

FENOMENA *TRASH TALKING* PADA PEMAIN *MOBILE LEGENDS BANG BANG*

SKRIPSI

**Sebagai Bagian Dari Persyaratan
Dalam Menyelesaikan Program Strata (S1) Psikologi**



Disusun Oleh

Willy Ado Wicaksono

1907016104

**PROGRAM STUDI PSIKOLOGI
FAKULTAS PSIKOLOGI DAN KESEHATAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO
SEMARANG
2024**

PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “**Fenomena *Trash Talking* Pada Pemain *Mobile Legends Bang Bang***” merupakan karya yang diajukan untuk memperoleh gelar Sarjana Psikologi di Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang. Sejauh pengetahuan saya, penyusunan karya ini tidak pernah ditulis dan diterbitkan oleh pihak lain, kecuali pada bagian tertentu yang dirujuk sebagai sumber referensinya dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Semarang, 25 Maret 2024



Willy Ado Wicaksono

NIM. 1907016104

SURAT PENGESAHAN



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO
FAKULTAS PSIKOLOGI DAN KESEHATAN
JURUSAN PSIKOLOGI
Jl. Prof. Hamka (Kampus III) Ngaliyan, Semarang 50185, Telp. 76433370

PENGESAHAN

Naskah skripsi berikut ini:

Judul : FENOMENA TRASH TALKING PADA PEMAIN MOBILE LEGENDS
BANG BANG

Penulis : Willy Ado Wicaksono

NIM : 1907016104

Jurusan : Psikologi

Telah diujikan dalam sidang munaqosah oleh Dosen Penguji Fakultas Psikologi dan Kesehatan UIN Walisongo pada tanggal 6 Maret 2024 dan dapat diterima sebagai salah satu syarat memperoleh gelar strata I dalam Ilmu Psikologi (S.Psi).

Semarang, 25 Maret 2024

DEWAN PENGUJI

Penguji I

Wening Wihartati S.Psi., M.Si
NIP. 197711022006042004

Penguji II

Dr. H. Abdul Wahib M.Ag
NIP. 196006151991031004

Penguji III

Dewi Khurun Aini, S.Pd.I., M.A.
NIP. 198605232018012002

Penguji IV

Hj. Siti Hikmah S.Pd., M.Si
NIP. 197502052006042003

Pembimbing I

Dr. H. Abdul Wahib M.Ag
NIP. 196006151991031004

Pembimbing II

Lucky Ade Sessani M.Psi.
NIP. 198512022019032010

SURAT PENUNJUKAN PEMBIMBING



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO
FAKULTAS PSIKOLOGI DAN KESEHATAN
JURUSAN PSIKOLOGI

Jl. Prof. Hamka (Kampus III) Ngaliyan, Semarang 50185, Telp. 76433370

No. : 714/Un.10.7/D1/KM.00.01/02/2023

Hal : Penunjukan Pembimbing

Yth.

1. Dr. H. Abdul Wahib M.Ag.

2. Lucky Ade Sessiani., M.Psi

Dosen Fakultas Psikologi dan Kesehatan UIN Walisongo

Di Semarang.

Assalamu 'alaikum wr.wb.

Setelah mempertimbangkan aspek akademik dan administratif, dengan ini Jurusan Psikologi menunjuk Bapak/Ibu untuk berkenan menjadi pembimbing skripsi mahasiswa:

N a m a : Willy Ado Wicaksono

NIM : 1907016104

Semester : Delapan / 8

Konsentrasi : PIO

Judul Skripsi : FENOMENA *TRASH TALKING* DIKALANGAN *PLAYERS*
MOBILE LEGENDS BANG BANG

Demikian surat ini dibuat, atas perhatian dan kesediaannya diucapkan terima kasih.

Wassalamu 'alaikum wr.wb.

Semarang, 24 November 2022

Wakil Dekan I

Dr. Baidi Bukhori, M. Si

NIP. 19730427 199603 1001

Tembusan

1. Arsip

2. Yang Bersangkutan

SURAT PERSETUJUAN PEMBIMBING I & II



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO
FAKULTAS PSIKOLOGI DAN KESEHATAN
JURUSAN PSIKOLOGI

Jl. Prof. Hamka (Kampus III) Ngaliyan, Semarang 50185, Telp. 76433370

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Yth.
Dekan Fakultas Psikologi dan Kesehatan
UIN Walisongo Semarang
Di Semarang

Assalamu'alaikum. wr. wb.

Dengan ini diberitahukan bahwa saya telah melakukan bimbingan, arahan dan koreksi naskah skripsi dengan judul sebagai berikut.

Judul : FENOMENA TRASH TALKING PADA PEMAIN MOBILE LEGENDS
BANG BANG

Nama : Willy Ado Wicaksono
NIM : 1907016104
Jurusan : Psikologi

Saya memandang bahwa naskah skripsi tersebut sudah dapat diajukan kepada Fakultas Psikologi dan Kesehatan UIN Walisongo untuk diujikan dalam Ujian Munaqosah.

Wassalamu'alaikum. wr. wb.

Mengetahui
Pembimbing I,

Dr. H. Abdul Wahib M. Ag
196006151991031004

Semarang, 28 Desember. 2023
Yang bersangkutan

Willy Ado Wicaksono
1907016104



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO
FAKULTAS PSIKOLOGI DAN KESEHATAN
JURUSAN PSIKOLOGI

Jl. Prof. Hamka (Kampus III) Ngaliyan, Semarang 50185, Telp. 76433370

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Yth.
Dekan Fakultas Psikologi dan Kesehatan
UIN Walisongo Semarang
Di Semarang

Assalamu'alaikum. wr. wb.

Dengan ini diberitahukan bahwa saya telah melakukan bimbingan, arahan dan koreksi naskah skripsi dengan judul sebagai berikut.

Judul : FENOMENA TRASH TALKING PADA PEMAIN MOBILE LEGENDS
BANG BANG

Nama : Willy Ado Wicaksono

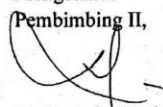
NIM : 1907016104

Jurusan : Psikologi

Saya memandang bahwa naskah skripsi tersebut sudah dapat diajukan kepada Fakultas Psikologi dan Kesehatan UIN Walisongo untuk diujikan dalam Ujian Munaqosah.

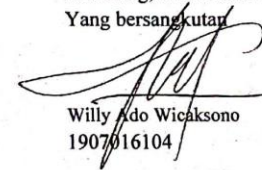
Wassalamu'alaikum. wr. wb.

Mengetahui
Pembimbing II,


Lucky Ade Sessiani M.Psi
198512022019032010

Semarang, 28 Desember. 2023

Yang bersangkutan


Willy Ado Wicaksono
1907016104

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, segala puji syukur bagi Allah yang telah memberikan penulis segala kekuatan dan ketabahan dalam mengerjakan skripsi ini yang mengangkat judul “Fenomena *Trash Talking* Pada Pemain Mobile Legends Bang Bang”. Shalawat serta salam senantiasa tercurahkan kepada junjungan semua umat muslim Rasulullah SAW semoga kita semua mendapatkan syafa’at di hari kiamat kelak Aamiin Ya Rabbal ‘Alamin.

Meski memakan waktu yang tidak sebentar, mengeluarkan uang yang tidak sedikit, dan membutuhkan tenaga yang ekstra sehingga skripsi ini bisa berhasil diselesaikan. Begitu banyak momen yang tercipta dan kenangan yang terukir dalam mewarnai masa-masa perkuliahan penulis. Meski semua terasa indah setiap proses pasti mencapai sebuah akhir untuk bisa menapaki jejak selanjutnya.

Skripsi ini disusun demi dapat memenuhi syarat untuk mendapatkan gelar Sarjana Psikologi di Universitas Islam Negeri Walisongo. Semua yang sudah penulis lakukan tentu tak terlepas dari arahan dari para dosen, doa orang tua, dan dukungan semua pihak yang terus menyupport segala usaha dan kerja keras penulis. Dengan segala kerendahan hati penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya terkhususkan kepada Allah SWT atas segala rahmat yang sudah diberikan kepada hamba, semoga ilmu yang hamba dapatkan selama masa perkuliahan memiliki keberkahan di dalamnya, dan tidak lupa juga kepada Rasulullah SAW dalam menjadi junjungan dan teladan dalam kehidupan penulis. Kemudian penulis tidak lupa mengucapkan segala terima kasih kepada:

1. Papa dan Mama karena selalu mendukung, mencintai dan memberi kehangatan kasih sayang dalam setiap langkah penulis.
2. Ibu Lucky Ade Sessioni M. Psi, sebagai pembimbing dan wali dosen karena sudah membimbing penulis sehingga dapat menyusun skripsi ini sebagaimana mestinya.
3. Bapak Dr. H. Abdul Wahib. M. Ag, sebagai pembimbing yang berhasil membimbing penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
4. Seluruh dosen program studi Psikologi Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang atas segala ilmu yang sudah diberikan semoga setiap kata-kata yang telah disampaikan disertai dengan keberkahan.

5. Alivia Husna Zahara karena berhasil membuat penulis mengerti bagaimana rasanya ketika amarah diredam dengan kasih sayang dan mau menerima segala kekonyolan dan keanehan penulis kemudian mewarnainya dengan rasa cinta.
6. My Oopee band, Niyak, Dimas, Gipar, Fino, Wildan Wases yang berhasil memberi warna baru di masa perkuliahan dengan segala nada-nada dan suara khas yang tidak ada duanya.
7. Las Vegas House, Ronal, Ulin, Muammar, Irfan, Gipar, Wildan, Wases, Lintang, Septian karena sudah memberi penulis tempat untuk tinggal dan mengukir momen-momen seru bersama.
8. Teman mabar yang sangat sopan dan santun Fino, Wildan, Fia, Gipar, Irfan, Lintang, karena sudah mengajari penulis apa rasanya berjuang demi sebuah bintang.
9. Sahabat dari SMA, Pimen karena senantiasa menunggu kepulangan demi bisa bermain bersama dengan penulis dan mencari pengalaman yang asyik.
10. Teman-teman Psikologi C angkatan 2019 karena sudah menemani penulis dalam mencari ilmu selama perkuliahan.
11. Segala pihak yang tidak bisa disebutkan namanya satu persatu yang sudah membantu penulis.

Meski segala kebaikan yang sudah diberikan sejatinya tidak cukup digambarkan hanya dengan kata “terima kasih” tapi penulis merasa sangat bersyukur dan berterima kasih karena penulis sendiri menyadari penulis hanya seorang manusia yang tidak sempurna, begitu pula dengan skripsi ini yang jauh dari kata sempurna. Untuk itu penulis mengucapkan mohon maaf sebesar-besarnya semoga skripsi ini dapat memberi manfaat bagi penulis dan pembaca.

Semarang 28 Desember 2023

Penulis



Willy Ado Wicaksono

1907016104

MOTTO

"Nenekku pernah berkata hidup adalah sebuah perjalanan panjang ke sebuah tujuan. Jatuhkan barang-barang beratmu dan nikmati berjalan dengan tangan tangan kosong."

Tendou Souji a.k.a Kamen Rider Kabuto

"Kau tidak bisa melihat seluruh gambar hingga kau merubah sudut pandangmu"

Trafalgar D Walter Law a.k.a Hearts Pirate Captain

"Jangan pernah mengabaikan sedikit semangat dalam hatimu karena tidak semua orang cukup mengerti betapa berartinya sedikit gerakan bisa mengubah hidupmu"

Willy Ado Wicaksono

DAFTAR ISI

PERNYATAAN KEASLIAN	ii
SURAT PENGESAHAN	iii
SURAT PENUNJUKAN PEMBIMBING	iv
KATA PENGANTAR	vii
MOTTO.....	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
Abstrak	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian.....	6
D. Manfaat Penelitian.....	6
E. Keaslian Penelitian	7
BAB II LANDASAN TEORI.....	10
A. Game Mobile Legends.....	10
1. Definisi Mobile Legends	10
2. Sejarah Terbentuknya <i>Mobile Legends</i>	11
3. Rules/Aturan Bermain Mobile Legends.....	12
4. Fitur Mobile Legends	13
B. <i>Trash Talking</i>	17
1. Definisi <i>Trash Talking</i>	17
2. Karakteristik <i>Trash Talking</i>	18
3. Faktor terjadinya <i>Trash Talking</i>	19
4. Dampak <i>Trash Talking</i>	20
5. <i>Trash Talk</i> dalam perspektif islam.....	20
6. Kerangka Konseptual.....	21
BAB III METODE PENELITIAN	23

A. Jenis Penelitian	23
B. Lokasi Penelitian	24
C. Sumber Data.....	24
D. Teknik Pengumpulan Data.....	26
E. Prosedur Analisis dan Interpretasi Data	31
F. Keabsahan Data	32
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	34
A. Deskripsi Subjek	34
B. Deskripsi Hasil Temuan	36
C. Pembahasan Hasil Penelitian	50
BAB V PENUTUP	66
A. Kesimpulan	66
B. Saran	67
DAFTAR PUSTAKA	68
LAMPIRAN	70
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	163

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kerangka Kriteria Subjek	25
Table 3.2 Pedoman Wawancara.....	27
Table 4.1 Deskripsi Hasil Temuan.....	46
Tabel 4.2 Tabel Reduksi.....	55

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Skema Permasalahan.....	22
Gambar 3.1 Model Analisis Interaktif Miles dan Huberman	32
Gambar 4.1 Kerangka Temuan.....	65

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A Hasil Observasi	71
Lampiran B Koding Wawancara	73
Lampiran C Transkrip Wawancara	84
Lampiran D Dokumentasi	Error! Bookmark not defined.

Abstract

Online games have become something that cannot be separated from everyday life, especially in the lives of today's youth. In an online game, there is definitely something called trash talk. Trash talk itself means insulting, degrading and bragging about yourself to other people. Maybe trash talking sounds trivial to most Mobile Legends players because they feel that trash talking is a normal activity, but behind that, trash talking has quite worrying impacts if it continues to be done. This research tries to examine the background that influences the occurrence of trash talk, then the form or characteristics of trash talking, and the impact of the habit of doing trash talking. Research on Mobile Legends players in the Semarang area, Central Java, used a purposive sampling technique, thereby obtaining 5 research subjects who were considered capable of understanding the phenomenon being studied. This research succeeded in revealing that trash talking has a psychological impact, namely that the subject feels comfortable after doing trash talk and there is also an impact on the subject's way of communicating, namely that their habit of trash talking is carried over to the real world.

Key words: Mobile Legends, Mobile Legends players, trash talk

Abstrak

Game online menjadi sebuah hal yang tidak bisa dipisahkan dalam kehidupan sehari-hari terlebih dalam hidup pemuda pada zaman sekarang. Pada sebuah game online pasti tidak terlepas dari yang namanya *trash talk*. *Trash talk* sendiri memiliki arti menghina, merendahkan dan menyombongkan diri sendiri kepada orang lain. Mungkin *trash talking* terdengar sepele bagi kebanyakan pemain *Mobile Legends* karena dirasa *trash talking* menjadi kegiatan yang lumrah dilakukan tetapi dibalik itu semua *trash talking* memiliki dampak yang cukup mengkhawatirkan bila terus-terusan dilakukan. Penelitian ini mencoba untuk mengkaji apa saja latar belakang yang mempengaruhi terjadinya *trash talk*, kemudian bentuk atau karakteristik *trash talking*, dan dampak yang ditimbulkan dari kebiasaan melakukan *trash talking*. Penelitian kepada para pemain *Mobile Legends* di daerah Semarang Jawa Tengah menggunakan teknik *purposive sampling*, sehingga mendapatkan 5 subjek penelitian yang dianggap mampu memahami fenomena yang sedang diteliti. Penelitian ini berhasil mengungkap *trash talking* memiliki dampak pada psikologis yaitu subjek merasa nyaman setelah melakukan *trash talk* dan juga ada dampak pada cara berkomunikasi subjek yaitu kebiasaan *trash talk* yang mereka biasa lakukan terbawa hingga ke dunia nyata.

Kata Kunci: *Mobile Legends, pemain Mobile Legends, trash talk*

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Game pada saat sekarang ini sudah menjadi sebuah komoditas pada kehidupan beberapa orang bahkan tidak jarang ditemui orang yang menggantungkan hidupnya pada game, tidak hanya anak muda para orang tua pun banyak yang memainkan game dalam mengisi waktu mereka. Ada 2 jenis game yaitu offline dan online, game offline adalah game yang bisa dimainkan secara bebas dan tidak memerlukan jaringan internet untuk dapat memainkannya sedangkan game online memerlukan jaringan internet untuk dapat mengakses dan memainkannya. Bermain game online mempunyai dampak perubahan perilaku dan juga efek tertentu terhadap para pemainnya. Menurut Stamm dan Bowes (Alifanza, 2018) terdapat dua efek dari media terhadap penggunaannya, yang pertama adalah efek primer, yaitu efek yang ditimbulkan karena adanya terpaan, perhatian dan pemahaman, yang kedua adalah efek sekunder, yaitu perubahan tingkat kognitif dan perubahan perilaku, biasanya orang bermain game untuk mengisi waktu luang ataupun karena sedang merasa kesepian. Kesepian sendiri bisa terjadi ketika seseorang tidak mampu membangun kedekatan dalam hubungan interpersonal seperti yang dia harapkan (Dahlberg dkk, 2018).

Berdasarkan data yang dilaporkan oleh *We Are Social*, Indonesia menduduki peringkat ketiga sebagai negara dengan jumlah pemain video game terbanyak di dunia. Hasil dari laporan tersebut mengatakan bahwa ada 94,5% pengguna internet berusia 16-64 tahun di Indonesia yang memainkan game per Januari 2022. Menurut Vice President Corporate Communications Telkomsel, Saki Hamsat Bramono, pada sesi talk show di konferensi DG Con 2022, di Basket Hall Senayan, Jakarta jumlah pemain video game di seluruh dunia sudah mencapai miliaran dan Asia memiliki kontribusi sekitar 50%. Data ini didukung dengan pernyataan dari Direktur Jenderal Aplikasi Informatika (Dirjen Aptika) Kementerian Informasi dan Komunikasi (Kominfo), Samuel A. Pangerapan sesuai dengan Peta ekosistem Industri Game Indonesia tahun 2021, jumlah pemain game di Indonesia mencapai 170 juta orang di berbagai macam platform, dan didominasi oleh platform mobile. CEO Melon Indonesia, Dedi Suherman, dalam talkshow Masterminding the Future of Indonesian Gaming Industry, Expo 2022 Dubai, mengungkapkan bahwasannya mobile

gaming mendominasi market dengan angka 45% diikuti oleh PC, Playstation dan Xbox. Dedi memaparkan bahwa Android mendominasi 31,3% sementara iOS sebesar 14%, diikuti dengan PC 23,8%, Playstation 6,8%, sedangkan Xbox dan Nintendo memperoleh 5,4%.

Ada beberapa game online yang sekarang marak dimainkan, salah satunya adalah game *Mobile Legends Bang-bang* atau yang sering disebut ML yang banyak dimainkan oleh anak-anak, remaja hingga dewasa. *Mobile Legends* adalah sebuah game yang dikembangkan oleh perusahaan bernama *Moonton*. *Mobile Legends* sendiri pertama kali diluncurkan pada tanggal 11 Juli 2016 pada platform *Android* di 3 negara yaitu China, Indonesia, dan Malaysia. Baru pada tanggal 9 November 2016 *Mobile Legends* diluncurkan pada platform *iOS*. *Mobile Legends* sendiri adalah permainan berjenis *MOBA (Multiplayer Online Battle Arena)* yang dimana ini adalah jenis permainan *action real time* atau bermain bersama orang lain secara langsung disaat itu juga, permainan berjenis *MOBA* sendiri adalah sebuah permainan yang terdiri dari 2 tim yang berlawanan, dimana setiap tim nya terdiri dari 5 orang (5vs5). Di dalam permainan setiap pemain diharuskan menghancurkan menara atau yang sering disebut sebagai *tower* agar dapat memenangkan permainan.

Berdasarkan Hootsuite hingga Januari 2019 lalu game *Mobile Legends Bang-bang* masih menduduki popularitas peringkat pertama dengan jumlah pemain aktif terbanyak di Indonesia. Ada beberapa efek yang ditimbulkan dari bermain *Mobile Legends Bang-bang* ada efek positif diantaranya adalah interaksi sosial antar pemain yang terjadi karena memainkan Game online (Gong, Zhang, Cheung, Chen & Lee 2019). Tapi tentu ada juga efek negatif yang ditimbulkan yaitu perilaku para pemain cenderung akan menjadi lebih agresif. Perilaku agresif sendiri merupakan tindakan untuk menyakiti orang lain (Dodge, Coie & Lyneme, 2007). Senada dengan itu Bukhori (2005) mengemukakan bahwasannya agresivitas adalah perilaku yang ditujukan kepada manusia atau benda mati yang bermaksud mencelakakan atau menyakiti baik secara fisik maupun psikis. Meskipun banyak faktor yang menyebabkan seseorang melakukan tindakan agresif tapi bentuk perilakunya tetap sama, yaitu terbuka (secara fisik dan verbal) (Dodge dkk., 2007). Agresi fisik adalah tindakan menyakiti dengan melakukan tindakan fisik, sedangkan agresi verbal adalah tindakan menyakiti dengan ekspresi verbal (Eliani, Yuniardi & Masturah, 2018).

Tidak jarang player yang merasa frustrasi akan mulai mengeluarkan kata-kata yang tidak pantas kepada lawan maupun kawannya sendiri, dan fenomena yang ditimbulkan dari dampak negatif kebebasan di dalam fitur chat tadi disebut dengan istilah *trash talking*. *Trash talking* merupakan perbuatan menyerang orang lain secara verbal dengan kata-kata yang menyinggung, mengejek, dan merendahkan yang memiliki tujuan tertentu seperti menurunkan atau menjatuhkan semangat tim lawan yang kemudian akan menunjukkan dominasi pada pemain lain. Pada sebagian kasus yang terjadi tidak jarang ditemukan perilaku *trash talk* yang dilakukan untuk menyerang langsung pribadi pemain lain hingga sampai menjerumus kearah SARA.

Perilaku *trash talking* yang berlebihan terkadang memiliki efek serius kepada para pelakunya. Pada 13 Agustus 2013, seorang remaja 15 tahun meninggal dunia karena diserang oleh sekelompok orang misterius pada saat bermain game online di warnet di daerah Jakarta Timur, kasus seperti ini pun bukan hanya terjadi di Indonesia saja karena faktanya seorang remaja di Vancouver, Kanada juga mendapat perlakuan penganiayaan karena melakukan *trash talking* ketika sedang bermain game online yang berakibat pada jari-jarinya yang patah karena dipukul menggunakan sebuah tongkat. Bahkan ada kasus yang sampai terekam kamera seperti kejadian di Filipina, ketika seseorang sedang bermain di warnet tiba-tiba mengalami pengeroyokan oleh orang-orang tidak dikenal. Beberapa kasus diatas tentunya dapat menunjukkan betapa seriusnya dampak yang dapat ditimbulkan oleh *trash talking* apalagi bila dilakukan secara berlebihan. Salah satu penyebab kenapa hal ini bisa terjadi karena di dunia virtual sendiri mereka memiliki kemampuan untuk berinteraksi satu-sama lain tanpa bertatap muka secara langsung.

Kebiasaan untuk tidak saling bertatap muka ini tentunya memberikan mereka keberanian untuk melakukan *trash talking* karena menganggap identitas mereka yang aman dan tidak akan diketahui. Perilaku *trash talking* kemudian berpotensi menjadi sebuah kebiasaan karena prinsip anonimitas yang membuat para pelaku merasa aman tanpa beban identitas dan konsekuensi yang mengikutinya (Cole & Griffiths, 2007). Ditambah lagi pada saat ini kebanyakan jasa penyedia game online akan lebih memilih untuk mendapat keuntungan dan akan lebih mengabaikan kualitas pelayanan. Sanksi yang diberikan pada pelaku *trash talking* akan terjadi apabila kelakuannya sudah terlalu berlebihan dan sudah

mengandung unsur SARA dan, Sanksi yang diberikan para penyedia jasa pun terhitung “ringan” dan hampir tidak memiliki efek jera sama sekali karena para penyedia jasa hanya akan melakukan pembatasan kepada pemain untuk melakukan percakapan di dalam game dalam batas waktu tertentu apabila melakukan *trash talking*, dan hukuman yang paling berat hanya penghapusan profil atau akun pemain secara permanen (*banned character / ID*). Kurangnya hukuman para penyedia jasa kepada pemain yang memiliki dampak langsung pada kehidupan nyata seringkali membuat pelakunya tidak merasa kapok dan cenderung akan terus kembali dengan membuat akun baru dan kembali melakukan *trash talking*. Ketiadaan sanksi (punishment) yang memiliki efek jera akan membuat perilaku semakin diperkuat (Skinner, 1988). Ketika motivasi untuk melakukan *trash talking* terpenuhi, maka perilaku tersebut akan cenderung terus dilakukan. Akibatnya apabila terus dilakukan dikhawatirkan perilaku ini akan menjadi kebiasaan dan berpotensi terbawa ke dunia nyata.

Dalam permainan *Mobile Legends* ini banyak pemain yang salah menggunakan kata-kata dalam bermain. Tidak sedikit dari mereka yang bermain menggunakan kata-kata kasar seperti “tolol”, “goblok” “bego” dan kata yang kasar lainnya. Fenomena ini tentunya sudah keluar dari tujuan diciptakannya fitur chat dan voice dalam game online yang tujuan awalnya untuk mempermudah koordinasi setiap pemain. Pada penelitian kali ini peneliti akan mencoba untuk mempelajari perilaku *trash talking* yang dilakukan oleh para pemain dalam rentang usia dewasa awal, seseorang yang sudah dalam tahap perkembangan dewasa awal diharapkan sudah memiliki cara berpikir yang logis, memiliki pertimbangan yang lebih terbuka dan adil.

