

# FENOMENA *TRASH-TALKING* ANTAR PEMAIN *GAME ONLINE MOBILE LEGENDS*: BANG BANG (STUDI KASUS MAHASISWA ILMU KOMUNIKASI UIN SUMATERA UTARA)

Dean Marcella <sup>1\*</sup>, Hasan Sazali <sup>2</sup>

<sup>1\*2</sup> Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, Kabupaten Deli Serdang, Provinsi Sumatera Utara, Indonesia.

Email: dean0105192034@uinsu.ac.id <sup>1\*</sup>, hasansazali@uinsu.ac.id <sup>2</sup>

## Histori Artikel:

*Dikirim* 8 Juni 2023; *Diterima dalam bentuk revisi* 24 Juni 2023; *Diterima* 5 Juli 2023; *Diterbitkan* 10 September 2023. Semua hak dilindungi oleh Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (LPPM) STMIK Indonesia Banda Aceh.

## Abstrak

Game Mobile Legends : Bang Bang salah satu game online yang sangat populer di Indonesia. Salah satu hal yang populer dalam game tersebut yaitu adanya perilaku trash-talking. Penelitian ini muncul untuk menemukan makna trash-talking pada game online Mobile Legends. Menggunakan metode penelitian kualitatif-deskriptif dengan mencari sumber data menggunakan metode wawancara dengan 5 narasumber yang ditentukan dengan metode purposive sampling dengan syarat yaitu mahasiswa Ilmu Komunikasi UIN Sumatera Utara, pemain aktif game Mobile Legends : Bang Bang dan berada pada tingkat/rank epic. Teknik analisis menggunakan analisis padan. Hasil penelitian menunjukkan terdapat 6 bentuk kategori trash-talking yaitu : 1). Kecerdasan, meliputi : Tolol, Bodoh, Bego, Paok, Pake Otak, Blog/Goblok, dan Hapus ML. 2). Hewan yang menjijikkan, meliputi : Anjing, Asu, dan Anjrit 3). Seksualitas, meliputi : Kimbek 4). Status, meliputi : Yteam 5). Fisik, meliputi : Buta Map dan 6). Umum meliputi : Bangsat, Lol, dan Jancok . Beberapa hal yang menyebabkan mereka mengeluarkan kata-kata trash-talking yaitu mendapatkan anggota tim dengan permainan yang sangat buruk, mendapatkan kekalahan, dan pemain yang AFK (Away From Keyboard) atau keluar dari permainan saat permainan berlangsung.

**Kata Kunci:** Game Online; Mobile Legends Bang Bang; Trash-Talking.

## Abstract

Game Mobile Legends: Bang Bang is one of the most popular online games in Indonesia. One thing that is popular in the game is the trash-talking behavior. This research appears to find the meaning of trash-talking in the online game Mobile Legends. Using a qualitative-descriptive research method by finding data sources using the interview method with 5 informants who were determined by the purposive sampling method with the conditions that they were Communication Science students at UIN North Sumatra, active players in the Mobile Legends game: Bang Bang and were at epic levels/ranks. The analysis technique uses equivalent analysis. The results of the study show that there are 6 forms of trash-talking categories, namely: 1). Intelligence, including: Stupid, Stupid, Stupid, Paok, Use Your Brain, Blog/Impossible, and Remove ML. 2). Disgusting animals, including: Dogs, Asu, and Anjrit 3). Sexuality, including: Kimbek 4). Status, including: Yteam 5). Physical, including: Blind Map and 6). General includes: Bastard, Lol, and Jancok . Some of the things that cause them to issue trash-talking words are getting team members with very bad games, getting lost, and players who are AFK (Away From Keyboard) or leave the game during the game.

**Keyword:** Online Games; Mobile Legends Bang Bang; Trash-Talking.

## 1. Pendahuluan

Komunikasi merupakan kebutuhan dasar manusia dalam menjalani kehidupannya. Sebagai makhluk sosial, secara naluriah manusia membutuhkan interaksi atau sosialisasi dengan orang lain dengan saling berbagi informasi [1]. Apalagi di era globalisasi saat ini, telah memunculkan banyak teknologi komunikasi yang semakin memudahkan manusia dalam berkomunikasi dengan orang lain [2]. Seperti salah satu teknologi komunikasi yang terkenal saat ini yaitu media sosial, telah banyak digunakan oleh setiap orang di seluruh dunia karena keefektifan dan keefisienan dari media sosial itu sendiri [3]. Namun yang tidak kalah fenomenal dengan media sosial di era saat ini yaitu game online yang juga memiliki banyak peminatnya [4]. Game online diminati oleh semua kalangan baik anak-anak, remaja, dewasa, hingga lanjut usia [5].

