka artinya H_a diterima H₀ ditolak.

Uji Koefisien Determinasi

Koefisien determinasi dengan simbol (r^2) merupakan proporsi variabilitas dalam suatu data yang dihitung didasarkan pada model statistik. Definisi berikutnya menyebutkan bahwa (r^2) merupakan rasio variabilitas nilai-nilai yang dibuat model dengan variabilitas nilai data asli. Secara umum (r^2) digunakan sebagai informasi

mengenai kecocokan suatu model. Dalam regresi (r^2) ini dijadikan sebagai pengukuran seberapa baik garis regresi mendekati nilai data asli yang dibuat model. Jika (r^2) sama dengan 1, maka angka tersebut menunjukkan garis regresi cocok dengan data secara sempurna.

Koefisien determinasi (r^2) pada intinya mengukur seberapa jauh kemampuan model dalam menerangkan variasi variabel dependen. Nilai koefisien determinasi adalah antara nol dan satu (Ghozali, 2001:83). Nilai Koefisien determinasi dapat dilihat pada dibawah ini:

Tabel 5.11 Koefisien Determinasi

No.	R	R _{square}
1	0,346 ^a	0,119

Sumber : Olahan Peneliti, 2020

Berdasarkan Tabel 5.11 koefisien determinasi tersebut memperlihatkan bahwa koefisien determinasi (r^2) yang diperoleh sebesar 0,346^a dan koefisien determinasi (R_{square}) adalah sebesar 0,119. Angka tersebut menunjukkan bahwa pengaruh *Trash-talking* dalam game online Dota 2 terhadap Agresivitas gamer sebesar 11,9% dengan kategori rendah dan selebihnya dipengaruhi oleh hal-hal lain di luar dari penelitian ini. Hal ini berarti pengaruh *Trash-talking* dalam game online dota 2 terhadap Agresivitas gamer, berdasarkan tabel koefisien determinasi dikategorikan memiliki pengaruh yang rendah.

Pembahasan

Berdasarkan proses penelitian yang sudah dilakukan peneliti akan membahas hasil penelitian yang berjudul “Pengaruh Perilaku *Trash-talking* dalam game online Dota2 terhadap Agresivitas *gamer* di Versus Cybersport Pekanbaru”, dimana peneliti pada awalnya membuat kuesioner yang merupakan sumber data primer pada penelitian kali ini. Kuesioner yang sudah

dibuat kemudian disebar kepada responden yang dalam hal ini adalah para *gamer* di Versus Cybersport Pekanbaru. Kuesioner disebar melalui *link*, lalu dapat diakses melalui *Google Drive* sehingga para responden dapat mengisi kuesionernya secara online.

1. Berdasarkan Tabel 5.10 yang merupakan hasil output SPSS 26 dapat dilihat bahwa hasil regresi linear sederhana diperoleh nilai koefisien regresi pada penelitian ini memperoleh hasil yaitu $Y = 15,383 + 0,423X$, yang mana nilai konstanta (α) bernilai 15,383 berarti apabila variabel X nilainya 0 maka Agresivitas *gamer* di Versus CyberSport Pekanbaru (Y) nilainya adalah 15,383. Koefisien regresi (b) bernilai 0,423 artinya jika variabel Perilaku *Trash-talking* dalam Game Online Dota 2 meningkat sebesar 1 satuan maka variabel Agresivitas *gamer* di Versus CyberSport Pekanbaru (Y) akan mengalami kenaikan sebesar 0,423. Pada penelitian ini diperoleh $T_{hitung} = 3,646 > t_{tabel} = 1,987$ dengan signifikansi $0,00 < 0,05$ maka artinya H_a diterima dan H_o ditolak, yaitu terdapat pengaruh yang signifikan antar perilaku *trash-talking* dalam game online Dota 2 terhadap agresivitas *gamer* di Versus *CybeSsport* Pekanbaru.
2. Dilihat dari uji determinasi yang dilakukan berdasarkan Tabel 5.11 menghasilkan nilai (R_{square}) sebesar 0,119, artinya terdapat pengaruh antara Perilaku *Trash-talking* dalam game online Dota 2 terhadap Agresivitas *gamer* di Versus CyberSport Pekanbaru dengan pengaruh sebesar 11,9% dan sisanya yaitu sebesar 88,1% dipengaruhi variabel lain diluar penelitian ini, sehingga dikategorikan sebagai berpengaruh sangat lemah.