Dari aspek sosial, sifat kedewasaan dapat dilihat dari bagaimana seseorang menyukai pergaulan, memahami watak orang lain, dan bagaimana caranya agar disukai oleh orang lain dalam pergaulannya (Hurlock, 1999). Artinya ketika seseorang berada dalam tahap dewasa awal akan lebih berusaha untuk tidak menyakiti perasaan dan merusak hubungan sosial dengan orang lain di dalam dunia nyata maupun virtual, jadi dengan dasar pemikiran seperti ini seharusnya seseorang dapat membedakan perilaku yang mestinya dihindari dan menganggap ada perilaku yang semestinya tidak dilakukan di dunia nyata walaupun dalam dunia virtual perilaku tersebut bisa dibilang lumrah dilakukan oleh

beberapa orang. Namun tetap saja setiap perilaku memiliki konsekuensinya sendiri maka dari itu, peneliti ingin melihat apa saja dampak yang ditimbulkan perilaku *trash talking* dalam game online *Mobile Legends Bang Bang* kepada pemain yang berada pada tahap dewasa awal. Diharapkan dengan penelitian ini, para pemain dapat semakin menyadari manfaat sebenarnya dari game online dan dapat memberikan masukan kepada para penyedia jasa layanan game online bagaimana mereka harus memberikan respon yang seharusnya pada para pemain dan dapat menghasilkan produk game yang bermanfaat tanpa mengurangi esensi dari game itu sendiri. Fenomena *trash talk* memiliki potensi dalam memberi pengaruh hubungan sosial, khususnya bagi para pemain *Mobile Legends*. Oleh karena itu adanya penelitian ini dimaksudkan untuk mencari tahu fenomena *trash talk* dapat memberi pengaruh hubungan sosial serta cara mengatasi berdasarkan kenyataan di lapangan.

Terdapat beberapa faktor yang melatar belakangi para pemain tersebut melakukan *trash talking* dan dari pra riset yang telah dilakukan beberapa faktor tersebut adalah emosi, bertemu dengan pemain yang tidak jago, bertemu dengan player yang sombong dan sok jago, bertemu dengan bocil (bocah cilik) atau anak-anak sd hingga smp yang belum mampu atau belum bisa bermain. Data yang ditunjukkan dari hasil pra riset yang sudah dilakukan melalui google form oleh 8 orang membuktikan bahwa setiap responden pernah setidaknya satu kali melakukan perilaku *trash talking* yang dipengaruhi oleh teman bermain yang tidak kompeten, walaupun ada yang melakukannya hanya untuk bersenang-senang karena menganggap bahwa *trash talking* dapat memicu emosi lawan apabila tindakan tersebut ditujukan kepada lawan bermain bahkan mereka pun sering bertemu dengan pemain lain yang melakukan *trash talk* tersebut, baik yang ditujukan kepada lawan maupun kepada teman satu tim. Karena perilaku *trash talk* beberapa responden terdapat melakukan penolakan sosial kepada teman yang melakukan *trash talking*, teman tersebut tidak akan diajak bermain lagi karena perbuatan itu dianggap tidak menyenangkan, mengganggu fokus ketika bermain dan tidak sebanding dengan skill yang dimiliki.

B. Rumusan Masalah

1. Apa saja bentuk perilaku yang dapat ditimbulkan dari fenomena *trash-talking* di kalangan pemain game *Mobile Legends Bang Bang*?

2. Apa saja motif yang menyebabkan munculnya fenomena *trash-talking* di kalangan pemain game *Mobile Legends Bang Bang*?
3. Apa saja dampak yang dapat ditimbulkan dari fenomena *trash-talking* di kalangan pemain game *Mobile Legends Bang Bang*?

C. Tujuan Penelitian

1. Mengetahui Apa saja bentuk perilaku yang dapat ditimbulkan dari fenomena *trash-talking* di kalangan pemain game *Mobile Legends Bang Bang*
2. Mengetahui Apa saja motif yang menyebabkan munculnya fenomena *trash-talking* di kalangan pemain game *Mobile Legends Bang Bang*
3. Mengetahui Apa saja dampak yang dapat ditimbulkan dari fenomena *trash-talking* di kalangan pemain game *Mobile Legends Bang Bang*

D. Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diambil dari pelaksanaan penelitian ini adalah manfaat teoritis dan praktis:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dan memberikan kontribusi kepada ilmu pengetahuan, terutama dalam bidang psikologi dan komunikasi. Dikarenakan pada penelitian ini peneliti mengkaji tentang *trash-talking* yang merupakan salah satu bentuk dari agresivitas verbal yang menjadi salah satu pembahasan dalam psikologi. Penelitian ini juga diharapkan mampu memberikan pandangan yang lebih luas pada pembahasan agresivitas karena pembahasan di dalam penelitian lebih terkhususkan pada agresivitas verbal.

2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis memberikan hasil yang lebih jelas karena tidak hanya soal teori tapi bisa diterapkan dan penerapannya bisa dilakukan secara transparan. Manfaat praktis akan selalu bisa dirasakan selama penerapannya terus berlangsung. Sehingga manfaat praktis dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Manfaat praktis bagi peneliti, yaitu memberikan pengetahuan baru dan pengalaman dalam meneliti fenomena *trash talking* pada pemain *Mobile Legends Bang Bang*.
- b. Manfaat praktis bagi lingkungan sosial sendiri diharapkan terdapat hasil penelitian yang mampu membuat seluruh pelaku sosial khususnya para pemain agar bisa meninggalkan ataupun tidak melakukan lagi perilaku *trash talking* dan para penyedia jasa game online bisa memberikan hukuman yang sesuai apabila ada pemain yang melakukan *trash talking*.
- c. Manfaat praktis bagi praktisi akademik, yaitu mampu memberikan saran dan masukan bagi para pelaku akademik baik guru maupun pelajar untuk dapat menerapkan pengetahuan mengenai fenomena *trash-talking* di kalangan pemain *Mobile Legends Bang Bang*.

E. Keaslian Penelitian

Peneliti berhasil menemukan beberapa referensi dan sudah melakukan telaah pada penelitian-penelitian yang sudah pernah dilakukan sebelumnya oleh orang lain, yaitu mengenai *trash talking*. Maksud dari peneliti melakukan telaah ini supaya peneliti bisa menghindari unsur plagiarisme. Selain itu juga telaah ini dapat dijadikan sebagai referensi untuk peneliti yang akan datang dan mengenai *trash talk*. Peneliti kemudian menelaah dan berhasil menemukan apa saja persamaan dan perbedaan dari beberapa penelitian sebelumnya dengan penelitian yang hendak peneliti lakukan. Berikut merupakan beberapa penelitian yang membahas mengenai *trash talk*.

Penelitian pertama adalah penelitian yang dilakukan oleh Nurul Warits Marinsa Putri., Hamiyati dan Shinta Doriza. Pada tahun 2020 yang berjudul “Dampak Game Online: Studi Fenomena Perilaku Trash-Talk Pada Remaja”, pada penelitian ini ditemukan adanya dua faktor yang menjadi pengaruh utama munculnya *trash talking* yaitu, faktor internal (faktor yang berasal dari dalam game) dan faktor eksternal (faktor yang berasal dari luar game). Faktor internal yang menjadi penyebab dan melatar belakangi seseorang untuk melakukan *trash talk* yaitu diantaranya, bertemu orang asing atau tidak dikenal di dalam satu tim, pemain yang memiliki watak egois, terpicu oleh orang lain yang lebih dulu melakukan *trash talk*, keterbatasan bahasa ketika bertemu pemain dari luar negeri, pemain yang masih pemula dan tidak mampu bermain secara benar, hasil permainan yang tidak

sesuai harapan. Sedangkan faktor eksternal diantaranya seperti perubahan cuaca, pengaruh lingkungan, internet yang lambat, menggunakan handphone yang tidak mumpuni atau memenuhi standar untuk bermain.

Penelitian yang kedua dilakukan oleh Gusti Ngurah Oka Candrakusuma, Ni Made Ras Amanda Gelgel, dan Ade Devia Pradipta pada tahun 2017 dengan judul “Perilaku Trash-Talking Remaja Dalam Game Online Dota 2” dalam penelitian ini berhasil ditemukan bahwasannya ada pengaruh dari kognisi pada pandangan para pemain terhadap permainan Dota 2. Hasilnya terdapat 2 perbedaan pandangan yaitu, yang pertama memandang permainan Dota 2 adalah hal serius dan tidak boleh diremehkan sedangkan yang kedua memandang sebaliknya. Perbedaan tersebut menghasilkan berbagai alasan yang berbeda dalam memotivasi pemain untuk melakukan *trash talking*, misalnya ada yang melakukan *trash talking* demi kepentingan tim supaya strategi yang dijalankan dapat berhasil sedangkan yang lain melakukannya hanya untuk sekedar menghibur diri saja.

Peneitian ketiga disusun oleh Cahyo Sukma Wardana pada tahun 2022 dengan judul “Trash-Talk dan Perubahan Perilaku Komunikasi (Studi Fenomenologi Mengenai Perubahan Perilaku Komunikasi Pada Kelompok Bermain 1UP Esport)”. Penelitian ini menunjukkan bahwasannya *trash talking* terjadi karena perubahan perilaku. Ada dua kategori yang membedakan kenapa *trash talk* bisa muncul. Pertama, hanya untuk mencari kesenangan dan hiburan saja. Dalam hal ini, subjek lebih termotivasi melakukan *trash talk* demi menyalurkan luapan emosinya atau untuk merendahkan pemain lawan. Penyaluran luapan emosi disini termasuk di dalamnya ungkapan refleksi tingginya intensitas ketika sedang bermain, adapun yang melakukannya untuk menghidupkan api konflik diantara pemain, lalu ada yang menunjukkan ketidaksetujuan, kontroversi, dan pertentangan. Kedua, demi meluncurkan strategi supaya dapat mencapai kemenangan.

Penelitian yang keempat disusun oleh Achmad Fariz pada tahun 2017 dengan judul “Dampak Komunikasi Trashtalk terhadap Gamers dalam Permainan Game Online Dota 2 Di Warung Internet Tumang Game Online Kabupaten Jember”. Penelitian ini menunjukkan kesamaan seperti penelitian pertama dimana ada 2 faktor yang melatar belakangi munculnya *trah talk*, yaitu faktor internal dan eksternal. Faktor internal yaitu keterbatasan bahasa dari pemain itu sendiri dan tidak mengerti peraturan di dalam permainan Dota 2. Kemudian faktor eksternal yaitu lingkungan atau kawasan sekitar

warung internet game online Tumang. Tak hanya faktor dampaknya pun memiliki dua kategori yaitu internal dan eksternal. Dampak internal yaitu dampak yang muncul di dalam permainan seperti mendapatkan laporan dari pemain lain hingga berujung pada *banned* atau pemblokiran akun. Kemudian dampak secara eksternal dapat membentuk kepribadian yang buruk, timbul konflik dengan pemain lain, dan sanksi sosial.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Game Mobile Legends

1. Definisi Mobile Legends

Mobile Legends: Bang Bang adalah sebuah permainan video daring atau mobile game yang dikembangkan dan diterbitkan oleh *Moonton*. Permainan ini dirancang untuk dimainkan pada perangkat seluler, seperti smartphone dan tablet. *Mobile Legends* adalah permainan berjenis *multiplayer online battle arena (MOBA)* yang memungkinkan pemain untuk berpartisipasi dalam pertempuran tim melawan pemain lain dalam pertandingan 5 lawan 5. Dalam *Mobile Legends*, setiap pemain mengendalikan seorang *hero* atau karakter yang memiliki kemampuan dan peran unik dalam tim. Terdapat berbagai macam hero yang dapat dipilih, termasuk role seperti *tank*, *fighter*, *assassin*, *mage*, *marksman*, dan *support*. Setiap *hero* memiliki keahlian dan kemampuan khusus yang dapat digunakan dalam pertempuran.

Tujuan utama dalam *Mobile Legends* adalah untuk menghancurkan struktur utama lawan, yaitu "*Nexus*" atau "*Ancient*". Tim yang berhasil menghancurkan *Nexus* lawan menjadi pemenang dalam pertandingan. Selama pertempuran, pemain perlu bekerja sama dengan anggota tim lainnya, mengatur strategi, melakukan serangan, dan mempertahankan wilayah mereka untuk meraih kemenangan. *Mobile Legends* juga memiliki fitur komunitas yang memungkinkan pemain untuk berinteraksi, bergabung dalam tim, dan berkomunikasi selama pertandingan. Permainan ini juga memiliki sistem ranking dan kompetitif yang memungkinkan pemain naik peringkat berdasarkan kinerja mereka dalam pertandingan. Secara keseluruhan, *Mobile Legends* adalah permainan *MOBA* yang menawarkan pengalaman pertempuran tim yang seru dan kompetitif melalui perangkat seluler. Dalam permainan ini, pemain dapat memilih dan mengendalikan *hero* dengan tujuan menghancurkan *Turret* lawan untuk meraih kemenangan.

2. Sejarah Terbentuknya *Mobile Legends*

Pada awal mulanya *Moonton* didirikan pada tahun 2013 di Tiongkok oleh kelompok pengembang yang memiliki minat dalam industri permainan. Mereka memutuskan untuk fokus pada pengembangan permainan mobile dan pada tahun 2016, *Moonton* meluncurkan *Mobile Legends: Bang Bang*. Kemudian pada tanggal 11 Juli 2016, *Mobile Legends: Bang Bang* resmi diluncurkan untuk perangkat seluler (iOS dan Android). Permainan ini pertama kali dirilis di Indonesia dan langsung mendapatkan popularitas yang signifikan. Penerimaan positif dari pemain di Indonesia mendorong *Moonton* untuk memperluas cakupan permainan ke pasar internasional.

Setelah peluncuran, *Mobile Legends: Bang Bang* dengan cepat mendapatkan popularitas yang pesat di kalangan pemain mobile di seluruh dunia. Permainan ini menarik perhatian pemain dengan grafis yang menarik, gameplay yang seru, dan mekanisme permainan yang mudah dipelajari. Dan seiring dengan pertumbuhan popularitas, *Mobile Legends: Bang Bang* membentuk komunitas pemain yang besar dan aktif. *Moonton* mendukung komunitas ini dengan menyelenggarakan acara-acara dalam permainan, seperti turnamen dan kegiatan promosi. *Mobile Legends* juga berkembang sebagai salah satu permainan esports yang populer, dengan acara-acara turnamen besar dan tim-tim profesional yang bersaing di tingkat regional dan internasional.

Mobile Legends: Bang Bang kemudian melakukan ekspansi ke pasar global. Permainan ini mendapatkan popularitas yang signifikan di berbagai negara di Asia Tenggara, Amerika Latin, Timur Tengah, dan wilayah lainnya di seluruh dunia. *Moonton* secara proaktif berinvestasi dalam pemasaran dan promosi untuk menjangkau basis pemain yang lebih luas. Demi terus mendorong kepopuleran mereka di pasar internasional *Moonton* terus mengembangkan *Mobile Legends: Bang Bang* dengan merilis konten baru secara teratur. Mereka menghadirkan *hero-hero* baru dengan keterampilan dan desain yang unik, memperkenalkan mode permainan tambahan, mengoptimalkan keseimbangan permainan, dan meningkatkan kualitas grafis untuk memberikan pengalaman bermain yang lebih baik bagi para pemain. Dan pada tahun 2021, *Moonton* mengumumkan *Mobile Legends: Bang Bang 2.0*. Versi ini membawa perubahan signifikan dalam aspek permainan, termasuk peningkatan grafis yang lebih

realistis, mekanisme permainan baru, dan peningkatan keseluruhan performa. Mobile Legends: Bang Bang 2.0 dirancang untuk memberikan pengalaman bermain yang lebih mendalam dan memuaskan.

3. Rules/Aturan Bermain Mobile Legends

Mobile Legends Bang Bang memiliki beberapa aturan yang harus dipatuhi oleh para pemain supaya game dapat berjalan dengan adil dan menyenangkan dan beberapa aturan itu adalah:

a. Mode Pertandingan:

Mobile Legends memiliki beberapa mode permainan, termasuk mode Classic, Ranked, Brawl, dan Custom. Pemain dapat memilih mode yang sesuai dengan preferensi mereka.

b. Tim 5 Lawan 5:

Setiap pertandingan Mobile Legends melibatkan dua tim, masing-masing terdiri dari lima pemain. Setiap pemain mengendalikan satu hero dalam tim mereka.

c. Pemilihan Hero:

Sebelum pertandingan dimulai, setiap pemain memiliki kesempatan untuk memilih hero yang akan mereka gunakan. Setiap hero memiliki peran dan kemampuan yang berbeda-beda, dan pemilihan hero yang seimbang dan berkoordinasi sangat penting untuk keberhasilan tim.

d. Wilayah Permainan:

Wilayah permainan Mobile Legends terdiri dari tiga jalur, yaitu atas, tengah, dan bawah, yang terhubung oleh jalan-jalan kecil yang disebut "jungle". Setiap jalur memiliki menara pertahanan yang perlu dihancurkan untuk maju ke wilayah lawan.

e. Kerja Tim dan Komunikasi:

Koordinasi dan kerja tim yang baik sangat penting dalam Mobile Legends. Pemain perlu berkomunikasi dengan anggota tim, menentukan strategi, memberikan bantuan, dan melakukan serangan bersama untuk mencapai tujuan kemenangan.

f. Penghancuran Menara Pertahanan/*Turret/Tower*:

Tujuan utama dalam Mobile Legends adalah menghancurkan *Turret* lawan. *Turret* merupakan struktur utama yang terletak di pangkalan lawan. Tim yang berhasil menghancurkan *Turret* lawan menjadi pemenang.

g. Pengendalian Minion dan Monster Hutan:

Selama pertandingan, pemain dapat mengendalikan minion, yaitu pasukan kecil yang muncul secara teratur dan bergerak menuju wilayah lawan. Pemain juga dapat melawan monster hutan untuk mendapatkan keuntungan, seperti pengalaman tambahan dan buff.

h. Sistem Level dan Kredit Emas:

Pemain akan meningkatkan level karakter mereka seiring berjalannya permainan, yang memberikan akses ke kemampuan dan keterampilan baru. Selain itu, pemain juga mendapatkan kredit emas selama permainan, yang dapat digunakan untuk membeli item yang meningkatkan kekuatan karakter.

4. Fitur Mobile Legends

1. *Classic mode*

Classic mode adalah metode standar yang paling umum dalam *mobile legends* dan merupakan mode yang paling cocok bagi para pemula untuk mengenal lingkungan di dalam area game karena mode ini tidak akan berpengaruh pada peringkat pemain tetapi berpengaruh pada *win rate* atau ratio kemenangan *hero*. Di dalam mode ini pemain dapat bermain dalam pertandingan 5 vs 5 melawan tim lawan

Mode ini memiliki beberapa karakteristik:

- a. Durasi pertandingan yang lebih lama daripada mode brawal dengan kisaran waktu diantara 15 sampai 20 menit tergantung pada kecepatan permainan dan strategi yang dipakai bisa lebih lama ataupun lebih cepat
- b. Struktur wilayah dari mode *classic* terdiri dari tiga jalur (atas, tengah, bawah) yang saling terhubung oleh jalan-jalan dan area hutan. Dari

setiap jalur terdapat *turret* atau menara pertahanan yang harus dihancurkan oleh lawan.

- c. Pemilihan *hero* atau karakter yang akan dimainkan. Pemain dapat memilih *hero* sesuai *role* yang akan mereka mainkan, setiap *hero* memiliki karakteristiknya masing-masing sehingga pemilihan *hero* yang tepat dapat mempengaruhi hasil pertandingan. Di mode *classic* sendiri memiliki fitur *hero* gratis mingguan yang dapat dimainkan bagi pemain yang tidak memiliki *hero* tersebut, *hero* gratis ini akan berubah setiap minggunya.
- d. Fokus Pada *Farming* dan *Teamwork*. Kegiatan *farming* adalah aspek penting dalam permainan karena membantu pemain untuk meningkatkan level *hero* mereka dan juga mendapat *gold* yang digunakan untuk membeli *item* yang diperlukan untuk menjadi lebih kuat karena seiring dengan meningkatnya level tentu *hero* mereka akan diperkuat. Jadi melakukan *farming* yang efisien akan membantu tim lebih mudah mendapatkan kemenangan karena tentu saja jika *hero* kita semakin kuat semakin besar kemungkinan mengalahkan *hero* lawan dan mempermudah menghancurkan *turret* lawan.

2. *Ranked mode*

Secara umum mode ini tidak berbeda jauh dengan mode *classic*, hanya saja dalam mode ini memungkinkan pemain untuk meningkatkan peringkat mereka yang menjadikan mode ini menjadi mode paling kompetitif di dalam game *Mobile Legends: Bang-Bang*.

Ada beberapa karakteristik khusus di dalam mode *ranked*:

- a. Sistem peringkat yang membagi pemain dalam beberapa tingkatan dimulai dari yang terendah yaitu *warrior*, *elite*, *master*, *grandmaster*, *epic*, *legend*, *mythic*, *mythical glory*, dan yang terbaru dan tertinggi adalah *mythical immortal*. Peringkat para pemain ditentukan dari hasil pertandingan jika menang maka akan naik, sebaliknya jika kalah maka akan turun.

- b. Mekanisme kenaikan peringkat tentu ditentukan dari hasil pertandingan, setiap kemenangan akan memberikan pemain satu bintang dan apabila pemain sudah mencapai jumlah bintang tertentu akan membuat pemain naik ke peringkat selanjutnya. Apabila pemain kalah dalam pertandingan maka bintang yang diperoleh akan hilang, jika pemain terus menerus kalah hingga tak memiliki bintang sama sekali maka kekalahan selanjutnya akan menurunkan peringkat pemain.
- c. Pemilihan *hero* dan *ban* di dalam mode *ranked* menjadi salah satu ciri khas yang tidak dimiliki mode lain di *mobile legends*. Sebelum memulai permainan para pemain akan memilih *hero* yang akan mereka pakai dan memban *hero* yang dilarang digunakan selama pertandingan berlangsung, *hero* yang sudah dipakai maka tidak akan bisa dipakai oleh tim lawan. Pada tahap ini memungkingkan tim untuk membangun komposisi yang kuat untuk melawan *hero* lawan.
- d. Mode *ranked* dalam *mobile legends* memberikan tantangan dan kepuasan tersendiri bagi para pemain yang ingin menguji kemampuan mereka dan meraih prestasi dan peringkat tertinggi dalam permainan. Pemain dapat berkompetisi dengan pemain yang memiliki tingkat keterampilan sebanding dan meraih tingkat tertinggi dalam peringkat global

3. *Brawl mode*

Mode *brawl* adalah mode permainan yang menawarkan pengalaman bermain yang lebih santai berbeda dengan mode *classic* dan *ranked* yang lebih kompetitif, dalam mode ini pemain dapat mengikuti pertandingan dengan aturan unik dan menyenangkan sehingga cocok untuk pemain yang ingin bersantai dan hanya sekedar menghabiskan waktu saja.

Diantara karakteristik mode *brawl* adalah:

- a. Format pertandingan yang lebih cepat dibandingkan dengan mode permainan lainnya. pertandingan ini memiliki durasi yang lebih

pendek, biasanya antara 5 hingga 10 menit, sehingga cocok untuk sesi permainan yang lebih singkat.

- b. Pemilihan *hero* acak menjadi salah satu ciri khas dari mode ini dimana tidak seperti mode lain di *brawl* pemain tidak memiliki kendali penuh atas pemilihan *hero*. Dalam mode ini pemain akan menggunakan *hero* yang disediakan acak oleh sistem sehingga membuat para pemain dapat mencoba *hero* lain yang belum pernah mereka mainkan.
- c. Hanya ada satu jalur yang ada di dalam mode *brawl* karena pada dasarnya *brawl* menawarkan permainan yang lebih cepat sehingga tidak seperti mode lain yang memiliki tiga jalur (atas, tengah, bawah) mode *brawl* hanya memiliki jalur tengah saja dan masing-masing tim hanya memiliki 3 *turret* sehingga permainan akan berjalan lebih cepat.

4. Peta/Map

Di dalam *mobile legends* map adalah sebuah tampilan visual yang menampilkan wilayah permainan yang terdiri dari tiga jalur (atas, tengah, bawah) serta area hutan yang menghubungkan ketiga jalur tersebut.

Map berfungsi sebagai lingkungan tempat berlangsungnya pertempuran antara dua tim, masing-masing tim memiliki pangkalan sendiri di ujung map, dimana terdapat *turret* utama yang harus dihancurkan oleh tim lawan supaya dapat memenangkan pertandingan.

5. Skin dan Kustomisasi

Pemain dapat membeli dan memperoleh skin untuk mengubah tampilan *hero* mereka menjadi lebih unik dan lebih terasa istimewa. Seringkali fitur skin ini menjadi ajang pamer antar pemain karena ada

B. Trash Talking

1. Definisi Trash Talking

Trash talk merupakan salah satu bentuk komunikasi verbal yang dilakukan secara sengaja atau secara sadar oleh seseorang dengan tujuan untuk memenuhi alasan pribadi dalam bentuk positif maupun negatif. *Trash talk* bisa menjadi positif apabila dilakukan dengan maksud untuk memotivasi dan kesenangan, sebaliknya akan menjadi negatif apabila digunakan untuk mengganggu dan mengintimidasi (Conmy, 2008). Disisi lain menurut (Aicinena, 2010) *Trash talk* adalah sebuah aktivitas yang dilakukan untuk menyombongkan diri, memprovokasi, mengintimidasi atau menjatuhkan mental lawan melalui kata verbal ataupun menggunakan simbol non verbal.

