



## **Komunikasi Virtual melalui Perilaku Trash-Talking Antar Pemain Game Online Mobile Legends**

**Yasha Langitta Setiawan<sup>1</sup>; Januardi Nasir<sup>2</sup>; Roby Hadi Putra<sup>3</sup>**

<sup>1</sup>Universitas Ekasakti, Padang, Indonesia; [yshalangitta@gmail.com](mailto:yshalangitta@gmail.com)

<sup>2</sup> Universitas Nadhatul Ulama, Padang, Indonesia; [januarinasir@gmail.com](mailto:januarinasir@gmail.com)

<sup>3</sup>Universitas Ekasakti Padang, Indonesia; [robbyhadiputra@gmail.com](mailto:robbyhadiputra@gmail.com)

\*Corresponding Author: [yshalangitta@gmail.com](mailto:yshalangitta@gmail.com)

**Abstract:** *The current digital era makes people tend to use online media rather than conventional media. Online games are media that are often used by people, one of which is the mobile legend game. The mobile legend game has a virtual community that is used in virtual communication using dirty words or known as trash talking. The phenomenon of trash talking behavior often occurs in online game players. This behavior involves the use of words that are intended to insult, brag, intimidate, or provoke other players. The purpose of this study was to determine virtual communication through trash talking behavior between online mobile legend game players with Alferd Schutz's phenomenological theory. This study used a qualitative method and data was taken through interviews and direct observation. The results of the study showed that the meaning of trash talking from the BSK squad community was negative, causing cyberbullying and disrupting the comfort of playing for other players. The experience of trash talking from mobile legend game players in the BSK squad community is an unpleasant experience from the emotional factors experienced by players, such as failure or defeat, which can trigger Trash-Talking behavior. The motives for trash talking behavior include as a strategy in playing games, the excitement of playing games, intimidation, and the habit of saying bad words in real life.*

**Keywords:** *Games, virtual communication, trash talking*

**Abstrak:** Era digital saat ini membuat masyarakat cenderung menggunakan media online dari pada media konvensional. Game online merupakan media yang sering digunakan masyarakat salah satunya game mobile legend. Game mobile legend memiliki komunitas virtual yang digunakan dalam komunikasi virtual menggunakan kata-kata kotor atau dikenal dengan istilah trash talking. Fenomena perilaku trash talking kerap terjadi pada pemain game online. Perilaku ini melibatkan penggunaan kata-kata yang bertujuan untuk menghina, menyombongkan diri, mengintimidasi, atau memprovokasi pemain lain. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui komunikasi virtual melalui perilaku trash talking antar pemain game online mobile legend dengan teori fenomenologi Alferd Schutz. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dan data diambil melalui wawancara dan observasi langsung. Hasil penelitian menunjukkan makna trash talking dari komunitas squad BSK negatif menyebabkan cyberbullying dan mengganggu kenyamanan bermain bagi pemain lain. Pengalaman dari trash talking para pemain game mobile legend komunitas squad BSK adalah pengalaman yang tidak menyenangkan dari Faktor emosi yang dialami oleh pemain, seperti kegagalan atau kekalahan, dapat memicu perilaku Trash-Talking. Motif dari perilaku trash talking diantaranya sebagai strategi dalam bermain game, keseruan bermain game, intimidasi, serta kebiasaan berkata kasar dalam kehidupan nyata.

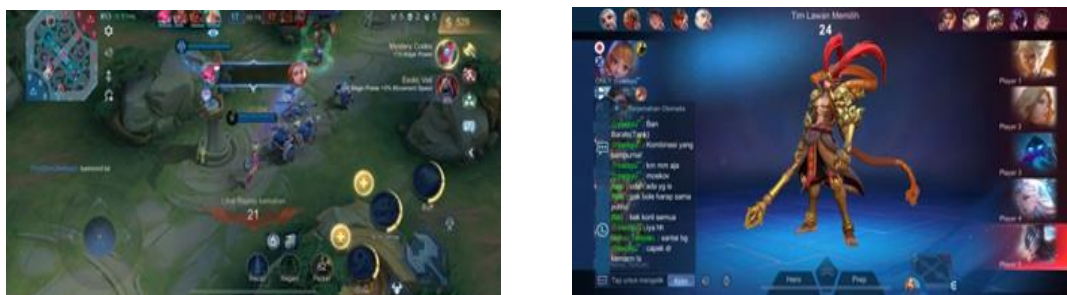
**Kata Kunci:** Game, komunikasi virtual, trash talking.

## PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi menjadikan manusia semakin beralih dari media konvensional ke media baru. Dengan adanya teknologi, muncullah komunikasi virtual yang merupakan proses penyampaian pesan melalui media internet atau cyberspace. Menurut Werner J. Severin dan James W. Tankard, terdapat beberapa konsep dasar yang menjadi bagian dari komunikasi virtual diantaranya meliputi cyberspace dari kata cybernetics dan space. Cyberspace merupakan proses komunikasi yang dilakukan secara virtual dengan komputer serta menggunakan fasilitas jaringan internet. Kini, internet dapat menjadi sarana baru bagi masyarakat untuk membentuk suatu komunitas di dalam dunia maya. Komunitas maya dapat terbentuk karena penggunaanya saling berkomunikasi dengan para pengguna internet lain menggunakan teknologi yang terhubung jaringan internet. (Fara Hasna Arifah & Yuli Candrasari, 2022)

Komunikasi virtual sering terjadi melalui game online salah satunya game mobile legend. Berdasarkan data dari Hootsuite menunjukkan bahwa 10 daftar mobile game online terpopuler di Indonesia pada tahun 2023, Mobile Legends menempati peringkat 1 dalam kategori App Ranking, Consumer Spend dan App Ranking: Monthly Active Users. Player aktif bulanan Mobile Legends di Indonesia bersumber pada Moonton sebagai developer game tersebut di dominasi oleh pulau Jawa serta Sumatera sebanyak 35 juta dengan presentase di pulau Jawa sebesar 52% serta Sumatera 29, 38%. (Solihin, 2024)

Fenomena perilaku trash talking kerap terjadi pada pemain game online. Perilaku ini melibatkan penggunaan kata-kata yang bertujuan untuk menghina, menyombongkan diri, mengintimidasi, atau memprovokasi pemain lain. Dalam gameonline, trash talking sering muncul akibat tindakan yang merugikan tim, seperti kesalahan pemain pemula. Perilaku ini dianggap sebagai bagian dari budaya bermain, tetapi sebenarnya dapat menimbulkan dampak negatif, termasuk cyberbullying dan agresivitas verbal. Trash talking adalah bentuk polusi akhlak yang merusak hubungan sosial dan melanggar nilai-nilai moral serta agama, khususnya bagi remaja Muslim di era globalisasi (Zarkasih & Mustaqimma, 2025). Gambar berikut merupakan salah satu trash talking yang terjadi dalam game mobile legends.



gambar 1.1 Trash Talking dalam mobile legends  
sumber: game mobile legends 2024

Didalam gambar ini terlihat adanya room chat dimana para pemain game online dapat berkomunikasi. Dilihat dari gambar diatas ada beberapa kata-kata trash talking yang diucapkan oleh para pemain game mobile legend. Setelah adanya komunikasi trash talking di saat bermain, banyak perubahan yang terjadi para pemain yang melakukan trash talking

tersebut. Salah satunya pemain yang melakukan tras talking akan terbawa emosi atau sengaja bermaian asal-asalan supaya tim sendiri kalah karena sudah tidak merasa nyaman dengan perkatan tras talking yang dikeluarkan oleh para pemain

Penelitian ini menggunakan teori fenomenologi yang dikemukakan oleh Alfred Schutz. Inti pemikirannya adalah bagaimana memahami tindakan sosial (yang berorientasi pada perilaku orang atau orang lain pada masa lalu, sekarang dan akan datang) melalui penafsiran. Untuk menggambarkan seluruh tindakan seseorang, maka Schutz mengelompokan dalam dua tipe motif, yaitu: (1) Motif tujuan (Inordertomotive);(2) Motif karena (Because motive). (Manggola & Thadi, 2021)