Di Indonesia, game online telah mengalami perkembangan yang sangat pesat. Hal itu dibuktikan dengan data yang dikutip oleh Esports Premier League( IESPL) pada tahun 2019, Indonesia menempati peringkat ke 12 di pasar gaming dunia dengan jumlah pemain aktif sebesar 62, 1 juta orang [6]. Selain itu, juga terdapat data dari APJII yang menunjukkan penggunaan internet yang digunakan untuk bermain game online sebesar 57,13% [7]. Data tersebut menunjukkan bahwa game online telah banyak dimainkan oleh masyarakat Indonesia dan digunakan dengan tujuan tertentu seperti hiburan, ajang kompetisi, dan lainnya [8]. Ada banyak macam game yang berbasis online yang tersebar di berbagai media seperti Genshin Impact [9], PUBG Mobile, Dota 2, CS: GO, Valorant [10], Mobile Legends [11] dan lainnya.

Mobile Legends sebagai salah satu game online yang populer dan banyak dimainkan oleh masyarakat Indonesia. Game online mobile legends yang hadir semenjak tahun 2016 serta mulai diketahui ditahun 2017 apalagi ditahun 2018 ini mobile legends mulai menunjukkan kepopulerannya dengan total pengunduhan 100 juta kali dari berbagai perangkat *gadget* atau *mobile* baik yang dijalankan dengan android ataupun IOS (iPhone Operating System) maupun Komputer. Mobile legends ini tercantum jenis permainan MOBA (Multiplayer Online Battle Arena), yang membutuhkan kerja sama serta strategi regu buat melawan regu musuh. Pemain 5 vs 5 ini dengan bermacam jenis opsi karakter (Hero) serta jenis skill yang berbeda- beda. Tidak hanya itu, ada bermacam fashion yang bisa dimainkan cocok dengan tingkat up yang digunakan pemain, semacam Macth up fashion (classic fashion), Ranked fashion, Brawl fashion, Human vs Ai fashion serta Custom fashion [12]. Mobile Legends termasuk game yang terpopuler di Indonesia pada tahun 2017 berdasarkan rating dari Google Play Store [7], dan pernah mengalahkan game online dengan genre MOBA (Multiplayer Online Battle Arena) yang sama yaitu Arena of Valor dan League of Legends [4]. Berdasarkan data dari Hootsuite (We Are Social) menunjukkan bahwa 10 daftar permainan online terpopuler di Indonesia pada tahun 2020 dilihat dari jenis pengguna aktif paling banyak per bulan, Mobile Legends menempati nomor 1. Pemain 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%, Kepopuleran MLBB di Indonesia telah tidak memahami batasan umur lagi, mulai dari kanak- kanak sampai orang berusia gemar dengan permainan ini. Spesial buat pemain yang berstatus selaku mahasiswa, saat ini terdapat turnamen formal MLBB Campus Championship yang diselenggarakan awal kali di Indonesia pada tahun 2020 [4].

Meskipun Mobile Legends memiliki kepopuleran dan banyaknya pemain yang memainkan game tersebut, terdapat suatu fenomena yang terkenal dan sering dijumpai dalam game tersebut. Salah satunya adalah *trash-talking*. Trash-talking yaitu istilah yang menggambarkan bentuk komunikasi yang agresif dengan menggunakan kata-kata yang bersifat menghina [13]. Berdasarkan penelitian Setiawati dan Gunado, perilaku ini muncul sebagai bentuk perilaku agresif yang dimiliki oleh remaja-remaja dan banyak terjadi pada game Mobile Legends [14]. Bentuk-bentuk *trash-talking* dapat berupa menyombongkan diri, mengintimidasi dan provokasi [14]. Perilaku *trash-talking* termasuk ke dalam *toxic behaviour* yang merupakan pelanggaran nilai-nilai moral dan norma sosial [7].