Aktivitas *trash talk* sering digunakan oleh para pemain gim dengan tujuan untuk meningkatkan kepercayaan diri dan disaat yang bersamaan untuk menjatuhkan mental lawan atau membuyarkan konsentrasi karena ketika seseorang terpancing dan merasa emosi maka lawan akan sulit untuk fokus dan cenderung melakukan kesalahan karena terlalu gegabah, hal seperti ini biasa digunakan di dalam situasi atau kondisi yang kompetitif. Menurut Fox, Gilbert, dan Tang (2018) perilaku *trash talking* ini mempunyai tujuan yang utamanya untuk mengganggu fokus. Sayuno (2012) menjelaskan bahwa *trash talking* ini digunakan untuk menjatuhkan, mengambil alih pikiran dan rasa percaya diri lawan.

Kemudian lebih dari itu Yip, Schweitzer, dan Nurmohamed (2018) mengutarakan bahwa *trash talking* memiliki tujuan untuk mengintimidasi, mengalihkan perhatian atau mempermalukan lawan, dan juga meningkatkan moral para pelaku *trash talking* (dalam upaya untuk menyombongkan kemampuan diri maupun timnya). Walaupun begitu menurut (Shae, 1997:58) tindakan seperti ini lebih sering dianggap sebagai tindakan yang pengecut dan dapat mengakibatkan terganggunya jalan permainan bagi banyak orang dan dapat membuat seseorang lupa bahwasannya lawan memiliki perasaan.

Bisa dikatakan dengan kata lain bahwasannya *trash talking* adalah sebuah agresivitas verbal yang dilakukan untuk menyerang seseorang karena, menurut (Sweet & Strauss, 1992) agresi verbal adalah sebuah komunikasi yang dilakukan dengan tujuan menyakiti dengan cara menyerang psikologis. Psikologi sendiri memandang

bahwasannya komunikasi diawali dengan adanya stimulus yang masuk pada organ penginderaan yang berbentuk data mentah atau kata lain belum diproses yang kemudian akan direspon secara psikis oleh otak.

Trash talk merupakan bagian dari *flaming* yang dimana *flaming* sendiri adalah bagian dari *cyberbullying*, *cyberbullying* adalah bentuk perilaku kekerasan dan penindasan, dapat dilakukan dalam bentuk kata-kata yang kasar, meremehkan, komentar kasar, ataupun ancaman yang dapat terjadi melalui media elektronik atau dunia maya (Ferdon & Hertz, 2013; Melnroy & Mishna, 2017). Sehingga menurut (Willard, 2017) *flaming* adalah salah satu jenis *cyberbullying* yang dapat diartikan sebagai perkelahian yang dilakukan secara online menggunakan kata-kata kasar dan kalimat kemarahan. *Flaming* juga memiliki arti sebagai tindakan provokasi situasi atau orang lain menggunakan bahasa yang kasar dan tidak sopan, melakukan penghinaan, menjatuhkan reputasi dan kehormatan yang dapat berujung dengan perkelahian melalui media sosial. Dari (Moor dkk, 2010, yang dikutip oleh Elliot, 2014) segala perilaku tidak menyenangkan dalam dunia daring yang diberikan kepada pelaku daring lainnya disebut dengan *flaming*.

Dari beberapa penjelasan diatas dapat kita temukan bahwa *trash talking* adalah sebuah agresivitas verbal dalam konteks kompetitif karena, agresivitas verbal adalah komponen motorik seperti melukai dan menyakiti orang lain yang diungkapkan melalui ungkapan verbal, seperti berdebat untuk menunjukkan ketidaksetujuan atau ketidaksukaan, menyebarkan gosip, dan kadang bersikap sarkatis (Buss & Perry, 1992).

2. Karakteristik *Trash Talking*

Yip, Schweitzer, dan Nurmohammed (2017) membagi beberapa karakteristik dalam *trash talking*, yaitu:

- a. Pertama, *trash talking* adalah sebuah ketidaksopanan yang diucapkan dalam konteks kompetitif dimana dua pihak atau lebih bersiang untuk mendapatkan sumber daya, pengakuan atau status. *Trash talking* terjadi dalam interaksi yang ditentukan oleh norma persaingan yang kuat dan kurangnya peluang untuk berkolaborasi.
- b. Kedua, *trash talking* adalah sebuah komunikasi agresif yang melibatkan ejekan atau membesar-besarkan diri sendiri. Dalam interaksi kompetitif dengan lawan,

trash talking seringkali ditandai dengan niat untuk menyakiti lawan dan melibatkan ejekan yang mengkritik identitas, keanggotaan kelompok, kompetensi atau kinerja lawan.

- c. Ketiga, *trash talking* bisa terjadi dengan atau tanpa kehadiran lawan bicara. Dalam interaksi secara langsung atau tatap muka *trash talking* diucapkan dengan maksud kepada lawan untuk meninggikan diri dan/atau merendahkan target. Tetapi *trash talking* juga bisa dilakukan tanpa kehadiran target, bahkan ketika targetnya tidak ada seorang pelaku *trash talking* dapat melayangkan komentar-komentar yang menyombongkan dirinya sendiri ataupun komentar yang menghina lawannya. Komentar-komentar ini dapat meningkatkan kepercayaan diri si pelaku *trash talking*, mengubah persepsi audiens, atau mempengaruhi perilaku target ketika pesannya sampai kepada target.

3. Faktor terjadinya *Trash Talking*

Dikarenakan *trash talking* sendiri adalah bagian dari agresivitas verbal maka menurut Berkowitz (dalam Kartika, 2015) ada beberapa faktor yang mempengaruhi perilaku agresivitas verbal yaitu adalah frustrasi, pikiran, kepribadian, keluarga, proses sosialisasi, pola asuh, dan lingkungan luar. Sejalan dengan itu Bandura, Ross, dan Ross A (dalam Zahri & Savira, 2017) menjelaskan faktor yang dapat berpengaruh pada seseorang dalam melakukan perilaku agresivitas verbal diantaranya faktor biologis, frustrasi dan belajar melakukan tindakan agresi itu sendiri.

Menurut Fariz (2017) untuk *trash talking* sendiri terdapat ada beberapa faktor-faktor yang dapat mempengaruhi seseorang dalam melakukan perilaku *trash talking* dalam permainan Mobile Legends yaitu:

- a. Keegoisan pemain dapat menjadi salah satu faktor yang memicu munculnya *trash talking*. Karena pemain egois cenderung tidak sabar, tidak mau mendengarkan saran dari rekannya, dan suka bertindak gegabah dan semaunya yang dapat menuntun tim kepada kekalahan. Egois adalah karaktersitik pemain yang termasuk dalam salah satu faktor internal penyebab *trash talking*.
- b. Bertemu dengan pemain yang tidak memahami peraturan di dalam permainan dan cara bermain yang benar. Para pemain yang baru bergabung ke dalam permainan seringkali mengabaikan bahkan tidak membaca sama sekali

peraturan dan panduan bermain yang membuat rencana atau ritme permainan menjadi rusak dan merugikan tim.

- c. Pengaruh dari lingkungan dapat memicu seseorang yang tadinya tidak memiliki kecenderungan untuk melakukan *trash talking* menjadi memiliki kecenderungan untuk melakukannya karena lingkungan disekitarnya seperti teman ataupun keluarga melakukan *trash talk*.

4. Dampak *Trash Talking*

Dampak yang dapat ditimbulkan dari perilaku *trash talking* diantaranya adalah mempengaruhi perilaku kompetitif, mempengaruhi psikologis, dapat menyebabkan timbulnya masalah, menurunkan kinerja dan kreatifitas seseorang (Yip, Schweitzer & Nurmohamed 2018). Dampak lain menurut Greitemeyer (2018) adalah dapat mempengaruhi kehidupan sosial, sejalan dengan itu Fariz (2017) mengatakan bahwasannya *trash talking* bisa menimbulkan sanksi sosial, menunjukkan kepribadian yang buruk kepada orang lain, dan dapat menimbulkan munculnya konflik. Dan tak hanya sampai situ saja menurut Fox, Gilbert, dan Tang (2018) pada beberapa kondisi perilaku *trash talking* dapat dikategorikan sebagai tindakan pelecehan.

Hal ini sesuai dengan yang terjadi di dalam permainan *Mobile Legends Bang Bang* bahwasannya terdapat tindakan yang sampai melibatkan SARA terhadap suatu suku tertentu apabila seorang pemain bertemu dengan pemain lain yang kurang mampu bermain atau melakukan *trolling* akan dicap berasal dari suku tertentu hingga akhirnya memicu pada perdebatan yang dibumbui dengan saling hina antar suku, dan dalam beberapa kasus tertentu ada beberapa pemain yang sudah sangat marah akan menghina agama tertentu. Hal seperti ini tentunya sangat bertolak belakang dengan nilai kemanusiaan dan tujuan dari permainan tersebut diciptakan yang mana untuk membangun momen bersenang-senang bersama teman tetapi hasil yang terjadi sangat berbeda dari yang diharapkan.

5. *Trash Talk* dalam perspektif islam

Trash Talk sebagai salah satu bentuk dari agresivitas verbal yang mempunyai arti sendiri dalam perspektif islam. Agresivitas verbal dalam pengertian para ahli psikologi diartikan sebagai suatu perilaku menyerang, merugikan, dan menyakiti orang lain melalui perkataan atau penolakan (Buss & Perry, 1992: 457). Dalam agama islam

agresivitas adlah perilaku tidak baik yang harus dihindari oleh para umatnya, dikarenakan hal ini bisa menimbulkan pengaruh buruk baik pada diri sendiri maupun orang lain di sekitarnya.

Agresivitas verbal di dalam islam adalah masalah yang cukup serius bahkan salah satu surah di Al-Qur'an bernama Al-Humazah yang berarti pengumpat. Allah subhanahu wa ta ala berfirman pada Al-Qur'an surat Al-Humazah ayat 1 yang artinya:

“Celakalah setiap pengumpat lagi pencela.”

Dalam tafsir Al mishbah jilid 15 (Shihab, 2002: 511-513) ayat ini menunjukkan bahwa Allah subhanahu wa ta ala menyebutkan golongan yang akan mengalami kerugian dan bahkan kecelakaan. Kata wail (وَيْلٌ) diartikan sebagai kecelakaan bagi setiap pengumpat dan pencela yang melakukannya secara berulang-ulang. Kata tersebut juga digunakan untuk menggambarkan atau mendoakan kesedihan, kecelakaan, dan kenistaan. Sementara itu kata humazah (هُمَزَةٌ) diartikan sebagai tekanan dan dorongan yang keras. Sedangkan kata lumazah لُمْزَةٌ diartikan sebagai penggambaran untuk menggambarkan ejekan yang mengundang tawa (Shihab, 2002: 511-513).

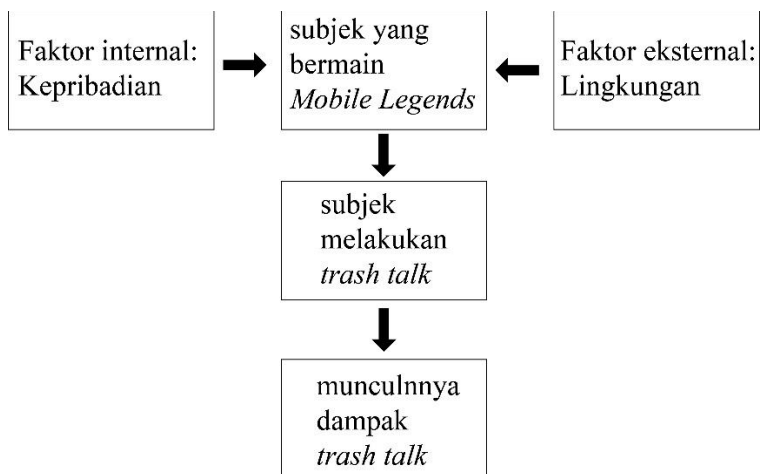
Dalam ayat tersebut, Allah akan murka kepada hamba-Nya yang melakukan perilaku mengumpat, mencela, dan menyakiti orang lain, sehingga azab-Nya akan ditujukan atau ditimpakan kepada setiap manusia yang melakukan perbuatan tersebut. Tentu saja hal ini menunjukkan kita tidak boleh menganggap remeh setiap dosa yang kita lakukan walau itu terlihat sepele dimata kita tetapi tidak bagi Allah Tuhan Yang Maha Esa.

6. Kerangka Konseptual

Para pemain *Mobile Legends* yang melakukan *trash talk* memiliki faktor yang melatar belakanginya diantaranya adalah keegoisan pemain itu sendiri, keterbatasan bahasa ketika bertemu pemain dari negara lain, bertemu dengan pemain yang tidak mengerti cara bermain hingga berujung pada perseteruan antar rekan satu tim, dan juga adanya pengaruh dari lingkungan sekitar sehingga memicu orang lain untuk melakukan hal serupa. Faktor yang sudah disebutkan sebelumnya menjadi pemicu seseorang untuk melakukan *trash talk* dan berpeluang akan menjadi kebiasaan yang akan

dilakukan secara terus menerus dan dapat menimbulkan dampak serius bagi pelakunya bila *trash talk* yang dilakukan sudah terlalu parah.

Gambar 2.1 Skema Permasalahan



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Pendekatan yang dipilih pada penelitian ini adalah pendekatan kualitatif, penelitian kualitatif dipilih sebab ada beberapa faktor yang lebih diutamakan dalam hal penjabaran dan penjelasan tentang sebuah fenomena yang akan diteliti. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang berusaha mempelajari suatu kejadian khusus dan mendalami hal atau kasus yang terjadi, seperti yang telah dijelaskan oleh (Creswell, 2010:5). Tentu saja dalam penelitian kualitatif data yang disajikan berupa kata-kata atau kalimat tertulis bukan dalam bentuk angka dikarenakan dalam penelitian kualitatif berusaha menjelaskan sebuah fenomena secara kontekstual, karena hal itulah data yang diperoleh dari penelitian kualitatif berasal dari kata-kata yang dituturkan dan perilaku yang ditunjukkan oleh para pelaku yang dapat diamati dengan pemaparan dan simpulan keadaan objek yang diteliti. Karena dalam penelitian kualitatif lebih mengutamakan proses dan makna yang didasarkan pada sudut pandang ataupun penilaian dari sisi subjek. Zuriah (2013:105) menjelaskan bahwasannya penelitian kualitatif lebih banyak menjelaskan, mendeskripsikan dan lebih banyak menganalisis dengan pendekatan induktif mengenai fenomena atau kasus yang sedang diteliti. Proses berpikir induktif dalam penelitian kualitatif membantu peneliti dalam memperoleh pemahaman mengenai fakta atau fenomena penelitian.

Fenomena yang dialami oleh para individu berusaha dijelaskan dengan studi fenomenologi (Creswell, 2013:105). Penelitian fenomenologi adalah jenis penelitian kualitatif yang mendengar dan melihat dengan lebih dekat dan terperinci penjelasan dan pemahaman individual tentang pengalaman-pengalaman yang dialaminya. Tujuan dari penelitian fenomenologi adalah guna menginterpretasikan dan juga menjelaskan berbagi pengalaman yang telah dialami oleh individu dalam hidupnya, termasuk juga pengalaman ketika berinteraksi dengan orang lain dan lingkungan sekitarnya. Pada penelitian fenomenologi lebih mengutamakan pada mencari, mempelajari dan menyampaikan arti dari sebuah fenomena yang terjadi dan juga hubungannya dengan orang-orang biasa dalam situasi tertentu. Penelitian kualitatif termasuk dalam penelitian kualitatif murni karena

dalam pelaksanaannya didasari pada usaha memahami serta menggambarkan ciri-ciri intrinsik dari fenomena-fenomena yang terjadi pada diri sendiri (Eko Sugianto, 2015:13).

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Fenomenologi Deskriptif (PFD), karena prosedur pada penelitian ini memfokuskan pada proses deskripsi tentang pengalaman yang dialami oleh individu guna dapat menemukan esensi dari pengalaman tersebut (Kahija, 2017:64). Salah satu karakteristik yang kuat pada penelitian PFD adalah sikap *epache* yang berarti peneliti membersihkan diri dari berbagai asumsi, penilaian, dan teori yang ada pada diri peneliti terhadap subjek agar dapat melihat pengalaman subjek secara murni dan asli.

Dengan dasar tersebut, peneliti ingin menggunakan pendelatan kualitatif dengan metode PFD agar dapat menciptakan esensi dari deskripsi yang alami

B. Lokasi Penelitian

Pelaksanaan Peneltian ini sebagian besar dilakukan di Jawa Tengah secara offline dan ada yang dilakukan secara online untuk menjangkau subjek diluar Jawa Tengah. Pelaksanaan tersebut dilakukan demi memudahkan peneliti dalam menjangkau subjek dan peneliti bisa lebih terhubung dengan subjek penelitian.

C. Sumber Data

Sumber data yang digunakan dalam penilitian ini bersifat data primer. Data primer dikumpulkan guna menjawab pertanyaan-pertanyaan penelitian, proses pengambilan data primer adalah bagian internal dari pross penelitian dan yang sringkali diperlukan untuk tujuan pengambilan keputusan. Data primer dianggap lebih akurat, karena data ini disajikan secara terperinci Indriantoro dan Supomo dalam Purhantara (2010:79). Seperti dijelaskan oleh Sugiyono (2016:225) bahwasannya data primer adalah data yang dikumpulkan langsung oleh peneliti dari sumber utama. Sumber dari data primer ini bisa berasal dari subjek yang merupakan individu atau perseorangan yang didapat melalui proses observasi dan wawancara. Data primer sebagai data yang dikumpulkan langsung dari subjek pertama dengan melalui prosedur pengukuran dan teknnk pengambilan data lain yang dapat berupa wawancara, observasi, maupun penggunaan instrument pengukuran yang khusus dirancang sesuai tujuannya, Azwar (2018:43). Dalam hal ini peneliti melalui proses wawancara dan observasi dalam mendaptkan data primer.

Pada penelitian kali ini teknik *purposive sampling* digunakan dalam mendapatkan subjek atau subjek. *Purposive sampling* adalah teknik dalam menentukan dan pengambilan sampel oleh peneliti dengan pertimbangan tertentu (Sugiyono, 2015). Sejalan dengan itu Midah (2013:25) menjelaskan bahwasannya *purposive sampling* adalah teknik dalam pengambilan sampel sumber data yang sudah disertai dengan pertimbangan kalau responden yang akan dipilih nantinya adalah individu yang dianggap paling mengerti sesuatu yang diharapkan dari penelitian, atau mungkin diibaratkan sebagai seseorang yang berkuasa yang bisa mempermudah peneliti dalam mengeksplorasi situasi sosial atau objek yang diteliti, dan pada penelitian kali ini subjek akan disebutkan menggunakan *username* di dalam permainan demi lebih memudahkan untuk memahami konteks yang dijelaskan di dalam penelitian.

Tidak ada batas ketentuan yang pasti tentang jumlah subjek dalam penelitian fenomenologi. Dukes (Annisa dan Rohman, 2014:525). Dalam hal ini dukes menjelaskan kalau subjek bisa saja berjumlah 1 hingga 325 orang (Polkinghome dalam Annisa dan Rohman, 2014:525). Disarankan untuk subjek penelitian berjumlah sekitar 3 sampai 10 orang saja menurut Dukes. Pada hal ini maka subjek kunci adalah 3 orang pemain *Mobile Legends* yang melakukan *Trash Talking*. Subjek adalah para pemain yang sudah pernah mencapai tingkat tertinggi dalam *Mobile Legends* karena dalam mencapai peringkat tertinggi dibutuhkan lebih dari 150 pertandingan dari peringkat trendah ke peringkat tertinggi.

Tabel 3.1 Karakteristik Subjek

Karakteristik	Subjek 1	Subjek 2	Subjek 3	Subjek 4	Subjek 5
Username di <i>Mobile Legends</i>	Floxyia	Faraway	Tian Lui	Udin	Lumierre
Jenis kelamin	Perempuan	Laki-laki	Laki-laki	Laki-laki	Laki-laki
Usia	22 tahun	23 tahun	24 tahun	22 tahun	23 tahun
Pendidikan terakhir	SMA	S1	SMA	SMA	S1

Jumlah pertandingan di <i>Mobile Legends</i>	6294	1043	6461	6451	1203
--	------	------	------	------	------

D. Teknik Pengumpulan Data

Metode yang digunakan dalam penelitian ini untuk mengumpulkan data adalah wawancara, observasi dan telaah dokumen.

1. Studi Pustaka

Studi kepustakaan adalah kegiatan yang tidak dapat dihindarkan dari sebuah penelitian. Melalui studi pustaka ini peneliti akan mempelajari teori-teori yang mendasari masalah dan bidang yang akan diteliti dapat ditemukan dengan melakukan studi kepustakaan. Dari studi kepustakaan ini peneliti bisa memperoleh informasi tentang penelitian-penelitian sejenis atau yang ada kaitannya dengan penelitian. Peneliti bisa memanfaatkan berbagai informasi yang didapatkan dan berbagai pemikiran yang relevan dengan penelitian.

Menurut J. Supranto (dalam Ruslan, 2010:31) studi kepustakaan dilakukan untuk mencari dan mendapatkan data atau informasi riset melalui membaca jurnal ilmiah, buku-buku referensi dan bahan-bahan publikasi yang tersedia di perpustakaan. Studi kepustakaan difungsikan sebagai cara untuk mempelajari sumber bacaan yang dapat memberikan informasi yang berhubungan dengan masalah yang sedang diteliti. Maka dalam hal ini peneliti menggunakan jurnal ilmiah dan beberapa buku sebagai sumber studi kepustakaan yang relevan.

2. Wawancara

Wawancara sebagai kegiatan interaksi melalui proses Tanya jawab dan pertukaran informasi dan ide antara dua orang sehingga dapat mengonstruksikan makna suatu fokus topik tertentu (Sugiyono, 2008:7). Holloway dan Wheeler (1996) menjelaskan bahwasannya terdapat 3 jenis wawancara yaitu wawancara terstruktur, semi terstruktur dan tidak terstruktur.

Metode yang digunakan dalam pengambilan data utama peneliti menggunakan wawancara semi terstruktur atau sering disebut dengan wawancara mendalam (*indepth interview*). Wawancara semi terstruktur adalah wawancara yang menggunakan sebuah pedoman wawancara yang berfungsi untuk mengajukan pertanyaan-pertanyaan selama wawancara, yang dimana sebelum peneliti melakukan wawancara dengan subjek peneliti akan mempersiapkan terlebih dahulu panduan wawancara yang mengarah pada *trash talking* di dalam permainan *Mobile Legends*. Dikarenakan tipe wawancara yang semi terstruktur maka peneliti akan memberi kebebasan berpendapat kepada subjek pada saat pelaksanaan wawancara di samping pertanyaan yang telah disiapkan dan akan tetap fleksibel dalam merespon pendapat subjek.

Dalam memudahkan dan memfokuskan pertanyaan pada wawancara semi terstruktur, peneliti membutuhkan sebuah pedoman wawancara. Ada langkah-langkah dalam membuat pedoman wawancara semi terstruktur menurut Umma (2002). Langkahnya adalah sebagai berikut:

- a. Menentukan tujuan penelitian
- b. Menentukan aspek-aspek yang akan diteliti
- c. Menulis indikator spesifik untuk setiap sasaran
- d. Membuat butir-butir pertanyaan berdasarkan indikator penelitian, sehingga dimungkinkan mendapatkan informasi yang dibutuhkan
- e. Meminta bantuan dosen pembimbing atau rekan yang dipandang ahli untuk mengecek validitas instrumen
- f. Melakukan revisi jika diperlukan

Tabel 3.2 Pedoman Wawancara

No.	Aspek	Indikator	Pertanyaan
1	Identitas	Profil Subjek	• Username • Usia • Domisili • Pendidikan/Pekerjaan

			• Rank • Jumlah Pertandingan
2	Latar belakang yang mempengaruhi munculnya <i>trash talk</i>	Kurangnya kemampuan dalam mengontrol emosi	• Bagaimana anda menjelaskan perasaan anda ketika mendapatkan perilaku <i>trash talking</i> dari teman atau lawan anda?
		Kondisi fisik yang kurang prima	• Bisakah anda ceritakan bagaimana kesehatan fisik anda dapat mempengaruhi munculnya <i>trash talking</i>?
		Adanya kemungkinan adiksi atau obsesi	• Apa yang anda rasakan ketika seharian tidak memainkan <i>mobile legends</i>? • Bagaimana reaksi anda dalam menyikapi ketika anda mengalami kekalahan secara beruntun?
		ajaran sopan santun dan tata krama dari orang tua	• Bisakah anda ceritakan bagaimana orang tua atau guru anda dahulu ketika mengajarkan cara berkomunikasi yang baik kepada orang lain?

		Pengaruh lingkungan dan orang sekitar	• Bisa anda ceritakan bagaimana tentang pengaruh orang lain disekitar anda yang melakukan <i>trash talking</i>? • Seberapa berpengaruh orang lain dalam meng-<i>influence</i> anda untuk melakukan <i>trash talk</i>?
		Bermasalah dengan <i>device</i> yang digunakan	• Bagaimana kondisi HP yang kurang memadai dapat menjadi pemicu anda dalam melakukan <i>trash talk</i>?
3	Bentuk /karakteristik perilaku <i>trash talking</i>	Menyerang/menghina/mengejek	• Apa saja bentuk kata-kata yang anda keluarkan ketika melakukan <i>trash talking</i>?
4	Dampak <i>Trash Talking</i>	Mempengaruhi dinamika psikologis subjek	• Bagaimana anda menggambarkan perasaan anda setelah melakukan <i>trash talking</i>?
		Mempengaruhi cara berkomunikasi subjek	• Bagaimana pengaruh kebiasaan <i>trash talking</i> yang anda lakukan di dalam permainan dengan cara berkomunikasi anda di dunia nyata?