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah (1). Bagaimana konstruksi makna komunikasi virtual melalui perilaku trash talking antar pemain game mobile legend, (2). Bagaimana pengalaman komunikasi virtual melalui perilaku trash talking antar pemain game mobile legend, (3). Bagaimana motif komunikasi virtual melalui perilaku trash talking antar pemain game mobile legend. Beberapa penelitian terdahulu mengenai komunikasi perilaku trash talking diantaranya dengan judul trash talking pemain mobile legends Bang Bang mahasiswa fkip UNS. menunjukkan jenis trash-talking dibagi ke dalam empat kategori yaitu kategori intelegensi/ kecerdasan meliputi: pekok, tolol, noob, goblok, beleguk, kehed danpeak. Kategori seksualitas meliputi: lee, sangean, ngentot dan pepek. Kategori hewan yang menjijikkan berupa nama hewan seperti: babi, asu dan anjing. Kategori umum yaitu cuk, lol, fuck, dancok, najis, bangsat, odar, bajingan dan bacot. (Ambarwati et al., 2022)

Penelitian selanjutnya dengan judul analisis perilaku trash talk dalam komunitas virtual pada game online mobile legends. Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa trash-talkdalam Mobile Legendssering melibatkan provokasi dan penghinaan yang merusak suasana bermain. Penelitian ini mengidentifikasi enam kategori trash-talkseperti ejekan hewan, seksualitas, merendahkan, kata kerja/benda, intelektualitas, dan ancaman. Analisis menunjukkan bahwa Trash-talkmelanggar prinsip komunikasi efektif dan masuk dalam kategori cyberbullying,dengan dampak negatif yang signifikan terhadap kesejahteraan mental pemain (Solihin, 2024). Sedangkan penelitian ini membahas lebih mendalam fenomena komunikasi virtual melalui perilaku trash talking antar pemain game online mobile legend dengan objek penelitian komunitas virtual squad bsk.

## Metode

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. Penelitian kualitatif adalah sebuah penelitian yang menekankan makna dari sifat suatu kejadian/fenomena/gejala sosial. Hasil dari penelitian dapat dijadikan sebagai pelajaran berharga untuk pengembangan konsep teori. Penelitian kualitatif yang bersifat deskriptif maksudnya adalah untuk menggambarkan apa, mengapa, dan bagaimana suatu objek, fenomena, atau setting sosial terjadi dalam suatu tulisan yang bersifat naratif. (Sitanggang et al., 2024)

Informan merupakan orang yang memberikan informasi. Informan dalam penelitian ini adalah anggota *Squad BSK* bermaian *Mobile Legends* Berkaitan dengan fokus yang akan di jadikan penelusuran data yang berupa, wawancara, reaksi, dan tanggapan atau keterangan. Berikut kriteria yang dijadikan informan oleh peneliti:

1. Informan berperan dalam game.
2. Orang yang pernah bermain dengan *Squad BSK*.
3. Pemilik *Squad* atau ketua dari *Squad BSK* dalam *Mobile Legends*.
4. Mereka yang sudah memiliki akun *Mobile Legends* tebih dari 4 tahun.
5. Anggota yang berusia 20-28 tahun.

Berdasarkan kriteria diatas yang menjadi informan adalah:

Tabel 1. Data informan

| No | Inisial | Umur     | Jenis Kelamin | Lama Bermain    | Durasi Bermain |
|----|---------|----------|---------------|-----------------|----------------|
| 1  | AZ      | 25 Tahun | Laki-Laki     | 4 Tahun 5 Bulan | 4 Jam/ Hari    |
| 2  | MA      | 24 Tahun | Laki-Laki     | 3 Tahun 2 Bulan | 4 Jam/ Hari    |
| 3  | AD      | 25 Tahun | Laki-Laki     | 3 Tahun 3 Bulan | 4 Jam/ Hari    |
| 4  | AG      | 23 Tahun | Laki-Laki     | 2 Tahun 1 Bulan | 4 Jam/ Hari    |
| 5  | BD      | 24 Tahun | Laki-Laki     | 2 Tahun 1 Bulan | 4 Jam/ Hari    |

Metode analisis penelitian ini dilakukan sesuai dengan metode analisis Miles dan Huberman (1984) menyatakan bahwa kegiatan pada analisis data kualitatif dilaksanakan dengan interaktif dan dilakukan secara berurutan sampai tuntas sehingga data tersebut jenuh. kegiatan analisis data adalah reduksi data, penyajian data, dan kesimpulan serta verifikasi. (Jayanti et al., 2024)

