

Fenomena Trash-Talk dalam *Game Online Mobile Legends: Bang Bang* (Studi Kasus pada Mahasiswa Universitas Mulawarman)

Fransisca Corry Famelia* , Ainun Ni`matu Rohmah, Johantan Alfando Wikandana Sucipta,
Harry Isra Muhammad

Universitas Mulawarman, Indonesia

Email: fransiscacorry20@gmail.com* , Ainunrohmah@fisip.unmul.ac.id,
johanalfandows@gmail.com, harryisramuhammad@fisip.unmul.ac.id

Keywords:

Trash-Talk; Online Gaming;
Mobile Legends: Bang Bang;
University Students

Abstract

The advancement of internet technology has significantly increased the popularity of online games as a source of entertainment across different age groups, particularly among university students. One of the most popular games is Mobile Legends: Bang Bang (MLBB), a Multiplayer Online Battle Arena (MOBA) game that not only prioritizes competitive gameplay but also facilitates interaction and communication among players. Within these interactions, trash-talk frequently occurs, referring to verbal expressions such as taunts, sarcasm, and the use of offensive language during gameplay. This study seeks to explore and describe the phenomenon of trash-talk in Mobile Legends: Bang Bang among students of Mulawarman University in Samarinda, East Kalimantan. This research adopts a qualitative approach using a descriptive method. Data were obtained through in-depth interviews with Mulawarman University students who actively engage in playing Mobile Legends: Bang Bang. The data were then analyzed qualitatively through an inductive approach to identify the forms, meanings, and contributing factors associated with the emergence of trash-talk in the game. The results reveal that trash-talk has become an integral part of gaming culture and is generally perceived as a normal practice by players. Players engage in trash-talk for various reasons, including emotional expression, responding to provocation, strengthening team solidarity, and employing psychological tactics to distract opponents. The identified forms of trash-talk include the use of harsh language, ridicule of players' performance, sarcasm, and indirect mockery, which may be directed toward both opponents and teammates. The anonymity provided by online gaming environments further facilitates such behavior and, in certain instances, involves discriminatory elements.

Kata Kunci:

Trash-Talk; Game Online; Mobile
Legends: Bang Bang; Mahasiswa

Abstrak

Perkembangan teknologi internet yang semakin pesat telah mendorong meningkatnya popularitas game online sebagai sarana hiburan di berbagai kalangan usia, termasuk mahasiswa. Salah satu game yang banyak dimainkan adalah *Mobile Legends: Bang Bang* (MLBB), sebuah game bergenre *Multiplayer Online Battle Arena* (MOBA) yang tidak hanya menekankan aspek kompetisi, tetapi juga memungkinkan terjadinya interaksi dan komunikasi antar pemain. Dalam interaksi tersebut, kerap muncul fenomena trash-talk, yaitu bentuk komunikasi verbal berupa ejekan, sindiran, atau penggunaan bahasa kasar selama permainan berlangsung. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji dan mendeskripsikan fenomena trash-talk dalam game online *Mobile Legends: Bang Bang* pada mahasiswa Universitas Mulawarman di Samarinda, Kalimantan Timur. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif. Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara mendalam terhadap mahasiswa Universitas Mulawarman yang aktif bermain *Mobile Legends: Bang Bang*. Data yang diperoleh kemudian dianalisis secara kualitatif dengan pendekatan induktif untuk memahami bentuk, makna, serta faktor-faktor yang memengaruhi terjadinya trash-talk dalam permainan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa perilaku trash-talk telah menjadi bagian dari budaya bermain game yang dianggap lumrah oleh para pemain. Trash-talk

dilakukan dengan berbagai tujuan, seperti meluapkan emosi, merespons provokasi dari pemain lain, membangun kekompakan tim, serta sebagai strategi psikologis untuk melemahkan fokus lawan. Bentuk trash-talk yang ditemukan meliputi ujaran kasar, ejekan terhadap kemampuan bermain, sarkasme, hingga sindiran tidak langsung, yang dapat ditujukan baik kepada lawan maupun rekan satu tim. Anonimitas dalam game online turut mendorong munculnya perilaku ini, bahkan dalam beberapa kasus mengandung unsur diskriminasi.

PENDAHULUAN

Seiring dengan kemajuan teknologi internet, *online game* menjadi salah satu hiburan paling digemari masyarakat di berbagai usia. Semua kalangan dapat mengakses *online game* dengan mengandalkan internet dan juga *smartphone* atau PC komputer. Namun, bukan hal baru bagi teknologi dengan permainan berbasis elektronik seperti ini. Hanya saja sebelumnya permainan berbasis elektronik seperti Nintendo atau pun permainan di perangkat komputer pribadi masih menampilkan grafik 2D dengan bergantung pada kendali *joystick controller* atau *keyboard* pada komputer. Dengan berkembangnya teknologi, *online game* juga ikut berkembang dari segi grafis dan *gameplay*. *Online game* berkembang dari segi siapa saja yang dapat mengakses dan memainkan permainan tidak terbatas ruang dan waktu karena koneksi internet dan juga perangkat yang digunakan. Sebelumnya permainan berbasis elektronik bergantung pada satu perangkat konsol yang hanya mungkin dimainkan solo (satu orang) atau duo (dua orang). Hadirnya *online game* kemudian menawarkan kesempatan untuk pemain berisi lebih dari dua orang atau biasa dikenal dengan istilah *multiplayer* dalam satu permainan, memungkinkan setiap pemain juga terhubung dengan pemain lainnya, melakukan interaksi dan komunikasi di dalam *game*.

Mobile Legends: Bang-bang adalah permainan yang dapat diakses lewat komputer hingga telepon seluler dengan *genre* MOBA yang terbit dan dikembangkan oleh Moonton. Permainan daring ini populer di daerah Asia Tenggara dan telah mencapai 1 miliar kali unduhan, dengan puncak paling tinggi pengguna aktif bulanan sebanyak 100 juta pemain. Permainan ini dimainkan oleh 10 orang yang terbagi menjadi dua tim dalam satu pertandingan yang berkompetisi menghancurkan *base tower* masing-masing tim untuk mendapatkan kemenangan (Fitriana & Rois, 2023).

Data *user game online* *Mobile Legends* di Indonesia Julio & Binti, (2023) menunjukkan bahwa terdapat sekitar 34 juta orang memainkan permainan ini. Dengan persenan 52,65% terletak di Pulau Jawa, 29,38% di Pulau Sumatera, 7,41% di Pulau Kalimantan, 6,29% di Pulau Sulawesi, 3,73% di Pulau Bali dan sebanyak 0,54% di Pulau Papua.

Berdasarkan hasil analisis demografi usia pengguna *Mobile Legends: Bang Bang* sebanyak 48,38% berada dalam rentang usia 16 hingga 20 tahun disusul sebanyak 45,16% dengan rentang usia 21 hingga 25 tahun. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pengguna *game online* lebih didominasi oleh usia dewasa awal (Rahmadiani et al., 2021).

Trash-talk telah menyebar dan sering digunakan dalam berbagai jenis cabang olahraga, setiap cabang olahraga memiliki istilah untuk umpatan seperti menghina dan mengintimidasi lawan main. Pada dasarnya *Trash-talk* ini terdiri dari kata-kata yang menghina, menuduh, dan bahkan mengancam. Seiring dengan kemajuan internet *Trash-talk* ikut berkembang, bahkan ikut terjadi disemua alat komunikasi internet yang menjadi suatu tempat untuk merendahkan, mengancam, dan menghina orang lain melalui internet.

Maraknya *game online* memunculkan sebuah fenomena sosial yang disebut *trash-talk*. Menurut Yip et al., (2018) *Trash-talk* mempengaruhi tingkat kognitif dan perilaku baik bagi pelakunya maupun target *trash-talk* sendiri. Itu sebabnya, para pelaku *trash-talk* melakukan hal ini untuk mengintimidasi, mendistraksi, atau menghina target agar si pelaku mendapatkan *mental boost*. Sama halnya di dalam sebuah grup, pemimpin yang melakukan *trash-talk* dapat memotivasi anggota timnya. (Aicinena, 2010) mengemukakan *trash-talk* awam ditemui di kalangan olahragawan dalam situasi kompetitif yang bertujuan untuk meningkatkan kepercayaan diri serta membuat mental lawan jatuh.

Trash-talk juga muncul di *game* Mobile Legends: Bang Bang dimana para pemainnya berkompetisi untuk menang. Sebagai contoh dalam video Youtube berjudul “*The Most Toxic Mic Check You’ll Ever See In MPL (Mobile Legends Professional League)*” yang menampilkan cuplikan komunikasi saat *game* berlangsung antara tim profesional RRQ Hoshi melawan tim Alter Ego. Di dalam video tersebut nampak seorang pemain dari RRQ Hoshi melontarkan ucapan, “berisik ngen***!” kemudian selang beberapa waktu dalam video tersebut dilanjutkan ucapan dari pemain lain yang berkata, “(kok) gampang banget sih?”. Ucapan yang dilontarkan pemain profesional Mobile Legends: Bang Bang ini merupakan bentuk dari *trash-talk*. Menurut (Yip et al., 2018) *trash-talk* memiliki beberapa karakteristik yaitu *trash-talk* dalam konteks kompetitif, *trash-talk* dalam konteks agresif, *trash-talk* yang terjadi dengan hadir atau tidaknya lawan, *trash-talk* variatif secara kualitas. Ujaran yang terdapat dalam cuplikan video Youtube tersebut masuk ke dalam karakteristik *trash-talk* yang konteksnya bersifat agresif dan terjadi dengan hadir atau tidaknya lawan (www.youtube.id).