		Mempengaruhi perilaku non verbal subjek	• Bagaimana pengaruh non verbal yang muncul dari kebiasaan anda melakukan <i>trash talking</i>?
--	--	---	---

3. Observasi

Observasi pada penelitian kualitatif menggunakan konteks kejadian yang alami mengikuti alur kehidupan alami amatan. Adler & Adler (1987:389) menyebutkan bahwa observasi merupakan salah satu dasar fundamental dari semua metode pengumpulan data dalam penelitian kualitatif, khususnya menyangkut ilmu-ilmu sosial dan perilaku manusia. Observasi juga dipahami sebagai “andalan perusahaan etnografi” (Werner & Schoepfle, 1987: 257). Pada penelitian kualitatif observasi tidak dibatasi dengan pengelompokan pengukuran (kuantitatif) dan tanggapan yang sebelumnya sudah terlenih dulu ditetapkan. Observasi ini bisa dilacak pada kemapanan akar teoritis metode interaksionis simbolik, sebab peneliti dapat melakukan interaksi secara langsung dengan subjek penelitian ketika mengumpulkan data (Denzin & Lincoln, 2009: 524).

Dalam melakukan observasi peneliti menggunakan pedoman observasi sebagai cara untuk memudahkan peneliti dalam mengamati subjek ketika melakukan penelitian. Adapun pedoman observasi dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- Mengamati respon apa yang diberikan subjek ketika mendapatkan *trash talk* dari lawan ataupun teman satu tim
- Mengamati seberapa cepat respon yang diberikan oleh subjek ketika mendapatkan *trash talk* dari lawan ataupun tim
- Mengamati apa saja kata-kata yang dikeluarkan ketika subjek ketika melakukan *trash talk*
- Mengamati seberapa sering subjek melakukan *trash talk*
- Mengamati seberapa intens subjek dalam melakukan *trash talk*
- Mengamati apa emosi yang dikeluarkan subjek ketika melakukan *trash talking*

4. Dokumentasi

Berisikan data-data penelitian yang dimaksudkan untuk menjelaskan berbagai hal yang berhasil dikumpulkan di lapangan. Studi dokumenter ini adalah salah satu teknik dalam mengumpulkan data dengan cara menghimpun dan menganalisis dokumen-dokumen tertulis ataupun yang berupa gambar maupun elektronik.

Kemudian dokumen-dokumen tersebut dianalisis (diurai), dibandingkan dan dipadukan (sintesis) supaya dapat membentuk satu hasil kajian yang sistematis, padu dan utuh. Pada akhirnya hasil analisis dari dokumen-dokumen tersebut dilaporkan di dalam penelitian dalam bentuk kutipan-kutipan tentang sejumlah dokumen yang dilaporkan dalam penelitian.

E. Prosedur Analisis dan Interpretasi Data

Dalam penelitian kualitatif, data yang diperoleh berasal dari bermacam-macam sumber, dengan menggunakan teknik pengumpulan data yang beragam, dan dilakukan secara terus menerus sampai datanya jenuh (Sugiyono, 2013:243).

Analisis data sendiri adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil studi pustaka, wawancara, dan dokumentasi sehingga dapat dengan mudah dipahami, dan informasinya dapat disampaikan kepada orang lain. Miles dan Huberman (Saldana, 2014:14) mengemukakan bahwa aktivitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus sampai tuntas, sehingga data sudah jenuh. Aktivitas dalam analisis data, yaitu:

1. Pengumpulan Data (*Data Collection*)

Awalnya peneliti akan mengumpulkan data dari pra penelitian yang dilakukan di internet kemudian akan turun ke lapangan ketika observasi dan mencari referensi seperti buku yang sesuai dan dibutuhkan oleh peneliti.

2. Reduksi Data (*Data Reduction*)

Hasil dari wawancara yang sudah dilakukan dengan para subjek akan dipilih sehingga akan memberikan fakta yang dibutuhkan dalam penelitian dan menghasilkan data-data yang dibutuhkan oleh peneliti.

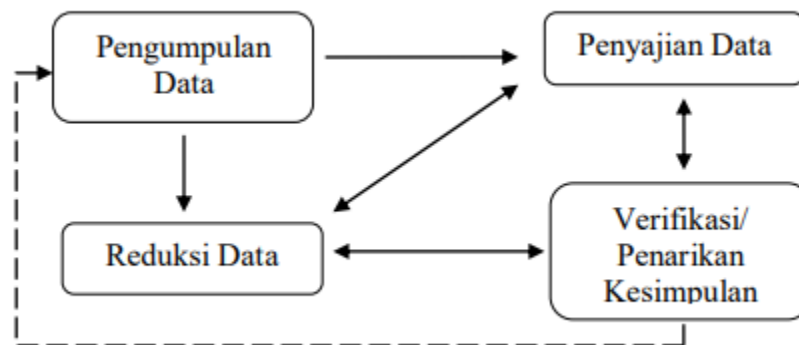
3. Penyajian Data (*Data Display*)

Pedoman wawancara dan observasi beserta berbagai dokumentasi digunakan sebagai sekumpulan informasi untuk peneliti selama berada di lapangan.

4. Penarikan Kesimpulan (*Conclusion Verification*)

Hasil yang didapatkan akan diringkas berdasarkan fakta yang ada di lapangan dan tujuan penelitian. Yang pada akhirnya akan memunculkan makna-makna yang sesuai dengan kebenarannya, kekohonnya dan kecocokannya

Gambar 3.1 Model Analisis Interaktif Miles dan Huberman



F. Keabsahan Data

Cara menguji keabsahan suatu data dengan hasil penelitian adalah dengan perpanjangan pengamatan, peningkatan ketekunan dalam penelitian, triangulasi, diskusi dengan teman sejawat, dan membercheck (Sugiyono, 2005:27).

1. Perpanjangan pengamatan

Wawancara dengan subjek yang sudah pernah sebelumnya akan dilakukan kembali dan melakukan wawancara dengan subjek baru dengan maksud supaya mendapatkan informasi tambahan, lalu menelaah kembali dari hasil penelitian melalui email, sms, chat, telepon ataupun media komunikasi lainnya.

2. Peningkatan ketekunan

Pengamatan akan dilakukan secara lebih mendalam dan berkesinambungan dengan cara membaca literatur buku yang sesuai dengan penelitian hingga akan mendapatkan data yang pasti serta peristiwa yang urut dan kemudian direkam secara sistematis.

3. Triangulasi

Triangulasi dapat memiliki arti sebagai tehnik pengumpulan data dengan menggabungkan berbagai data dan sumber yang sudah ada (Sugiyono, 2015). Triangulasi sumber dilakukan dengan cara mengecek data yang telah diperoleh melalui beberapa sumber.

4. Diskusi dengan teman sejawat

Hasil yang sudah didapatkan bisa bersifat akhir ataupun sementara kemudian akan diekspos kedalam bentuk diskusi dengan teman-teman sejawat, yang memiliki pengetahuan umum yang sama tentang apa yang diteliti, sehingga akan mendapat persepsi, pandangan, dan analisis yang kemudian akan direview oleh peneliti (Meolong, 2007:334).

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Subjek

Kriteria subjek pada penelitian kali ini adalah pemain *Mobile Legends Bang Bang* yang sudah pernah menyampai peringkat atau rank *Mythical* di dalam permainan dan memiliki jumlah pertandingan diatas 1000 pertandingan. Pada penelitian para subjek di identifikasikan dengan menggunakan *username* di dalam permainan untuk membantu menjaga kerahasiaan identitas subjek penelitian.

1. Subjek 1 Floxyia

Subjek kali ini adalah seorang perempuan yang menggunakan *username* Floxyia di dalam permainan. Wawancara dengan Floxyia dilakukan pada tanggal 17 Desember 2023 yang dilakukan secara tatap muka. Floxyia adalah seorang mahasiswi asal Lampung yang menempuh pendidikan program studi pendidikan kimia di UIN Walisongo Semarang. Floxyia merupakan seorang pemain *Mobile Legends Bang Bang* yang cukup aktif dan sering bermain bersama teman-temannya.

Floxyia mengaku bahwasannya kebiasannya melakukan *trash talking* dipengaruhi oleh orang-orang disekitarnya yang melakukan *trash talking* terutama teman bermainnya, selain itu dari pengaruh orang diekitarnya Floxyia juga mengatakan bahwa tontonan yang ia tonton di platform youtube juga berpengaruh dalam meng-*influence* dirinya untuk melakukan *trash talking* di dalam permainan. *Trash talking* yang dilakukan oleh Floxyia cenderung tidak terlalu agresif karena pada awalnya Floxyia jarang melakukan *trash talk* karena dilarang oleh orang tuanya jika berani berbicara kotor mulutnya akan dipotong oleh malaikat. Setiap hari Floxyia mengaku selalu memainkan *Mobile Legends* untuk menghilangkan stres tetapi hasil yang didapatkan bukannya menghilangkan stress malah menambah stressnya, akan tetapi Floxyia masih setia memainkannya setiap hari karena dia tidak bisa menganggur tanpa bermain *Mobile Legends*.

2. Subjek 2 faraway

Subjek kedua adalah seorang *fresh graduate* yang belum lama ini baru lulus dari UIN Walisongo dan sekarang sudah mulai bekerja. Subjek menggunakan

username faraway di dalam game dan memiliki jumlah pertandingan sebanyak 1043. Wawancara dengan faraway dilakukan pada hari yang sama dengan subjek ke empat tetapi di jam yang berbeda yaitu pada tanggal 25 Desember 2023 pukul 21.00.

Faraway cukup aktif bermain dan sering mengikuti *event* yang ada di dalam permainan bahkan sering mengeluarkan uang untuk membeli *item* di dalam permainan bahkan faraway tidak suka apabila di dalam permainan tidak bisa menggunakan skin karena membuat dirinya terasa miskin. Faraway sendiri mengaku sering menjadi sasaran *trash talk* dari lawan yang sudah mengandung sara dengan menghina suku, dan tidak hanya soal suku saja status keluarga pun sering menjadi bahan *trash talk* pemain *Mobile Legends*. Dari seringnya subjek melakukan *trash talk* kebiasaan ini terbawa hingga berdampak pada cara berkomunikasi di dunia nyata, sering kali subjek mengatakan *trash talk* dan menghina *Mobile Legends* dengan sebutan game bodoh tetapi meskipun subjek tetap memainkannya.

3. Subjek 3 Tian Lui

Subjek yang ketiga adalah orang yang sudah bekerja tetapi masih sering bermain *Mobile Legends*. Subjek menggunakan *username* Tian Lui sebagai aliasnya di dalam permainan, wawancara dilakukan pada tanggal 25 Desember 2023 selama 30 menit secara tatap muka. Tian Lui berasal dari daerah Jawa Barat akan tetapi sekarang berdomisili dan bekerja di Semarang rank yang pernah dicapai Tian Lui adalah *Mythical Glory* dengan jumlah pertandingan 6461.

Tian Lui menuturkan bahwa dirinya sekarang sudah mulai cukup jarang memainkan *Mobile Legends* karena kesibukannya dalam bekerja tetapi pada saat SMA subjek mengaku setiap hari selalu memainkannya bahkan pernah bermain hingga 3 hari 2 malam non stop, sekarang subjek akan kembali bermain apabila memiliki waktu luang saja dan saat tidak bekerja tetapi cukup intens dalam bermain, hal ini dibuktikan dengan jumlah pertandingan yang sudah cukup banyak tetapi subjek berkata bahwa akun yang dia mainkan masih tergolong baru dan juga penguasaan role yang dimana subjek bisa menguasai semua role yang ada di dalam permainan yang pada umumnya seseorang hanya dapat menguasai 2 role saja. Kebiasaan Tian Lui untuk *trash talking* pun dipengaruhi dengan siapa subjek bermain, apabila subjek bermain dengan teman yang cenderung tidak suka *trash talk* maka subjek akan mengurangi

trash talknya, meski begitu karena lebih sering bermain dengan teman yang suka melakukan *trash talk* juga Tian Lui pun lebih sering melakukan *trash talk* hingga berdampak pada cara berkomunikasi di dunia nyata.

4. Subjek 4 Udin

Subjek selanjutnya adalah seorang mahasiswa jurusan Psikologi di Universitas Islam Negeri Walisongo. Udin bukanlah nama asli subjek melainkan *username* yang dipakai di dalam *Mobile Legends*, wawancara dengan subjek dilakukan pada tanggal 15 Maret 2024 selama kurang lebih 30 menit secara tatap muka. Subjek merupakan warga asli Semarang dan berdomisili di Semarang.

Udin adalah subjek yang sebelumnya sudah sering melakukan *trash talk* akan tetapi karena pengaruh dari teman-temannya saat bermain membuat kebiasaannya melakukan *trash talk* menjadi semakin sering bahkan dirinya terkadang sampai kesusahan dalam mengontrol ucapannya untuk tidak berkata yang buruk ketika berbicara dengan orang lain karena kebiasaannya itu. Tidak hanya sekedar merendahkan bahkan kata-kata yang diucapkan Udin terkadang sampai pada tahap menghina keluarga orang lain.

5. Subjek 5 Lumierre

Subjek selanjutnya merupakan seorang *fresh graduate* dari Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang. Meskipun berdomisili Semarang subjek tidak berasal dari Kota Semarang. Wawancara dilakukan bersamaan dengan subjek 4, dihari yang sama pada tanggal 15 maret 2024 selama kurang lebih 30 menit secara tatap muka.

Kebiasaan subjek melakukan *trash talking* dimulai sejak SMP yang berasal dari pengaruh lingkungan yaitu teman-temannya. Meskipun orangtuanya pernah mengajarkan bagaimana cara berkomunikasi yang baik, tetapi lumierre tetapi melakukan *trash talk* hingga menjadi sebuah kebiasaan. Kebiasaan subjek melakukan *trash talk* bersama teman-temannya memperngaruhi kondisi psikologis dan cara berkomunikasi.

B. Deskripsi Hasil Temuan

Hasil temuan pada penelitian ini disusun berdasarkan wawancara dengan keempat subjek. Untuk mempermudah pembaca memahami hasil temuan peneliti menggunakan

kode-kode yang didasarkan pada sumber dan pengelompokkan data. Contoh W1I1.12 yang memiliki arti W1 sebagai wawancara pertama dan I1 sebagai subjek pertama, yang dapat ditemukan pada kolom uraian wawancara di tabel transkrip nomor 12

1. Latar Belakang Yang Mempengaruhi Munculnya *Trash Talk*

Menurut Fariz (2017) untuk *trash talking* sendiri terdapat ada beberapa faktor-faktor yang dapat mempengaruhi seseorang dalam melakukan perilaku *trash talking* dalam permainan Mobile Legends yaitu:

- a. Keegoisan pemain dapat menjadi salah satu faktor yang memicu munculnya *trash talking*. Karena pemain egois cenderung tidak sabar, tidak mau mendengarkan saran dari rekannya, dan suka bertindak gegabah dan semaunya yang dapat menuntun tim kepada kekalahan. Egois adalah karaktersitik pemain yang termasuk dalam salah satu faktor internal penyebab *trash talking*.

Ketiga subjek mengatakan bahwa dalam permainan seringkali mereka menemukan pemain egois yang tidak mau mengerti kondisi tim dan hanya memikirkan dirinya sendiri yang akhirnya membuat para subjek melakukan *trash talk*.

“Biasanya itu yang bikin saya jengkal di early itu, ini waktu romernya cuma nge-GB MM kan, tapi nggak rotasi, cuma nge-GB MM, ya itu saya jengkel sih, jadi kayak, kenapa sih harus mid terus yang rotasi Nah biasanya di situ romernya yang saya katain, eh Bangke, kenapa sih kamu nggak rotasi, harus nge-GB MM terus kan, semua juga perlu rotasi, harusnya yang di-GB nggak cuma MM gitu”(W1I1. 4)

Seperti halnya dengan floxyia, faraway juga mengatakan bahwasannya bertemu dengan pemain yang egois sangat membuat emosi menjadi naik dan memicu keluarnya *trash talk*.

“ada biasanya kan saya maennya solo biasanya main sendiri gitu nah itu saya keselnya kalau ketemu playernya itu yang kurang ngerti cara draft pick gitu mas komposisi hero dari tim sama lawan gak diperhatiin jadi mereka egois gitu pilih hero sesuka mereka itu bikin saya pengen membodoh-bodohin mereka”(W1I2. 4)

Beberapa keegoisan pemain tidak hanya muncul dalam keegoisan dalam *gameplay* saja tapi sikap egois juga kerap kali ditunjukkan dengan tidak mau menyadari kesalahan diri sendiri dan menyalahkan orang lain atas kesalahannya sendiri seperti yang dialami oleh Tian Lui

“Oh bisa kadang gini kadang ada momen dimana kita udah leading game nih terus tiba-tiba jungler kita itu kalah retri biasanya kalau misalnya memang kita

lagi serius itu nggak mungkin ya udah kita langsung fokus tapi kalau biasanya main sama publik Terus dia udah kalah retri terus bacot itu udah pasti tolol banget anjing lah pasti kayak gitu Maksudnya salah sendiri lo mekanik sendiri kesalahan sendiri tapi nyalahin orang itu pasti ngeselin apalagi yang disalahkan kita Belum lagi kalau misalnya kita lagi posisi ke pressure nih kalah terus kita kan otomatis fokus ya untuk defend ya Nah ketika defend kayak gitu ada orang yang udah surend aja atau misalnya minta memohon-mohon ke musuh buat cepetan di end itu kan apa nggak ada jiwa kompetitif sama sekali udah nggak usah main game kalau kayak gitu mental lemah kayak gitu tai⁷”(W1I3. 7)

Bentuk keegoisan lain yang seringkali ditemui di dalam permainan adalah teman yang tidak peduli dengan kondisi teman satu timnya.

“Awal game, pertama pasti kalau lagi main jungle, timnya nggak bantu Saya lagi di rusuh nggak ada yang bantu, buta map semua itu anjeng mas⁶”(W1I4. 6)

Dan pada subjek terakhir keegoisan ini terjadi dari awal permainan yang langsung memicu subjek untuk mengeluarkan *trash talk*

“Kalau dari mulai sebelum matchmaking itu ya mas, itu matchmaking itu paling ya kesal-kesal gara-gara itu Orangnya gak buru-buru masuk gitu loh mas Kayak sengaja di detik 1 atau detik 2 gitu loh Terus kalau yang udah draft pick itu biasanya kalau nge-ban Nge-ban nya itu kadang-kadang nge-ban-nge-ban hero-hero yang sampah gitu, buat apa gitu kan Atau gak nge-ban, sengaja gak nge-ban itu kayak emosi, terus nge-picknya asal-asalan mas, kayak first pick tiba-tiba nge-pick Zilong apa Miya gitu Wah, langsung goblok, keluar kata-kata kayak gitu biasanya mas¹”(W1I5. 1)

Hasil dari wawancara diatas menjadi bukti bahwa keegoisan pemain sangat berpengaruh dalam munculnya *trash talk* ketika sedang bermain bahkan kasus tersebut seringkali ditemukan oleh para subjek di dalam permainan. Tetapi dalam menghadapi keegoisan pemain lain para subjek tetap berusaha menyelesaikan permainan dan tetap berusaha untuk menang dan tidak kehilangan semangatnya.

- b. Bertemu dengan pemain yang tidak memahami peraturan di dalam permainan dan cara bermain yang benar. Para pemain yang baru bergabung ke dalam permainan seringkali mengabaikan bahkan tidak membaca sama sekali peraturan dan panduan bermain yang membuat rencana atau ritme permainan menjadi rusak dan merugikan tim.

Berdasarkan pada hasil wawancara dengan kelima subjek mereka seringkali bertemu dengan pemain yang tidak memahami cara bermain dan mengakibatkan

kalahnya tim dan membuat emosi para subjek menjadi naik dan muncullah *trash talking*.

“Nah selain yang tadi juga, saya paling jengkel itu waktu kalau ada turtle atau lord itu, retri tim saya itu indomaret, jadi ya mungkin di situ saya katin, eh Bangke, retri kamu kok indomaret banget gitu, selain kalah retri tadi juga mungkin ada kejadian lain, contohnya tuh kayak buff tim sendiri itu dicolong sama musuh, terus juga set warnya nggak jelas, terus juga tim yang malah lebih mikirin kill daripada push turret, terus juga buff tim sendiri tapi diambil sama tim sendiri maksudnya tuh buff-nya nggak diambil sama hyper sendiri, tapi diambil sama orang lain dari tim sendiri selain hyper, Terus juga waktu udah mau menang nih tinggal towernya tuh tinggal sedikit lagi, tapi malah pada nge-buff gitu, harusnya buru-buru end tapi malah nge-buff” (W1I5. 5)

Faraway pun sering menemukan hal serupa di dalam permainan yang tentu saja

berujung pada kekalahan tim dan akhirnya memancing faraway untuk *trash talking*.

“ada mas biasanya itu role-role roamer tanker, healer, initiator karena kalau mereka salah inisiasi atau salah buka map itu tim itu langsung bisa kalah pokoknya game langsung selesai war nya kalah kesalahan mereka itu bentuk kebodohan mereka yang bisa merugikan banyak orang” (W1I2. 8)

Bahkan ada kasus yang terjadi sebelum permainan dimulai dimana ini terjadi pada fase awal sebelum masuk permainan dimana para pemain dipersilahkan untuk memilih *hero* tapi ada pemain yang tidak mengerti komposisi *hero* yang benar dan dibutuhkan tim.

“Oh sering sih mas kalau untuk fase draft pick itu kadang malah ya orang apalagi kalau random ya random itu giliran dia ngeban malah nggak ngeban kan sedangkan kita second pick dan hero overpower lepas satu doang itu udah bikin kesel dan itu kan chance kemenangan kita ya memang masih bisa diusahakan tapi kan malah jadi tryhard ya karena kita pengennya have fun main bantai-bantai tapi kalau ketemu hero overpower malah dibantai kan kadang kita hero itu tipis-tipis butuh hero yang ngebadanin malah ngepick mage yang tipis itu udah bikin kesel orang-orang tolol nggak ngerti draft pick tuh emang mesti dimusnahkan” (W1I3. 5)

Bertemu dengan pemain yang tidak mengerti tugas dari masing-masing *role* ataupun tidak adanya kesadaran untuk membantu temannya yang sedang mengalami kesulitan seringkali menjadi penyebab seseorang menjadi emosi dan menimbulkan perilaku *trash talk*.

“Pertama, kalau saya main jungle, saya mau ambil turtle, pasti nggak bisa karena teman saya hilang semua, itu anjing banget mas Terus kalau saya main misal main yang lain, jungler saya pasti retri-nya busuk mas, anjing kontol lah mas” (W1I4. 7)

Masalah *role* yang seringkali gagal dipahami oleh pemain lainnya dapat membuat subjek melakukan *trash talk* seperti yang terjadi pada Lumierre.

“Ada mas, misalnya hero yang dipakai itu sebenarnya hero-hero meta semua, hero-hero bagus semua Tapi kayak satu role nggak keisi gitu lho mas, misalnya kayak kurang roamer nge-pick jungle Dua biji mas ya, jungle-nya OP semua,

kayak misalnya nge-pick Nolan sama Joy, OP semua tapi 2 jungle gitu mas Kayak satu role nggak keisi gitu ya, kadang bikin kesel²” (W1I5. 2)

- c. Pengaruh dari lingkungan dapat memicu seseorang yang tadinya tidak memiliki kecenderungan untuk melakukan *trash talking* menjadi memiliki kecenderungan untuk melakukannya karena lingkungan disekitarnya seperti teman ataupun keluarga melakukan *trash talk*.

Pengaruh dari lingkungan dan orang sekitar sangat berpengaruh pada para subjek karena, para subjek mengaku kebiasaannya dalam *trash talking* di dalam permainan muncul karena dipicu oleh teman bermain mereka. Seperti halnya yang dirasakan oleh Floxyia

“Jadi pengaruh saya bisa lebih sering ngomong toksik itu kebanyakan karena waktu main itu kan saya lebih banyak main sama teman-teman saya kan, jadi teman saya itu di samping saya, jadi mungkin saya terpengaruh sama teman-teman saya itu yang sering ngomong toksik, jadi saya juga terciprat¹⁶” (W1I1. 16)”

Kebiasaan untuk melakukan *trash talking* yang dipengaruhi oleh teman bermain juga dirasakan oleh faraway

“ya ada itu mungkin berangkat dari teman mabar ya biasanya mereka pun kalau kesel suka ya ngomong itu trash talking lah atau ngata-ngatain atau ngomong saya juga ikut-ikutan dari situ karena ya jadi lega gitu kalau mengumpat trash talking orang jadi kita lebih ekspresif di game bodoh ini²⁰” (W1I2. 20)

Seperti halnya kedua subjek sebelumnya Tian Lui pun mengaku bahwa kebiasaannya untuk *trash talk* di dalam permainan dipengaruhi oleh teman bermainnya.

“Oh jelas ada karena tergantung teman juga kadang kalau misalnya main sama orang-orang ya memang saya sendiri ngerasa mereka itu jarang berkata-kata kasar, ngehujat orang bahkan ya sering banget beristigfar itu saya bahkan jadi ikut-ikutan itu hal yang baik sebenarnya jadi banyak nyebut lah banyak mengingat Tuhan walaupun sebenarnya itu hanya sebuah kalimat yang terjadi dengan secara tidak sadar aja sih maksudnya tidak dihayati juga¹⁹” (W1I3. 19).

Walaupun terkadang lingkungan tidak menjadi faktor utama kenapa seseorang melakukan *trash talk* tetapi lingkungan dapat menjadi faktor yang memperparah seperti yang dialami oleh Udin.