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Komunikasi Virtual *Trash-Talking* yang terjadi dalam Game Online *Mobile Legends* pada *Squad BSK*

Komunikasi virtual adalah merupakan proses komunikasi yang dilakukan secara virtual dengan komputer serta menggunakan fasilitas jaringan internet. Kini, internet dapat menjadi sarana baru bagi masyarakat untuk membentuk suatu komunitas di dalam dunia maya. Komunitas maya dapat terbentuk karena penggunaanya saling berkomunikasi dengan para pengguna internet lain menggunakan teknologi yang terhubung jaringan internet. Berdasarkan hasil wawancara pada lima informan yang merupakan anggota komunitas maya *Squad BSK* yang aktif bermain game *Mobile Legends* dan berada pada rank *Epic*. Peneliti menemukan *Squad BSK* tersebut pernah dan sering melakukan *Trash-Talking* dalam bermain game *Mobile Legends* dengan bermacam-macam bentuk *Trash-Talking*. Berikut ini nama akun *Mobile Legends* dan kata-kata *Trash-Talking* yang mereka lontarkan pada saat bermain *Game Online Mobile Legends*:

**Tabel 2.** Nama akun dan kata-kata trash talking

| No | Nama Akun     | <i>Trash-Talking</i>                        |
|----|---------------|---------------------------------------------|
| 1  | Bangjiin      | Taik, Bodoh, Lol, Haram, Main Pake Otak Ajg |
| 2  | Herbie        | Jancok, Ptk, Monyet, Babi, Bangsat          |
| 3  | Spyreallife   | Beban, Asu, Anjrit, Bego, Poak              |
| 4  | AXEL TSB 167  | Bucin, Lemah, Sok Keras, Taik, Ajg          |
| 5  | Skulltakeaway | AFK Aja, Turu, Bacot, Bodoh, Bangsat        |

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan pada beberapa pemain *Squad BSK*, motivasi mereka menggunakan kata-kata yang kotor yaitu meluapkan emosi karena berada diposisi kekalahan atau mengatakan pemain yang sangat tidak bisa bermain *Mobile Legends* (*player* baru), memancing pemain lain untuk melakukan *Trash-Talking* dan informan juga menyampaikan bahwa hal itu bisa jadi karena terpancing dengan perkataan yang diucapkan

pemain lain terlebih dahulu. Salah satu perkataan dari informan AZ dari *Squad BSK*, ia mengatakan:

*“Kadang kami heran dengan pemain yang mudah terpancing dengan kata-kata itu, kami pun sering terpancing dengan orang-orang toxic itu”*

Berdasarkan hasil wawancara *Trash-Talking* dapat mempengaruhi perilaku seseorang salah satu informan AG mengatakan:

*“Trash-Talking sangat mempengaruhi perilaku seseorang karena banyak perkataan-perkataan kotor yang tidak kami ketahui menjadi perkataan sehari-hari keluar dari mulut kami”.*

Disini bisa kita simpulkan bahwa *Trash-Talking* didalam *Game Online* membuat hal buruk yang mempengaruhi perilaku seseorang. Kemudian Dari hasil wawancara dengan MA tentang perkataan *Trash-Talking* yang sering digunakan pada saat bermain, mengatakan:

*“Hampir semua perkataan buruk kami keluarkan, tidak tau dimana posisi kami berada, kadang perkataan-perkataan yang kotor itu spontan keluar dari mulut kami. Karena sudah terlalu sering kami ucapkan sampai-sampai sumpah serapah keluar dari mulut kami.”*

Hal ini sejalan dengan pendapat Heidegger bahwa fenomenologi adalah ilmu tentang suatu fenomena. Fenomenologi juga merupakan studi tentang pengalaman hidup seseorang atau metode untuk mempelajari bagaimana individu secara subjektif merasakan pengalaman dan memberikan makna dari fenomena tersebut. Fenomena trash talking komunikasi yang diucapkan para pemain game legend merupakan kata-kata yang tidak pantas namun para pemain menganggap itu kata-kata yang biasa.