Perilaku *trash-talk* dalam bermain *game online* Mobile Legends: Bang Bang sebelumnya telah diteliti penelitian-penelitian terdahulu. Salah satunya penelitian dari (Marcella & Sazali, 2023) dengan hasil penelitian menyatakan faktor-faktor yang menyebabkan *gamers* mengucapkan kata-kata *trash-talking* yaitu *matchmaking* dengan anggota tim yang bermain sangat buruk, tidak dapat memenangkan permainan, dan anggota atau pemain yang melakukan AFK (*Away From Keyboard*) atau meninggalkan permainan saat masih berlangsung. Penelitian dari (Linda Aprilya Sugiono, 2019) dengan hasil yang menyatakan alasan *gamers* berperilaku *trash-talk* adalah sebagai strategi untuk memecah konsentrasi lawan dan memotivasi diri sendiri agar mendapatkan *mental boost*. Dan terakhir hasil penelitian dari (Mia Ambarwati et al., 2022) menjelaskan secara rinci kosa kata yang digunakan saat *trash-talk*.

Namun demikian, penelitian terdahulu tersebut masih memiliki beberapa keterbatasan. Pertama, penelitian-penelitian tersebut belum mengkaji fenomena *trash-talk* dengan menggunakan SIDE Model (*Social Identity Model of Deindividuation Effects*) yang menjelaskan bagaimana anonimitas dalam lingkungan digital dapat memicu perilaku agresif dan deindividuasi. Kedua, objek penelitian sebelumnya masih bersifat umum dan belum spesifik pada mahasiswa di Kalimantan Timur, padahal berdasarkan data pengguna MLBB, Pulau Kalimantan menyumbang 7,41% pengguna aktif. Ketiga, penelitian terdahulu belum secara mendalam menganalisis bentuk-bentuk *trash-talk* yang mengandung unsur rasisme dan diskriminasi etnis dalam konteks budaya lokal di Indonesia Timur. Penelitian ini menawarkan kebaruan sebagai studi pertama yang mengkaji *trash-talk* pada mahasiswa Kalimantan Timur menggunakan SIDE Model, mengidentifikasi unsur rasisme dalam ejekan seperti "Jawa" dan "ireng", menggunakan metode fenomenologi untuk mengeksplorasi makna subjektif pemain,

serta menganalisis fungsi ganda *trash-talk* sebagai agresi, strategi psikologis, solidaritas tim, dan koreksi sosial.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana fenomena *trash-talk* dalam game online *Mobile Legends: Bang Bang* pada mahasiswa Universitas Mulawarman, Samarinda, Kalimantan Timur. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui dan mendeskripsikan fenomena *trash-talk* dalam game online *Mobile Legends: Bang Bang* pada mahasiswa Universitas Mulawarman, Samarinda, Kalimantan Timur. Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi dan menambah wawasan mengenai fenomena *trash-talk* mahasiswa dalam game online *Mobile Legends: Bang Bang*, khususnya pada mahasiswa Universitas Mulawarman, Samarinda, Kalimantan Timur. Secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber informasi atau masukan bagi FISIP Universitas Mulawarman, mahasiswa, serta pembaca dalam memahami fenomena komunikasi negatif yang terjadi dalam interaksi game online.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian deskriptif. Sugiyono, (2019) menjelaskan penelitian Deskriptif adalah jenis penelitian yang bertujuan untuk menggambarkan nilai dari satu atau lebih variabel mandiri (independen) tanpa adanya perbandingan atau hubungan dengan variabel lainnya. Dalam penelitian ini peneliti mengusahakan mengumpulkan data sebanyak mungkin yang akan dituangkan dalam bentuk laporan dan uraian deskriptif.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah fenomenologi. Metode Fenomenologi digunakan dalam penelitian ini untuk memahami fenomena *trash-talk* yang dilakukan mahasiswa dalam *game online Mobile Legends: Bang Bang* dengan fokus pada pengalaman personal, kesadaran, serta cara informan memaknai fenomena tersebut.

Fokus Penelitian

Fokus penelitian ini dibatasi pada fenomena *trash-talk* sebagai bentuk ketidaksopanan verbal dalam konteks kompetitif, khususnya pada interaksi pemain game online. *Trash-talk* dipahami sebagai komunikasi agresif yang muncul dalam situasi persaingan untuk memperoleh sumber daya, pengakuan, atau status, serta berbeda dari bentuk agresi verbal lain seperti gosip dan intimidasi. Dalam praktiknya, *trash-talk* dapat berupa ucapan merendahkan, ejekan terhadap kemampuan individu atau tim, hingga lelucon yang dimaksudkan sebagai motivasi antar rekan satu tim. *Trash-talk* dapat disampaikan secara langsung ketika target hadir maupun tidak langsung ketika target tidak hadir, dengan tujuan meningkatkan kepercayaan diri pelaku, mengganggu mental lawan, atau membentuk persepsi khalayak. Bentuknya beragam, mulai dari cercaan kasar, hinaan terang-terangan, ujaran rasisme dan seksisme, hingga ungkapan sarkasme, metafora, dan hiperbola.

Sumber Data

Sumber data dalam penelitian ini terdiri atas data primer dan data sekunder. Data primer diperoleh secara langsung oleh peneliti dari sumber utama atau lokasi objek penelitian, dengan menggunakan teknik *purposive sampling*, yaitu pemilihan informan berdasarkan pertimbangan

tertentu yang sesuai dengan tujuan penelitian. Kriteria informan dalam penelitian ini meliputi mahasiswa aktif Universitas Mulawarman, pengguna atau pemain aktif game online *Mobile Legends: Bang Bang*, telah mencapai tier/rank Epic atau lebih sebagai indikator pengalaman bermain yang memadai, teridentifikasi melakukan *trash-talk* berdasarkan karakteristik yang dikemukakan oleh Yip et al., serta bersedia menjadi informan penelitian. Sementara itu, data sekunder diperoleh secara tidak langsung melalui sumber pendukung, seperti dokumen, literatur, atau informasi dari pihak lain yang relevan dengan penelitian.

Teknik Pengumpulan Data

Menurut Sugiyono, (2019) pengumpulan data dapat dilakukan dalam berbagai *setting*, berbagai sumber dan berbagai cara. Dalam penelitian kualitatif, pengumpulan data dilakukan pada *natural setting* (kondisi alamiah), sumber data primer dan teknik pengumpulan data lebih banyak pada observasi berperan serta (*participant observation*), wawancara mendalam (*in depth interview*), dokumentasi dan gabungan ketiganya (triangulasi). Dalam penelitian ini peneliti menggunakan ketiga teknik pengumpulan data untuk memperoleh data yang komprehensif.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan model interaktif yang dikemukakan oleh Miles dan Huberman. Miles & Huberman, (1984) mengemukakan aktivitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berkelanjutan sampai semua data terpenuhi. Ada pun aktivitas dalam analisis data, yaitu *data reduction*, *data display*, dan *conclusion drawing/verification* (Sugiyono, 2019).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Fenomena *Trash-Talk* dalam Game Online *Mobile Legends: Bang Bang* pada mahasiswa Universitas Mulawarman, Samarinda, Kalimantan Timur

1. Mengekspresikan Ketidaksopanan

Dalam interaksi komunikasi *trash-talking*, masing-masing pemain memiliki tujuan tertentu, salah satu tujuannya adalah untuk membangkitkan semangat saat bermain game seperti *Mobile Legends Bang-bang*. Perilaku *trash-talking* telah menjadi bagian dari budaya bermain game, di mana hampir setiap pertandingan sering kali diselingi dengan komentar-komentar bernada provokatif. Umumnya, *trash-talking* identik dengan ucapan kasar dan bernuansa negatif. Beberapa responden memiliki pendapat terkait *trash-talk*, informan 1 berpandangan sebagai berikut:

“Didalam kalangan gamers ya sudah hal yang wajar, mau mainin game apapun selain mobile legend aja pasti selalu ada *trash-talk*.” (wawancara 5 Mei 2025).

Pendapat serupa disampaikan juga oleh informan 4, sebagai berikut:

“Sebenarnya tidak wajar menggunakan *trash talk*, karena mempengaruhi komunikasi sehari-hari. Tapi itu bagian dari kesenangan aja di dalam game jika dilakukan.” (wawancara 7 Mei 2025).

Dua pernyataan dari responden diatas menunjukkan pandangan yang berbeda namun saling melengkapi mengenai perilaku *trash-talking* dalam dunia permainan daring. Responden mengungkapkan bahwa *trash-talking* dianggap sebagai hal yang lumrah di kalangan pemain

gim, tidak hanya terbatas pada *Mobile Legends*, tetapi juga dalam berbagai jenis permainan lainnya. Hal ini menunjukkan bahwa *trash-talking* telah menjadi bagian dari budaya bermain gim dan diterima sebagai sesuatu yang biasa terjadi. Sementara itu, informan 4 memberikan sudut pandang yang lebih reflektif. Menurut (Kniffin, 2018) Ucapan kasar atau *trash-talk* saat bermain game bisa membuat seseorang kesulitan mengendalikan emosinya dan rentan tersulut provokasi. Selain itu, kebiasaan menggunakan *trash-talk* dapat terbawa ke dalam interaksi sehari-hari, yang berpotensi menimbulkan konflik dalam kehidupan sosialnya. Sejalan dengan hasil wawancara yang menyatakan bahwa sebenarnya perilaku *trash-talking* tidak bisa dianggap wajar karena bisa berdampak negatif terhadap cara berkomunikasi dalam kehidupan sehari-hari. Namun, responden juga mengakui bahwa dalam konteks permainan, *trash-talking* sering kali dianggap sebagai bagian dari hiburan atau kesenangan selama bermain. Kedua pandangan ini mencerminkan adanya ambivalensi di antara para pemain gim, di mana *trash-talking* di satu sisi dianggap wajar dan menyenangkan, namun di sisi lain disadari memiliki potensi pengaruh negatif terhadap perilaku di luar permainan.

Informan 2 memberikan pandangan berbeda, sebagai berikut:

“buruk sebenarnya namanya trash-talk. Ya tapi kaya yang aku bilang tadi inikan bermain game kita kompetisi lah mau menang jadi secara natural tuh trash-talk terjadi karena emosi.” (wawancara 7 Mei 2025).

