

## ABSTRAK

Penelitian ini berjudul “Fenomena Perilaku Kekerasan Verbal Dalam Permainan Daring DOTA 2”. Penelitian ini bertujuan untuk memahami bagaimana motif, tindakan, dan makna sunmori dikalangan pemain permianan DOTA 2. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan pendekatan Fenomenologi Alfred Schutz. Metode pengumpulan data berupa observasi, wawancara dan studi kepustakaan. Informan penelitian berjumlah tujuh orang dengan lima informan inti dan satu informan akademisi. Teknik analisis data berupa pengumpulan data, reduksi data, display data, dan penarikan kesimpulan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa motif pemian DOTA 2 melakukan keekrasan verbal karena ingin memotivasi rekan satu tim sebagai upaya dalam strategi, adanya tim yang memiliki egoisitas tinggi, kekesalan memuncak, dan mendapatkan tim buruk. Setelah melakukan kekerasan verbal, para pemain tidak melakukan hal apapun, namun ada pula yang meminta maaf kepada rekan maupun lawan. mengenai hal tersebut. Makna kekerasan verbal dalam permainan DOTA 2 adalah meningkatkan mental tim, melampiaskan kekesalan, bagian dari strategi, serta sarana hiburan.

Saran untuk kedepannya bagi pemain DOTA 2 adalah mampu mengednalikan emosi, bila ingin melampiaskan kekesalan dapat dilakukan dengan cara mematikan fitur chatbox. Kemudian diperlukannya kebijakan dari DOTA 2 mengenai batasan komentar, dan perlunya pengawasan ketat pada anak dibawah usia 18 tahun dalam memainkan DOTA 2 sebab banyaknya pemain toxic yang melakukan kekerasan verbal terhadap rekan tim maupun lawan nya.

**Kata Kunci:** Dota 2, Fenomenologi, Kekerasan Verbal, Perilaku

## **ABSTRACT**

*The phrase "The Phenomenon of Verbal Violent Behavior in DOTA 2 Online Games" refers to this study. This study attempts to comprehend how sunmori among DOTA 2 players are used as motivations, actions, and metaphors. Alfred Schutz's phenomenological approach and qualitative descriptive methodology were applied in this investigation. The methods used to acquire data include observation, interviews, and literature reviews. Seven individuals made up the research informants, including five core informants and one academic informant. Techniques for data analysis include data gathering, data reduction, data display, and conclusions.*

*The findings demonstrated that verbal elusion was used by DOTA 2 players as a means of team motivation and strategy due to the presence of selfish teams, growing resentment, and bad team selection. The players did nothing in response to verbal abuse, although some of them expressed regret to their opponents and teammates. In DOTA 2, verbal combat has several purposes, including strengthening team morale, letting off steam, advancing a strategy, and providing amusement.*

*Future DOTA 2 players are advised to be able to recognize their emotions. If you need to express your annoyance, you can do so by turning off the chatbox option. Due to the large number of toxic players who verbally insult their teammates and opponents, DOTA 2 has to establish a regulation addressing comment caps and the rigorous monitoring of youngsters under the age of 18.*

**Keywords:** *Dota 2, Phenomenology, Verbal Violence, Behavior*

## RINGKESAN

*Ieu panalungtikan dijudulan “Fenomena Perilaku Kekerasan Vérbal dina Game Online DOTA 2”. Ieu panalungtikan miboga tujuan pikeun mikanyaho motif, tindakan, jeung ma’na sunmori di kalangan pamaén kaulinan DOTA 2. Ieu panalungtikan ngagunakeun métode déskriptif kualitatif kalawan pamarekan fenomenologis Alfred Schutz. Métode ngumpulkeun data ngawengku obsérvasi, wawancara jeung studi pustaka. Aya tujuh informan panalungtikan kalawan lima informan inti jeung hiji informan akademik. Téknik analisis data ngawengku ngumpulkeun data, réduksi data, tampilan data jeung nyieun kacindekan.*

*Hasil panalungtikan némbongkeun yén motif pamaén DOTA 2 ngagunakeun kekerasan verbal téh lantaran hayang ngamotivasi rekan-rekan minangka usaha strategi, aya tim anu miboga égotisme anu luhur, numuwuhkeun rasa ambek-ambekan, jeung meunang tim anu goréng. Sanggeus ngalaksanakeun kekerasan verbal, pamaén henteu ngalakukeun nanaon, tapi sababaraha ménta hampura ka kolega jeung lawan maranéhanana. ngeunaan éta. Harti kekerasan verbal dina kaulinan DOTA 2 nyaéta pikeun ngaronjatkeun mental tim, curhat frustrasi, bagian tina strategi, jeung sarana hiburan.*

*Saran pikeun masa depan pikeun pamaén DOTA 2 nyaéta tiasa ngontrol émosi. Upami anjeun hoyong curhat hanjelu, anjeun tiasa ngalakukeun ieu ku cara mareuman fitur chatbox. Teras peryogi kabijakan DOTA 2 ngeunaan watesan koméntar, sareng peryogi pangawasan anu ketat pikeun murangkalih di handapeun umur 18 nalika maén DOTA 2 kusabab seueur pamaén toksik anu ngalakukeun kekerasan verbal ngalawan rekan sareng lawanna.*

***Kecap Kunci:*** Dota 2, Fénoménologi, Kekerasan Vérbal, Perilaku