### **Makna *Trash-Talking* antara Pemain *Game Online Mobile Legends* pada *Squad BSK***

Menurut Alferd Schutz individu berpikir, memilih, mengkaji dan menginterpretasikan rangsangan yang ditemuinya dalam proses pembentukan makna, dalam proses inilah keunikan individu dalam membangun struktur realitas yang berbeda direfleksikan bahkan dibawah stimulus yang sama. Berdasarkan hasil wawancara pada lima informan yang merupakan anggota *Squad BSK* yang aktif bermain game *Mobile Legends*. Peneliti menemukan makna *Trash-Talking* antara pemain *Game Online Mobile Legends* pada *Squad BSK*. *Trash-Talking* dalam konteks *Game Online*, seperti *Mobile Legends*, merujuk pada perilaku verbal yang negatif dan mengganggu yang dilakukan oleh pemain untuk mengintimidasi atau mengganggu lawan mereka.

Salah satu *Squad BSK* mengatakan makna *Trash-Talking* antara pemain *Game Online Mobile Legends* pada *Squad BSK* adalah makna fenomena negative. “*Trash-Talking* sering kali muncul sebagai fenomena negatif dalam *Game Online*, terutama karena dapat menyebabkan cyberbullying dan mengganggu kenyamanan bermain bagi pemain lain. Hal ini dapat terjadi melalui fitur chat dan voice dalam game, yang seharusnya digunakan untuk meningkatkan interaksi dan koordinasi tim, tetapi malah digunakan untuk menghina atau mengintimidasi lawan.

Selain itu, salah satu *Squad BSK* juga mengatakan makna *Trash-Talking* antara pemain *Game Online Mobile Legends* pada *Squad BSK* adalah memiliki makna emosi dan kebiasaan. “*Trash-Talking* sering kali terjadi akibat emosi yang dialami oleh pemain dalam permainan. Pemain yang marah atau frustrasi mungkin lebih cenderung melakukan *Trash-Talking* untuk melepaskan emosi mereka.”

Selanjutnya Salah satu *Squad BSK* mengatakan makna *Trash-Talking* antara pemain *Game Online Mobile Legends* pada *Squad BSK* adalah memiliki makna strategi dan motivasi. “Beberapa pemain menggunakan *Trash-Talking* sebagai strategi untuk

memecahkan konsentrasi lawan dan mendapatkan kemenangan. Selain itu, Trash-Talking juga digunakan sebagai motivasi untuk bermain lebih baik dan sebagai hiburan.”

Anggota komunitas Squad BSK juga mengatakan makna Trash-Talking antara pemain Game Online Mobile Legends pada Squad BSK adalah memiliki makna kebiasaan buruk. Fenomena Trash-Talking tidak hanya terjadi pada pemain dewasa, tetapi juga anak-anak. Hal ini menunjukkan bahwa kebiasaan buruk ini semakin umum dan tidak dapat dihindari, terutama karena banyaknya pemain yang melakukan Trash-Talking tanpa pandang bulu.”

Kemudian ada juga salah satu Squad BSK mengatakan makna Trash-Talking antara pemain Game Online Mobile Legends pada Squad BSK adalah memiliki makna hubungan dengan kontrol diri. “Terdapat hubungan negatif antara kontrol diri dan agresi verbal pada pemain Game Online. Semakin rendah kontrol diri, semakin tinggi perilaku Trash-Talking”.

Berdasarkan hasil wawancara tersebut peneliti menyimpulkan Dari hasil wawancara perilaku dari AFK (Away From Keyboard) pemain dari Squad BSK mengatakan “Pemian yang melakukan AFK (Away From Keyboard) sangatlah mempengaruhi dalam Game Online Mobile Legends karena kalau salah satu dari tim melakukan AFK (Away From Keyboard) akan susah memenangkan permainan, pemain lain yang kena imbas dari perkataan-perkataan toxic yang kami keluarkan dan kami akan melaporkan pemian yang melakukan AFK (Away From Keyboard) supaya mendapatkan sanksi tidak bisa bermain selama waktu yang ditentukan”. Dari jawaban informan dapat kita lihat kalau pemain yang melakukan AFK (Away From Keyboard) sangat berpengaruh bagi pemain untuk melakukan Trash-Talking.