Pandangan serupa disampaikan oleh informan 3, sebagai berikut:

“trash-talk tuh meluapkan emosi di dalam game apalagi musuh yang duluan. Nda wajar kalau berlebihan karena ada etika dalam kita bicara, kalau bacot jangan berlebihan.” (Wawancara 5 Mei 2025)

Dari hasil wawancara diatas dapat disimpulkan bahwa Trash-talk dalam dunia game sering kali dianggap sebagai sesuatu yang negatif, namun kenyataannya hal ini kerap muncul secara natural dalam situasi kompetitif. Menurut (Conmy, 2008) *Trash talk* adalah bentuk komunikasi verbal yang dilakukan secara sadar oleh seseorang dengan tujuan tertentu, baik positif maupun negatif. Secara positif, *trash talk* bisa digunakan untuk memberikan semangat atau hiburan, sedangkan secara negatif, bisa dimaksudkan untuk mengganggu atau menakut-nakuti lawan. Pemain yang terlibat dalam pertandingan sering mengalami ketegangan dan dorongan emosi untuk menang, sehingga mereka mengekspresikan diri melalui ucapan-ucapan yang memancing lawan. Meski demikian, ada batasan yang perlu diperhatikan. Trash-talk semestinya tidak dilakukan secara berlebihan karena tetap ada etika dan norma dalam berkomunikasi, bahkan di dalam game sekalipun. Emosi boleh diluap. Dalam permainan *Mobile Legend*:Bang-bang terdapat kemampuan untuk berkomunikasi secara bebas dengan rekan satu tim maupun pemain lain sering kali dimanfaatkan secara tidak tepat, di mana beberapa pemain menyalahgunakan fitur voice chat atau mikrofon yang tersedia untuk melakukan *trash talk*.

Dalam permainan game mobile legend: bang-bang trash-talk tidak hanya digunakan sebagai ungkapan bernada provokatif atau mengintimidasi untuk mempengaruhi pikiran lawan, namun juga sering terjadi persaingan untuk mendapatkan validasi melalui kata-kata yang tidak sopan. Hal ini disampaikan oleh informan 2, mengatakan:

“Pernah lah namanya juga main game mana ada kesopan santunan kalau main apa lagi kita main *Mobile Legends* ya dimana orangnya toksik-toksik. Diremehkan teruslah jadi kau pembuktian misalkan aku nyampah lord musuh, atau buff itu aku langsung chat all

“Mainnya Hebat” sama recall-recall.” (Wawancara 5 Mei 2025) Pendapat serupa disampaikan oleh informan 4 yang mengayakan:

“Ngomong ez dek ez dek dalam kondisi menang, turu dek, suren dek. Itu tujuannya biar mereka emosi sambil kasi emote juga bisa.” (wawancara 7 Mei 2025).

Dari hasil wawancara diatas menjelaskan bahwa dalam lingkungan permainan Mobile Legends, perilaku toxic dan provokatif merupakan hal yang cukup umum dan bahkan dianggap sebagai bagian dari strategi bermain oleh beberapa pemain. *Trash-talk* adalah ketidaksopanan yang diekspresikan melalui kata-kata dalam konteks kompetitif, di mana dua pihak atau lebih saling bersaing untuk mendapatkan sumber daya, pengakuan dan status (Yip et al., 2018) sejalan dengan responden dengan informan 3 menekankan bahwa kesopanan sering kali hilang dalam suasana kompetitif game ini. Responden merasa sering diremehkan, sehingga membalas dengan cara membuktikan kemampuannya di dalam permainan, seperti mencuri Lord atau buff milik musuh. CMC termasuk papan diskusi publik, ruang obrolan, pesan instan, dan dunia virtual. (Wright & Webb, 2011) hal tersebut dimanfaatkan oleh lawan untuk melakukan aksi provokatif seperti mengetik di chat all “Mainnya Hebat” dan melakukan emote recall untuk menunjukkan superioritas secara simbolik. Informan 4 juga menyampaikan hal serupa. Responden mengakui bahwa ucapan seperti “ez dek”, “turu dek”, “suren dek” (yang berarti “mudah dek”, “tidur dek”, “menyerah dek”) digunakan secara sengaja untuk memancing emosi lawan. Emote juga digunakan untuk memperkuat efek provokatif tersebut. Kedua wawancara ini menunjukkan bahwa (Aicinena, 2010) menjelaskan *Trashtalk* adalah usaha menyombongkan diri, memprovokasi, mengintimidasi atau menjatuhkan mental lawan melalui katakata verbal atau simbol-simbol non-verbal di dalam game, dalam pemain Mobile Legends, tindakan verbal dan non-verbal yang bersifat merendahkan atau memprovokasi sering dijadikan alat untuk menegaskan dominasi, membalas perlakuan buruk, atau sekadar hiburan personal. Hal ini mencerminkan dinamika kompetisi sosial dan ekspresi emosi yang kental dalam interaksi antar pemain di dunia game online. Dalam permainan sering kali juga terjadi ancaman secara tidak langsung untuk mempengaruhi performa bermain lawan, hal ini disampaikan oleh informan 2, menyampaikan:

“Misalkan aku pakai cecilion terus stack 500 aku pasti chat ke all supaya mereka takut gitu dekat-dekat itu namanya teknik ancaman lah gitu. Itukan aku dapat keuntungan dari memainkan mental musuh.” (wawancara 7 Mei 2025).

Dari hasil wawancara diatas, dapat disimpulkan bahwa dalam permainan Mobile Legends, strategi tidak hanya dilakukan melalui mekanik permainan, tetapi juga melalui permainan psikologis terhadap lawan. Responden menjelaskan bahwa ketika responden menggunakan hero *Cecilion* dan telah mengumpulkan 500 stack (yang membuat damage-nya sangat besar), dia akan mengirimkan pesan ke semua pemain (*chat all*) untuk menunjukkan kekuatannya. Tujuannya adalah menanamkan rasa takut atau tekanan mental pada tim lawan, sehingga mereka menjadi ragu-ragu atau takut mendekat dan akhirnya bermain lebih pasif. Tindakan ini disebut oleh informan 2 sebagai teknik ancaman karena secara tidak langsung mengganggu konsentrasi dan performa lawan. Dengan memainkan aspek mental ini, informan 2 merasa mendapatkan keuntungan dalam pertandingan, karena musuh menjadi enggan melakukan pendekatan atau mengambil risiko. Ini menunjukkan bahwa dalam konteks kompetitif, taktik psikologis dapat menjadi bagian dari strategi bermain untuk mendominasi pertandingan.

2. Komunikasi Agresif

Trash Talking yang sering kali digunakan dengan tujuan untuk memaki dan merendahkan, baik terhadap lawan main maupun rekan satu tim. Kata nama hewan yang sering digunakan seperti anjing, dan babi yang digunakan untuk memaki orang lain, sementara kata sifat yang sering digunakan seperti cok, bodo, goblok, dan idiot yang ditujukan untuk mengejek pemain yang dianggap bermain tidak benar. Penelitian ini memberikan wawasan baru tentang praktik Trash Talking dalam konten game online. Informan 1 berpandangan sebagai berikut:

“Iya sering. Biasanya karena dibacotin awal sih jadi kita kaya panas gitu kan nggak terima lah. Biasanya sih aku bacotin balik juga tujuannya mungkin supaya ya tadi ya nda mau kalah. Sering kali tuh dibilang “ayam” gitu, ku balikin juga bilang “ayam”. (wawancara 5 Mei 2025).

Dari hasil wawancara diatas, keadaan seseorang merupakan bentuk penghinaan yang disesuaikan dengan kondisi sasarannya. Umpatan jenis ini sering digunakan untuk merendahkan orang lain karena situasi atau kondisinya. Namun pendapat dari informan 2 menjelaskan alasannya terkait Trash Talk:

“Pernah. Terjadi kalau permainan selesai terus kelihatan hasil pertandingannya which is data nya kelihatan tuh anggaplah mid lane sebelah grade-nya rendah dapat bronze itu pasti aku ketik “kayu”, “belajar lagi main mid”, “sini aku ajarin main mid.” Tujuannya untuk menghina dan penyemangat merekalah supaya yang kena hujat tuh next time mainnya bener kalau untuk diri sendiri mungkin cuma buat fun aja kaya ngasi tahu aku ni nah lebih jago.” (wawancara 7 Mei 2025).

Trash Talking yang paling sering diucapkan oleh Pascol dalam konten kedua tersebut adalah menyebut nama hewan, dan yang menyebut kata sifat.

Kedua jenis Trash Talking tersebut sering digunakan oleh seseorang didalam konteks game online yang biasanya bertujuan untuk memaki atau merendahkan orang lain, baik itu teman maupun lawan. Kata nama hewan yang digunakan adalah anjing dan babi. Karena kedua hewan tersebut memiliki konotasi yang buruk dan negatif dalam budaya Indonesia, membuat kedua hewan ini sering digunakan sebagai kata umpatan ke orang lain.

Informan 3 juga menambahkan “Misal ya kalau kita sudah menang dan mau end base aku bacotin musuhnya kaya bilang “turu dek”, “timmu jelek”, “mampus”, “nda hebat”.

Sedangkan kata sifat yang digunakan adalah mampus, bodo, idiot, dan goblok. Biasanya umpatan ini digunakan karena kondisi seseorang yang bermain tidak benar sehingga orang orang menggunakan kata-kata umpatan tersebut.