“Kalau pengaruh dari luar kayanya ada ya mas, memang dasarnya saya sering ngomong kotor, cuma aku kalo bareng temen-temen itu jadi lebih sering toxic mas¹⁴” (W1I4. 14)

Pengaruh dari lingkungan tak hanya dirasakan oleh subjek ketika bermain saja tetapi dari masa sekolah pengaruh lingkungan sudah dirasakan oleh subjek Lumierre.⁴

“Oh tentu ada mas, kayak mas SMP itu kan lingkungannya udah lebih luas ya, dari kalau SD itu kan temennya itu, itu tau 6 tahun kan Mas SMP itu udah dari yang kota, dari yang jauh itu kan jadi satu sekelas ya, ada yang nakal kan pasti ya Akhirnya komunikasinya kan kebiasa ikut mereka kadang, kayak hei cok ngopi-ngopira, jadi kayak kebiasa bahasanya¹¹

Selain dari beberapa hal yang sudah disebutkan tadi ada beberapa faktor lain yang peneliti temukan ketika melakukan wawancara yang dapat memicu munculnya *trash talk*, beberapa hal yang peneliti temukan adalah kondisi *device* yang digunakan oleh para subjek tidak mendukung para subjek dalam bermain. Seperti yang dirasakan oleh Floxyia.

“Mungkin yang bikin saya jengkel lagi itu waktu main game itu, dari device itu waktu lagi main ya, tapi tiba-tiba HP-nya itu patah-patah, jadi kayak nge-lag nge-lag gitu, itu mungkin yang bikin saya jengkel, terus udah sih¹⁸”(W1I1.18)

Faraway pun merasa pentingnya *handphone* dalam bermain jika *handphone* mereka mengalami masalah atau kendala itu akan sangat mengganggu performa bermain mereka.

“wah saya tuh kesel kalau ada notif masuk notif telpon, notif chat notif shopee wah itu ganggu udah berisik bikin ngeframe aplikasi-aplikasi bodoh biasanya saya matiin dulu mas apa notifnya itu baru tapi kadang lupa ngga matiin lagi main, lagi gua tiba-tiba di telpon HP bergetar ngeframe wah kuontol¹⁴”(W1I2.14)

Tidak hanya berkutat pada masalah *handphone* saja karena sinyal yang stabil pun sangat penting perannya supaya permainan dapat berjalan dengan maksimal tetapi, tentu saja hal ini tidak selalu berjalan dengan mulus karena Tian Lui sering merasakan bagaimana sinyal yang tidak stabil selalu mengganggu permainannya.

“Oh faktor dari luar? Biasanya sih jaringan sih kadang kan saya kan pakai provider telkomsel ya kadang kalau lagi hujan juga kadang lag Mending kalau lagi hujan lag kadang masih bisa oh anjir hujan gitu tapi kalau misalnya nggak hujan nggak apa tiba-tiba mati lampu terus lag parah Wah itu langsung anjing telkomnyet ya telkomnyet pasti kayak gitu¹⁰”(W1I3.10)

Berdasarkan hasil dari wawancara diatas dapat ditarik kesimpulan bahwasannya faktor yang mempengaruhi munculnya *trash talk* di *Mobile Legends Bang Bang* secara umum sama. Tapi dari penuturan para subjek faktor-faktor diatas

tidak menjadi halangan bagi mereka untuk tetap berjuang agar bisa memenangkan pertandingan.

2. Bentuk/Karakteristik Perilaku *Trash Talking*

Yip, Schweitzer, dan Nurmohammed (2017) membagi beberapa karakteristik dalam *trash talking*, yaitu:

- a. Pertama, *trash talking* adalah sebuah ketidaksopanan yang diucapkan dalam konteks kompetitif dimana dua pihak atau lebih bersiang untuk mendapatkan sumber daya, pengakuan atau status. *Trash talking* terjadi dalam interaksi yang ditentukan oleh norma persaingan yang kuat dan kurangnya peluang untuk berkolaborasi.

Dalam konteks kali ini tentu saja dalam permainan pasti ada yang kalah dan yang menang dan pasti dari hal itu muncullah sebuah kompetisi untuk saling berebut kemenangan. Floxyia menjadi salah satu contoh ketika berhasil menang dari musuh setelah mengalami persaingan yang kuat.

“Tadi kan ini kejadiannya kayak comeback, karena kita kalah, ini kalau ceritanya kalau comeback jadinya menang itu, biasanya saya lebih ngata-ngatain dari musuhnya, kayak, hah, segitu doang dek” (W1I1. 9)

Hal serupa juga sering terjadi pada faraway bahkan dalam membalas musuh karena sudah melakukan *trash talking* kepadanya faraway tidak ragu untuk menghina lawan dengan membawa status keluarga musuh.

“ya biasanya tuh lawan tuh sebenarnya main mereka bagus gitu cuman gak keren lah biasa aja itu saya lebih sering nemuin permainan keren orang lain itu udah sering nah tapi attitude mereka itu yang ngontol mereka itu misalnya taunting gitu mas ngejek-ngejek padahal mereka belum tentu menang ya itu enaknye itu kalau kita berhasil comeback itu baru kita ketik ketik pesan buat mereka udah gitu doang dasar yatim udah yatim kalah emang gitulah dinamika player ML¹³” (W1I2. 13)

Tentu saja pada Tian Lui hal yang sama juga terjadi dan bahkan hal ini bisa berlanjut hingga setelah permainan selesai.

“Kalau saya reaksi pasti kesel cuman biasanya saya tahan nanti comeback jadi ketika comeback langsung dibacotin bahkan langsung kirim by one sini anjing kalau misalnya emang lu ngerasa jago tolol udah banyak bacot di game kalah udah gitu coklat lagi biasanya kalau mereka bacot duluan baru saya ngebacotin balik dan saya lebih puas kalau misalnya udah comeback tuh¹²” (W1I3. 12)

Tak hanya menyangkut tentang status keluarga orang lain bahkan terkadang *trash talking* yang dilakukan lebih mengarah ke fitnah karena dilontarkan tanpa dasar yang jelas dan hanya berdasarkan emosi yang meluap semata, seperti yang dilakukan oleh Udin.

“Asu, bajingan, lonte, kakekane, kontrol Kalau saya lagi beneran marah biasanya sampai ngatain ibumu lonte, isrimu lonte, pacarmu lonte, adekmu lonte¹⁶”(W1I4. 16)

Pada subjek kelima *trash talking* yang dikeluarkan tergolong tidak terlalu parah seperti yang sebelumnya karena hanya berupa umpatan saja

“Oh banyak mas, misalnya kalau keseharian itu paling, apa ya, yang paling sering ya kontrol gitu kan, terus jancok, lonte itu itu sering mas keluar, kalau kata-kata yang temen gitu, brengsek, bajingan itu sering¹³”(W1I5. 13)

- b. Kedua, *trash talking* adalah sebuah komunikasi agresif yang melibatkan ejekan atau membesar-besarkan diri sendiri. Dalam interaksi kompetitif dengan lawan, *trash talking* seringkali ditandai dengan niat untuk menyakiti lawan dan melibatkan ejekan yang mengkritik identitas, keanggotaan kelompok, kompetensi atau kinerja lawan.

Dalam hal membesar-besarkan diri sendiri pun sering dilakukan oleh para subjek karena mereka merasa bahwa terkadang *skill* orang lain selain mereka masih tidak sepadan. Floxyia pun menuturkan bahwa dia sering menyombongkan dirinya

“Terus ada juga yang bikin kesel itu waktu, misalnya kita main, menang, tapi saya lebih dominan buat gendong timnya, karena cuma saya doang yang bisa, misalnya yang jago, tapi teman-teman saya itu cuma kayak maunya di gendong doang di situ mungkin saya lebih ngata-ngatain teman tim saya, kayak, hapus aja tuh aplikasi ML lu, atau nggak usah main lagi aja lu¹⁰”(W1I1. 10)

Sesuai dengan teori diatas bahwa *trash talk* juga bisa berisi ejekan yang menyangkut identitas, keanggotaan kelompok atau identitas, seperti halnya yang dialami oleh faraway yang mendapat *trash talk* dari lawannya.

“wah banyak mas biasanya itu menyangkut status keluarga gitu mas maksudnya ngatain yatim lah ngatain mamak kau lontelah bahkan dulu temen saya waktu saya SMA tuh ada yang di kelas itu main sambil teriak marah-marah gitu sambil dia ngetik tapi sambil marah dia bilang kayak mamak kau kusewa sini gitu mas pokoknya gitu lah saya sering menemui gitu saya sendiri pernah ngata-ngatain mamak kau lacur gitu¹²”(W1I2. 12)

Tak hanya dilakukan atau ditujukan ke lawan saja tapi *trash talk* juga terkadang dapat ditujukan kepada teman sendiri, hal ini terjadi pada Tian lui.

“Ya karena mungkin pertemanan kita kalau ngobrol kasal tuh ini ya masih apa kadang dianggap bercanda ya mungkin orangnya nganggap itu bercanda padahal saya serius orangnya tolol aja gitu³” (W1I3. 3)

- c. Ketiga, *trash talking* bisa terjadi dengan atau tanpa kehadiran lawan bicara. Dalam interaksi secara langsung atau tatap muka *trash talking* diucapkan dengan maksud kepada lawan untuk meninggikan diri dan/atau merendahkan target. Tetapi *trash talking* juga bisa dilakukan tanpa kehadiran target, bahkan ketika targetnya tidak ada seorang pelaku *trash talking* dapat melayangkan komentar-komentar yang menyombongkan dirinya sendiri ataupun komentar yang menhina lawannya. Komentar-komentar ini dapat meningkatkan kepercayaan diri si pelaku *trash talking*, mengubah persepsi audiens, atau mempengaruhi perilaku target ketika pesannya sampai kepada target.

Hal seperti ini sudah pasti terjadi di dalam permainan karena pada dasarnya dalam bermain seringkali kita tidak bertemu secara langsung dengan lawan kecuali dalam situasi tertentu seperti turnamen, pelombaan dan lain sebagainya.

“wah sering biasanya itu selesai pertandingan langsung ada email-email atau message masuk di akun saya sering-sering gitu wah langsung ngatain jawa-jawa tolol-tolol gak usah main saya ketawa biasanya emang betul saya jawa¹⁰” (W1I2. 10)

3. Dampak Perilaku *Trash Talking*

Dampak yang dapat ditimbulkan dari perilaku *trash talking* diantaranya adalah mempengaruhi perilaku kompetitif, mempengaruhi psikologis, dapat menyebabkan timbulnya masalah, menurunkan kinerja dan kreatifitas seseorang (Yip, Schweitzer & Nurmohamed 2018).

Dalam hal ini peneliti memfokuskan dampak yang ditimbulkan pada sisi psikologis dan komunikasi verbal. Untuk yang pertama dampak pada psikologis dari hasil yang didapatkan melalui wawancara dengan ketiga subjek ditemukan bahwa ketiga subjek merasa lebih lega dan nyaman setelah melakukan *trash talk*. Contoh yang pertama ada pada Floxyia.

“Jadi selama saya melakukan trash talking itu, mungkin saya lebih puas ya, Jadi selama saya melakukan trash talking itu, mungkin saya lebih puas ya, karena tadinya kan saya kesel tuh, jadi setiap saya ngejelekin atau ngata-katain orang lain gitu, jadi kayak ngerasa puas gitu, kayak ngerasa lebih lega aja²⁰” (W1I1. 20)

Hal serupa juga dialami oleh faraway karena melakukan *trash talk* itu sangat membuat perasaannya sangat lega.

“perasaan saya lega dan mungkin lebih menggebu-gebu semuanya kalau dari 1 sampai 5 mungkin 10 mas saya puas mengatakan adik-adik kuontol bodoh ini mungkin mereka saya harusnya belajar dengan giat ya, di sekolah malah main ML dasar, main FF aja harusnya mereka itu mas²²” (W1I2. 22)

Sama dengan faraway, Tian Lui juga mengatakan bahwasannya kepuasan yang dia dapatkan setelah melakukan *trash talk* sangat membuat dirinya lega.

“Kalau misalnya perasaannya itu agak susah digambarkan karena rasanya lega banget ibarat mas kalau misalnya punya bisul terus tiba-tiba pecah bisulnya dan nggak ada gangguan sama sekali gara-gara akibat bisul itu rasanya enaknya kayak gitu kalau ditanya levelnya ya kalau 5 doang kayaknya nggak akan menggambarkan mungkin kalau rasio nya 5 berarti 10 dua kali lipatny dari hanya sekedar enak²³” (W1I3. 23)

Subjek selanjutnya menuturkan bahwasannya dia merasa lebih plong setelah melakukan *trash talk*.

“Dalam hal psikologisnya, kalau saya ngomong kasar, saya ngamuk, jadi lega itu kadang-kadang membuat saya lebih enak mas, lega gitu lho, kayak plong lho²⁰” (W1I4. 20)

Terakhir pada subjek kelima *trash talk* yang dilakukannya ini menjadi sebuah katarsis karena digunakan dalam menyalurkan emosi yang subjek rasakan.

“Ada sih mas, biasanya kan selalu itu kan pasti numpuk kan diunek-uneknya itu numpuk gitu setelah toxic, kayak tolol anjing main kaya ngunu, itu jadi peluang gitu mas akhirnya apa yang udah terpendam itu tercurahkan walaupun dengan bentuk emosi gitu¹⁵” (W1I5. 15)

Untuk yang kedua ada pada dampak komunikasi verbal, terdapat dampak yang menurut mereka cukup terasa pada cara mereka berkomunikasi dengan orang lain. Pertama ada pada Floxyia.

“Jadi pengaruh trash talking itu yang dari game itu, mungkin ngaruh ya dari dalam kehidupan komunikasi sehari-hari saya, jadi kayak ngobrol sama orang lain yang biasa aja, tapi malah saya ikut ke toksik gitu²¹” (W1I1.21)

Meski memiliki dampak pada komunikasi verbal para subjek tetapi, faraway dapat menempatkan diri kapan seharusnya untuk tidak melakukan *trash talk*.

“mungkin kalau dulu ya mas masa-masa sekolah kalau ke temen juga agak kesal dikit gitu kita kasar ngomongnya ke mereka tapi tetap kalau ke orang tua guru, apalagi saya sekarang udah kerja itu saya ya menurut saya enggak lah, saya bisa menempatkan diri saya terus udah, udah gede, udah dewasa udah paham tidak seperti adik-adik bodoh itu di ML itu²⁴” (W1I2. 24)

Dampak pada cara berkomunikasi juga dapat dirasakan oleh Tian Lui karena seringnya melakukan *trash talk* di dalam permainan.

“Sepertinya memang cukup berdampak karena saya kalau lihat orang-orang yang bodoh tolol ya kukatain tolol gitu yang bikin ngeselin itu ya kukatain tolol aja dan itu bukan soal apa saya menganggap itu adalah umpatan yang paling pas untuk orang-orang yang ngeselin itu ya tolol kalau kita ngomong ngeselin anjing kan masih ada anjingnya tuh kayak masih enak lah tapi kalau kesel kayaknya kurang enak gitu tapi iya tolol itu enak banget²⁴” (W1I3. 24)

Pada kasus Udin dampak yang subjek rasakan adalah sulitnya mengontrol ucapannya saat berbicara dengan orang lain.

“Kalau untuk berkomunikasi kayanya lumayan ngaruh si mas, walaupun saya kebetulan bisa menempatkan diri gimana saya berkomunikasi dengan orang lain tapi kadang masih suka keceplosan misuhnya gitu mas¹⁹” (W1I4. 19).

Trash talk yang terlalu sering dilakukan bersama teman bisa sampe mempengaruhi cara berkomunikasi dengan teman dan dapat dengan mudah menyulut emosi dan berpeluang pada konflik yang lain.

“Ngaruh mas, main terutama sering main mobile legend itu waktu SMA, itu kan pandemi itu pernah kayak bikin squad gitu mas, di mobile legend itu kan setiap hari main, setiap hari ke situ main 5, terus sirkelnya itu ya mainnya agak kompetitif gitu mas, jadi kayak sering salah-salahan gitu kan akhirnya Terus tambah stress akhirnya ya sering juga kayak toxic sama temen sendiri atau musuhnya, temen squad¹⁴” (W1I5. 14)

Dari hasil wawancara diatas sapat disimpulkan bahwasannya dampak dari seringnya *trash talk* di dalam permainan dapat terbawa sampai ke dunia nyata khususnya pada cara berkomunikasi dari masing-masing subjek.

Tabel 4.1 Deskripsi Hasil Temuan

	Latar belakang <i>trash talking</i>	Bentuk/karakteristik <i>trash talking</i>	Dampak perilaku <i>trash talkig</i>
Floxyia	Bertemu pemain egois yang tidak mau melakukan rotasi dan hanya membantu satu orang saja	- Merasa menjadi yang paling dominan di tim - Merendahkan kemampuan musuh	Merasa lebih lega karena sudah melakukan <i>trash talking</i>, untuk skala level 1-5

	- Bertemu pemain yang tidak memahami cara bagaimana bermain yang benar - Sering bermain dengan teman yang sering melakukan <i>trash talk</i> dan akhirnya berdampak pada subjek		floxyia memberikan nilai 4 Merasa <i>trash talk</i> yang sering dilakukannya di dalam permainan terbawa hingga ke dunia nyata
Faraway	- Bertemu pemain yang tidak mengerti cara draft pick yang benar dan egois hanya memilih hero sesukanya saja - Bertemu pemain yang menggunakan role tank tapi tidak tahu cara menggunakannya - Mengikuti teman bermain yang sering melakukan <i>trash talk</i> karena dirasa lebih ekspresif	- Menghina keluarga lawan - Menyerang status dari keluarga lawan - Menyerang suku	- Merasa lebih lega dan mmenggebu-gebu bahkan, untuk skala level 1-5 subjek memberikan nilai 10 - Sering berkata kasar kepada teman walaupun masih bisa dikontrol ketika berhadapan dengan orang yang lebih tua

Tian Lui	• Bertemu pemain egois yang tidak mau mengakui kesalahan dan malah melemparkannya kepada orang lain • Bertemu pemain yang tidak melakukan banning hero secara benar dan membuat permainan menjadi lebih susah • Bergantung dengan teman yang diajak bermain jika temannya baik maka subjek akan berkata baik tapi jika buruk maka subjek akan berkata yang buruk	• Merendahkan musuh dan berusaha memperpanjang masalah • Merendahkan teman karena dirasa kurang jago	• Merasa sangat lega, subjek bahkan untuk skala level 1-5 memberi nilai 10 • Langsung menyerang seseorang apabila menurutnya kurang pintar • Merasa kurang apabila tidak kata umpatan di dalamnya ketika berbicara
Udin	• Bermain dengan teman yang tidak mau membantunya	• Merendahkan keluarga orang lain adalah bentuk dari <i>trash talk</i>	• Dampak yang dirasakan udin dari kebiasaannya

	ketika mengalami kesulitan di dalam permainan.	yang ucapkan Udin	melakukan <i>trash talk</i> adalah rasa plong setelah melakukan <i>trash talking</i> • Subjek mengalami kesulitan mengontrol kata-kata yang dia keluarkan ketika berbicara
Lumierre	• pada awal memasuki game Lumierre merasa kesal dengan pemain yang tidak mau langsung memasuki permainan dan melakukan pick dan ban yang asal-asalan • ketika ada role di dalam permainan yang tidak terisi lumierre merasa kesal	• Bentuk <i>trash talk</i> yang sering dilakukan lumierre adalah sekedar umpatan atau hinaan.	• Kebiasaan Lumierre bermain dengan teman-teman <i>squad</i> nya mempengaruhi cara berkomunikasi Lumierre. • Setelah melakukan <i>trash talk</i> Lumierre meras lebih lega.

	• pada awal permainan lumierre akan melakukan <i>trash talk</i> ketika menggunakan <i>hero goldlane</i> tapi <i>roamer</i> tidak membantunya		
--	--	--	--

C. Pembahasan Hasil Penelitian

Judul yang diangkat oleh peneliti adalah fenomena *trash talking* pada pemain *Mobile Legends Bang Bang* yang memiliki tujuan untuk lebih menjelajahi lebih lanjut tentang fenomena *trash talking* yang sudah menjadi “budaya” di dalam permainan *Mobile Legends Bang Bang*.

Peneliti menggunakan wawancara guna mengumpulkan data yang diperlukan dalam penelitian ini. Wawancara dilakukan dengan tiga orang subjek yang masing-masing adalah pemain *Mobile Legends*. Ketiga orang subjek adalah Floxyia, faraway, Tian Lui. Peneliti menggunakan *username* subjek di dalam permainan demi menjaga kerahasiaan identitas subjek. Wawancara yang dilakukan sendiri memiliki durasi selama 20 hingga 30 menit dan dilakukan di tempat yang sudah disepakati sebelumnya. Ketiga subjek secara kooperatif menjawab semua pertanyaan yang diajukan oleh peneliti. Hasil dari wawancara telah memberikan peneliti data yang dibutuhkan seperti latar belakang bagaimana *trash talk* sendiri bisa muncul, bagaimana bentuk atau karakteristik dari *trash talking* itu, dan apa saja dampak yang ditimbulkan dari *trash talk* yang dilakukan oleh para subjek. Selain dari wawancara peneliti juga menggunakan metode observasi dalam mengumpulkan data, observasi sendiri dilakukan dengan cara peneliti ikut bermain bersama dengan subjek kemudian meneliti bagaimana respon yang ditimbulkan terkait dengan *trash talking* ketika bermain. Ketiga subjek menunjukkan respon yang dibutuhkan peneliti dalam mengumpulkan data seperti respon apa yang diberikan subjek ketika mendapatkan *trash talk* dari lawan ataupun teman satu tim, seberapa cepat respon yang diberikan oleh subjek

ketika mendapatkan *trash talk* dari lawan ataupun tim, apa saja kata-kata yang dikeluarkan ketika subjek ketika melakukan *trash talk*, seberapa sering subjek melakukan *trash talk*, seberapa intens subjek dalam melakukan *trash talk*, apa ekspresi yang dikeluarkan subjek ketika melakukan *trash talking*.

Penelitian ini memiliki tema pembahasan yang serupa dengan penelitian yang disusun oleh Achmad Fariz pada tahun 2017 dengan judul “Dampak Komunikasi Trash talk terhadap Gamers dalam Permainan Game Online Dota 2 Di Warung Internet Tumang Game Online Kabupaten Jember”. Penelitian ini menunjukkan ada 2 faktor yang melatarbelakangi munculnya *trash talk*, yaitu faktor internal dan eksternal. Faktor internal yaitu keterbatasan bahasa dari pemain itu sendiri dan tidak mengerti peraturan di dalam permainan Dota 2. Kemudian faktor eksternal yaitu lingkungan atau kawasan sekitar warung internet game online Tumang. Tak hanya faktor dampaknya pun memiliki dua kategori yaitu internal dan eksternal. Dampak internal yaitu dampak yang muncul di dalam permainan seperti mendapatkan laporan dari pemain lain hingga berujung pada banned atau pemblokiran akun. Kemudian dampak secara eksternal dapat membentuk kepribadian yang buruk, timbul konflik dengan pemain lain, dan sanksi sosial. Walaupun memiliki tema pembahasan yang sama tetapi penelitian ini berbeda dari segi permainan yang diteliti, dan juga penelitian menggunakan metode observasi sebagai tambahan pengumpulan data. Sejauh ini belum ada penelitian yang menggabungkan metode wawancara dan observasi dalam memenuhi data dalam penelitian yang membahas tentang *trash talking* di dalam sebuah permainan, dan secara lengkap membahas tentang *trash talk* dari latar belakang, bentuk kata-kata, dan dampak yang ditimbulkan.

Trash talk merupakan salah satu bentuk komunikasi verbal yang dilakukan secara sengaja atau secara sadar oleh seseorang dengan tujuan untuk memenuhi alasan pribadi dalam bentuk positif maupun negatif. *Trash talk* bisa menjadi positif apabila dilakukan dengan maksud untuk memotivasi dan kesenangan, sebaliknya akan menjadi negatif apabila digunakan untuk mengganggu dan mengintimidasi (Conmy, 2008). Disisi lain menurut (Aicinena, 2010) *Trash talk* adalah sebuah aktivitas yang dilakukan untuk menyombongkan diri, memprovokasi, mengintimidasi atau menjatuhkan mental lawan melalui kata verbal ataupun menggunakan simbol non verbal. Menurut Fox, Gilbert, dan Tang (2018) perilaku *trash talking* ini mempunyai tujuan yang utamanya untuk

mengganggu fokus. Sayuno (2012) menjelaskan bahwa *trash talking* ini digunakan untuk menjatuhkan, mengambil alih pikiran dan rasa percaya diri lawan. Kemudian lebih dari itu Yip, Schweitzer, dan Nurmohamed (2018) mengutarakan bahwa *trash talking* memiliki tujuan untuk mengintimidasi, mengalihkan perhatian atau mempermalukan lawan, dan juga meningkatkan moral para pelaku *trash talking* (dalam upaya untuk menyombongkan kemampuan diri maupun timnya). Walaupun begitu menurut (Shae, 1997:58) tindakan seperti ini lebih sering dianggap sebagai tindakan yang pengecut dan dapat mengakibatkan terganggunya jalan permainan bagi banyak orang dan dapat membuat seseorang lupa bahwasannya lawan memiliki perasaan. Teori ini sejalan dengan hasil temuan yang berhasil peneliti temukan ketika melakukan wawancara, karena dari ketiga subjek semuanya melakukan *trash talk* untuk mengintimidasi, menghina, dan menjatuhkan orang lain.

Trash Talk sebagai salah satu bentuk dari agresivitas verbal yang mempunyai arti sendiri dalam perspektif islam. Agresivitas verbal dalam pengertian para ahli psikologi diartikan sebagai suatu perilaku menyerang, merugikan, dan menyakiti orang lain melalui perkataan atau penolakan (Buss & Perry, 1992: 457). Dalam agama islam agresivitas adalah perilaku tidak baik yang harus dihindari oleh para umatnya, dikarenakan hal ini bisa menimbulkan pengaruh buruk baik pada diri sendiri maupun orang lain di sekitarnya.

Agresivitas verbal di dalam islam adalah masalah yang cukup serius bahkan salah satu surah di Al-Qur'an bernama Al-Humazah yang berarti pengumpat. Allah subhanahu wa ta ala berfirman pada Al-Qur'an surat Al-Humazah ayat 1 yang artinya:

“Celakalah setiap pengumpat lagi pencela.”