Kemudian, salah satu informan mengatakan “Troll adalah suatu perilaku yang membuat tim sendiri kalah, memilih hero-hero yang tidak diinginkan, main tidak beraturan dan pemian-pemian yang melakukan troll itu yang sering memulai untuk mengeluarkan Trash-Talking toxic”. Disini dapat kita simpulkan bahwa pemain yang melakukan troll itu sangat berpengaruh dalam komunikasi virtual Game Online karena pemain yang melakukan troll tersebut sering kali memulai Trash-Talking dalam game.

Setelah itu, pemain dari Squad BSK mengatakan feeder hampir sama dengan troll, feeder salah satu pelaku yang melakukan Trash-Talking tapi feeder tidak melakukan Trash-Talking terlebih dahulu. Feeder menerima perilaku Trash-Talking dari pemain lain.

Sedangkan perilaku cyber bullying salah satu informan mengatakan “Membuli pemain sangatlah menyenangkan karena pemain tersebut akan mengeluarkan kata-kata yang buruk, ada juga buli yang memojokan salah satu pemain yang ada didalam game. Ada beberapa sebab terjadinya buli tersebut yaitu main terlalu buruk, pemain bucin, pemain yang terlalu banyak komentar padahal dia tidak bisa bermain”. Disini kita ambil kesimpulan bahwa bullying sangat mempengaruhi komunikasi dalam game, perkataan-perkataan yang diucapkan pemain saat membuli sangatlah buruk.

Faktor internal dan eksternal munculnya komunikasi toxic. Salah satu informan mengatakan “Faktor internal yang sudah diraskan seperti pertanyaan sebelumnya pemain yang melakukan AFK (Away From Keyboard), troll dan feeder. Kalau faktor eksternal yang bisa membuat komunikasi toxic yaitu faktor jaringan, digganggu saat bermain dan banyak yang lain”. Salah satu informan menyebutkan informan lain karena sering merasakan faktor tersebut.

### **Pengalaman *Trash-Talking* antara Pemain Game Online Mobile Legends pada Squad BSK**

Schutz mengemukakan bahwa seseorang secara aktif mengintrepretasi pengalamannya dengan memberi makna tanda dan arti tentang apa yang mereka lihat. Menurut Schuts manusia pada dasarnya tidak mungkin mencerna pengalamannya sebagai suatu realitas yang objektif, sebaliknya mereka lebih mencerna pengalaman atas dunia sebagai suatu yang subjektif yaitu sebagai rangkaian obyek yang saling terhubung dan mampu memberi makna

Setiap informan mengalami pengalaman yang berbeda-beda. Pengalaman ini dikategorikan menjadi dua bentuk dalam penelitian ini. pertama pengalaman yang menyenangkan yang dirasakan informan dalam komunitas squad BSK game mobile legend. Dan yang kedua pengalaman yang tidak menyenangkan dari fenomena trash talking antar anggota komunitas squad BSK game mobile legend.

Berdasarkan hasil wawancara pada lima informan yang merupakan anggota Squad BSK yang aktif bermain game Mobile Legends. Peneliti menemukan pengalaman Trash-Talking antara Pemain Game Online Mobile Legends pada Squad BSK. Pengalaman Trash-Talking dalam Mobile Legends telah menjadi fenomena yang signifikan dalam komunitas Game Online.

Salah satu informan mengatakan pengalaman pemain Game Online Mobile Legends pada Squad BSK yaitu “Faktor emosi yang dialami oleh pemain, seperti kegagalan atau kekalahan, dapat memicu perilaku Trash-Talking.” Informan lain mengatakan pengalamannya dalam Game Online Mobile Legends adalah “Kurangnya konsekuensi yang berat bagi pelaku Trash-Talking juga dapat memperburuk fenomena ini. Sistem permainan Mobile Legends saat ini hanya memberikan konsekuensi ringan, seperti pembatasan waktu permainan selama 30 detik, yang tidak cukup efektif untuk mengurangi perilaku ini. Pengalaman selanjutnya juga dirasakan informan berupa “Trash-Talking merusak kenyamanan dan etika komunikasi dalam komunitas game. Hal ini juga dapat memicu perilaku agresif lainnya, seperti cyberbullying.” Selain itu pemain Game Online Mobile Legends pada Squad BSK mengatakan “Perilaku Trash-Talking juga dapat berdampak buruk pada lingkungan sekitar, terutama dalam komunitas mahasiswa atau kalangan muda yang masih dalam proses pembentukan perilaku.”