Perilaku tersebut tentu memberikan dampak buruk bagi pemain game tersebut pada kepribadian mereka, sehingga dikhawatirkan apabila senantiasa memainkan game tersebut dengan lingkungan

virtual yang selalu melakukan *trash-talking* akan membentuk kepribadian yang buruk. Ada beberapa pemicu yang menimbulkan perilaku tersebut, yaitu berasal dari faktor internal dan eksternal seseorang. Faktor internal dapat berupa kemampuan bahasa, kepribadian, pengetahuan dalam permainan, dan kemampuan permainan. Sementara faktor eksternal berupa lingkungan virtual pada permainan tersebut [14].

Berdasarkan realitas di atas, peneliti ingin melakukan penelitian terkait bagaimana maksud dari makna *trash-talking* dari game Mobile Legends dalam teori Interaksionisme Simbolik menurut Herbert Blumer. Interaksionisme simbolik bersandar pada 3 analisis. Premis awal ialah kalau manusia berperan terhadap sesuatu atas makna yang dipunyai berbeda satu sama lain. Premis kedua ialah arti dari hal-hal tersebut berasal ataupun timbul dari interaksi sosial. Premis ketiga kalau makna-makna tersebut dimodifikasi lewat proses interpretatif yang digunakan oleh orang dalam berurusan dengan hal-hal yang ia temui. Interaksionisme simbolik memandang makna atas suatu berasal dari proses interaksi sosial. Makna suatu untuk seorang timbul bersumber pada tindakan-tindakan seorang yang berkaitan dengan suatu tersebut. Penelitian ini berfokus pada ruang lingkup Mahasiswa Ilmu Komunikasi UIN Sumatera Utara. Peneliti mengambil rujukan dari peneliti terdahulu dengan judul penelitian “Trash-Talking Pemain Mobile Legends: Bang Bang Mahasiswa FKIP UNS” dengan metode dan teori yang sama. Namun yang membedakan pada penelitian ini terletak pada ruang lingkup kajian yang dimana pada penelitian ini memiliki ruang lingkup kajian pada mahasiswa Ilmu Komunikasi UIN Sumatera Utara dan pendekatan dalam menjelaskan hasil dan pembahasan menggunakan pendekatan hasil wawancara. Sementara pada kajian terdahulu menggunakan pendekatan observasi dalam menjelaskan hasil dan pembahasan.

## 2. Metode Penelitian

Jenis penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif kualitatif. Menurut Creswell [15], penelitian kualitatif adalah alat untuk mengikuti dan memahami bukti tentang masalah sosial atau manusia yang dipahami oleh peneliti. Menurut Kayla [16], penelitian kualitatif bertujuan untuk dapat memberikan gambaran, deskripsi dan penafsiran secara terperinci yang tidak dapat dikaji dengan pendekatan angka (kuantitatif). Menurut Moelong dalam penelitian Achawan [17] dan Khairunnisa [18] penelitian kualitatif memberikan pemahaman terkait suatu realitas yang meliputi, perilaku, persepsi, tindakan, dan permasalahan sosial setiap manusia. Menurut Mukhtar [20], tujuan menggunakan penelitian deskriptif-kualitatif untuk menemukan informasi atau teori penelitian pada waktu tertentu. Pemilihan kualitatif deskriptif agar peneliti dapat memberikan uraian dan pembahasan terperinci mengenai suatu sistem atau mekanisme kerja suatu realitas [21]. Pendekatan deskriptif kualitatif dapat menemukan beragam ciri, karakter, watak, tanda, pola dan berbagai indikasi dari suatu fenomena secara lengkap [22].

Penelitian ini menggunakan pendekatan etnografi virtual. Etnografi virtual adalah metode yang mempelajari fenomena sosial dan/atau budaya pengguna di dunia virtual. Pendekatan etnografi virtual mengacu pada objek-objek yang ada di dunia maya [23]. Pemilihan etnografi virtual dalam penelitian ini bermaksud untuk dapat mendalami konten, pesan atau komunikasi yang terjadi pada lingkungan game Mobile Legends secara komprehensif [24]. Menurut Jorgen Skageby [25], metode etnografi virtual digunakan untuk menyelami kehidupan sosial yang ada di dunia virtual secara kualitatif yang sudah terpolakan dan membudaya pada kehidupan virtual tersebut.