Dalam game kompetitif seperti Mobile Legends: Bang Bang (MLBB), interaksi antar pemain tidak hanya terbatas pada kerja sama tim, tetapi juga kerap diselingi dengan bentuk-bentuk provokasi verbal terhadap lawan. Salah satu wujud komunikasi yang lazim muncul dalam konteks ini adalah penggunaan kata-kata yang merendahkan lawan, yang sering dikenal sebagai trash talk. Strategi ini umumnya dimanfaatkan sebagai respons atas kondisi permainan yang tidak menguntungkan atau sebagai taktik psikologis untuk mengganggu fokus lawan. Informan 4 menyampaikan:

“Kalau aku misalnya pakai Rafaela kalau terbully di awal pasti kena bacotin tu sama musuh tapi tunggu late game. Langsung duduk mode serius sambil mengetik ‘music’, ‘izin serius’.” (wawancara 7 Mei 2025).

Dari pernyataan di atas, terlihat bahwa bentuk ejekan dalam game tidak selalu muncul dalam bentuk kata kasar atau langsung menghina. Dalam hal ini, respon seperti “music” dan

“izin serius” digunakan sebagai kode simbolik bahwa pemain mulai menunjukkan permainan serius. Ucapan ini bersifat menyindir, yang secara halus menunjukkan bahwa walaupun sebelumnya responden diremehkan, pada akhirnya mampu membalikkan keadaan dan justru merendahkan lawan melalui performanya. Jenis trash talk seperti ini bisa dikategorikan sebagai tindakan pasif-agresif, di mana dominasi ditunjukkan bukan lewat hinaan langsung, melainkan melalui permainan yang kuat dan komentar sinis. Dalam lingkungan komunikasi digital, praktik seperti ini kerap disebut flexing, yakni menampilkan keunggulan pribadi secara tersirat namun menyudutkan lawan. Kata-kata seperti “music” dan “izin serius” menjadi semacam isyarat sosial yang menunjukkan pergeseran mode permainan ke level yang lebih serius dan memberi tekanan psikologis terhadap pihak lawan.

Dalam komunikasi kompetitif di game online, ejekan atau trash talk tidak selalu diarahkan ke satu orang saja. Kadang, sasaran hinaan bisa meluas ke seluruh tim lawan atau bahkan anggota tim sendiri, tergantung pada situasi permainan dan kondisi emosional pemain. Target trash talk ini bisa berupa perorangan (pemain tertentu) maupun seluruh anggota tim, termasuk identitas mereka seperti nama squad atau peran yang dimainkan. Informan 1 mengatakan:

“Kalau target trash talk ku sih bisa ke personal orang gitu ya. Contoh nih kalau kita main solo rank terus misal teman kita noob gitu kan, itu aku bacotin personal lah contohnya kalau dia main MM kan baru nda bisa meng-carry game ku bilang kaya ‘bisa main kah MM?’, ‘kaya gitukah main MM?’, ‘MM tolol’ kaya gitulah. Kalau untuk tim musuh gitu ya, pernah juga ngolokin squad orang kalau main berlima ya misal nama squadnya aneh jadi sasaran empuk lah sudah tuh untuk dibacotin.” (wawancara 5 Mei 2022).

Berdasarkan hasil wawancara diatas, terlihat bahwa bentuk trash talk dalam permainan MLBB cukup bervariasi dalam hal siapa yang menjadi target. Dalam permainan solo, biasanya pemain akan mengarahkan ejekannya kepada rekan setim yang dianggap tidak mampu, misalnya pengguna role Marksman (MM) yang tidak bisa membawa tim menuju kemenangan.

Kalimat seperti “MM tolol” merupakan bentuk penghinaan yang menyasar langsung ke individu dan dimaksudkan untuk merendahkan. Dalam game online yang kompetitif, setiap pemain memiliki cara tersendiri dalam berkomunikasi, termasuk ketika melontarkan komentar negatif atau trash talk. Ada yang menargetkan satu orang saja, sementara ada pula yang menyasar seluruh tim lawan. Pilihan tersebut biasanya dipengaruhi oleh gaya bermain masing-masing serta kondisi permainan yang sedang berlangsung.

Informan 2 mengatakan:

“Kalau aku paling karena sering main solo gitu ya paling cuma bacotin perorangan aja nda pernah setim full gitu. Kalau satu orang mainnya jelek ya satu tu paling ku hina.” (wawancara 7 Mei 2025).

Berdasarkan hasil wawancara diatas, dapat disimpulkan bahwa responden lebih sering melakukan trash talk kepada individu tertentu, bukan ke satu tim secara keseluruhan. Karena sering bermain secara solo, bentuk interaksinya pun lebih bersifat pribadi. Jika ada satu pemain yang dinilai bermain buruk, maka hanya pemain tersebut yang menjadi sasaran komentar negatif. Berbeda dari informan sebelumnya yang terkadang mengejek tim lawan secara menyeluruh, informan 2 memilih untuk mengarahkan ejekannya kepada satu orang yang dianggap menjadi penyebab masalah dalam permainan. Hal ini menunjukkan bahwa cara

seorang pemain melakukan trash talk sangat ditentukan oleh mode bermain yang dipilih apakah bermain dengan tim tetap atau secara acak bersama pemain lain.

Cara pemain melakukan trash talk dalam game kompetitif online umumnya dipengaruhi oleh pengalaman serta situasi yang terjadi saat bermain. Sebagian pemain lebih suka menargetkan satu orang, sementara sebagian lainnya tidak segan untuk menyindir atau mengejek seluruh tim lawan. Hal ini menunjukkan bahwa trash talk cukup fleksibel dalam hal sasaran maupun cara penyampaiannya. Informan 3 mengatakan:

“Kalau menyerang orang paling nyerang personal aja ya kaya cara mainnya jelek gitu bilang aja ‘slow hand’. Kalau full tim ada aja ngomong ‘timmu jelek’ (Wawancara 5 Mei 2025)

Berdasarkan hasil wawancara diatas, tampak bahwa respinden menggunakan trash talk dalam dua arah: menyasar pemain secara individu maupun menyindir tim lawan sebagai satu kesatuan. Untuk ejekan personal menyoroti performa atau kemampuan mekanik lawan, seperti dengan menyebut “slow hand” untuk menunjukkan lambatnya respons saat bermain.

Sementara untuk tim, pernah menyampaikan komentar seperti “timmu jelek”, yang jelas ditujukan untuk meremehkan kemampuan seluruh anggota lawan.

Hal ini mengindikasikan bahwa pemain bisa berpindah-pindah sasaran, tergantung situasi di dalam permainan. Trash talk yang dilontarkan juga umumnya bersifat spontan, dipicu oleh emosi seperti rasa kesal, keinginan untuk memprovokasi lawan, atau sebagai bentuk pamer keunggulan di dalam pertandingan. Dalam permainan kompetitif online, pemain sering kali melontarkan trash talk sebagai bentuk ungkapan emosi atau reaksi terhadap situasi tertentu. Sasaran dan cara penyampaian trash talk ini bisa berbedabeda, tergantung pada gaya bermain dan seberapa jauh pemain ingin menyampaikan ejekan baik hanya kepada satu individu maupun kepada seluruh tim. Informan 4 menyampaikan:

“Paling chat ke target yang mainnya jelek aja nda pernah kaya ke satu tim gitu walau pun pasti dibaca ya sama semua.” (wawancara 7 Mei 2025).

Dari penjelasan informan 4, terlihat bahwa responden lebih sering mengarahkan kata-kata negatif hanya pada satu pemain yang dianggap bermain buruk, bukan menyerang seluruh tim. Walaupun pesannya dikirim di ruang obrolan yang bisa dilihat oleh semua pemain, fokus dari ejekannya tetap pada satu orang yang dinilai kurang baik dalam permainan. Hal ini menunjukkan bahwa tidak semua pemain memilih untuk mengejek tim secara keseluruhan. Ada juga yang mengekspresikan rasa kesalnya secara pribadi, meskipun ucapannya tetap terdengar oleh semua orang dalam permainan. Jadi, bentuk trash talk yang dilakukan oleh Husein termasuk dalam kategori kata-kata kasar yang ditujukan kepada individu tertentu, walaupun disampaikan di ruang publik dalam game. Dari sisi komunikasi digital, cara seperti ini merupakan ungkapan rasa frustrasi yang diarahkan secara khusus kepada satu pemain, namun tetap bisa memengaruhi perasaan pemain lain yang membaca pesan tersebut. Dengan kata lain, meskipun tidak menyerang seluruh tim, pesan itu tetap bisa menimbulkan kesan negatif terhadap pemain yang dituju di mata rekan satu timnya.

Dalam praktik komunikasi kompetitif seperti trash talk di game online, sasaran ejekan biasanya tergantung pada kondisi permainan dan emosi pemain saat itu. Beberapa pemain lebih cenderung menyerang secara personal, sementara yang lain bisa menyasar tim secara keseluruhan. Ejekan ini dapat diarahkan ke individu yang dianggap tidak bermain baik, atau ke aspek kolektif seperti nama squad, kerja sama tim, atau gaya bermain lawan.

Informan 1 mengatakan :

“Kalau target trash talk ku sih bisa ke personal orang gitu ya. Contoh nih kalau kita main solo rank terus misal teman kita noob gitu kan, itu aku bacotin personal lah contohnya kalau dia main MM kan baru nda bisa meng-carry game ku bilang kaya ‘bisa main kah MM?’, ‘kaya gitukah main MM?’, ‘MM tolol’ kaya gitulah. Kalau untuk tim musuh gitu ya, pernah juga ngolokin squad orang kalau main berlima ya misal nama squadnya aneh jadi sasaran empuk lah sudah tuh untuk dibacotin. (wawancara 5 Mei 2025).

Berdasarkan hasil wawancara diatas, terlihat bahwa informan menargetkan trash talk secara fleksibel: bisa ke rekan satu tim yang bermain buruk, atau ke tim lawan secara keseluruhan. Ujaran seperti “MM tolol” menunjukkan bentuk kritik tajam dan merendahkan terhadap individu yang dianggap gagal menjalankan perannya, dalam hal ini role Marksman.