Dari segi Teori S-R, menyatakan bahwa media secara langsung dapat memberikan efek yang kuat terhadap komunikasi yang terdiri dari stimulus dan respon. Artinya apa yang dilihat dan didengar oleh seseorang di media memberikan efek serta menimbulkan respon untuk mempengaruhi perilaku. Seperti pada penelitian ini yang membahas tentang Pengaruh perilaku *trash-talking* dalam game online Dota 2 yang memberikan sebuah pesan yang mengandung provokasi, menentang, mengintimidasi atau menjatuhkan mental serta yang mempengaruhi agresivitas gamer, akan tetapi tidak semua orang yang bermain game Dota 2 tersebut merespon pesan yang disampaikan di dalamnya karena faktor-faktor lainnya.

Hasil ini juga sejalan dengan teori pendukung yang peneliti gunakan yakni Teori *Computer Mediated Communication* (CMC). Teori digunakan untuk memperjelas suatu masalah yang akan diteliti dan membantu peneliti dalam melakukan penelitiannya. *Computer Mediated Communication* (CMC) ini merupakan proses komunikasi yang dilakukan melalui komputer yang melibatkan khalayak, tersituasi dalam konteks tertentu, dan proses tersebut memanfaatkan media untuk tujuan-tujuan tertentu (Nasrullah, 2015:79).

Hal ini tentunya selaras dengan hasil penelitian dimana terdapatnya pengaruh antara variabel X *trash-talking* dengan variabel Y yaitu agresivitas. Dimana *trash-talking* yang memiliki indikator menentang, memprovokasi dan mendominasi, saling berinteraksi melalui komputer yang berbeda dan menghasilkan berupa 4 dimensi yang menjadi tolak ukur agresivitas yaitu agresi fisik, agresi verbal, kemarahan, dan permusuhan. Maknanya disini adalah setelah melihat perlakuan perilaku *trash-talking* pada game online Dota 2 mampu mempengaruhi keempat indikator yang telah

dipaparkan sebelumnya. Sehingga berdasarkan penelitian diatas terdapat kemungkinan besar setelah menerima perlakuan perilaku *trash-talking* pada game online Dota 2 mampu mempengaruhi agresivitas *gamer*.

Penelitian Pengaruh Perilaku *Trash-talking* dalam game online Dota 2 terhadap Agresivitas *gamer* di Versus CyberSport Pekanbaru berpengaruh dan memiliki pengaruh yang rendah. Sementara itu indikator yang paling besar pengaruhnya pada variabel X (*Trash-talking*) adalah indikator Menentang dengan persentase 2,83 dengan kategori tinggi lalu yang paling kecil pengaruhnya adalah indikator Mendominasi dengan persentase 2,42 dengan kategori sedang. Lalu pada variabel Y (Agresivitas) indikator yang besar pengaruhnya adalah Agresi Fisik dengan persentase 2,38 dengan kategori sedang, sementara itu indikator yang paling kecil pengaruhnya adalah Kemarahan dengan persentase sekitar 2,11 dengan kategori sedang.

PENUTUP

Kesimpulan

Berdasarkan hasil pembahasan pada bab-bab sebelumnya dan menjawab rumusan masalah, tujuan penelitian serta mengacu pada proses dan hasil analisis data dalam penelitian ini, maka dapat diambil beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Hasil penelitian Pengaruh Perilaku *Trash-talking* dalam game online Dota 2 mempengaruhi Agresivitas *gamer* di Versus CyberSport Pekanbaru. Hal ini dapat dilihat bahwa hasil analisis regresi sederhana diperoleh T_{hitung} 3,646 lebih besar dibandingkan dengan T_{tabel} , yaitu sebesar 1,987, dengan tingkat signifikansi 0,000 lebih kecil dari $\alpha = 0,05$, Dengan demikian H_0 dalam penelitian ini diterima, sedangkan H_0 ditolak. Sehingga dapat

disimpulkan bahwa variabel X berpengaruh terhadap variabel Y.

2. Sementara itu bersarnya Pengaruh Prilaku *Trash-talking* dalam game online Dota 2 terhadap Agresivitas *Gamer* di Versus CyberSport Pekanbaru dapat dilihat dari hasil koefisien determinasi (r^2) yang diperoleh sebesar 0,346 dan koefisien determinasi (R_{square}) adalah sebesar 0,119. Angka tersebut menunjukkan bahwa pengaruh perilaku *trash-talking* pada game online dota 2 terhadap agresivitas gamer sebesar 11,9% dengan kategori rendah dan selebihnya dipengaruhi oleh hal-hal lain di luar dari penelitian penelitian ini.

