

## ABSTRAKSI

Kehadiran *game online* di tengah-tengah laju teknologi telah membawa perubahan besar dalam interaksi sosial yang di mana dunia *game online* menyediakan tempat di mana orang dapat berinteraksi dan berkomunikasi dalam hitungan detik di seluruh dunia. *Game online* bergenre MMORPG (*Massive Multiplayer Online Role-Playing Game*) sekarang cukup populer dikalangan para pemain karena *game online* bergenre ini memiliki sumber komunikasi dan interaksi sosial yang kaya antar pemain. *Game* MMORPG yang diambil bernama *Dota 2* karena *video game* ini selalu menjadi trend dan mendapatkan perhatian cukup besar oleh para pemain dengan mekanisme *gameplay* yang menarik dan banyaknya kompetisi yang ada.

Kompetisi dan turnamen yang ada menyebabkan elemen kompetitif yang besar di dalam *game* ini dan banyak organisasi *e-Sport* membuat divisi *Dota 2* untuk berlomba menjadi yang terbaik. Elemen kompetitif dalam *game* ini mengharuskan kita berkomunikasi dan melakukan koordinasi untuk melakukan tindakan agar meraih kemenangan di dalam *game*. Sifat dari *game* kompetitif sendiri menguji batas kemampuan pemain, sambil membandingkan kemampuan tersebut dengan orang lain, dan tak jarang komunikasi *toxic* bisa terjadi di dalam *game*, baik itu komunikasi *toxic* secara verbal maupun nonverbal dengan faktor berbeda-beda tergantung oleh kepribadian atau pengalaman para pemain. Penelitian ini dimulai dengan rumusan masalah bagaimana proses komunikasi *toxic* terjadi dari sudut pandang kelompok pemain *game online* kompetitif *Dota 2* dengan jenis komunikasi secara verbal dan nonverbal yang dilakukan pemain ketika bermain *game* tersebut.

Metode penelitian ini menggunakan studi kasus dengan mengeksplorasi bagaimana proses dari komunikasi *toxic* terjadi pada sebuah kelompok yang diteliti dan bersifat kualitatif untuk menggali proses komunikasi *toxic* yang terjadi pada tim (kelompok) *internal* ketika bermain *game online Dota 2*. Teknik pengumpulan data yang akan digunakan adalah observasi partisipatis beberapa *match* yang dilakukan oleh kelompok *e-Sports* yang diteliti, serta melakukan wawancara dengan narasumber terkait yang sesuai objek penelitian yaitu kelompok pemain *Dota 2* sebagai informan yang sesuai dengan kriteria penentuan informan.

Kata kunci: Komunikasi Toxic, *Video games*, *Game online*, *Dota 2*, Komunikasi Kelompok.

## ABSTRACT

*The presence of online games during the pace of technology has brought a big change in social interaction where the world of online games provides a place where people can interact and communicate in seconds around the world. The online game genre MMORPG (Massive Multiplayer Online Role-Playing Game) is now quite popular among players because this online game genre has a rich source of communication and social interaction between players. The MMORPG game that was chosen was named Dota 2 because this video game has always been a trend and has received considerable attention from players with its interesting gameplay mechanics and many competitions.*

*The competitions and tournaments that exist cause a large competitive element in this game and many e-Sport organizations create Dota 2 divisions to compete to be the best. The competitive element in this game requires us to communicate and coordinate to take action to achieve victory in the game. The nature of competitive games itself tests the limits of players' abilities, while comparing these abilities with others, and not infrequently toxic communication can occur in games, both verbal and nonverbal toxic communication with different factors depending on the personality or experience of the players. This study begins with the formulation of the problem of how the toxic communication process occurs from the point of view of a group of competitive online game players Dota 2 with the types of verbal and nonverbal communication that players do when playing the game.*

*This research method uses a case study by exploring how the process of toxic communication occurs in a group being studied and is qualitative in nature to explore the process of toxic communication that occurs in the internal team (group) when playing the online game Dota 2. The data collection technique that will be used is observation. participated in several matches conducted by the e-Sports group under study, as well as conducted interviews with relevant sources according to the object of research, namely the Dota 2 player group as informants according to the criteria for determining informants.*

**Keywords:** *Toxic Communication, Video games, Online Games, Dota 2, Group Communication.*