Fenomena ini juga dapat memicu perilaku toxic lainnya, seperti pemain yang absen (AFK) atau keluar dari permainan saat berlangsung.” Hasil wawancara yang peneliti dapatkan ada beberapa pertanyaan yang peneliti berikan mengenai efek setelah melakukan Trash-Talking. Dari hasil wawancara efek yang ditimbulkan dari komunikasi Trash-Talking terhadap pemain, salah satu informan mengatakan “Efeknya tergantung si pemain itu sendiri kalau bisa mengontrol diri maka tidak ada efek buruk yang didapatkan, sebaliknya kalau mudah terpancing maka akan sangat berpengaruh terhadap permainan tersebut”.

Dari hasil wawancara berdampak ke kehidupan sehari-hari, salah satu informan mengatakan “Ada salah satunya saya karena saya dulu tidak terlalu banyak tau perkataan-perkataan kotor tapi sekarang karena Trash-Talking tersebut saya jadi tau perkataan-perkataan yang bisa membuat orang emosi dan terbawa ke dunia nyata saya yang sering mengucapkan perkataan-perkataan kotor”. Disini kita dapat informasi dari informan bahwa tidak semua pemain berdampak pada kehidupan sehari-harinya, ada yang terbawa ke kehidupan nyata ada juga yang sekedar di game saja. Dapat disimpulkan pengalaman anggota komunitas squad BSK game mobile legend mendapatkan pengalaman yang tidak menyenangkan yang awalnya tidak tau dengan kata-kata kotor atau Trash talking jadi mengetahui dan terbawa dalam kehidupan nyata.

### **Motif Trash-Talking antara Pemain Game Online Mobile Legends pada Squad BSK**

Motif merupakan konsep yang melihat keinginan individu dalam mencapai keinginan-keinginan tertentu yang ingin dicapai. Schutz membedakan konsep motif ini menjadi dua pemaknaan. Pertama, in order to motive (motif yang berorientasi ke masa depan) ini dijadikan pijakan oleh seseorang untuk melakukan sesuatu yang bertujuan mencapai hasil. Kedua, because motive (motif yang berorientasi ke masa lalu) merupakan motif yang melihat kebelakang. Secara sederhana dapat dikatakan mengidentifikasi masa lalu dan menganalisis kontribusinya untuk langkah selanjutnya.

Dari hasil wawancara tentang motif yang berorientasi ke masa depan komunitas squad BSK melakukan Trash-Talking yaitu untuk menjatuhkan mental pemain lain dan memancing pemain lain untuk melakukan Trash-Talking toxic, pemain yang memancing itu hanya dijadikan gurauan dan si pemain yang terpancing akan serius balas Trash-Talking itu sendiri. Beberapa pemain Squad BSK mengatakan “Kami menggunakan Trash-Talking sebagai strategi untuk memotivasi diri sendiri dan tim mereka. Hal ini dapat meningkatkan konsentrasi dan semangat bermain.” selain itu mereka memiliki motif Keseruan. Beberapa pemain Squad BSK mengatakan “Trash-Talking juga digunakan untuk meningkatkan keseruan dan interaksi antar pemain. Ini dapat membuat permainan lebih menarik dan dinamis”.

Beberapa motif yang berorientasi kepada masa lalu komunitas squad bsk adalah Emosi. Beberapa pemain Squad BSK mengatakan “Emosi yang tinggi akibat kekalahan atau frustrasi sering menyebabkan pemain melakukan Trash-Talking. Hal ini dapat terjadi karena tidak menerima kekalahan atau tidak menerima teman satu tim yang tidak bermain dengan baik.”. kemudian adanya Intimidasi. Beberapa pemain Squad BSK mengatakan “Pemain menggunakan Trash-Talking untuk mengintimidasi lawan atau teman satu tim. Ini dapat dilakukan untuk menurunkan moral lawan atau membuat mereka kehilangan fokus.” Yang terakhir karena Kebiasaan. Beberapa pemain Squad BSK mengatakan “Pemain memiliki kebiasaan berbicara kasar atau mengumpat, yang dapat berlanjut ke dalam permainan online. Hal ini dapat disebabkan oleh kebiasaan berbicara kasar dalam kehidupan sehari-hari.” Berdasarkan hasil wawancara, secara keseluruhan motif Trash-Talking antara pemain Game Online Mobile Legends pada Squad BSK sangat kompleks dan dipengaruhi oleh berbagai faktor, termasuk emosi, strategi, dan kebiasaan berbicara.