Sementara itu, penghinaan terhadap nama squad lawan mencerminkan bagaimana atribut identitas kelompok juga dijadikan bahan olok-an. Dengan demikian, sasaran trash talk dapat bersifat personal maupun kolektif, tergantung dari pengalaman subjektif pemain selama permainan berlangsung. Sasaran dalam trash talk tidak hanya ditentukan oleh performa pemain secara umum, tetapi juga oleh elemen-elemen simbolik dan ekspektasi dalam game. Beberapa pemain tidak hanya bereaksi terhadap kesalahan teknis, tetapi juga terhadap ketidaksesuaian antara identitas virtual pemain (seperti nickname atau pemilihan hero) dengan kemampuan yang ditunjukkan selama pertandingan. Hal ini memperlihatkan bahwa ejekan bisa berangkat dari persepsi atas "kontras" antara tampilan dan kenyataan performa di dalam permainan. Informan 2 mengatakan:

“KDA-nya (hasil pertandingan) sama skill. Misal nih si Franco hook nda kena, itu pasti aku bacotin, ‘tarik angin kah Franco?’ kaya gitu. Misal ketemu player mainnya jelek tapi nickname in game-nya kaya pro player itu pasti aku bacotin ‘bro berpikir dirinya pro player’. (wawancara 7 Mei 2025).

Berdasarkan hasil wawancara diatas, menunjukkan bahwa sasaran trash talk lebih sering diarahkan pada individu, terutama ketika terjadi kegagalan teknis seperti kesalahan menggunakan skill contohnya Franco yang gagal mengenai musuh dengan hook. Di sisi lain, muncul juga bentuk ejekan yang menyentuh identitas pemain melalui nickname yang “sok pro”, namun tidak didukung oleh skill. Ini menunjukkan bahwa dalam beberapa kasus, trash talk berfungsi sebagai cara untuk mengoreksi kesenjangan antara identitas simbolik dan realitas kemampuan bermain. Hal ini menegaskan bahwa sasaran ejekan bisa sangat kontekstual dan spesifik. Tidak hanya ditujukan kepada seluruh tim atau karena kekalahan semata, tetapi juga bisa muncul dari kekecewaan terhadap individu yang tidak memenuhi ekspektasi berdasarkan peran, reputasi, atau tampilan di dalam game. Trash talk semacam ini memperkuat status sosial pemain yang mengejek, seolah-olah menunjukkan bahwa dia lebih pantas atau lebih tahu dalam memainkan game secara benar.

Sasaran trash talk sering kali bergantung pada intensitas permainan dan jenis kesalahan yang dilakukan oleh lawan atau rekan satu tim. Dalam banyak kasus, ejekan diarahkan kepada pemain secara individu atas kesalahan teknis seperti reaksi lambat, positioning yang buruk, atau keterampilan mekanik yang dianggap lemah. Namun, bentuk ejekan juga bisa digeneralisasi dan ditujukan kepada seluruh tim lawan, sebagai bentuk penghinaan kolektif terhadap performa mereka secara keseluruhan. informan 3 mengatakan:

“Kalau menyerang orang paling nyerang personal aja ya kaya cara mainnya jelek gitu bilang aja ‘slow hand’. Kalau full tim ada aja ngomong ‘timmu jelek’ (Wawancara 5 Mei 2025)

Berdasarkan hasil wawancara diatas, bentuk trash talk yang cukup sederhana namun langsung menasar aspek-aspek spesifik. Ujaran “slow hand” misalnya, adalah ejekan yang diarahkan ke individu yang dinilai lamban dalam merespons situasi di dalam game. Sementara frasa “timmu jelek” merupakan bentuk pelecehan umum terhadap keseluruhan tim lawan. Meskipun terkesan singkat dan tidak seagresif bentuk trash talk lainnya, pernyataan ini menunjukkan adanya dua lapis target dalam praktik trash talk: perorangan (karena kelemahan teknis) dan kelompok (karena performa tim secara keseluruhan dianggap buruk). Dalam lingkungan permainan kompetitif, trash talk tidak hanya muncul sebagai respons atas kesalahan teknis, tetapi juga sebagai reaksi atas perilaku yang dianggap menyebalkan atau tidak sportif dari lawan. Pemain sering kali menjadikan momen-momen seperti miss skill, aksi troll, atau gestur provokatif seperti recall berulang sebagai pemicu untuk melontarkan ejekan. Ini menunjukkan bahwa trash talk tidak semata-mata berkaitan dengan kualitas bermain, melainkan juga dengan interaksi sosial dalam game yang dianggap mengganggu kenyamanan atau meremehkan lawan. Informan 4 menyampaikan:

“Bacot ‘ngapain-ngapain’ dalam kondisi kalau musuhnya ngetroll. Kalau pas musuhnya juga salah skill kah, atau miss-mekanik kah itu juga. Kalau musuh rese juga recall-recall aku suru ‘recall-recall lagi’ gitu.” (wawancara 7 Mei 2025).

Berdasarkan hasil wawancara diatas, responden menggunakan trash talk sebagai bentuk respons terhadap perilaku menyimpang atau mengganggu dari lawan, seperti trolling atau aksi pamer skill yang berlebihan. Kalimat seperti “ngapain-ngapain” dilontarkan untuk mengejek tindakan yang dianggap tidak masuk akal atau tidak relevan dalam konteks permainan.

Sementara itu, perintah seperti “recall-recall lagi” ditujukan sebagai balasan sindiran terhadap aksi recall berulang yang kerap digunakan untuk memprovokasi. Dengan demikian, sasaran trash talk yang disampaikan informan tidak selalu bersifat teknis atau strategis, tetapi juga merespons aspek emosional dan simbolik dalam permainan. Ejekan semacam ini berperan sebagai bentuk perlawanan verbal terhadap tindakan lawan yang dinilai mengganggu atau merendahkan, sekaligus menjadi cara untuk menegaskan posisi dominan secara psikologis dalam interaksi kompetitif.

Dalam konteks permainan daring, trash talk tidak hanya dialamatkan kepada lawan, tetapi juga bisa terjadi antar teman satu tim. Namun, dinamika trash talk antar teman biasanya berbeda karena adanya kedekatan emosional dan pemahaman bersama, sehingga ejekan yang disampaikan lebih santai dan tidak menimbulkan perasaan tersinggung yang serius. Hal ini menandakan bahwa dalam kelompok pertemanan, trash talk berperan sebagai bentuk komunikasi informal yang memperkuat ikatan sosial sekaligus sebagai alat koreksi dalam permainan. Informan 1 menyampaikan :

“Pernah lah. Tapi kalau sama teman kan temannya nda baper santai aja kaya sudah biasa lah ngomong kasar. Kalau di tongkrongan kaya sekadar suruh main yang betul gitu contohnya ya ‘main yang betul bungul jangan ngetroll.’” (wawancara 5 Mei 2025).

Berdasarkan hasil wawancara diatas, trash talk antar teman dalam permainan biasanya berlangsung dengan suasana yang lebih rileks dan tidak terlalu serius. Kata-kata kasar yang digunakan lebih bersifat candaan dan merupakan bagian dari komunikasi sehari-hari di antara teman dekat. Dalam situasi seperti ini, trash talk juga berfungsi sebagai bentuk kritik konstruktif untuk mengingatkan teman agar bermain lebih serius dan tidak merugikan tim, seperti contoh kalimat “main yang betul bungul jangan ngetroll.”

Trash talk antar teman satu tim seringkali dipicu oleh konflik internal terkait strategi dan pembagian sumber daya dalam permainan. Ketika terjadi tindakan yang mengganggu jalannya permainan, seperti perebutan sumber daya yang tidak adil, pemain cenderung melontarkan ejekan atau kritik verbal agar perilaku tersebut tidak terulang. Hal ini menunjukkan bahwa trash talk dapat berfungsi sebagai mekanisme pengendalian sosial dalam tim, bertujuan menjaga kelancaran dan efisiensi permainan. Informan 2 menambahkan:

“Pernah. Posisinya aku lagi main jungle terus tim ku sendiri ambil resources jungle ku di awal game jadi aku nda bisa farming, itu bisa aja aku bacotin gitu supaya nda diambil lagi gitunah atau diulang lagi perbuatannya.” (wawancara 7 Mei 2025).

Berdasarkan hasil wawancara diatas, responden menggunakan trash talk sebagai cara untuk menegur dan memperingatkan rekan satu tim agar menghormati peran dan sumber daya masing-masing. Dengan melontarkan ejekan, responden berharap agar anggota tim lain tidak mengulangi tindakan yang menghambat performanya, seperti mengambil resources yang sudah menjadi haknya di game. Situasi ini menegaskan bahwa trash talk dalam lingkup internal tim bukan hanya ungkapan frustrasi, tetapi juga alat untuk memperbaiki koordinasi dan pembagian tugas demi kepentingan bersama. Dalam komunikasi antar teman satu tim, trash talk sering kali muncul sebagai bentuk pengingat atau koreksi terhadap kesalahan yang dilakukan selama permainan. Meski bahasa yang digunakan terkesan kasar atau tidak formal, tujuan utamanya adalah untuk memperbaiki kinerja tim agar tidak mengulangi kesalahan yang sama. Hal ini menunjukkan bahwa trash talk dalam konteks pertemanan berfungsi sebagai alat komunikasi yang efektif meski menggunakan gaya bahasa yang lebih santai dan cenderung kasar.