Pengumpulan data dilakukan melalui penelitian kepustakaan dan teknik wawancara. Wawancara dalam penelitian ini untuk menemukan data yang bersifat verbal yang menunjukkan perilaku *trash-talking*. Peneliti memilih 5 narasumber yang dijadikan sumber data dengan syarat dan ketentuan seperti: 1) Narasumber merupakan mahasiswa Ilmu Komunikasi UINSU baik laki-laki maupun perempuan, 2) Narasumber merupakan pemain aktif Mobile Legends, 3) Partisipasi minimal berada di rank *epic* dalam game Mobile Legends. Selain itu, materi dianalisis dengan menggunakan teknik padan dengan pendekatan pragmatis agar dapat menganalisis data terkait *trash-talking* yang disampaikan. Metode padan meliputi dua teknik yaitu teknik dasar dan teknik lanjutan. Teknik dasar

menggunakan teknik memilah unsur penentu dengan kemampuan analisis peneliti dalam memilah data dengan penentu tersebut. Sementara teknik lanjutan menggunakan teknik hubung-banding yang terdiri dari menyamakan dan membedakan. Dengan kata lain menyamakan dan membedakan hal-hal pokok untuk menangani objek penulisan. Hasil analisis data disajikan secara deskriptif berupa makna trash-talking dari hasil penelitian.

### 3. Hasil dan Pembahasan

Pada Pembahasan ini, peneliti akan memaparkan berbagai macam *trash-talking* dan penjelasannya dari kelima narasumber yang telah diwawancarai. Berdasarkan hasil wawancara pada lima narasumber yang merupakan mahasiswa Ilmu Komunikasi UINSU, aktif bermain game Mobile Legends, dan berada pada rank *epic*. Peneliti menemukan kelima mahasiswa tersebut pernah dan sering melakukan *trash-talking* dalam bermain game Mobile Legends dengan bermacam-macam bentuk *trash-talking*. Berikut ini beberapa nama akun Mobile Legends mereka dan kata-kata *trash-talking* yang mereka lontarkan pada saat bermain Mobile Legends (Peneliti tidak menunjukkan profil narasumber karena pihak narasumber tidak ingin profilnya diketahui, sehingga peneliti hanya memaparkan nama akun Mobile Legends mereka):

Tabel 1. Hasil Wawancara

No.	Nama Akun	<i>Trash-Talking</i>
1.	Mayepi	Tolol, Pake Otak Main ajg, hapus mlmu asu, bodoh
2.	735069081	Lol, jancok, anjg, bgst, buta map
3.	mutcanhh	Anjrit, Begok, paok
4.	GAWWATT	Paok, Blog, yteam, buta map, lanemu paok
5.	AI	Kimbek, bodoh, bangsat

Sumber : Hasil Penelitian 2023.

Data pertama pada akun Mayepi. Berdasarkan wawancara, ia mengungkapkan bahwa kata-kata *trash-talking* yang sering ia lontarkan ketika bermain game Mobile Legends yaitu *tolol*, *pake otak Main ajg*, *hapus mlmu asu*, dan *bodoh*. Alasan ia mengucapkan kata *trash-talking* agar orang yang ia hina atau dikatakan *trash-talking* dapat sadar akan kesalahannya yang sangat fatal sehingga membuat tim mengalami kekalahan. Kesalahan yang membuat ia mengatakan *trash-talking* seperti salah memilih hero dan bermain tidak bagus atau pemain lain bermain asal-asalan dan bermain egois daripada bekerja sama. Selama bermain Mobile Legends dan sering mengatakan *trash-talking*, ia cenderung menargetkan korban *trash-talking*-nya kepada sesama tim karena, saat bermain solo tentu timnya random sehingga tidak diketahui kemampuan bermainnya, dan game tersebut mengutamakan kerja sama.

Data kedua yaitu akun dengan nomor 735069081. Kata-kata *trash-talking* yang sering digunakan yaitu : *lol*, *jancok*, *anjg*, *bgst*, *buta map*. Alasannya mengucapkan kata-kata tersebut karena permainan timnya yang buruk dan semuanya tidak pandai dalam bermain, pemain hero *marksman* gak bisa jaga jarak, *hyper* nafsu, tidak ahli membaca map. Ia lebih sering melontarkan kata-kata kasar tersebut kepada pemain tim sendiri, karena sering mendapati konteks pemain yang buruk pada tim sendiri.

