

ABSTRAK

Penelitian ini berjudul “ANALISIS DINAMIKA KELOMPOK DALAM PENGGUNAAN BAHASA KASAR OLEH GENERASI Z SAAT BERMAIN *GAME ONLINE VALORANT*”. Studi ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan fenomenologi untuk memahami pengalaman subjektif generasi Z dalam menggunakan bahasa kasar ketika berinteraksi di dalam permainan. Data dikumpulkan melalui wawancara mendalam, observasi, dan dokumentasi, kemudian dianalisis dengan teori dinamika kelompok Kurt Lewin (*unfreezing, moving, refreezing*). Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan bahasa kasar di Valorant bukan sekadar ekspresi emosi spontan, melainkan bagian dari pola komunikasi yang dipengaruhi oleh konteks kelompok. Bahasa kasar berfungsi sebagai mekanisme pelepasan stres, bentuk candaan antar teman, hingga ekspresi dominasi dalam situasi kompetitif. Dinamika kelompok memainkan peran penting: interaksi dengan teman cenderung memunculkan bahasa bernuansa humor, sedangkan dengan pemain acak lebih sering menimbulkan konflik verbal. Temuan ini menegaskan bahwa bahasa kasar di lingkungan game online telah menjadi bagian dari budaya komunikasi generasi Z yang terbentuk, dibiasakan, dan distabilkan melalui interaksi sosial di dunia virtual maupun nyata.

Kata Kunci: Dinamika Kelompok, Bahasa Kasar, Generasi Z, *Game Online*, Valorant

ABSTRACT

This study, entitled “ANALISIS DINAMIKA KELOMPOK DALAM PENGGUNAAN BAHASA KASAR OLEH GENERASI Z SAAT BERMAIN GAME ONLINE VALORANT”, employs a qualitative method with a phenomenological approach to explore Generation Z’s subjective experiences in using harsh language during in-game interactions. Data were collected through in-depth interviews, observation, and documentation, and analyzed using Kurt Lewin’s group dynamics theory (unfreezing, moving, refreezing). The findings reveal that the use of harsh language in Valorant is not merely spontaneous emotional expression, but rather part of an established communication pattern shaped by group context. Harsh language functions as a stress-release mechanism, friendly banter among peers, and even as an assertion of dominance in competitive settings. Group dynamics play a crucial role: interactions with friends often generate humorous uses of harsh words, while interactions with random players tend to escalate into verbal conflicts. These results highlight that harsh language in online gaming has become an integral part of Generation Z’s communication culture, normalized and reinforced through both virtual and real-life social interactions.

Keywords: Group Dynamics, Harsh Language, Generation Z, Online Games, Valorant