Informan 3 mengatakan:

“Misalnya teman setim nda liat posisi pas war itu kita ingatin ‘liat map anjing’ itu supaya war selanjutnya nda kalah lagi. Itu kaya kasi tau mereka aja konteksnya untuk nyuruh yang baik ya tapi Bahasa tongkrongan dipakai agak kasar memang.” (Wawancara 5 Mei 2025)

Berdasarkan hasil wawancara diatas, trash talk yang dilakukan kepada teman satu tim biasanya bertujuan sebagai peringatan atau arahan agar tidak mengulangi kesalahan, seperti kurangnya awareness terhadap posisi musuh saat war. Penggunaan kata-kata kasar dalam konteks ini lebih sebagai bentuk bahasa gaul dalam lingkup pertemanan, bukan untuk menimbulkan permusuhan. Dengan demikian, trash talk antar teman tidak semata-mata bersifat negatif, tetapi juga sebagai sarana komunikasi yang fungsional demi memperbaiki strategi dan kerja sama tim. Trash talk antar teman satu tim dalam permainan tidak selalu bersifat negatif atau menimbulkan konflik. Seringkali, ejekan tersebut disampaikan dalam bentuk candaan untuk mengingatkan atau mengoreksi perilaku teman yang dianggap kurang maksimal dalam menjalankan peran atau tanggung jawabnya. Dengan bahasa yang santai dan terkesan kasar, tujuan utamanya adalah agar teman bermain lebih serius dan memperhatikan strategi tim demi kemenangan bersama.

Informan 4 menyampaikan:

“Kalau lagi main sama teman misalnya ada satu orang teman yang nda ngerti job descnya pas main kaya tolol nda mau mati cok dia nda mau berkorban untuk tim padahal role-nya exp. ‘Astaga tololnya si ini ni’, kaya gitu bercanda aja supaya temannya main betul-betul.” (wawancara 7 Mei 2025).

Dari pernyataan tersebut, dapat dipahami bahwa trash talk kepada teman sendiri sering berfungsi sebagai bentuk koreksi informal yang disampaikan dengan nada bercanda. Meski

kata-kata yang digunakan terkesan kasar seperti “tolol,” konteksnya lebih sebagai ajakan agar rekan tim menjalankan peran dengan baik dan tidak egois, khususnya pada pemain dengan role penting seperti ekspansi sumber daya (exp). Dengan demikian, trash talk antar teman sekaligus menjadi alat komunikasi yang memperkuat koordinasi dan semangat kerja sama dalam permainan.

Trash-talk dalam bentuk kata-kata kasar yang bersifat spontan dan eksplisit sering kali digunakan oleh pemain sebagai ekspresi emosi selama bermain. Dalam konteks permainan yang kompetitif seperti Mobile Legends: Bang Bang, penggunaan kata-kata kotor atau umpatan menjadi bagian dari dinamika komunikasi antar pemain, baik kepada tim sendiri maupun lawan. Istilah-istilah tersebut biasanya muncul secara refleks saat pemain merasa frustrasi, tertekan, atau ingin menunjukkan dominasi. Informan 1 Mengatakan:

“Contohnya ya banyaklah. Kaya anjing, babi, dongo, kontol, jancok, asu, yatim, bapak kau, tai, bahalul, ayam, poke, sialan, pukimak, tolol kaya gitu-gitu.”(Wawancara 5 Mei 2025)

Berdasarkan hasil wawancara diatas, trash-talk dalam game tidak terbatas pada satu atau dua kata, melainkan meliputi berbagai macam umpatan dengan muatan makna yang kasar, bahkan ofensif secara sosial. Sebagian besar istilah yang digunakan oleh informan merupakan bentuk makian yang umum diucapkan dalam budaya lokal dan dianggap tabu dalam konteks formal. Namun, dalam lingkungan permainan, penggunaan kata-kata tersebut menjadi sesuatu yang "normal" dan sering dianggap sebagai bagian dari budaya bermain itu sendiri, meskipun dapat memicu konflik atau melukai perasaan pemain lain.

Penggunaan trash-talk oleh pemain sering kali disesuaikan dengan situasi permainan dan karakteristik lawan. Saat menghadapi lawan yang bermain buruk, bermain pasif, atau melakukan kesalahan fatal, sebagian pemain merasa terdorong untuk melontarkan ejekan secara verbal sebagai bentuk pelampiasan emosi atau sekadar hiburan. Trash-talk semacam ini biasanya bersifat agresif, penuh sindiran, dan tidak jarang menyerang personal. Dalam konteks game Mobile Legends: Bang Bang, hal ini menjadi fenomena yang cukup umum, terutama dalam pertandingan mode ranked.

Informan 2 mengungkapkan:

“Kalau aku biasanya ngomong gini, ‘main kaya bot, uninstall aja lah’, atau ‘kau itu beban, jadi tank pun nda becus, mending afk sekalian’, kadang juga bilang ‘otak kau taruh di mana sih?’ gitu-gitu lah, soalnya kesel liat orang main ngasal.” (wawancara 7 Mei 2025).

Dari pernyataan tersebut, terlihat bahwa trash-talk yang dilakukan informan memiliki bentuk verbal yang menyerang kemampuan bermain

lawan atau rekan satu tim. Istilah seperti "bot", "beban", dan "afk" merupakan bagian dari kosakata internal komunitas game yang bermakna negatif. Trash-talk ini berfungsi sebagai sarana pelampiasan frustrasi atas performa permainan tim yang tidak sesuai harapan. Meski bernuansa kasar, dalam beberapa konteks, trash-talk juga berfungsi untuk memperingatkan atau menggugah kesadaran pemain lain agar bermain lebih serius. Fenomena ini mencerminkan dinamika komunikasi digital yang bersifat emosional dan spontan, sekaligus menunjukkan tekanan sosial dalam permainan kompetitif daring. Trash-talk dalam game online sering kali muncul dalam bentuk yang sangat eksplisit dan menyerang secara verbal. Beberapa pemain menggunakan kata-kata yang secara sosial dianggap sangat kasar atau tabu, bahkan menysar aspek personal seperti status keluarga atau latar belakang sosial. Dalam permainan yang intens

seperti Mobile Legends: Bang Bang, ejekan semacam ini sering muncul secara spontan, baik untuk memprovokasi lawan maupun meluapkan emosi pribadi.

“Ngentot, anak anjing, asu, lonte, yatim.” (wawancara 7 Mei 2025).

Berdasarkan hasil wawancara diatas, bentuk trash-talk yang digunakan oleh informan termasuk ke dalam kategori makian ekstrem yang secara langsung menyinggung kehormatan dan nilai sosial individu. Kata-kata seperti “lonte” dan “yatim” tidak hanya mengandung kekasaran verbal, tetapi juga menyiratkan penghinaan terhadap kondisi sosial tertentu. Hal ini menunjukkan bahwa dalam konteks kompetisi digital, batasan norma komunikasi sering kali dilanggar, terutama ketika emosi pemain sedang tinggi. Fenomena ini memperlihatkan sisi gelap interaksi daring, di mana identitas anonim dapat mendorong individu untuk mengekspresikan agresivitas secara lebih bebas tanpa mempertimbangkan dampak psikologis terhadap pemain lain.

Dalam praktik trash-talk, tidak jarang pemain menyelipkan unsur-unsur yang bernada diskriminatif atau stereotipikal terhadap kelompok tertentu. Hal ini mencerminkan bagaimana dalam lingkungan kompetitif daring seperti Mobile Legends: Bang Bang, tekanan dan emosi bisa memunculkan ujaran yang tidak hanya bersifat ofensif secara umum, tetapi juga secara sosial dan kultural. Trash-talk seperti ini kerap kali muncul dari kebiasaan dalam komunitas, tanpa mempertimbangkan konsekuensi atau sensitivitas makna dari kata-kata yang digunakan. Informan 4 menyampaikan :

“Jawa, hama, kontol, asu, bungul, tolol.” (wawancara 7 Mei 2025).

Berdasarkan hasil wawancara diatas, tampak bahwa penggunaan trash-talk oleh informan tidak hanya bersifat vulgar tetapi juga berpotensi mengandung unsur diskriminasi etnis, seperti kata “Jawa” dan “hama” yang dapat dimaknai secara peyoratif. Sementara itu, kata-kata seperti “kontol”, “asu”, “bungul”, dan “tolol” menunjukkan bentuk makian umum yang bersifat merendahkan secara intelektual maupun moral. Ucapan-ucapan tersebut mencerminkan bagaimana dalam situasi permainan yang intens, emosi dapat mendorong seseorang untuk menggunakan bahasa yang tidak pantas dan problematik. Fenomena ini menunjukkan pentingnya kesadaran dalam komunikasi digital, terutama dalam menjaga etika berbahasa di ruang virtual yang dihuni oleh beragam latar belakang sosial dan budaya.

3. Hadir atau Tidaknya Target

Trash-talk adalah suatu fenomena komunikasi interpersonal yang dicirikan oleh penggunaan ujaran merendahkan atau provokatif, dengan tujuan untuk memperoleh keunggulan psikologis atau strategis.

Manifestasinya dapat dibagi menjadi dua modalitas utama berdasarkan kehadiran target. Dalam interaksi diadik, di mana target secara fisik hadir, trash-talk disampaikan secara langsung. Fungsi utamanya bersifat ganda: bagi pelaku, tindakan ini berperan dalam peningkatan self-efficacy dan penguatan dominasi dalam dinamika sosial; sementara itu, bagi target, trash-talk berfungsi sebagai mekanisme disrupsi kognitif dan afektif, yang berpotensi menurunkan konsentrasi atau memicu kecemasan. Peneliti melakukan wawancara dengan informan 1, mengatakan:

“Kalau aku jujur-jujuran peduli nda peduli sih. Kalau direspon ya kita seru juga gitu kan baku hantam lewat mengetik di chat. Kalau nda, ya berarti musuhnya sudah kena mental mungkin.” (wawancara 5 Oktober 2024).

Hal serupa disampaikan oleh informan 4 yang mengatakan:

“Sebenarnya kan Cuma main game aja jadi nda seserius itu jadi nda telalu peduli lah musuhnya mau respon kah nda. Cuma biasanya itu gara gara musuhnya juga yang awalnya bacot, panas lah jadinya juga. Semakin balas-balasan tu seru juga tapi kalau nda dibalas juga baguslah berarti kita yang menang mental boss.” (wawancara 9 Oktober 2024).