Data ketiga bernama mutcanhh. Saat bermain Mobile Legends, ia sering mengeluarkan kata *anjrit*, *begok*, dan *paok*. Ia sering melontarkan kata tersebut kepada timnya sendiri karena sering mendapati pemain timnya sendiri yang tidak memiliki kemampuan yang sesuai harapannya. Sehingga alasannya melontarkan kata tersebut karena kesal dan emosi negatif sehingga terbawa suasana akan permainan tim yang buruk sehingga ia mengeluarkan kata-kata tersebut.

Data keempat dari akun bernama GAWWATT. Selama ia bermain game Mobile Legends dan mendapati dirinya dengan tim yang tidak pandai bermain, ia sering melontarkan kata *trash-talking* seperti *paok*, *blog*, *yteam*, *buta map*, *lanemu paok*. Alasannya ia mengeluarkan kata-kata kasar tersebut

karena permainan timnya sangat buruk baginya sehingga ia terdorong untuk mengatakan kata-kata tersebut.

Data narasumber terakhir dengan nama akun AI. Selama bermain ML, ia sering melontarkan kata-kata *trash-talking* seperti *kimbek*, *bodoh*, dan *bangsat* kepada sesama anggota tim karena sering bertemu dengan anggota tim yang tidak bermain dengan baik dan dengan sengaja menjebak tim sendiri sehingga mengalami kekalahan. Hal tersebut mendorongnya untuk mengeluarkan kata-kata kasar tersebut, sehingga tujuannya mengeluarkan kata-kata tersebut untuk melampiaskan emosinya atau kemarahannya terhadap pemain yang seperti itu.

Berdasarkan hasil wawancara yang menemukan bermacam-macam kata *trash-talking* yang didapat dari mahasiswa Ilmu Komunikasi UINSU. Maka peneliti membagi kata-kata *trash-talking* tersebut berdasarkan konteks kata-kata *trash-talking* yang diutarakan oleh kelima narasumber tersebut. Berikut ini kategori kelompok *trash-talking* yang didapat:

Tabel 2. Kategori *Trash-Talking*

Kecerdasan	Hewan yang Menjijikkan	Seksualitas/ Alat Kelamin	Status	Fisik	Umum
Tolol	Anjing	Kimbek	Yteam	Buta map	Bangsat
Bodoh	Asu				Lol
Bego	Anjrit				Jancok
Paok					
Pake Otak					
Blog/goblok					
Hapus ML					

Sumber : Hasil Penelitian 2023.

Pada kategori kecerdasan, kata-kata *trash-talking* seperti *tolol*, *bodoh*, *bego*, *paok*, *pake otak*, *blog/goblok* dan *Hapus ML* pada prinsipnya menyatakan bahwa rendahnya kecerdasan atau kemampuan orang dalam bermain game Mobile Legends. Kata *tolol*, *bego*, *paok*, *goblok*, dan *bodoh* memiliki arti yang sama yaitu sangat bodoh atau memiliki tingkat kecerdasan yang sangat rendah. Penggunaan kata *pake otak* juga memiliki arti yang serupa, seakan-akan orang yang diserang dengan kata tersebut tidak memiliki otak atau tidak menggunakan otak / akal logikanya dalam bermain. Sementara kata *Hapus ML* yang dilontarkan kepada orang lain, seakan-akan menunjukkan bahwa orang tersebut tidak layak untuk bermain game Mobile Legends dengan kecerdasan atau kemampuannya. Para narasumber melontarkan kata-kata tersebut karena menilai kemampuan bermain anggota atau tim sangat buruk dan merugikan dirinya sehingga terbawa suasana untuk mengeluarkan kata-kata tersebut.

Selanjutnya pada kategori hewan yang menjijikkan, terdiri dari kata *anjing*, *anjrit* dan *asu* yang pada prinsipnya memiliki arti sama yaitu hewan yang bernama anjing. Kata-kata seperti ini sering digunakan sebagai umpatan oleh masyarakat karena hewan tersebut atau semacamnya memiliki citra negatif untuk menggambarkan diri seseorang. Dengan kata lain, menyamakan kedudukan orang tersebut dengan hewan yang bernama anjing. Secara umum, kata *anjrit* biasanya digunakan sebagai bentuk keterkejutan atau kagum, namun pada akun mutcanhh kata tersebut sering ia gunakan ketika kaget melihat permainan tim yang sangat buruk dan mengalami kekalahan.