Saran

Adapun saran-saran yang dapat diberikan oleh peneliti berdasarkan hasil penelitian ini yang telah dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Dengan diketahuinya bahwa terdapat pengaruh perilaku *trash-talking* dalam game online Dota 2 terhadap agresivitas *gamer* di Versus cybersport Pekanbaru dan memiliki pengaruh sebesar 0,119 atau 11,9%. Maka sebaiknya bagi para pemain game online, khususnya dota 2 diharapkan dapat lebih bijaksana dalam menanggapi komunikasi yang terjadi dalam sebuah game ataupun pada situasi sosial lainnya, agar tidak terpancing oleh provokasi negatif yang mengundang emosi dan perselisihan.
2. Untuk mengembangkan ilmu komunikasi mengenai pengaruh perilaku *trash-talking*, diharapkan bagi peneliti selanjutnya yang ingin meneliti dengan menggunakan topik yang sama, hendaknya meneliti faktor lain yang dapat mempengaruhi agresivitas yang belum diteliti dalam penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

Buku:

- Arikunto, Suharsimi. 2016. *Manajemen Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Bungin, Burhan. 2011. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: Kencana Predana Media Group.
- Gozali, Nanang & Nasehudin. Toto Syatori. 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung. Pustaka Setia
- Koeswara, E. 2007. *Agresi Manusia*. Bandung : Eresco.
- Mulyana, Deddy. 2007. *Metode Penelitian Komunikasi*. Bandung : Remaja Rosdakarya.
- Nasrullah, Rulli. 2015. *Media Sosial: Prosedur, Tren, dan Etika*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Rogers, Ryan. 2019. *Understanding Esports: An Introduction to the Global Phenomenon*. The Rowman & Littlefield Publishing Group, Inc. Lexington Books
- Silalahi, Ulber. 2012. *Metode Penelitian Sosial*. Bandung : Refika Aditama.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.

Jurnal dan Skripsi:

- A.Yip, Jeremy. Dkk. 2016. *Trash-talking: Competitive incivility motivates rivalry, performance, and unethical behavior*. USA : Georgetown University.
- Asriwan, Januar Riko. 2014. *Hubungan antara Trash-talking dalam game online MMORPG dan agresivitas pada mahasiswa di dunia nyata*. Universitas Sanata Dharma, Yogyakarta.
- Kitchings, William. 2015. *Trash Talk Behavior Amongst Collegiate Athletes: An Application of the Theory of Planned Behavior*. USA : Florida State University.

- Ngurah Oka, I Gusti. Dkk. 2016. *Perilaku Trash-Talking Remaja dalam Game Online DOTA 2*. Universitas Udayana, Bali.
- Yee, N. 2006. *Motivations of Play in MMORPGs Results from a Factor Analytic Approach*. London: Springer-Verlag.
- Nasution, Belli. Anuar Rasyid. 2018. Implementation Of CSR Communication In Community Empowerment at PT. Energi Mega Persada. International Journal of Research In Social Sciences. Vol. 27. No.1. http://www.ijsk.org/wp-content/uploads/2018/10/IJRSS_Vol2_7_P2_Sep18_Belli_Nasution.pdf
- Nasution, Belli. Anuar Rasyid. 2019a Analyzing Communication Between Government and Community In The Flow Of Cross-Border Goods In The Regency of Meranti Island. International Journal of Research In Social Sciences. Vol. 31. No.1. http://www.ijsk.org/wp-content/uploads/2019/07/IJRSS_Vol3_1_P3_July19_Belli_Nasution.pdf
- Rasyid, Anuar, Amiruddin Saleh, Hafied Cangara, Budi Wahyu Priatna. 2015a. The Role Of Communication In Corporate Social Responsibility. International Journal of Research In Social Sciences. Vol. 5, No.7 <http://www.ijsk.org/wp-content/uploads/2015/04/1-ROLE-OF-COMMUNICATION.pdf>
- Rasyid, Anuar, Amiruddin Saleh, Hafied Cangara, Budi Wahyu Priatna. 2015b. Komunikasi Dalam Corporate Social Responsibility Perusahaan : Pemberdayaan Masyarakat Dan Membangun Citra Positif. Mimbar, Vol. 31, No. 2. <http://ejournal.unisba.ac.id/index.php/mimbar/article/view/1564>
- Rasyid, Anuar. Evawani Elysa Lubis. 2018. Correlation Among Communication Noise Corporate Social Responsibility Program With Community Empowerment And PTPN V Image In Pekanbaru. International Journal of Research In Social Sciences. Vol. 20 No. 1. http://www.ijsk.org/wp-content/uploads/2018/03/IJRSS_vol20_p2_Feb18_Anuar-Rasyid.pdf
- Internet:**
<http://steamspy.com/country/ID>.
 Diakses pada 9 April 2018.
<https://lektur.id/arti-kata/menantang.html>.
 Diakses pada 20 Agustus 2019.
<http://jagatplay.com/2016/01/news/sikap-buruk-tim-dota-2-indonesia-lain-kembali-jadi-sorotan/>. diakses pada 30 Agustus 2019.
<https://versus-cybersports.business.site/?bw=true>.
 Diakses pada 30 Agustus 2020.