Dari hasil wawancara diatas dapat disimpulkan bahwa respon terhadap trash-talk dalam konteks permainan sangat situasional bagi responden. Ada ambivalensi dalam sikap mereka di satu sisi, jika trash-talk direspon, hal itu dianggap menyenangkan dan seru, seolah-olah terjadi "baku hantam" atau adu argumen melalui ketikan. Ini mengindikasikan adanya kenikmatan dalam interaksi kompetitif verbal tersebut. Di sisi lain, jika tidak ada respon dari lawan, responden menginterpretasikannya sebagai tanda bahwa lawan sudah "kena mental", atau kalah secara psikologis, yang dianggap sebagai kemenangan. Hal ini sejalan dengan teori hilangnya identitas (self-awareness dan self regulation yang dikemukakan oleh Reicher) menyebutkan hilangnya kesadaran diri dan kontrol diri menjadi salah satu faktor yang membuat seseorang mengalami deindividuasi. Meskipun mengakui bahwa ini hanyalah permainan dan tidak perlu terlalu serius, responden juga menunjukkan bahwa provokasi awal dari lawan dapat memicu mereka untuk ikut trash-talk. Penjelasan ini sejalan dengan informan 2 mengatakan:

“Nda peduli karena kita kan anonim mereka juga. Mau mereka respon atau nda respon juga itu terserah yang penting maksud dan tujuanku tuh sampai aja.” (wawancara 7 Mei 2025).

Berdasarkan kutipan wawancara tersebut, responden menunjukkan sikap tidak terlalu peduli terhadap reaksi pemain lain dalam interaksi di dalam game. Pernyataan "nda peduli karena kita kan anonim mereka juga" mengindikasikan bahwa faktor anonimitas dalam permainan membuat pemain merasa tidak terikat secara emosional atau sosial terhadap orang lain di dalam game (Reicher, dalam Li, 2010). Hal ini menciptakan jarak psikologis yang membuat pemain merasa bebas dalam bertindak atau berkomunikasi, tanpa harus memikirkan konsekuensi sosial. responden menegaskan bahwa tujuan utamanya adalah menyampaikan maksud atau pesan, bukan memperoleh tanggapan dari lawan bicara. Jadi, selama pesan atau niatnya sudah tersampaikan, responden merasa cukup, terlepas dari apakah orang lain menanggapi atau tidak, hal ini mencerminkan pola komunikasi satu arah yang cukup umum dalam interaksi daring, khususnya di lingkungan game yang kompetitif dan anonim.

Trash-talk dapat terjadi baik hadir atau tidaknya target, hal ini dapat modifikasi persepsi publik, yaitu upaya untuk membentuk atau mendiskreditkan citra target di mata pemain lain. Meskipun target tidak terlibat langsung, penyampaian pesan ini pada akhirnya dapat memicu induksi pengaruh jarak jauh, di mana informasi negatif yang tersampaikan dapat secara signifikan memengaruhi kondisi mental dan emosional target, menyerupai dampak dari konfrontasi langsung. Hal ini disampaikan oleh informan 1, mengatakan:

“Berpengaruh terhadap adrenalin karena semakin dibalas gitukan semakin panas lah kita mau nunjukkin yang terbaik dalam gamenya mau menang dulu. Kalau posisi kita yang kalah terus dibacotin ya semakin down-lah kitanya kena mental gitu. Kalau posisi menang kayanya nda terlalu pengaruh apa-apa.” (Wawancara 5 Mei 2025).

Pendapat serupa disampaikan informan 3, menyampaikan:

“Pengaruh. Fokus ngegame semakin serius lah apalagi kita yang kena bacot pertama semakin mau serius gitu mau membuktikan.” (Wawancara 5 Mei 2025)

Dari hasil wawancara diatas dapat disimpulkan bahwa "bacotan" bisa memicu adrenalin dan meningkatkan semangat bermain, terutama saat permainan berlangsung sengit atau saat

posisi menang masih bisa diperebutkan. Dalam situasi seperti itu, pemain terdorong untuk menunjukkan kemampuan terbaiknya dan membuktikan diri dengan cara memenangkan permainan. Teori yang dikemukakan Chang (2008) tentang *Strategic Side* mendefinisikan hal tersebut sebagai dampak dari deindividuasi di dalam sebuah kelompok yang dapat memperkuat identitasnya terhadap kelompok lain. Namun, responden juga mengakui bahwa jika dalam posisi kalah dan terus mendapat tekanan verbal dari lawan, hal tersebut bisa membuat mental turun, mengurangi motivasi dan konsentrasi dalam bermain. Disisi lain trash-talk dapat berperan positif untuk meningkatkan fokus menjadi lebih tinggi dalam bermain, khususnya ketika menjadi target utama dari trash-talk.

4. Mengungkapkan Unsur Rasisme Dan Seksisme Saat Bermain Game

Unsur rasisme dalam trash-talk sering muncul tanpa disadari oleh pemain, terutama ketika kemarahan atau rasa frustrasi memuncak dalam permainan. Label-label etnis kerap digunakan sebagai bentuk penghinaan terhadap performa lawan atau rekan setim, meskipun sebenarnya tidak berkaitan langsung dengan latar belakang etnis pemain tersebut. Sementara itu, seksisme cenderung jarang muncul, terutama jika pemain tidak berinteraksi langsung dengan lawan jenis dalam permainan. Informan 1 mengatakan:

“Oh rasisme pernah kalau ketemu player noob gitu suka aku katin ‘jawa’. Kalau seksisme nda pernah sih aku.” (Wawancara 5 Mei 2025)

Berdasarkan hasil wawancara diatas, penggunaan istilah "Jawa" sebagai ejekan mengandung unsur stereotip yang merendahkan, meskipun konteksnya tidak secara langsung menyerang etnis secara eksplisit. Hal ini menunjukkan bahwa rasisme dalam trash-talk bisa muncul dalam bentuk yang halus tapi tetap berpotensi ofensif. Di sisi lain, informan mengakui tidak pernah menggunakan trash-talk yang bersifat seksis, menandakan bahwa bentuk diskriminasi berbasis gender tampaknya tidak terlalu dominan dalam interaksi verbalnya selama bermain. Dalam lingkungan game kompetitif, penggunaan ujaran yang mengandung unsur rasisme sering kali dianggap hal biasa, terutama karena dilontarkan secara spontan atau dalam tekanan situasi permainan. Beberapa pemain menyadari bahwa ucapan mereka bersifat diskriminatif, namun tetap melakukannya, baik karena pengaruh lingkungan sekitar maupun kebiasaan komunikasi yang tidak disaring. Informan 2 juga menambahkan:

“Ga bisa dipungkiri kalau mengucapkan sesuatu dengan unsur rasisme pasti pernah secara sengaja maupun tidak sengaja.” (wawancara 7 Mei 2025).

Pernyataan ini memperlihatkan bahwa informan menyadari potensi rasis dalam ucapannya, meskipun tidak merinci bentuk spesifik dari ejekan tersebut. Pengakuan ini menunjukkan adanya kesadaran reflektif terhadap praktik trash-talk yang tidak etis. Hal ini mempertegas bahwa rasisme dalam game bukan hanya bentuk agresi verbal, tapi juga bagian dari kebiasaan budaya bermain yang belum sepenuhnya dikritisi oleh pelakunya. Sebagian pemain menggunakan kata-kata bermuatan rasis secara eksplisit dalam trash-talk, bahkan ketika tidak sesuai dengan identitas lawan. Hal ini menunjukkan bahwa unsur diskriminasi dalam komunikasi verbal di game online tidak selalu muncul karena kondisi nyata, tetapi bisa menjadi bagian dari bentuk penghinaan yang dianggap lucu atau menghibur oleh sebagian pemain.

Informan 3 menjawab

“Hitam, jawa anjing walaupun musuhnya bukan orang jawa tetap aja hahaha.” (Wawancara 5 Mei 2025)

Berdasarkan hasil wawancara diatas, penggunaan elemen rasisme secara eksplisit dan sadar. Kata-kata seperti “hitam” dan “jawa anjing” digunakan tanpa mempertimbangkan apakah lawan benar-benar memiliki identitas tersebut, yang menunjukkan bahwa makian berbasis ras atau etnis dijadikan alat serangan verbal yang lepas dari konteks sebenarnya. Fenomena ini memperlihatkan adanya normalisasi diskriminasi dalam lingkungan game, yang jika tidak dikritisi dapat memperkuat budaya ujaran kebencian dalam ruang digital. Trash-talk yang mengandung unsur rasisme kadang muncul dalam bentuk stereotip berdasarkan wilayah atau warna kulit. Dalam beberapa kasus, ejekan semacam ini digunakan untuk mempermalukan atau merendahkan pemain lain secara verbal, terlepas dari identitas asli mereka. Hal ini menunjukkan bagaimana budaya game daring bisa mencerminkan bias sosial yang lebih luas. Informan 4 menyampaikan:

“Jawa, timur, ireng.” (wawancara 7 Mei 2025).

Berdasarkan hasil wawancara diatas, responden menggunakan istilah yang berkaitan dengan suku dan warna kulit sebagai bentuk ejekan. Kata “ireng” (hitam) serta penyebutan daerah seperti “Jawa” dan “timur” bisa menunjukkan adanya prasangka yang dibawa ke dalam dunia game. Meski dalam konteks bercanda atau spontan, penggunaan kata-kata tersebut tetap mencerminkan rasisme implisit yang dapat melanggengkan diskriminasi dalam interaksi antar pemain. Trash-talk dalam game tidak selalu diekspresikan melalui hinaan langsung yang vulgar. Beberapa pemain lebih memilih menggunakan bentuk komunikasi yang bersifat sarkastik atau hiperbolik untuk menyindir lawan secara halus namun tetap menyakitkan. Gaya ini sering kali digunakan ketika pemain merasa berada dalam posisi dominan dalam permainan, sebagai cara untuk menunjukkan superioritas tanpa harus berkata kasar secara eksplisit. Informan 1 mengatakan:

“Kalau sarkas, mungkin lebih komunikasi ke musuh kali ya kaya pas di dalam game terus kita posisi owning gitu suka bilang ‘segini ajakah?’, ‘kerasin dong ayam’, ‘music’, ‘izin serius’, ‘izin tampil’ kaya gitu seolah-olah aku atau musuhnya tuh nda berusaha gitunah. Kaya diolok usahanya gitu dalam game disarkas-in.”(Wawancara 5 Mei 2025)

Berdasarkan hasil wawancara diatas, bentuk sarkasme dalam trash-talk digunakan informan sebagai strategi psikologis untuk menjatuhkan mental lawan. Ucapan seperti “segini ajakah?” dan “kerasin dong ayam” mengandung sindiran terhadap performa lawan yang dianggap lemah.