Pada kategori Seksualitas atau kelamin, peneliti hanya menemukan satu pemain yang menggunakan kata-kata seksualitas atau alat kelamin untuk melampiaskan emosi atau kemarahannya yaitu pada pemain dengan nama akun AI. Ia menggunakan kata *kimbek* yang berasal dari kata "*kimak*" dan *pukimak* yang berasal dari kata-kata gaul daerah sumatera utara yang memiliki arti alat kelamin perempuan. Biasanya kata ini sering digunakan sebagai umpatan kekesalan atau kemarahan seolah-olah mendeskripsikan orang yang mendapat kata-kata tersebut kedudukannya sangat rendah seperti alat kelamin. Namun kata *kimbek* dinilai lebih halus daripada asal katanya sehingga juga dipakai pada saat bercanda, kesal dan kaget.

Berikutnya pada kategori status, peneliti menemukan satu kata yang mengerucut pada hal tersebut yaitu kata *yteam* pada akun yang bernama GAWWATT. Kata *yteam* merupakan plesetan kata

yang berasal dari kata yatim. Memiliki arti anak seusia belum baligh yang tidak mempunyai orang tua dari ayah. Dengan kata lain, ayahnya telah meninggal, sehingga anak tersebut hanya memiliki satu orang tua yaitu ibunya. Penggunaan kata tersebut akhir-akhir ini sangat fenomenal dan sering peneliti jumpai ketika peneliti bermain game Mobile Legends dan sering menemuinya di media sosial. Kata tersebut sering ditujukan untuk pemain yang sangat buruk dalam permainannya dan dianggap cara bermainnya seperti anak-anak atau bocah. Buruknya permainan tersebut, mengisyaratkan anak-anak yang bermain game Mobile Legends yang tidak dapat bermain dengan baik, sering AFK, dan cenderung berkata kasar sehingga dinilai tidak terdidik oleh orang tuanya. Oleh karena itu, istilah yatim sering dilontarkan oleh pemain Mobile Legends.

Selanjutnya di kategori fisik, peneliti juga menemukan satu kata yang menunjukkan indikasi penggunaan kata *trash-talking* pada aspek fisik. Kata tersebut peneliti temukan pada akun 735069081 dan GAWWATT. Menggunakan kata *buta map* seolah-olah, pemain yang mendapat hinaan tersebut memiliki mata yang buta sehingga tidak dapat melihat peta dalam permainan saat permainan sedang berlangsung.

Kategori terakhir yaitu, pada kategori umum yang sifatnya hanya bentuk pengumpatan atau pengekspresian emosi negatif dari suatu keadaan. Beberapa kata-kata tersebut yaitu *bangsat*, *Lol*, *Jancok*. Penggunaan kata *bangsat* dan *jancok* digunakan untuk mengungkapkan kondisi atau situasi yang buruk, kesialan pada diri sendiri atau orang lain, dan perilaku orang lain. Sementara kata *lol* secara bahasa berasal dari kata akronim inggris yaitu LOL “*Laugh Out Loud*” yang artinya tertawa terbaha-bahak. Namun pada akun 735069081 ia menggunakan kata *lol* untuk menertawakan kemampuan bermain anggota timnya yang sangat membuat dirinya sial hingga mengalami kekalahan.

## 4 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dari mahasiswa Ilmu Komunikasi UINSU dalam penggunaan *trash-talking* pada game Mobile Legends, ditemukan terdapat 6 kategori atau bentuk *trash-talking* yang dilontarkan oleh kelima narasumber penelitian pada saat bermain game Mobile Legends ketika pada saat bermain berada pada situasi yang tidak diharapkan oleh mereka. Keenam kategori tersebut yaitu 1). Kecerdasan, 2). Hewan yang menjijikkan, 3). Seksualitas, 4). Status, 5). Fisik, dan 6). Umum. Beberapa hal yang menyebabkan mereka mengeluarkan kata-kata *trash-talking* yaitu mendapatkan anggota tim dengan permainan yang sangat buruk, mendapatkan kekalahan, dan pemain yang AFK (*Away From Keyboard*) atau keluar dari permainan saat permainan berlangsung.