## CONCLUSION / KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu “komunikasi virtual melalui perilaku Trash talking antar pemain game online mobile legend”. Fenomena trash talking dalam game online mobile legend sering terjadi dalam kolom chat dan komunitas virtual squad BSK yang menjadi informan penelitian. Informan melakukan komunikasi virtual dan mengkonstruksi makna trash talking sebagai hal yang negatif tindakan *cyberbullying* dan mengganggu kenyamanan bermain bagi pemain lain. Beberapa pemain menggunakan *Trash-Talking* sebagai strategi untuk memecahkan konsentrasi lawan dan mendapatkan kemenangan.

Trash talking memberikan pengalaman buruk bagi komunitas squad BSK dalam bermain game online mobile legend. Faktor emosi yang dialami oleh pemain, seperti kegagalan atau kekalahan, dapat memicu perilaku *Trash-Talking*. Kurangnya konsekuensi yang berat bagi pelaku *Trash-Talking* juga dapat memperburuk fenomena ini. Sistem permainan *Mobile Legends* saat ini hanya memberikan konsekuensi ringan, seperti pembatasan waktu permainan selama 30 detik, yang tidak cukup efektif untuk mengurangi perilaku ini. *Trash-Talking* dapat merusak kenyamanan dan etika komunikasi dalam komunitas *game*.

Penelitian selanjutnya diharapkan mampu meneliti hal-hal lain terkait penemuan yang telah ditemukan peneliti terkait komunikasi virtual melalui perilaku trash talking antar pemain game online mobile legend serta dapat menggunakan metode lain untuk memperluas cakupan penelitian. Pada bidang praktis peneliti berharap dapat lebih mengidentifikasi faktor dan dampak trash talking yang negatif maupun positif dalam komunitas virtual game online yang sering digunakan remaja bahkan dewasa.

## REFERENSI

Ambarwati, M., Nurhadi, & Rahman, A. (2022). Trash-Talking Pemain Mobile Legends: Bang Bang Mahasiswa FKIP UNS. *Ganaya : Jurnal Ilmu Sosial Dan Humaniora*, 5(3),

- 243–255. <https://doi.org/10.37329/ganaya.v5i3.1833>
- Fara Hasna Arifah, & Yuli Candrasari. (2022). Pola Komunikasi Virtual Dalam Komunitas Games Online. *Jurnal Ilmiah Teknik Informatika Dan Komunikasi*, 2(2), 55–66. <https://doi.org/10.55606/juitik.v2i2.206>
- Jayanti, S., Adim, A. K., & Telkom, U. (2024). *KONSEP DIRI SELF-DIAGNOSE ANXIETY MAHASISWA PRODI ILMU*. 9(4), 866–883.
- Manggola, A., & Thadi, R. (2021). Fenomenologi Alfred Schutz: Studi tentang Motif Pemakaian Peci Hitam Polos. *JOPPAS: Journal of Public Policy and Administration Silampari*, 3(1), 19–25. <https://doi.org/10.31539/joppas.v3i1.3111>
- Sitanggang, A. O., Sukmawati, D., Syafrina, A. E., & Raya, B. J. (2024). *KONSTRUKSI KECANTIKAN DALAM GIM*. 9(4), 1028–1045.
- Solihin, S. (2024). *Analisis Perilaku Trash-Talk Dalam Komunikasi Virtual Pada Game Online Mobile Legends*. 02(02), 146–160.
- Zarkasih, M. I., & Mustaqimmah, N. (2025). *Komunikasi Virtual Cyberbullying Melalui Perilaku Trash Talking Pada Pemain Game Online Valorant*.