Ungkapan “izin tampil” atau “music” juga memperkuat nuansa hiperbola, seolah-olah permainan masih terlalu mudah sehingga belum membutuhkan usaha maksimal. Gaya komunikasi seperti ini menunjukkan dinamika ejekan dalam game yang bersifat lebih halus namun tetap efektif sebagai bentuk provokasi. Informan 2 menambahkan:

“Pernah banget. Biasanya kalau udah menang jauh, aku suka bilang di chat ‘kok gampang banget sih?’, ‘serius dong bang’, ‘jangan kasih kendor pro player nih’ padahal ya buat manas-manasin aja. Pernah juga bilang ‘auto win nih musuhnya tidur kayaknya’. Jadi sarkas aja biar kesel lawannya.” (wawancara 7 Mei 2025).

Berdasarkan hasil wawancara diatas, responden menggunakan sarkasme sebagai alat provokasi yang efektif. Ucapan seperti “jangan kasih kendor pro player nih” merupakan bentuk hiperbola yang mengejek lawan seolah-olah terlalu lemah untuk dilawan. Bentuk trash-talk ini digunakan bukan untuk menghina secara vulgar, tetapi untuk menciptakan tekanan psikologis dan meningkatkan dominasi sosial dalam pertandingan. Ini membuktikan bahwa strategi verbal

dalam game tidak hanya soal emosi, tapi juga permainan peran dan sindiran yang terselubung. Dalam beberapa kasus, pemain lebih memilih mengekspresikan sindiran melalui fitur chat bawaan dalam game, seperti chat radio, untuk menyampaikan sarkasme dengan cara yang lebih pasif-agresif. Teknik ini biasanya dilakukan secara berulang-ulang untuk memancing reaksi emosional dari lawan atau rekan setim. Kemudian Informan 3 menambahkan:

“Sarkas spam chat radio aja ‘mainnya hebat’ padahal poke betul kan mainnya musuh tuh. Bisa juga kaya bilang ‘main yang serius lah easy gini.’, ‘tidur dek’ suruh tidur karena mainnya kaya orang ngantuk.” (Wawancara 5 Mei 2025)

Berdasarkan hasil wawancara diatas, ucapan sarkastik seperti “mainnya hebat” yang

Hasil Observasi Perilaku *Trash Talk* Di Dunia Nyata dan Di Dalam Game

Hasil observasi menunjukkan adanya hubungan antara tingkat anonimitas visual dan meningkatnya perilaku agresif dalam ruang digital *Mobile Legends: Bang Bang*. Keempat informan mengalami pergeseran persona sebagai gamer, sehingga perilaku agresif cenderung dinormalisasi sebagai bagian dari kompetisi, sejalan dengan konsep SIDE dari Postmes, Spears, dan Lea (1998) tentang anonimitas yang memicu deindividuasi. Berdasarkan karakteristik *trash-talk* menurut Yip et al. (2018), informan 1, 3, dan 4 menunjukkan komunikasi agresif melalui umpatan, sarkasme, hingga ungkapan rasis kepada rekan satu tim maupun lawan, sedangkan informan 2 menggunakan *trash-talk* sebagai humor, motivasi, dan strategi untuk memperkuat tim serta menekan mental lawan. Dengan demikian, *trash-talk* dalam permainan ini tidak hanya terjadi dalam kelompok sendiri, tetapi juga kepada pihak lawan, dengan bentuk ujaran yang mencakup kata kasar, rasisme, dan sarkasme sebagai bagian dari dinamika komunikasi agresif dalam game online.

KESIMPULAN

Fenomena *trash-talk* dalam game online *Mobile Legends: Bang Bang* telah menjadi bagian dari budaya bermain yang dianggap wajar oleh banyak pemain, meskipun disadari dapat berdampak negatif terhadap komunikasi sehari-hari. Perilaku ini muncul karena berbagai motivasi, seperti mengekspresikan emosi, membalas provokasi, meningkatkan semangat tim, hingga menjadi strategi psikologis untuk mengganggu konsentrasi lawan. Bentuk *trash-talk* sangat beragam, mulai dari kata-kata kasar, ejekan terhadap kemampuan bermain, sarkasme, sindiran, hingga ujaran yang berpotensi diskriminatif seperti rasisme atau stereotip etnis. Targetnya tidak hanya lawan, tetapi juga rekan satu tim ketika melakukan kesalahan atau tidak sesuai harapan. Faktor anonimitas dalam game turut memperkuat kecenderungan pemain melakukan *trash-talk* karena merasa bebas dari konsekuensi sosial langsung. Namun, dalam konteks pertemanan, *trash-talk* sering dianggap sebagai candaan atau bentuk koreksi yang lebih santai. Berdasarkan temuan tersebut, pemain disarankan untuk membangun kesadaran komunikasi yang lebih etis, menahan diri dari ucapan ofensif, serta mengutamakan interaksi yang suportif tanpa menghilangkan semangat kompetitif. Selain itu, pengembang game dan komunitas gamer perlu berperan aktif menciptakan ruang bermain yang sehat melalui fitur filter bahasa, sistem peringatan, edukasi etika bermain, serta pembentukan budaya bermain yang menghargai sesama.

REFERENSI

- Aicinena, S. (2010). Sport As War Or A Means To Peace? Thomas Hobbes' Laws Of Nature. *International Journal of Business and Social Science*, 1(1).
- Arnus, S. H. 2015. Computer Mediated Communication (Computer Mediated Communication (CMC)) Pola Baru Berkomunikasi. *Jurnal Al-Munzir* Vol.8, No. 2.
- Budianto, Heri & Hamid, Farid. Ilmu Komunikasi: Sekarang dan Tantangan Masa Depan. Jakarta.Kencana Prenadamedia Group. 2013
- Chang, J.K. (2008). *The Role of Anonymity in Deindividuated Behavior: A Comparison of Deindividuation Theory and the Social Identity Model of Deindividuation Effects (SIDE)*. *The Pulse*, 6 (1).
- Conmy, O. B. (2008). *Trash-Talk In A Competitive Setting: Impact On SelfEfficacy, Affect, And Performance*. Dissertation (Unpublished). Florida, Unites States: Florida State University.
- Fennell, M. (2022). *Trash Talk or Smack Talk: The Language of Competitive Sport*. *Journal of Higher Education Athletics & Innovation*, 1(9), 33–48.
- McQuail, D. 2011. Teori Komunikasi Massa. Jakarta: Salemba Humanika.
- Purnamasari, N.M.D. & Sabrina, A. (2020). Tinjauan Krimonologis Terhadap Anak Pecandu Game Online Khususnya Di Kota Balikpapan. *Jurnal Lex Suprema*, 2 (2).
- Putri, A.S.N, Rahmawati, Y., & Ariyanto, P.P. (2021). Bagaimana Gamers Berperilaku Trash-Talk?. *Literasi; Jurnal Kajian Keislaman MultiPerspektif*, 2 (1), 31-64.
- Postmes, T., Spears, R., & Lea, M (1998). *Breaching or assisting social order? ACM-SIGGROUP Bulletin*, 19(3), 42-45.
- Thurlow, Chrispin, dkk. 2004. *Computer Mediated Communication: Social Interaction and The Internet*. London: Sage Publications Ltd.
- Vilanova, F., Beria, F. M., Costa, Â. B., Koller, S. H., & Hackett, J. (2017). *Deindividuation: From Le Bon to the social identity model of deindividuation effects*. *Cogent Psychology*, 4(1).
- Walther, Joseph. (2011). *Theories of computer-mediated communication and interpersonal relations*. *The Handbook of Interpersonal Communication*. 443- 479.
- Wicaksono, A. & Irwansyah. (2017). Fenomena Deindividuasi Dalam Akun Anonim Berita Gosip Selebriti Di Media Sosial Instagram. *Profetik Jurnal Komunikasi*, 10 (2).
- Wright, K.B., Lynne., M.W. (2011). *Computer-Mediated Communication In Personal Relationship*. New York: Peter Lang Publishing.
- Yip, J. A., Schweitzer, M. E., & Nurmohamed, S. (2018). *Trash-talking: Competitive incivility motivates rivalry, performance, and unethical behavior*. *Organizational Behavior and Human Decision Processes*, 144, 125–144.
- Simanjuntak, T. (2023, 24 Desember). Jumlah Pemain Game Mobile Legends di 2023 Melonjak Drastis!. *Revival TV ID*. Diakses pada tanggal 16 Maret 2024, dari <https://www.revivaltv.id/berita/jumlah-pemain-game-mobile-legends2023>.
- Setiawan, J. A & Asiyah, B.N (2023). Pengaruh Influencer Marketing, Collaboration Branding, Dan Harga Terhadap Minat Beli Virtual Skin Pada Pemain Game Online Mobile Legends: Bang Bang Di Kabupaten Blitar. *Jurnal Manajemen dan Bisnis (PERFORMA)*, 20 (01): 09-23, 2023.
- Paramastri, M. A. (2021, 14 Januari) Survei Mobile Gaming Relasi Sosial dandi Indonesia. Center For Digital Society. Diakses pada 17 Maret 2024, dari <https://digitalsociety.id/2021/01/14/survei-mobile-gaming-relasi-sosialdandi-indonesia/3656/>.