Pada pemaparan yang diutarakan oleh narasumber, mereka menggunakan kata-kata *trash-talking* dalam makna negatif, meskipun terdapat kata-kata yang dapat digunakan untuk candaan, pencairan suasana, dan lainnya, tetapi mereka menggunakan kata-kata tersebut dalam hal yang negatif. Penelitian ini hanya sebatas menemukan kata-kata *trash-talking* dan mengelompokkannya berdasarkan kategori yang sesuai. Sehingga untuk penelitian kedepannya dapat mengembangkan penelitian ini lebih baik lagi seperti melakukan penelitian terkait *trash-talking* pada game Mobile Legends dengan pendekatan psikologi komunikasi, perilaku komunikasi, sudut pandang *toxic behaviour*, dan sudut pandang ilmu pengetahuan lainnya.

## 5 Daftar Pustaka

- [1] Fikrah, J. Al. (2020). Analisis Dampak Fenomena Aplikasi Tik Tok Dan Music Dj Remix Terhadap Penyimpangan Perilaku Sosial Pada Anak Usia Sekolah Dasar. *Jurnal Al Hikmah*, 2(1), 1–19.
- [2] Diestoni, E. P. C. (2021). Pengaruh Kesantunan Masyarakat Indonesia Dalam. *Jurnal Ilmu Komunikasi Dan Media Sosial*, 1(2), 61–73.

- [3] Margareth, L. M. (2022). Kesalahan Berbahasa dalam Pemberian Komentar di Media Sosial Instagram (Kajian Psikolinguistik). *Diskursus : Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia*, 5(2), 12530.
- [4] Arif, M., & Aditya, S. (2022). Dampak Perilaku Komunikasi Pemain Game Mobile Legends Pada Mahasiswa Universitas Negeri Padang. *Journal of Intercultural Communication and Society*, 1(01), 31–45. <https://journal.rc-communication.com/index.php/JICS/article/view/30>
- [5] Rigianti, H. A. (2021). *Fenomena Game Online Di Kalangan Anak Sekolah Dasar*. 3(2), 41–46.
- [6] Sukirman, K. A. D. (2023). *Analisis Pola Komunikasi Tim E-Sports yang Tergambarkan Dalam Konten Mic Check Pada Game Mobile Legends di Indonesia*.
- [7] Fauzan, L. A., Chairil, A. M., Wibowo, A. A., Komunikasi, I., Veteran, U., & Timur, J. (2021). Toxic Behavior Sebagai Komunikasi Virtual Pemain Game Online Mobile Legends: Bang Bang. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 4(1), 32–47. <https://play.google.com/store/apps/top/category/GAME>
- [8] Indahningrum, R. putri, Naranjo, J., Hernández, Naranjo, J., Peccato, L. O. D. E. L., & Hernández. (2020). TRASH-TALKING DALAM GAME ONLINE PUBG MOBILE. *Applied Microbiology and Biotechnology*, 2507(1), 1–9. <https://doi.org/10.1016/j.solener.2019.02.027><https://www.golder.com/insights/block-caving-a-viable-alternative/>
- [9] Arifah, F. H., & Candrasari, Y. (2022). POLA KOMUNIKASI VIRTUAL DALAM KOMUNITAS GAMES ONLINE ( STUDI NETNOGRAFI PADA KOMUNITAS FACEBOOK GENSHIN IMPACT INDONESIA OFFICIAL ). *Jurnal Ilmiah Teknik Informatika Dan Komunikasi*, 2(2).
- [10] Sesady, S. F., RAF, N., & Muhammad, R. (2022). Media Sosial: Perilaku Sosial Asmara Dalam Perubahan Sosial Remaja. *Jurnal Pendidikan Sosiologi Dan Humaniora*, 13(2), 677–688. <https://doi.org/10.26418/j-psh.v13i2.56728>
- [11] Khorl, N. F. (2021). *DAMPAK BERMAIN GAME ONLINE MOBILE LEGENDS TERHADAP PERILAKU TOXIC DISINHIBITION ONLINE (STUDI KASUS DI WARUNG KOPI OURUNG-OURUNG, SIMAN, PONOROGO)*.
- [12] Abriani, A. I., Abdullah, Z., & Sumule, M. (2018). PERILAKU KOMUNIKASI PENGGUNA GAME ONLINE “MOBILE LEGENDS” (Studi Pada Mahasiswa FISIP Universitas Halu Oleo). *Jurnal Ilmu Komunikasi UHO : Jurnal Penelitian Kajian Ilmu Komunikasi Dan Informasi*, 3(1). <https://doi.org/10.52423/jikuho.v3i1.5080>
- [13] Putri, A., Rahmawati, Y., & Ariyanto, P. (2021). Bagaimana Gamers Berperilaku Trash-Talk? *Jurnal Kajian Keislaman Multi-Perspektif*, 2, 1–44.
- [14] Warits Marinsa Putri, N., Hamiyati, & Doriza, S. (2020). Dampak game online : Studi fenomena perilaku trash-talk pada remaja. *Jurnal Psikologi Malabiyati*, 2(2), 72–85.
- [15] Dwi Zulhifitri, & Ofi Hidayat. (2022). Persamaan Hak Asasi Manusia Dan Rasisme Pada Kelompok Minoritas (Analisis Framing Dalam Film the Greatest Showman). *KAGANGA KOMUNIKA: Journal of Communication Science*, 3(2), 140–147. <https://doi.org/10.36761/kagangakomunika.v3i2.1520>