Dalam tafsir Al mishbah jilid 15 (Shihab, 2002: 511-513) ayat ini menunjukkan bahwa Allah subhanahu wa ta ala menyebutkan golongan yang akan mengalami kerugian dan bahkan kecelakaan. Kata wail (وَيْلٌ) diartikan sebagai kecelakaan bagi setiap pengumpat dan pencela yang melakukannya secara berulang-ulang. Kata tersebut juga digunakan untuk menggambarkan atau mendoakan kesedihan, kecelakaan, dan kenistaan. Sementara itu kata humazah (هُمَزَةٌ) diartikan sebagai tekanan dan dorongan yang keras. Sedangkan kata lumazah لُمْزَةٌ diartikan sebagai penggambaran untuk menggambarkan ejekan yang mengundang tawa (Shihab, 2002: 511-513).

Trash talk memiliki beberapa faktor yang melatar belakangnya sehingga dapat muncul menurut Fariz (2017) untuk *trash talking* sendiri terdapat ada beberapa faktor-faktor yang dapat mempengaruhi seseorang dalam melakukan perilaku *trash talking* dalam permainan Mobile Legends yaitu, yang pertama adalah keegoisan pemain dapat menjadi salah satu faktor yang memicu munculnya *trash talking*. Karena pemain egois cenderung tidak sabar, tidak mau mendengarkan saran dari rekannya, dan suka bertindak gegabah dan semaunya yang dapat menuntun tim kepada kekalahan. Egois adalah karaktersitik pemain yang termasuk dalam salah satu faktor internal penyebab *trash talking*. Ketiga subjek pada penelitian ini menuturkan bahwasannya mereka sering bertemu dengan pemain egois yang memicu munculnya perilaku *trash talking*.

Faktor kedua adalah bertemu dengan pemain yang tidak memahami peraturan di dalam permainan dan cara bermain yang benar. Para pemain yang baru bergabung ke dalam permainan seringkali mengabaikan bahkan tidak membaca sama sekali peraturan dan panduan bermain yang membuat rencana atau ritme permainan menjadi rusak dan merugikan tim. Ketiga subjek yang sudah di wawancara dan observasi pun mengaku bahwasannya mereka sering menemui teman satu tim yang tidak memahami bagaimana caranya bermain dengan baik dan benar, yang tentu saja ujungnya akan membawa tim kepada kekalahan dan akhirnya muncul *trash talk* pada para subjek.

Pengaruh dari lingkungan menjadi faktor ketiga yang melatar belakangi munculnya *trash talking* karena, pengaruh dari lingkungan ini dapat memicu seseorang yang tadinya tidak memiliki kecenderungan untuk melakukan *trash talking* menjadi memiliki kecenderungan untuk melakukannya karena lingkungan disekitarnya seperti teman ataupun keluarga melakukan *trash talk*. Pada Psikologi sendiri salah satu bentuk komunikasi adalah komunikasi interpersonal yang dimana menurut Devito bahwa komunikasi interpersonal adalah pengiriman pesan-pesan dari seseorang dan diterima oleh orang lain atau sekelompok orang dengan efek dan umpan balik secara langsung. Komunikasi interpersonal merupakan komunikasi secara tatap muka, dimana dalam komunikasi tersebut saling mempengaruhi, mendengarkan, menyampaikan pernyataan, keterbukaan, kepekaan yang merupakan cara paling efektif dalam mengubah sikap, pendapat dan perilaku seseorang dengan efek umpan balik secara langsung. Sesuai dengan teori ini kelima subjek mendapatkan kebiasaannya dalam melakukan *trash talk* adalah hasil dari

pengaruh lingkungannya. Lebih tepatnya karena teman bermain mereka yang suka melakukan *trash talking* hingga akhirnya berhasil memancing para subjek untuk melakukan *trash talking* dan berujung menjadi kebiasaan.

Trash talk sendiri memiliki beberapa karakteristik seperti halnya yang disebutkan oleh Yip, Schweitzer, dan Nurmohammed (2017) membagi beberapa karakteristik dalam *trash talking*, yaitu pertama, *trash talking* adalah sebuah ketidaksopanan yang diucapkan dalam konteks kompetitif dimana dua pihak atau lebih bersiang untuk mendapatkan sumber daya, pengakuan atau status. *Trash talking* terjadi dalam interaksi yang ditentukan oleh norma persaingan yang kuat dan kurangnya peluang untuk berkolaborasi. Hal ini sesuai karena pada sebuah permainan pasti akan ada yang kalah dan yang menang, tentu kelima subjek pun melakukan *trash talk* karena tingginya tingkat persaingan di dalam permainan.

Kedua, *trash talking* adalah sebuah komunikasi agresif yang melibatkan ejekan atau membesar-besarkan diri sendiri. Dalam interaksi kompetitif dengan lawan, *trash talking* seringkali ditandai dengan niat untuk menyakiti lawan dan melibatkan ejekan yang mengkritik identitas, keanggotaan kelompok, kompetensi atau kinerja lawan. Dari penuturan kelima subjek setiap *trash talk* yang mereka ucapkan selalu mengandung unsur membesar-besarkan diri dan merendahkan orang lain bahkan ada beberapa *trash talk* yang mengandung unsur sara dengan membawa suatu suku tertentu. Seperti halnya dalam Psikologi komunikasi dijelaskan bahwa dalam berkomunikasi tentunya seorang komunikator harus memiliki kemampuan komunikasi yang mumpuni sehingga dapat menyampaikan pesan dengan baik dan dapat diterima komunikan sesuai dengan maksud pesan yang ingin disampaikan. Tentunya untuk menjadi komunikator yang mumpuni diperlukan keahlian yang matang, baik dari cara berkomunikasi, attitude, performa yang mendukung dan sebagainya.

Ketiga, *trash talking* bisa terjadi dengan atau tanpa kehadiran lawan bicara. Dalam interaksi secara langsung atau tatap muka *trash talking* diucapkan dengan maksud kepada lawan untuk meninggikan diri dan/atau merendahkan target. Tetapi *trash talking* juga bisa dilakukan tanpa kehadiran target, bahkan ketika targetnya tidak ada seorang pelaku *trash talking* dapat melayangkan komentar-komentar yang menyombongkan dirinya sendiri ataupun komentar yang menghina lawannya. Komentar-komentar ini dapat meningkatkan kepercayaan diri si pelaku *trash talking*, mengubah persepsi audiens, atau mempengaruhi

perilaku target ketika pesannya sampai kepada target. Karena pada dasarnya *trash talk* yang dilakukan oleh para subjek terjadi di dalam permainan hingga *trash talk* ini terjadi tanpa tatap muka langsung. Meski begitu ada salah satu subjek yang mengaku sering mendapatkan pesan yang berisi *trash talk* dari lawan.

Dampak yang dapat ditimbulkan dari perilaku *trash talking* diantaranya adalah mempengaruhi perilaku kompetitif, mempengaruhi psikologis, dapat menyebabkan timbulnya masalah, menurunkan kinerja dan kreatifitas seseorang (Yip, Schweitzer & Nurmohamed 2018). Dampak yang ditimbulkan dari *trash talk* yang mempengaruhi psikologis adalah kelima merasa lega setelah melakukan *trash talk*, hal ini didasarkan bahwa para subjek menganggap *trash talk* sebagai salah satu bentuk mengurangi stres yang mereka rasakan ketika bermain karena tingginya tingkat persaingan di dalam permainan dan besarnya ambisi untuk mendapatkan kemenangan. Kemudian secara komunikasi dampak yang ditimbulkan adalah terbawanya kebiasaan *trash talk* mereka ke dalam cara mereka berkomunikasi di dunia nyata karena kelima subjek mengaku bahwa dalam melakukan komunikasi dengan orang lain mereka sering membawa kebiasaan *trash talk*.

Salah satu hal baru yang sebelumnya belum pernah dibahas pada penelitian yang lain adalah ditemukannya dampak pada cara berkomunikasi pada masing-masing subjek. Kelima subjek merasa *trash talking* yang sering mereka lakukan sangat berdampak pada cara mereka berkomunikasi. Pada subjek pertama merasa lebih sering mengeluarkan kata kasar ketika sedang berbicara dengan orang lain, kemudian subjek kedua ketika dirinya merasa sedikit kesal dengan temannya maka akan dibalas dengan omongan yang kasar, terakhir pada subjek ketiga merasa bila berbicara tanpa menggunakan sisipan kata-kata kasar merasa kurang nyaman dalam berbicara.

Tabel 4.2 Tabel Reduksi

Pernyataan	Unit Makna	Deskripsi Psikologis
1. Faktor internal yang mempengaruhi		
1. Subjek 1 Floxyia “Biasanya itu yang bikin saya jengkal di early itu, ini waktu	1. Floxyia tidak senang dengan tank yang	Floxyia merasa kesal dan frustrasi apabila bertemu

<i>romernya cuma nge-GB MM kan, tapi nggak rotasi, cuma nge-GB MM, ya itu saya jengkel sih, jadi kayak, kenapa sih harus mid terus yang rotasi Nah biasanya di situ romernya yang saya katain, eh Bangke, kenapa sih kamu nggak rotasi, harus nge-GB MM terus kan, semua juga perlu rotasi, harusnya yang di-GB nggak cuma MM gitu”¹</i> <i>“Nah selain yang tadi juga, saya paling jengkel itu waktu kalau ada turtle atau lord itu, retri tim saya itu indomaret, jadi ya mungkin di situ saya katain, eh Bangke, retri kamu kok indomaret banget gitu, selain kalah retri tadi juga mungkin ada kejadian lain, contohnya tuh kayak buff tim sendiri itu dicolong sama musuh, terus juga set warnya nggak jelas, terus juga tim yang malah lebih mikirin kill daripada push turret, terus juga buff tim sendiri tapi diambil sama tim sendiri maksudnya tuh buff-nya nggak diambil sama hyper sendiri, tapi diambil sama orang lain dari tim sendiri selain hyper, Terus juga waktu udah mau menang nih tinggal townernya tuh tinggal sedikit lagi, tapi malah pada nge-buff gitu, harusnya buru-buru end tapi malah nge-buff”²</i>	hanya melindungi satu temannya saja 2. Memiliki teman satu tim yang tidak bisa bermain secara benar membuat floxyia jengkel dan frustrasi	pemain yang tidak bisa bermain dengan benar hingga berujung pada kekalahan yang akhirnya membuatnya melakukan <i>trash talk</i>
2. Subjek 2 Faraway <i>“ada biasanya kan saya maennya solo biasanya main sendiri gitu nah itu saya keselnya kalau ketemu playernya itu yang kurang ngerti cara draft pick gitu mas komposisi hero dari tim sama lawan gak diperhatiin jadi mereka egois gitu pilih hero sesuka mereka itu bikin saya pengen membodoh-bodohin mereka”¹</i>	1. bertemu dengan pemain yang tidak memahami komposisi <i>hero</i> yang benar pada fase <i>draft pick</i> memicu faraway untuk <i>trash talking</i> 2. faraway tidak suka dengan tim yang sok-	Emosi yang dirasakan oleh faraway dipicu karena bertemu pemain yang tidak memahami komposisi <i>hero</i> dan suka mengatur orang lain tapi tidak sesuai dengan kemampuannya

<i>“ada mas biasanya itu kalau temen timnya atau tim mate nya itu kebanyakan ngetik gitu sok-sok ngatur padahal dia mainnya kurang bener kurang akurat”²</i>	sok mengatur tapi tidak sesuai dengan kemampuannya	
3. Subjek 3 Tian Lui <i>“Oh bisa kadang gini kadang ada momen dimana kita udah leading game nih terus tiba-tiba jungler kita itu kalah retri biasanya kalau misalnya memang kita lagi serius itu nggak mungkin ya udah kita langsung fokus tapi kalau biasanya main sama publik Terus dia udah kalah retri terus bacot itu udah pasti tolol banget anjing lah pasti kayak gitu Maksudnya salah sendiri lo mekanik sendiri kesalahan sendiri tapi nyalahin orang itu pasti ngeselin apalagi yang disalahkan kita Belum lagi kalau misalnya kita lagi posisi ke pressure nih kalah terus kita kan otomatis fokus ya untuk defend ya Nah ketika defend kayak gitu ada orang yang udah surend aja atau misalnya minta memohon-mohon ke musuh buat cepetan di end itu kan apa nggak ada jiwa kompetitif sama sekali udah nggak usah main game kalau kayak gitu mental lemah kayak gitu tai”¹</i> <i>“Oh sering sih mas kalau untuk fase draft pick itu kadang malah ya orang apalagi kalau random ya random itu giliran dia ngeban malah nggak ngeban kan sedangkan kita second pick dan hero overpower lepas satu doang itu udah bikin kesel dan itu kan chance kemenangan kita ya memang masih bisa diusahakan tapi kan malah jadi tryhard ya karena kita pengennya have fun main bantai-bantai tapi kalau ketemu hero overpower malah dibantai kan kadang kita hero</i>	1. Tian Lui merasa kesal dengan teman satu tim yang tidak bisa bermain secara benar tetapi menyalahkan orang lain dan juga memiliki mental juang yang lemah 2. bertemu pemain yang tidak melakukan <i>banning hero</i> dan membuat permainan menjadi lebih sulit dapat memicu munculnya <i>trash talking</i> dari Tian Lui	Tian Lui kesal dengan teman yang menyalahkan orang lain atas kesalahannya sendiri dan tidak suka dengan orang yang memiliki mental juang yang lemah hingga akhirnya membuat permainan menjadi lebih sulit

itu tipis-tipis butuh hero yang ngebadanin malah ngepick mage yang tipis itu udah bikin kesel orang-orang tolol nggak ngerti draft pick tuh emang mesti dimusnahkan”²		
4. Subjek 4 Udin “Awal game, pertama pasti kalau lagi main jungle, timnya nggak bantu Saya lagi di rusuh nggak ada yang bantu, buta map semua itu anjing mas⁶” “Pertama, kalau saya main jungle, saya mau ambil turtle, pasti nggak bisa karena teman saya hilang semua, itu anjing banget mas Terus kalau saya main misal main yang lain, jungler saya pasti retri-nya busuk mas, anjing kontol lah mas⁷”	1. <i>trash talking</i> dari Udin pada awal permainan dipicu karena temannya tidak ada yang membantunya. 2. Udin merasa kesal dengan teman satu tim yang tidak bisa bermain secara benar dan apabila tidak ada teman yang membantu ketika akan mengambil <i>turtle</i>	Emosi yang memicu Udin melakukan <i>trash talk</i> dipicu oleh teman yang tidak bisa bermain dengan benar karena tidak adanya teman yang membantu pada awal permainan
5. Subjek 5 Lumierre “Kalau dari mulai sebelum <i>matchmaking</i> itu ya mas, itu <i>matchmaking</i> itu paling ya kesal-kesal gara-gara itu Orangnya gak buru-buru masuk gitu loh mas Kayak sengaja di detik 1 atau detik 2 gitu loh Terus kalau yang udah draft pick itu biasanya kalau nge-ban Nge-ban nya itu kadang-kadang nge-ban-nge-ban hero-hero yang sampah gitu, buat apa gitu kan Atau gak nge-ban, sengaja gak nge-ban itu kayak emosi, terus nge-picknya asal-asalan mas, kayak first pick tiba-tiba nge-pick Zilong apa Miya gitu Wah, langsung goblok, keluar kata-kata kayak gitu biasanya mas¹” “Ada mas, misalnya hero yang dipakai itu sebenarnya hero-hero meta semua, hero-hero	1. pada awal memasuki game Lumierre merasa kesal dengan pemain yang tidak mau langsung memasuki permainan dan melakukan pick dan ban yang asal-asalan 2. ketika ada role di dalam permainan yang tidak terisi lumierre merasa kesal 3. pada awal permainan lumierre akan	Pada awal memasuki permainan, <i>trash talk</i> yang muncul pada Lumierre dipicu oleh teman satu tim yang tidak bisa bermain dengan benar.

bagus semua Tapi kayak satu role nggak keisi gitu lho mas, misalnya kayak kurang roamer nge-pick jungle Dua biji mas ya, jungle-nya OP semua, kayak misalnya nge-pick Nolan sama Joy, OP semua tapi 2 jungle gitu mas Kayak satu role nggak keisi gitu ya, kadang bikin kesel² “Paling itu mas, kalau misalnya main Goldlane, biasanya pas main Goldlane mas itu roamernya misalnya nggak beli roam Terus ikut-ikutan ke Goldlane itu kan bikin duitnya seret ya, terus kalau nggak misalnya roamernya nggak lihat map Lagi main Goldlane, musuhnya ke bawah semua, tapi malah gb exp, bantuin jungle-nya nge-buff kan nggak perlu gitu lho Kayak tiba-tiba di-gank kan kesel lho mas³”	melakukan <i>trash talk</i> ketika menggunakan <i>hero goldlane</i> tapi <i>roamer</i> tidak membantunya	
2. Faktor eksternal yang mempengaruhi		
a. Subjek 1 Floxyia “Jadi pengaruh saya bisa lebih sering ngomong toksik itu kebanyakan karena waktu main itu kan saya lebih banyak main sama teman-teman saya kan, jadi teman saya itu di samping saya, jadi mungkin saya terpengaruh sama teman-teman saya itu yang sering ngomong toksik, jadi saya juga terciprat”	kebiasaan <i>trash talk</i> yang dilakukan floxyia berasal dari pengaruh teman bermainnya	Sebelumnya Floxyia tidak terlalu sering melakukan <i>trash talk</i> tetapi karena sering bermain bersama temannya yang suka melakukan <i>trash talk</i> Floxyia pun terpengaruh
b. Subjek 2 Faraway “ya ada itu mungkin berangkat dari teman mabar ya biasanya mereka pun kalau kesel suka ya ngomong itu <i>trash talking</i> lah atau ngata-ngatain atau ngomong saya juga ikut-ikutan dari situ karena ya jadi lega gitu kalau mengumpat <i>trash talking</i> orang jadi kita lebih ekspresif di game bodoh ini”	kebiasaan <i>trash talking</i> faraway dipengaruhi oleh teman	kebiasaan <i>trash talking</i> faraway dipengaruhi oleh teman bermiannya karena dirasa lebih ekspresif

c. Subjek 3 Tian Lui	lingkungan sangat berpengaruh untuk Tian Lui dalam melakukan <i>trash talk</i> ketika bermain	dalam melakukan <i>trash talk</i> ketika bermain lingkungan menjadi pengaruh penting bagi Tian Lui apakah dia perlu melakukan <i>trash talk</i> atau tidak
d. Subjek 4 Udin	meski Udin sering melakukan <i>trash talk</i> tapi teman-temannya membuatnya semakin sering melakukan <i>trash talk</i>	Udin semakin sering melakukan <i>trash talk</i> karena terpengaruh oleh teman-temannya dalam melakukan <i>trash talk</i>
e. Subjek 5 Lumierre	Teman-teman sekolahnya mempengaruhi Lumierre dalam kebiasaan <i>trash talking</i> .	Salah satu penyebab munculnya <i>trash talk</i> ketika bermain adalah lingkungan sekolahnya.
3. Bentuk/karakteristik <i>trash talking</i>		
a. Subjek 1 floxyia	1. floxyia merasa sangat percaya diri setelah berhasil mendapatkan comeback dari musuh	Karena tingkat percaya diri yang tinggi setelah mendapatkan <i>comeback</i> dari musuh floxyia

musuhnya, kayak, hah, segitu doang dek¹ “Terus ada juga yang bikin kesel itu waktu, misalnya kita main, menang, tapi saya lebih dominan buat gendong timnya, karena cuma saya doang yang bisa, misalnya yang jago, tapi teman-teman saya itu cuma kayak maunya di gendong doang di situ mungkin saya lebih ngata-ngatain teman tim saya, kayak, hapus aja tuh aplikasi ML lu, atau nggak usah main lagi aja lu²”	2. meski mendapatkan kemenangan floxyia tetap kesal apabila merasa skill nya terlalu dominan di tim	melakukan <i>trash talk</i> dengan merendahkan lawan
b. Subjek 2 Faraway “ya biasanya tuh lawan tuh sebenarnya main mereka bagus gitu cuman gak keren lah biasa aja itu saya lebih sering nemuin permainan keren orang lain itu udah sering nah tapi attitude mereka itu yang ngontol mereka itu misalnya taunting gitu mas ngejek-ngejek padahal mereka belum tentu menang ya itu enaknya itu kalau kita berhasil comeback itu baru kita ketik ketik pesan buat mereka udah gitu doang dasar yatim udah yatim kalah emang gitulah dinamika player ML¹” “wah sering biasanya itu selesai pertandingan langsung ada email-email atau message masuk di akun saya sering-sering gitu wah langsung ngatain jawa-jawa tolol-tolol gak usah main saya ketawa biasanya emang betul saya jawa²” “wah banyak mas biasanya itu menyangkut status keluarga gitu mas maksudnya ngatain yatim lah ngatain mamak kau lontelah bahkan dulu temen saya waktu saya SMA tuh ada yang di kelas itu main sambil teriak marah-	a. faraway tidak menyukai lawan yang suka taunting dan mengejek b. Faraway sering mendapatkan email dan pesan <i>trash talk</i> yang mengandung makna SARA c. Selain SARA <i>trash talk</i> yang menghina status keluarga juga cukup sering dijumpai di dalam permainan	Faraway sering mendapatkan <i>trash talk</i> dari musuhnya hingga akhirnya emosi faraway pun terpancing dan membalas <i>trash talk</i> dengan <i>trash talk</i> juga karena <i>trash talk</i> yang dilakukan musuh sudah terlalu parah hingga menyangkut keluarga dan SARA

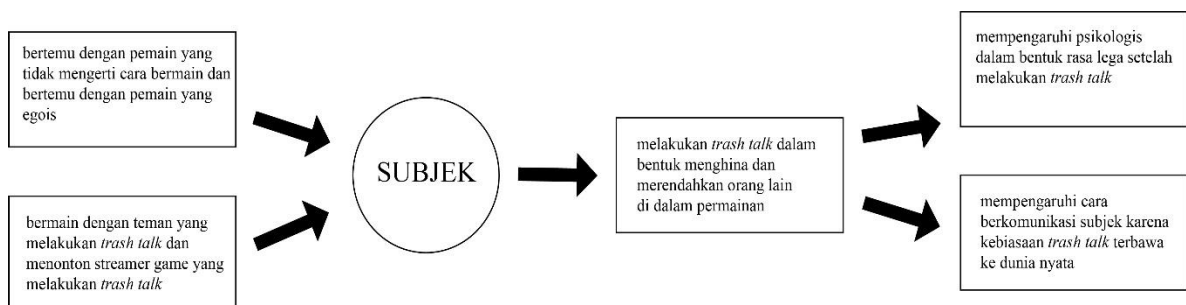
marah gitu sambil dia ngetik tapi sambil marah dia bilang kayak mamak kau kusewa sini gitu mas pokoknya gitu lah saya sering menemui gitu saya sendiri pernah ngata-ngatain mamak kau lacur giu³”		
c. Subjek 3 Tian Lui “Kalau saya reaksi pasti kesel cuman biasanya saya tahan nanti comeback jadi ketika comeback langsung dibacotin bahkan langsung kirim by one sini anjing kalau misalnya emang lu ngerasa jago tolol udah banyak bacot di game kalah udah gitu coklat lagi biasanya kalau mereka bacot duluan baru saya nge-bacotin balik dan saya lebih puas kalau misalnya udah comeback tuh¹” “Ya karena mungkin pertemanan kita kalau ngobrol kasal tuh ini ya masih apa kadang dianggap bercanda ya mungkin orangnya nganggap itu bercanda padahal saya serius orangnya tolol aja gitu²”	1. teman Tian Lui menganggap bahwa <i>trash talk</i> yang dilakukan Tian Lui hanya sekedar candaan meski Tian Lui menganggap itu adalah hal yang serius 2. Tian Lui melakukan <i>trash talk</i> dengan memancing emosi lawan meski pertandingan sudah berakhir untuk mendapatkan kepuasan yang lebih	Tian Lui merasa emosi dengan teman
d. Subjek 4 Udin “Asu, bajingan, lonte, kakekane, kontrol Kalau saya lagi beneran marah biasanya sampai ngatain ibumu lonte, isrimu lonte, pacarmu lonte, adekmu lonte¹⁶”	diantara kata-kata yang Udin ucapkan terkadang Udin sampai merendahkan keluarga orang lain	Merendahkan keluarga orang lain adalah bentuk dari <i>trash talk</i> yang Udin ucapkan
e. Subjek 5 Lumierre “Oh banyak mas, misalnya kalau keseharian itu paling, apa ya, yang paling sering ya kontrol gitu kan, terus jancok, lonte itu itu sering mas keluar, kalau kata-kata yang temen gitu, brengsek, bajingan itu sering¹³”	Bentuk <i>trash talk</i> yang sering dilakukan lumierre adalah sekedar umpatan atau hinaan.	Penghinaan dan umpatan adalah bentuk dari <i>trash talk</i> yang Lumierre ucapkan.

4. Dampak <i>trash talking</i> pada psikologis		
a. Subjek 1 Floxyia <i>“Jadi selama saya melakukan trash talking itu, mungkin saya lebih puas ya, Jadi selama saya melakukan trash talking itu, mungkin saya lebih puas ya, karena tadinya kan saya kesel tuh, jadi setiap saya ngejelekin atau ngata-katain orang lain gitu, jadi kayak ngerasa puas gitu, kayak ngerasa lebih lega aja”</i>	Perasaan floxyia menjadi lebih lega setelah melakukan <i>trash talk</i>	floxyia merasa lebih lega setelah melakukan <i>trash talking</i> karena merasa berhasil mengeluarkan emosi negatif pada dirinya
b. Subjek 2 Faraway <i>“perasaan saya lega dan mungkin lebih menggebu-gebu semuanya kalau dari 1 sampai 5 mungkin 10 mas saya puas mengatakan adik-adik kuontol bodoh ini mungkin mereka saya harusnya belajar dengan giat ya, di sekolah malah main ML dasar, main FF aja harusnya mereka itu mas”</i>	faraway merasa sangat lega setelah melakukan <i>trash talk</i> di dalam permainan	Setelah melakukan <i>trash talk</i> perasaan faraway menjadi sangat lega
c. Subjek 3 Tian Lui <i>“Kalau misalnya perasaannya itu agak susah digambarkan karena rasanya lega banget ibarat mas kalau misalnya punya bisul terus tiba-tiba pecah bisulnya dan nggak ada gangguan sama sekali gara-gara akibat bisul itu rasanya enak kayak gitu kalau ditanya levelnya ya kalau 5 doang kayaknya nggak akan menggambarkan mungkin kalau rasio nya 5 berarti 10 dua kali lipatnya dari hanya sekedar enak²³” (W1I3. 23)</i>	Tian Lui merasa sangat lega setelah melakukan <i>trash talk</i>	Tian Lui merasa sangat lega setelah melakukan <i>trash talk</i> karena menganggap sudah mengeluarkan gangguan
d. Subjek 4 Udin <i>“Dalam hal psikologisnya, kalau saya ngomong kasar, saya ngamuk, jadi lega itu kadang-kadang membuat saya lebih enak mas, lega gitu lho, kayak plong lho²⁰”</i>	<i>trash talking</i> memiliki dampak sisi psikologis udin	Dampak yang dirasakan udin dari kebiasaannya melakukan <i>trash talk</i>

		berdampak hingga sisi psikologisnya
e. Subjek 5 Lumierre <i>“Ada sih mas, biasanya kan selalu itu kan pasti numpuk kan diunek-uneknya itu numpuk gitu setelah toxic, kayak tolol anjing main kaya ngunu, itu jadi peluang gitu mas akhirnya apa yang udah terpendam itu tercurahkan walaupun dengan bentuk emosi gitu¹⁵”</i>	Setelah melakukan <i>trash talk</i> Lumierre merasa lebih lega	Terdapat pengaruh pada kondisi psikologis Lumierre
5. Dampak <i>trash talking</i> pada komunikasi		
a. Subjek 1 Floxyia <i>“Jadi pengaruh <i>trash talking</i> itu yang dari game itu, mungkin pengaruh ya dari dalam kehidupan komunikasi sehari-hari saya, jadi kayak ngobrol sama orang lain yang biasa aja, tapi malah saya ikut ke toksik gitu²¹”(W111.21)</i>	<i>Trash talk</i> memiliki dampak pada cara berkomunikasi floxyia di dunia nyata	<i>trash talk</i> yang biasa dilakukan floxyia di dalam permianan terbawa hingga ke komunikasi di dunia nyata
b. Subjek 2 Faraway <i>“mungkin kalau dulu ya mas masa-masa sekolah kalau ke temen juga agak kesel dikit gitu kita kasar ngomongnya ke mereka tapi tetap kalau ke orang tua guru, apalagi saya sekarang udah kerja itu saya ya menurut saya engga lah, saya bisa menempatkan diri saya terus udah, udah gede, udah dewasa udah paham tidak seperti adik-adik bodoh itu di ML itu”</i>	<i>Trash talking</i> yang dilakukan faraway memiliki dampak pada cara berkomunikasi faraway di dunia nyata	faraway merasa kebiasaan <i>trash talking</i> nya terbawa ke dunia nyata dan membuatnya sering berkata kasar ketika berkomunikasi
c. Subjek 3 Tian Lui <i>“Sepertinya memang cukup berdampak karena saya kalau lihat orang-orang yang bodoh tolol ya kukatain tolol gitu yang bikin ngeselin itu ya kukatain tolol aja dan itu bukan soal apa saya menganggap itu adalah umpatan yang paling pas</i>	<i>Trash talking</i> memiliki dampak pada cara berkomunikasi Tian Lui	Tian Lui merasa kurang nyaman ketika berbicara tanpa sisipan kata kasar

untuk orang-orang yang ngeselin itu ya tolol kalau kita ngomong ngeselin anjing kan masih ada anjingnya tuh kayak masih enak lah tapi kalau kesel kayaknya kurang enak gitu tapi iya tolol itu enak banget²⁴”(W1I3. 24)		
d. Subjek 4 Udin “Kalau untuk berkomunikasi kayanya lumayan ngaruh si mas, walaupun saya kebetulan bisa menempatkan diri gimana saya berkomunikasi dengan orang lain tapi kadang masih suka keceplosan misuhnya gitu mas¹⁹”	trash talking yang sering dilakukan udin mempunyai dampak caranya berkomunikasi	Dampak dari trash talking udin mempengaruhi caranya berkomunikasi
e. Subjek 5 Lumierre “Ngaruh mas, main terutama sering main mobile legend itu waktu SMA, itu kan pandemi itu pernah kayak bikin squad gitu mas, di mobile legend itu kan setiap hari main, setiap hari ke situ main 5, terus sirkelnya itu ya mainnya agak kompetitif gitu mas, jadi kayak sering salah-salahan gitu kan akhirnya Terus tambah stress akhirnya ya sering juga kayak toxic sama temen sendiri atau musuhnya, temen squad¹⁴”	Kebiasaan Lumierre bermain dengan teman-teman squad nya mempengaruhi cara berkomunikasi Lumierre	Terdapat pengaruh pada cara berkomunikasi Lumierre

Gambar 4.1 kerangka temuan



BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan penjabaran hasil data penelitian ini yang mengangkat judul fenomena *trash talk* pada pemain *Mobile Legends Bang Bang* bahwasannya faktor yang melatar belakangi munculnya *trash talk* adalah yaitu, pertama keegoisan pemain lain yang tidak mau mengalah dan mendengarkan teman satu tim nya hingga akhirnya berujung pada kekalahan tim dan memancing keluarnya *trash talk* para pemain yang lain. Kedua adalah bertemu dengan pemain yang tidak memahami cara bermain yang baik dan benar, hingga akhirnya berujung pada membuat kesalahan hingga membawa tim menuju kekalahan dan membuat pemain yang lain melakukan *trash talk*. Kemudian yang ketiga adalah pengaruh dari lingkungan yang membuat para pemain yang sebelumnya jarang atau bahkan tidak pernah melakukan *trash talk* menjadi terpacu untuk melakukannya.

Karakteristik dari *trash talk* pun terbagi menjadi tiga yaitu, yang pertama adalah mengandung kata-kata yang membesarkan diri sendiri dan berusaha merendahkan orang lain karena dirasa tidak sepadan dengan dirinya. Kedua adalah mengandung kata-kata yang menyerang suayu individu, kelompok, atau kompetensi atau kinerja lawan, bahkan tak jarang ditemui beberapa kata-kata yang mengandung unsur sara dengan, menyerang suku tertentu. Kemudian yang ketiga adalah *trash talk* dapat terjadi tanpa kehadiran lawan bicara atau tanpa bertatap muka secara langsung karena pada dasarnya sebuah permainan dapat dilakukan tanpa harus bertatap muka secara langsung karena permainan dilakukan secara online.

Dampak yang difokuskan pada peneltian kali ini dari *trash talking* di dalam permainan *Mobile Legends* adalah dampak secara psikologis dan dampak dalam berkomunikasi di kehidupan nyata atau sehari-hari. Berdasarkan dari hasil penelitian terdapat dampak secara psikologi dari *trash talk* dimana para pemain yang melakukan *trash talk* merasa lebih lega karena menganggap *trash talk* sebagai *coping stress* karena menghadapi intensitas pertandingan yang tinggi dan besarnya ambisi untuk memenangkan pertandingan. Kemudian ada dampak dari segi komunikasi di dunia nyata dimana para subjek mengaku kebiasaannya dalam *trash talk* terbawa hingga cara berkomunikasi dengan

orang lain terasa selalu menggunakan kata-kata kasar yang digunakan dalam melakukan *trash talk*.

B. Saran

Beberapa hal yang perlu diperhatikan dari hasil penelitaian dan kesimpulan yang sudah berhasil dipaparkan diatas, yaitu:

1. Bagi para pemain *Mobile Legends*

Semua hal yang sudah dibahas dalam penelitian ini diharapkan mampu menjadi pembelajaran bahwa *trash talk* meski terlihat sepele dan lumrah dilakukan tetapi tetap memiliki dampak dan bukanlah hal baik untuk dijadikan kebiasaan

2. Bagi peneliti selanjutnya

Untuk para peneliti selanjutnya yang mengangkat tema pembahasan serupa diharapkan mampu melakukan pendalaman pembahasan yang lebih luas dan lebih baik supaya dapat mengungkap apa intervensi yang cocok untuk *trash talking* ini dan juga mengungkap fakta-fakta yang belum diketahui sebelumnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Nurul W. M. P, Hamiyati, Shinta D. (2020) Dampak Game Online: Studi Fenomena Perilaku Trash-Talk Pada Remaja. Jurnal Psikologi Malahayati, Volume 2, No.2
- I Gusti N. O. C, Ni Made R. A. G, Ade D. P. (2017) Perilaku Trash-Talking Remaja Dalam Game Online Dota 2. Jurnal Ilmiah Mahasiswa Ilmu Komunikasi MEDIUM. Vol. 1, No. 1
- Fariz, Achmad. (2017) Dampak Komunikasi Trashtalk terhadap Gamers dalam Permainan Game Online Dota 2 Di Warung Internet Tumang Game Online Kabupaten Jember. Skripsi, Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik, Universitas Muhammadiyah Jember
- Cahyo S. W. (2022) Trash-Talk dan Perubahan Perilaku Komunikasi (Studi Fenomenologi Mengenai Perubahan Perilaku Komunikasi Pada Kelompok Bermain 1UP Esport). Skripsi. Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Politik, Universitas Sebelas Maret
- Vika. A. D. (2022). Jumlah Gamers Indonesia Terbanyak Ketiga di Dunia. Diakses pada 12 Juni 2023, dari <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2022/02/16/jumlah-gamers-indonesia-terbanyak-ketiga-di-dunia>
- Metro.tempo.co (2013) Remaja Tewas Dibacok Waktu Main Game Online. Diakses pada 17 Juni 2023, dari <https://metro.tempo.co/read/509223/remaja-tewas-dibacok-waktu-main-game-online>
- Aulia T. U. Bandarsyah, Desvian. Sulaeman. (2022). Dampak Game Mobile Legends Terhadap Pola Interaksi Sosial Siswa Kelas V di Sekolah Dasar. Jurnal Educatio. Vol. 8, No. 3
- Megan F. W. (2020). Trash-Talking Dalam Game Online PUBG Mobile. Skripsi. Program Studi Ilmu Komunikasi Dan Informatika Universitas Muhammdiyah Surakarta.
- Imtiyaz, Nur. (2020). Studi Identifikasi Perilaku Agresi Pada Siswa Yang Mengalami Kecanduan Game Online *Mobile Legends* Di SMP Negeri 28 Banjarmasin. Jurnal Pelayanan Bimbingan Dan Konseling.
- Maharani, Sri. Bernard, Martin. (2018). Analisis Hubungan Resiliensi Matematik Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Pada Materi Lingkaran. Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif. Vol. 1. No. 5. <https://doi.org/10.22460/jpmi.v1i5.p819-826>
- Citrani E. L. N. Sari, Yunita. Prasetya Hendri. (2022). Analisa Trash Talking Pada Game Online Mobile Legends. Jurnal Riset Komunikasi. Vol. 12. No. 2. <http://dx.doi.org/10.31506/jrk.v13i2.17028>
- Ambarwati, Mia. Nurhadi. Rahman, Abdul. (2022). Trash-Talking Pemain Game Mobile Legends: Bang Bang Mahasiswa FKIP UNS. Ganaya: Jurnal Ilmu Sosial dan Humaniora. Vol. 5. No. 3. <https://doi.org/10.37329/ganaya.v5i3.1833>

- Aprillia S. N. P., Rahmawati, Yeni., & Panji P. A. (2022). Bagaimana Gamers Berperilaku Trash Talk?. *Jurnal Kajian Keislaman Multi-Perspektif*. Vol. 2. No. 1. <https://doi.org/10.22515/literasi.v2i1.4415>
- Jeremy A. Y., Maurice E. S., & Nurmohamed, Samir. (2017). Trash-talking: Competitive incivility motivates rivalry, performance, and unethical behavior. *Organizational Behavior and Human Decision Processes*. <http://dx.doi.org/10.1016/j.obhdp.2017.06.002>
- Linda A. S. (2019). Trash-Talking Dalam Game Online Pada User Game Online Di Indonesia (Etnografi Virtual Game Online Mobile Legends dan Arena Of Valor) (skripsi). *Departemen Ilmu Komunikasi FISIP Universitas Airlangga*.
- Raco J. R. (2010). Metode Penelitian Kualitatif Jenis, Karakteristik dan Keunggulannya. GRASINDO Penerbit PT Gramedia Widiasarana Indonesia, Jakarta.
- Eliani, Jenni., Yuniardi, M. S., & Masturah, A. N. (2018). Fanatisme dan perilaku agresif verbal di media sosial pada penggemar idola k-pop. *Psikohumaniora: Jurnal Penelitian Psikologi*, 3(1), 59. <https://doi.org/10.21580/pjpp.v3i1.2442>
- Wibowo, N. R., & Wimbarti, S. (2019). The perception of attachment effect in parents and peers on aggressive behavior in male adolescents. *Psikohumaniora*, 4(1), 53–64. <https://doi.org/10.21580/pjpp.v4i1.3118>
- Sessioni, Lucky Ade. 2018. Studi Fenomenologis tentang Pengalaman Kesepian dan Kesejahteraan Subjektif Pada Janda Lanjut Usia. *SAWWA: Jurnal Studi Gender*, 13(2), 203-236. <http://dx.doi.org/10.21580/sa.v13i2.2836>
- Hasanah, Hasyim. 2016. Teknik-Teknik Observasi (Sebuah Alternatif Metode Pengumpulan Data Kualitatif Ilmu-Ilmu Sosial). *Jurnal At-Taqaddum*, 8 (1). <https://doi.org/10.21580/at.v8i1.1163>
- Rakhmat, J., & Surjaman, T. (1999). *Psikologi komunikasi*. Remaja Rosdakarya.
- Nur, Citrani Eka L. Sari, Yunita. Prasetya, Hendri. 2022. Analisis Fenomena Trash Talking Pada Game Online Mobile Legends. *Jurnal Riset Komunikasi*, 12(2), 247. <https://doi.org/10.31506/JRK.V12i2.17028>
- Eviany, E. (2019). PSIKOLOGI KOMUNIKASI DALAM MEMAHAMI MASYARAKAT.

LAMPIRAN

Lampiran A

Tabel 5.1 Hasil Observasi

No	Username	Respon	Kecepatan respon	Bentuk kata & Frekuensi	Intensitas (volume suara)	Ekspresi
1	floxyia	Kesal, bingung cenderung mempertanyakan kondisinya	lambat	• Anjir 3x • Bangke 4x • Bodoh 2x	Lemah	Normal dan beberapa kali tertawa
2	Faraway	Marah, kesal selalu menghina orang lain yang berbuat kesalahan	Cepat	• Tolol 9x • Goblok 7x • Bodoh 7x • Kontol 8x • Anjing 9x • Yatim 4x • Tempek 4x • Mamakmu lonte 2x	Sangat Kuat	Marah
3	Tian Lui	Marah, kesal,	Cepat	• Tolol 12x • Anjing 12x • Goblok 8x • Memek 7x • Bangsat 7x	Sangat kuat	Marah

4	Udin	Marah, kesal, frustasi	Sangat cepat	• Asu 10x • Bajingan 8x • Kontol 9x • Memek 9x • Kakkeane 4x • Mamakmu lonte 7x • Adekmu lonte 7x • Cewekmu lonte 7x	Sangat kuat	Marah dan frustasi
---	------	---------------------------	-----------------	---	----------------	--------------------------

Lampiran B

Tabel 5.2 Koding Wawancara

Koding Wawancara Subjek 1(W1I1)

Deskripsi dan Uraian Wawancara	Koding	Ranah Aspek
kebiasaan <i>trash talk</i> yang dilakukan floxyia berasal dari pengaruh teman bermainnya <i>“Jadi pengaruh saya bisa lebih sering ngomong toksik itu kebanyakan karena waktu main itu kan saya lebih banyak main sama teman-teman saya kan, jadi teman saya itu di samping saya, jadi mungkin saya terpengaruh sama teman-teman saya itu yang sering ngomong toksik, jadi saya juga terciprat¹⁶”</i> (W1I1. 16) tontonan yang floxyia tonton melalui aplikasi <i>streaming</i> juga mepengaruhinya dalam melakukan <i>trash talk</i> <i>“Nah dari, selain dari teman-teman itu juga, mungkin saya terpengaruh dari tontonan saya juga, jadi kalau ada live streamer game yang lagi nge-live gitu, itu kan pastinya juga ngomongnya toksik, jadi saya juga terpengaruh dari orang tersebut¹⁷”</i> (W1I1. 17)	Dipengaruhi oleh lingkungan dan tontonan	Latar belakang munculnya <i>Trash talking</i>
floxyia merasa sangat percaya diri setelah berhasil	Menghina dan merendahkan orang lain di dalam permainan	Bentuk/karakteristik <i>Trash talking</i>

mendapatkan comeback dari musuh <i>“Tadi kan ini kejadiannya kayak comeback, karena kita kalah, ini kalau ceritanya kalau comeback jadinya menang itu, biasanya saya lebih ngata-ngatain dari musuhnya, kayak, hah, segitu doang dek⁹”</i> (W1I1. 9) meski mendapatkan kemenangan floxyia tetap kesal apabila merasa skill nya terlalu dominan di tim <i>“Terus ada juga yang bikin kesal itu waktu, misalnya kita main, menang, tapi saya lebih dominan buat gendong timnya, karena cuma saya doang yang bisa, misalnya yang jago, tapi teman-teman saya itu cuma kayak maunya di gendong doang di situ mungkin saya lebih ngata-ngatain teman tim saya, kayak, hapus aja tuh aplikasi ML lu, atau nggak usah main lagi aja lu¹⁰”</i> (W1I1. 10)		
floxyia merasa lebih lega setelah melakukan <i>trash talking</i> karena merasa berhasil mengeluarkan emosi negatif pada dirinya <i>“Jadi selama saya melakukan trash talking itu, mungkin saya lebih puas ya, karena tadinya kan saya kesal tuh, jadi setiap saya ngejelekin atau ngata-katain orang lain gitu, jadi kayak ngerasa puas</i>	Mempengaruhi psikologi dan cara berkomunikasi subjek	Dampak yang ditimbulkan

<i>gitu, kayak ngerasa lebih lega aja²⁰</i>"(W1I1. 20) <i>trash talk</i> yang biasa dilakukan floxyia di dalam permianan terbawa hingga ke komunikasi di dunia nyata <i>"Jadi pengaruh trash talking itu yang dari game itu, mungkin ngaruh ya dari dalam kehidupan komunikasi sehari-hari saya, jadi kayak ngobrol sama orang lain yang biasa aja, tapi malah saya ikut ke toksik gitu²¹"</i>(W1I1.21)		
--	--	--

Koding Wawancara Subjek 2(W1I2)

Deskripsi dan Uraian Wawancara	Koding	Ranah Aspek
kebiasaan trash talking faraway dipengaruhi oleh teman bermiannya karena dirasa lebih ekspresif <i>"ya ada itu mungkin berangkat dari teman mabar ya biasanya mereka pun kalau kesel suka ya ngomong itu trash talking lah atau ngata-ngatain atau ngomong saya juga ikut-ikutan dari situ karena ya jadi lega gitu kalau mengumpat trash talking orang jadi kita lebih ekspresif di game bodoh ini²⁰"</i>(W1I2. 20) selain teman streamer di youtube juga berpengaruh	Dipengaruhi oleh lingkungan dan tontonan	Latar belakang munculnya <i>Trash talking</i>

dalam meng-<i>influence</i> faraway untuk melakukan <i>trash talk</i> “ada apalagi sekarang dari SMA dulu pun udah sering main internet gitu ya youtube lah apalah biasanya nonton streamer-streamer yang main game gitu dulu ada Reza Arab gitu-gitu ada streamer-streamer dari dulu lah sering mereka tuh ke viewer atau lagi main game gitu teriak-teriak ngomong kasar jadi dari situ saya juga ngerasaya ngerasa terpengaruhi untuk berekspresi lewat <i>trash talking</i>²¹” (W1I2. 20)		
bertemu dengan pemain yang tidak memahami komposisi <i>hero</i> yang benar pada fase <i>draft pick</i> memicu faraway untuk <i>trash talking</i> “ada biasanya kan saya maennya solo biasanya main sendiri gitu nah itu saya kesalnya kalau ketemu playernya itu yang kurang ngerti cara <i>draft pick</i> gitu mas komposisi <i>hero</i> dari tim sama lawan gak diperhatiin jadi mereka egois gitu pilih <i>hero</i> sesuka mereka itu bikin saya pengen membodoh-bodohin mereka⁴” (W1I2. 4) faraway menganggap <i>trash talk</i> yang menghina status keluarga juga cukup sering dijumpai di dalam permainan	Menghina dan merendahkan orang lain di dalam permainan	Bentuk/karakteristik <i>Trash talking</i>

bahkan faraway sendiri pernah melakukannya <i>“wah banyak mas biasanya itu menyangkut status keluarga gitu mas maksudnya ngatain yatim lah ngatain mamak kau lontelah bahkan dulu temen saya waktu saya SMA tuh ada yang di kelas itu main sambil teriak marah-marah gitu sambil dia ngetik tapi sambil marah dia bilang kayak mamak kau kusewa sini gitu mas pokoknya gitu lah saya sering menemui gitu saya sendiri pernah ngata-ngatain mamak kau lacur gitu¹²”</i> (W1I2. 12)		
faraway merasa sangat lega setelah melakukan <i>trash talk</i> di dalam permainan <i>“perasaan saya lega dan mungkin lebih menggebu-gebu semuanya kalau dari 1 sampai 5 mungkin 10 mas saya puas mengatakan adik-adik kuontol bodoh ini mungkin mereka saya harusnya belajar dengan giat ya, di sekolah malah main ML dasar, main FF aja harusnya mereka itu mas²²”</i> (W1I2. 22) faraway merasa kebiasaan <i>trash talking</i>nya terbawa ke dunia nyata dan membuatnya sering berkata kasar ketika berkomunikasi <i>“mungkin kalau dulu ya mas masa-masa sekolah kalau ke</i>	Mempengaruhi psikologi dan cara berkomunikasi subjek	Dampak yang ditimbulkan

temen juga agak kesel dikit gitu kita kasar ngomongnya ke mereka tapi tetap kalau ke orang tua guru, apalagi saya sekarang udah kerja itu saya ya menurut saya engga lah, saya bisa menempatkan diri saya terus udah, udah gede, udah dewasa udah paham tidak seperti adik-adik bodoh itu di ML itu ²⁴ " (W1I2. 24)		
--	--	--

Koding Wawancara Subjek 3(W1I3)

Deskripsi dan Uraian Wawancara	Koding	Ranah Aspek
lingkungan sangat berpengaruh untuk Tian Lui dalam melakukan <i>trash talk</i> ketika bermain <i>"Oh jelas ada karena tergantung teman juga kadang kalau misalnya main sama orang-orang ya memang saya sendiri ngerasa mereka itu jarang berkata-kata kasar, ngehujat orang bahkan ya sering banget beristigfar itu saya bahkan jadi ikut-ikutan itu hal yang baik sebenarnya jadi banyak nyebut lah banyak mengingat Tuhan walaupun sebenarnya itu hanya sebuah kalimat yang terjadi dengan secara tidak sadar aja sih maksudnya tidak dihayati juga¹⁹" (W1I3. 19)</i> Tian Lui terpengaruh untuk melakukan <i>trash talk</i> karena menonton para <i>streamer</i> dan	Dipengaruhi oleh lingkungan dan tontonan	Latar belakang munculnya <i>Trash talking</i>

merasa nyaman dalam menghujat orang <i>“Ya mungkin bisa jadi pengaruh dari ini ya apa tontonan-tontonan saya juga nggak tahu kenapa ya kalau saya senang memang kalau lihat streaming atau video-video yang main game itu orang-orang yang lepas gitu kalau misalnya ngatain tolol tolol gitu itu rasanya kayak satisfying aja dengan kayak tolol itu kayak ada perasaan yang wah dan ketika saya coba juga ternyata enak ngehujat orang tuh enak²⁰” (W1I3. 20)</i>		
teman Tian Lui menganggap bahwa <i>trash talk</i> yang dilakukan Tian Lui hanya sekedar candaan meski Tian Lui menganggap itu adalah hal yang serius <i>“Ya karena mungkin pertemanan kita kalau ngobrol kasal tuh ini ya masih apa kadang dianggap bercanda ya mungkin orangnya nganggap itu bercanda padahal saya serius orangnya tolol aja gitu³” (W1I3. 3)</i> bertemu pemain yang tidak melakukan <i>banning hero</i> dan membuat permainan menjadi lebih sulit dapat memicu	Menghina dan merendahkan orang lain di dalam permainan	Bentuk/karakteristik <i>Trash talking</i>

munculnya <i>trash talking</i> dari Tian Lui <i>“Oh sering sih mas kalau untuk fase draft pick itu kadang malah ya orang apalagi kalau random ya random itu giliran dia ngeban malah nggak ngeban kan sedangkan kita second pick dan hero overpower lepas satu doang itu udah bikin kesel dan itu kan chance kemenangan kita ya memang masih bisa diusahakan tapi kan malah jadi tryhard ya karena kita pengennya have fun main bantai-bantai tapi kalau ketemu hero overpower malah dibantai kan kadang kita hero itu tipis-tipis butuh hero yang ngebadanin malah ngepick mage yang tipis itu udah bikin kesel orang-orang tolol nggak ngerti draft pick tuh emang mesti dimusnahkan⁵” (W1I3. 5)</i>		
Tian Lui merasa sangat lega setelah melakukan <i>trash talk</i> karena menganggap sudah mengeluarkan gangguan <i>“Kalau misalnya perasaannya itu agak susah digambarkan karena rasanya lega banget ibarat mas kalau misalnya punya bisul terus tiba-tiba pecah bisulnya dan nggak ada gangguan sama sekali gara-gara akibat bisul itu rasanya enaknya kayak gitu kalau ditanya levelnya ya kalau 5 doang kayaknya nggak akan menggambarkan mungkin kalau rasio nya 5</i>	Mempengaruhi psikologi dan cara berkomunikasi subjek	Dampak yang ditimbulkan

berarti 10 dua kali lipatnya dari hanya sekedar enak²³”(W1I3. 23) Tian Lui merasa kurang nyaman ketika berbicara tanpa sisipan kata kasar <i>“Sepertinya memang cukup berdampak karena saya kalau lihat orang-orang yang bodoh tolol ya kukatain tolol gitu yang bikin ngeselin itu ya kukatain tolol aja dan itu bukan soal apa saya menganggap itu adalah umpatan yang paling pas untuk orang-orang yang ngeselin itu ya tolol kalau kita ngomong ngeselin anjing kan masih ada anjingnya tuh kayak masih enak lah tapi kalau kesel kayaknya kurang enak gitu tapi iya tolol itu enak banget²⁴”(W1I3. 24)</i>		
--	--	--