- [16] Zuhdi, K. N., M, H. B., Aprilia, N. F., Dionchi, P. H. P., & Yuniar, A. D. (2021). Praktik masyarakat konsumsi online dalam perspektif Baudrillard. *Jurnal Integrasi Dan Harmoni Inovatif Ilmu-Ilmu Sosial (JIHIS)*, 1(6), 681–687. <https://doi.org/10.17977/um063v1i6p681-687>
- [17] Adi, A. N., Suminar, J. R., & Sjafirah, N. A. (2019). Pengalaman YouTuber Kota Bandung Dalam Membentuk Identitas Diri Virtual Dalam Media YouTube. *PROMEDIA*, 5(2), 132–170.
- [18] Fatimatuzzahra, K. S., & Setiansah, M. (2021). Representasi Perempuan Dalam Film Raya and the Last Dragon (Analisis Wacana Jager & Maier). *JRK (Jurnal Riset Komunikasi)*, 12(2), 14. <https://doi.org/10.31506/jrk.v12i2.11946>
- [19] Fatimatuzzahra, K. S., & Setiansah, M. (2021). Representasi Perempuan Dalam Film Raya and the Last Dragon (Analisis Wacana Jager & Maier). *JRK (Jurnal Riset Komunikasi)*, 12(2), 14. <https://doi.org/10.31506/jrk.v12i2.11946>
- [20] Gracia, C., Mingkid, E., & Harilama, S. H. (2020). A Semiotic Analysis of Gender Discrimination and Patriarchal Culture in Kim Ji Young , Born 1982 Movie. *Acta Diurna Komunikasi*, 2(4), 1–15. <https://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/actadiurnakomunikasi/article/view/30697>
- [21] Zunita, D., & Fatimah, F. (2020). Mekanisme Kerja Media Buyer Biro Iklan Prima Advertising. *Jurnal Ilmiah Komunikasi (JIKOM) STIKOM IMA*, 12(2), 15. <https://doi.org/10.38041/jikom1.v12i01.126>
- [22] Mujahidah, F. I. (2021). Problematika Perempuan Karier di Era Modern : Analisis. *Kalijaga Journal of Communication*, 3(2), 121–140.
- [23] B, C. N. N., Destiwati, R., Ilmu, S., Komunikasi, F., & Telkom, U. (2018). Pola Komunikasi Virtual Grup Percakapan Komunitas Hamur “HAMURinspiring” Di Media Sosial Line. *Jurnal Manajemen Komunikasi*, 3(1), 34–50.
- [24] Prajarto, N. (2018). *Netizen dan Infotainment: Studi Etnografi Virtual pada Akun Instagram @lambe\_turah*. *Jurnal ILMU KOMUNIKASI*, 15(1), 33–46. <https://doi.org/10.24002/jik.v15i1.1367>
- [25] Lukito, A. R., Utamidewi, W., & Nayiroh, L. (2022). POLA KOMUNIKASI KOMUNITAS GAME ONLINE FORZA HORIZON 4 ( Studi Etnografi Virtual Mengenai Pola Komunikasi Dalam Grup Discord ). *Jurnal HERITAGE*, 10(1), 16–26.