Koding Wawancara Subjek 4 (W1I4)

Deskripsi Dan Uraian wawancara	Koding	Ranah Aspek
meski Udin sering melakukan <i>trash talk</i> tapi teman-temannya membuatnya semakin sering melakukan <i>trash talk</i> <i>“Kalau pengaruh dari luar kayanya ada ya mas, memang dasarnya saya sering ngomong kotor, cuma aku kalo bareng temen-temen itu jadi lebih sering toxic mas¹⁴”</i>	Dipengaruhi oleh Lingkungan dan tontonan	Latar belakang munculnya <i>trash talking</i>

tontonan yang Udin mempengaruhi untuk melakukan <i>trash talk</i> <i>“mungkin hampir gaada ya mas cuman kadang emang kalo lagi liat streamer gitu terus mereka toxicsaya yg nonton jadi kepancing juga ikutan toxic gitu¹⁵”</i>		
diantara kata-kata yang Udin ucapkan terkadang Udin sampai merendahkan keluarga orang lain <i>“Asu, bajingan, lonte, kakekane, kontol Kalau saya lagi beneran marah biasanya sampai ngatain ibumu lonte, isrimu lonte, pacarmu lonte, adekmu lonte¹⁶”</i>	Menghina dan merendahkan orang lain di dalam permainan	Bentuk dan karakteristik <i>trash talking</i>
Dampak yang dirasakan udin dari kebiasaannya melakukan <i>trash talk</i> berdampak hingga sisi psikologisnya <i>“Dalam hal psikologisnya, kalau saya ngomong kasar, saya ngamuk, jadi lega itu kadang-kadang membuat saya lebih enak mas, lega gitu lho, kayak plong lho²⁰”</i> Dampak dari <i>trash talking</i> udin mempengaruhi caranya berkomunikasi	Mempengaruhi Psikologis dan cara berkomunikasi subjek	Dampak yang ditimbulkan

“Kalau untuk berkomunikasi kayanya lumayan ngaruh si mas, walaupun saya kebetulan bisa menempatkan diri gimana saya berkomunikasi dengan orang lain tapi kadang masih suka keceplosan misuhnya gitu mas¹⁹”		
--	--	--

Koding Wawancara Subjek 5 (W1I5)

Deskripsi Dan Uraian wawancara	Koding	Ranah Aspek
Teman-teman sekolahnya mempengaruhi Lumierre dalam kebiasaan <i>trash talking</i> “Oh tentu ada mas, kayak mas SMP itu kan lingkungannya udah lebih luas ya, dari kalau SD itu kan temennya itu, itu tau 6 tahun kan Mas SMP itu udah dari yang kota, dari yang jauh itu kan jadi satu sekelas ya, ada yang nakal kan pasti ya Akhirnya komunikasinya kan kebiasa ikut mereka kadang, kayak hei cok ngopi-ngopira, jadi kayak kebiasa bahasanya¹¹”	Dipengaruhi oleh Lingkungan	Latar belakang munculnya <i>trash talking</i>
Bentuk <i>trash talk</i> yang sering dilakukan Lumierre adalah sekedar umpatan dan hinaan “Oh banyak mas, misalnya kalau keseharian itu paling, apa ya, yang paling sering ya kontol gitu kan, terus jancok, lonte itu itu sering mas keluar, kalau kata-kata yang	Menghina dan merendahkan orang lain di dalam permainan	Bentuk dan karakteristik <i>trash talking</i>

<i>temen gitu, brengsek, bajingan itu sering¹³</i>		
Kebiasaan Lumierre bermain dengan teman-teman Squad nya mempengaruhi cara berkomunikasi Lumierre <i>“Ngaruh mas, main terutama sering main mobile legend itu waktu SMA, itu kan pandemi itu pernah kayak bikin squad gitu mas, di mobile legend itu kan setiap hari main, setiap hari ke situ main 5, terus sirkelnya itu ya mainnya agak kompetitif gitu mas, jadi kayak sering salah-salahan gitu kan akhirnya Terus tambah stress akhirnya ya sering juga kayak toxic sama temen sendiri atau musuhnya, temen squad¹⁴”</i> Setelah melakukan <i>trash talk</i> Lumierre merasa lebih lega <i>“Ada sih mas, biasanya kan selalu itu kan pasti numpuk kan diunek-uneknya itu numpuk gitu setelah toxic, kayak tolol anjing main kaya ngunu, itu jadi peluang gitu mas akhirnya apa yang udah terpendam itu tercurahkan walaupun dengan bentuk emosi gitu¹⁵”</i>	Mempengaruhi Psikologis dan cara berkomunikasi subjek	Dampak yang ditimbulkan

Lampiran C

Transkrip Wawancara

Subjek 1

Tanggal: 17-12-2023

Waktu: 21.00-21.25 WIB

P: Peneliti

I:Subjek

	Deskripsi unit makna	Deskripsi psikologis
P: Assalamualaikum Mbaknya, mari kita mulai wawancara mbak ya jadi pertama mbaknya boleh sebutin dulu username-nya, usianya, pendidikanya, domisilinya, rank-nya di ML, dan jumlah pertandingannya I: Waalaikumsalam Warahmatullahi Wabarakatuh, Sebelumnya saya mau menjawab pertanyaan dari mas Willy pertama username dari game saya itu Floxyia, domisilinya dari Lampung, usianya 22 tahun, dan rank saat ini Mythical Honor dengan jumlah pertandingan sekitar 6 ribuan terus yang terakhir, pendidikan sekarang masih aktif kuliah P: Oke, kita langsung masuk ke pertanyaan saja ya mbak ya Nah, ini kan dari main game ML nih, dari awal masuk nih, awal main kira-kira ada nggak sih dari awal main itu yang bisa bikin Mbaknya itu trash talking I: Jadi biasanya itu waktu saya diajak teman saya misalnya kayak min satu karena mereka kurang satu orang kan	1. Floxyia merasa jengkel apabila tib-tiba	

I: Saya lebih memilih main solo itu biasanya karena yang pertama teman yang lain itu nggak ada yang online, terus yang kedua itu karena emang kayak lebih pengen main solo aja sih		
P: Nah, tadi kan mbaknya sempat menyebutkan mbaknya itu player mage, berarti rolenya kan mage kalau misalnya mbaknya dapat role selain mage yang mbaknya itu bener-bener tidak menguasai rolenya, mbaknya akan mengeluarkan reaksi yang bagaimana? I: Jadi ketika saya nggak dapat role yang saya kuasai itu, biasanya saya terpaksa pakai role yang lain P: Gini, tadi kan Mbaknya itu terpaksa, dari indikasi terpaksa itu apakah atau mungkin mbaknya bisa menjelaskan nggak munculnya trash talking itu dari terpaksanya itu? I: Jadi kalau ada satu tim saya yang rolenya mage, terus saya juga mage, akhirnya dia nge-pick mage kan, mungkin di situ saya agak ngerasa kesal juga karena saya berpikir bahwa teman saya ini mungkin mage-nya nggak lebih bagus daripada saya, jadi saya agak kesal aja³	3.Floxyia melakukan trash talking ketika ada lebih dari satu role yang sama dalam satu tim	Floxyia merasa kesal hingga melakukan trash talking ketika di dalam timnya ada lebih dari satu role yang sama
P: Setelah draft pick ini, kita selesai draft pick ini, kita masuk ke game, pas		

jelas, terus juga tim yang malah lebih mikirin kill daripada push turret, terus juga buff tim sendiri tapi diambil sama tim sendiri maksudnya tuh buff-nya nggak diambil sama hyper sendiri, tapi diambil sama orang lain dari tim sendiri selain hyper, Terus juga waktu udah mau menang nih tinggal towernya tuh tinggal sedikit lagi, tapi malah pada nge-buff gitu, harusnya buru-buru end tapi malah nge-buff⁵ P: Nih, mbaknya kan bilang kalau misal temennya tuh harusnya nge-end, malah nggak nge-end akhirnya comeback, comeback kan berarti kalah tuh nah kalau kalah nih kan pasti rank-nya turun, nah itu mbaknya trash talking atau nggak, coba jelaskan situasinya I: Itu biasanya kalau saya main terus comeback itu jelas saya kesel doang, karena kita udah mati-matian kan jadi kalau kejadian kayak comeback itu, ya justru saya tambah kesel doang, karena kita kan tinggal push turret bentar lagi, dikit lagi, tapi tim saya malah buang-buang waktu, jadi akhirnya comeback Nah, pas udah selesai itu biasanya saya langsung kata-katain dong tim saya, terus juga	6. floxyia merasa kesal apabila mendapatkan comeback dari musuh yang membuatnya gagal memenangkan pertandingan	Floxyia merasa sangat kesal karena perjuangannya yang mati-matian menjadi sia-sia karena mendapatkan comeback dari musuh yang akhirnya membuat floxyia melakukan <i>trash talking</i>.
---	---	---

saya kata-katain, saya mungkin lebih sering nge-report gitu, biar rasa kesel saya lebih puas ⁶		
P: Sekarang kita beralih nih, dari tadi kita membahas tentang banyak terstalking ke temen sendiri Kita beralih sekarang musuh, keadaan yang bikin mbaknya trash talking karena musuh I: Nah, kalau untuk musuh itu biasanya waktu musuhnya itu sok recall-recall, tapi dia beban gitu di tim musuhnya, jadi ya saya katain dong sok-sokan recall-recall tapi beban gitu di timnya⁷ P: Nah, tadi kan mbaknya bilang tentang recall-recall, tapi musuhnya ternyata beban di timnya, ada nggak sih situasi lain yang bikin mbaknya itu kesel juga, bikin mbanya trash talking juga, selain dari recall-recall tadi? I: Nah, terus ada juga yang bikin jengkel saya dari musuh itu, misal saya lagi solo nih di satu lane, tapi musuhnya itu kayak rame-rame gitu, berlima tiba-tiba nge-gang di lane saya, yaitu mungkin saya katain sih, kalau berani by one dong, jangan rame-rame Nah, selain itu juga kayak ada ini apa, selain di-gang kayak tadi juga, mungkin musuhnya tuh lebih	7. floxyia tidak menyukai musuh yang sok-sokan padahal beban 8. floxyia merasa jengkel apabila mendapatkan serangan tiba-tiba dari musuh secara beramai-ramai yang kemudian musuh melakukan <i>trash talk</i> kepadanya	Floxyia tidak menyukai musuh yang sok-sokan tetapi beban di timnya hingga memicu <i>trash talk</i> muncul dari floxyia floxyia merasa jengkel apabila mendapatkan serangan tiba-tiba dari musuh secara beramai-ramai yang kemudian musuh melakukan <i>trash talk</i> kepadanya hingga membuat floxyia berbalik menyerang musuh dengan <i>trash talk</i>

sering toksikin lane yang di-gang itu, kayak ngejelek-jelekin, ngejekkin contohnya tuh kayak ini apa, dasar lu nggak bisa main, dasar lu kayak nggak bisa apa sih, jaga jarak gitu, makanya mati P: Nih, sekarang kita bahas lagi mbak, kita bahas kebalikannya yang tadi, tadi kan musuh comeback ke mbaknya, sekarang dibalik, mbaknya yang comeback ke musuh, apakah dengan situasi comeback seperti itu, berarti kan mbanya menang nih, apakah mbaknya akan tetap trash talking juga, atau mbaknya ya menang senang gitu aja I: Tadi kan ini kejadiannya kayak comeback, karena kita kalah, ini kalau ceritanya kalau comeback jadinya menang itu, biasanya saya lebih ngata-ngatain dari musuhnya, kayak, hah, segitu doang dek⁹	9. floxyia merasa sangat percaya diri setelah berhasil mendapatkan comeback dari musuh	Karena tingkat percaya diri yang tinggi setelah mendapatkan comeback dari musuh floxyia melakukan <i>trash talk</i> dengan merendahkan lawan
P: Tadi kita udah bahas kalau misalnya mbaknya kalah sama mbaknya menang, kira-kira nih, ada nggak sih situasi lain dari itu nih, dari kalah menang nih, yang mungkin tadi belum kita bahas, tapi bisa bikin banyak trash talking juga? I: Terus ada juga yang bikin kesel itu waktu, misalnya kita main, menang,	10. meski mendapatkan kemenangan floxyia	Floxyia tetap merasa kesal apabila memenangkan pertandingan

tapi saya lebih dominan buat gendong timnya, karena cuma saya doang yang bisa, misalnya yang jago, tapi teman-teman saya itu cuma kayak maunya di gendong doang di situ mungkin saya lebih ngata-ngatain teman tim saya, kayak, hapus aja tuh aplikasi ML lu, atau nggak usah main lagi aja lu¹⁰	tetap kesal apabila merasa skill nya terlalu dominan di tim	teteapi skill nya terlalu dominan di tim maka floxyia akan melakukan <i>trash talk</i> dengan merendahkan teman yang lain
P: Nah tadi kan kita udah bahas dalam kita main game-nya nih, nah sekarang kita bahas di luar game-nya, faktor-faktor lain yang kira-kira bisa mendukung nih, bisa nggak sih, kamu ceritain, kondisi kesehatan fisik kamu itu mempengaruhi nggak sih kamu dalam trash talking itu? I: Biasanya tuh yang lebih sering trash talking itu waktu kondisinya sih lagi sehat, tapi pikirannya lagi stres itu mungkin lebih suka ngata-ngatain tim yang nggak bener, ataupun tim yang lebih terburu-buru¹¹ P: Tadi kan bilang nya mbak-nya main tapi pikiran stres, kenapa mbak-nya maksa main walaupun pikirannya lagi stres? I: Sebenarnya kalau pikiran lagi stres tuh pengennya main gitu kan, biar nggak tambah stres, tapi ternyata waktu main ternyata dapet timnya tuh	11. kondisi pikiran yang sedang stress sangat berpengaruh pada kemunculan <i>trash talk</i> ketika bermain 12. floxyia memainkan <i>Mobile Legends</i> untuk menghilangkan stres namun yang ia dapatkan	Kondisi pikiran yang stress membuat <i>trash talking</i> lebih sering muncul ketika bermain floxyia memainkan <i>Mobile Legends</i> untuk menghilangkan stres namun yang ia dapatkan stresnya semakin bertambah dan memungkan untuk

yang nggak bener, jadinya ya itu, tambah stres ¹²	stresnya semakin bertambah	<i>trash talk</i> menjadi lebih sering muncul
P: Nah, mbak-nya tadi kan bilangnya mau buat ngelepas stres nih, emangnya mbak-nya tuh nggak bisa kah, satu hari tuh nggak main ML atau satu hari tuh nggak buka aplikasi ML tuh, apakah nggak bisa? I: Sebenarnya kalau untuk sehari nggak login tuh bisa, tapi harus diisi sama kegiatan yang lain, tapi kalau nggak ada kegiatan lain mungkin setiap hari harus login sih, karena kayak ngeganjel aja gitu kalau nggak login¹³	13. dalam sehari floxyia setidaknya harus menemukan kesibukan lain untuk menghindari bermain <i>Mobile Legends</i>	dalam sehari floxyia tidak bisa jika tidak membuka <i>Mobile Legends</i> setidaknya harus menemukan kesibukan lain untuk menghindari bermain <i>Mobile Legends</i>
P: Setelah kita ngomongin trash talking dari sana sini mbak, kita throwback kembali ketika mbak-nya masih muda, masih kecil, walaupun sekarang juga orangnya masih muda juga, waktu mbak-nya masih kecil, bisa nggak kita ceritain gimana dulu orangtuanya ketika ngajarin gimana cara ngomong yang baik, bener, dan sopan? I: Jadi waktu kecil itu orangtua saya lebih ngajarin gimana cara ngomong yang sopan gitu, jadi kalau misal saya keceplosan ngomong yang nggak sopan mungkin orangtua saya tuh lebih ngasih tahu kalau kamu kalau	14. sewaktu kecil floxyia mendapatkan ajaran dari orang tua untuk berkata yang sopan	Floxyia mendapatkan ajaran sopan santun dan orang tuanya pun membentarkan tahu sanksi yang akan didapatkan bila tidak menurut

ngomong yang nggak sopan nanti mulutnya dipotong sama malaikat¹⁴ P: Tadi kan mbak-nya bilang itu di ajarin sama orangtuanya nggak boleh ngomong kotor, kalau ngomong kotor mulutnya dipotong sama malaikat, nah mbaknya ini kan selama main game itu kan sering ngomong kotor nih, apakah mbaknya nggak pernah merasa bersalah atau mbak-nya biasa aja, walaupun tahu kalau dulu dia ajarin sama orangtuanya begitu I: Sebenarnya kalau kita lagi main game terus ngatain orang itu sebenarnya kayak ngerasa bersalah juga sih, kayak nyesel gitu, tapi kalau nggak ngomong toksik atau nggak mengungkapin rasa kesal kita kayak ngeganjel aja gitu, kayak kurang puas gitu¹⁵	15. floxyia tidak merasa bersalah setelah melakukan <i>trash talk</i> meski dahulu orang tuanya mengajarnya untuk berkata yang sopan	Jika tidak melakukan <i>trash talk</i> floxyia merasa ada yang janggal dan akan merasa lebih lega dan puas apabila sudah berhasil melakukan <i>trash talk</i>
P: Berangkat dari keseringan mbak-nya ngomong toksik yang sebenarnya diajarin sama orangtuanya kan nggak boleh tuh, ada ga sih pengaruh dari orang lain atau dari lingkungan mbak-nya bisa pengaruhin mbak-nya sampai sering ngomong toksik begitu? I: Jadi pengaruh saya bisa lebih sering ngomong toksik itu kebanyakan karena waktu main itu kan saya lebih banyak main sama teman-teman saya	16. kebiasaan <i>trash talk</i> yang dilakukan floxyia berasal dari pengaruh teman bermainnya	Floxyia mendapatkan kebiasaan <i>trash talking</i> karena sering bermain bersama temannya yang suka melakukan <i>trash talk</i>

kan, jadi teman saya itu di samping saya, jadi mungkin saya terpengaruh sama teman-teman saya itu yang sering ngomong toksik, jadi saya juga terciprat¹⁶ P: Tadi bilanganya karena terpengaruh sama teman-teman mabarnya, sekarang dari selain teman mabar tuh, ada nggak sih pengaruh lain selain teman mabar gitu I: Nah dari, selain dari teman-teman itu juga, mungkin saya terpengaruh dari tontonan saya juga, jadi kalau ada live streamer game yang lagi nge-live gitu, itu kan pastinya juga ngomongnya toksik, jadi saya juga terpengaruh dari orang tersebut¹⁷	17. tontonan yang floxyia tonton melalui aplikasi <i>streaming</i> juga mepengaruhinya dalam melakukan <i>trash talk</i>	Kebiasaan <i>trash talk</i> yang dilakukan floxyia juga akibat dari pengaruh <i>streamer game</i> yang ia tonton
P: Selain pengaruh dari orang lain nih, ada nggak sih mbak pengaruh dari device yang mbak pakai, kayak HP-nya gitu, ada nggak pengaruh dari HP-nya yang bikin mbak trash talking gitu I: Mungkin yang bikin saya jengkel lagi itu waktu main game itu, dari device itu waktu lagi main ya, tapi tiba-tiba HP-nya itu patah-patah, jadi kayak nge-lag nge-lag gitu, itu mungkin yang bikin saya jengkel, terus udah sih¹⁸	18. floxyia merasa jengkel apabila HP yang ia gunakan tiba-tiba mengalami masalah dan memicunya untuk melakukan <i>trash talk</i>	performa HP yang tiba-tiba menurun membuat floxyia jengkel
P: Oke, tadi kan kita udah bahas semuanya tuh, dari gameplay, dari		

gamenya, dari pengaruhnya, ajan orang tua juga, sekarang kita bahas spesifik ini, selama banyak trash talking, apa aja sih kata-kata yang paling sering mbak keluarin? I: Mungkin kata-kata kasar yang paling sering diucapin tuh kayak bangke, terus anjir, kampang, ataupun busuk¹⁹	19. bangke, anjir, kampang, dan busuk menjadi bentuk <i>trash talking</i> yang paling sering diucapkan floxyia	Bentuk kata-kata ketika melakukan <i>trash talking</i> yang sering diucapkan floxyia adalah bangke, anjir, kampang dan busuk
P: Sekarang nih, coba mbak jelasin atau bagaimana sih mbak itu gambarin perasaan mbak setelah melakukan trash talking tadi I: Jadi selama saya melakukan trash talking itu, mungkin saya lebih puas ya, karena tadinya kan saya kesel tuh, jadi setiap saya ngejelekin atau ngata-katain orang lain gitu, jadi kayak ngerasa puas gitu, kayak ngerasa lebih lega aja²⁰ P: Mbak tadi kan bilang yang puas tuh, bisa nggak sih mbak tuh kasih nilai untuk kepuasan mbak tuh, kira-kira mbak tuh puasnya tuh dari level 1 sampai level 5 tuh kepuasannya level berapa? I: Mungkin level kepuasannya tuh dari 1 sampai 5, saya lebih ke level 4, jadi kayak ngerasa puas, bukan lebih sih, puas aja gitu	20. Perasaan floxyia menjadi lebih lega setelah melakukan <i>trash talk</i>	floxyia merasa lebih lega setelah melakukan <i>trash talking</i> karena merasa berhasil mengeluarkan emosi negatif pada dirinya

P: Oke, sekarang kita masuk ke pertanyaan terakhir ada nggak sih pengaruh dari kebiasaan mbak trash talking ini, pengaruh ke cara komunikasi mbak dalam kehidupan nyata I: Jadi pengaruh trash talking itu yang dari game itu, mungkin ngaruh ya dari dalam kehidupan komunikasi sehari-hari saya, jadi kayak ngobrol sama orang lain yang biasa aja, tapi malah saya ikut ke toksik gitu²¹ P: Tadi kan saya tanya pengaruh komunikasi, ada nggak sih pengaruh selain komunikasi alias non-verbal yang muncul dari kebiasaan trash talkingnya mbak I: Kalau toksik ke dalam non-verbal itu mungkin nggak ada ya P: Oke, terima kasih mbak atas waktunya, semoga mbaknya sehat selalu, diberikan kelancaran rezekinya, terima kasih Semoga semakin toksik I: Iya, sama-sama	21. <i>Trash talk</i> memiliki dampak pada cara berkomunikasi folxyia di dunia nyata	<i>trash talk</i> yang biasa dilakukan floxyia di dalam permianan terbawa hingga ke komunikasi di dunia nyata
---	---	--

Subjek 2

Tanggal: 25-12-2023

Waktu: 21.00-21.25 WIB

P: Peneliti

I:Subjek

	Deskripsi Unit Makna	Deskripsi Psikologis
P:Assalamualaikum I:Waalaikumsalam P:Ok langsung aja ya mas ya boleh sebutin dulu username nya usianya, domisili lalu sekarang sibuknya di pendidikan atau pekerjaan apa, rank nya lalu jumlah pertandingannya I:Ok mas ini saya main ML itu punya satu akun, ID nya itu namanya Faraway usia saya sekarang 23 tahun ini saya tinggal sekarang berdomisili di kota Semarang kesibukan saya sekarang sebagai unemployee saya bekerja aktif mencoba di bidang psikologi mengimplementasikan ilmu saya, untuk rank saya di ML itu saya sekarang ya mas, saya epic 3 tertinggi di akun saya yang ini itu mythical honor jumlah pertandingan saya semua season 1043 match ya		
P:buat mas faraway untuk yang pertama-pertama kita masuk ke awal dulu mas masuk ke pertanyaan pertama, jadi ketika awal mas nya baru buka game nya, mas nya di lobby nih kira-kira dari situ nih ada gak sih yang bikin atau bisa mas ceritakan bagaimana ada indikasi trash talking itu bisa muncul ketika awal masih di lobby		

I:kalau saya itu biasanya login ML itu masih di lobby itu udah kesel bang sebelum lobinya keluar aja kesel ini emang game bodoh menurut saya karena kalau saya login itu ini keluar banyak pop up gitu bang pop up iklan gitu loh iklan-iklan event di game nya itu banyak yang event nya kurang worth it kurang enak lah jadi itu bikin saya kesel biasanya ya itu saya marah-merah karena kesel bikin HP makin ngeframe gitu mas¹ P:itu kan tadi bilanganya karena ada pop up event yang gak jelas gitu emangnya masnya sendiri itu gak pernah kah ngikutin event apakah masnya main itu cuma langsung main gitu tidak mencari-cari event dulu I:ya kalau saya sebenarnya ya pernah bahkan dulu saya hampir per bulanan gitu ini beli starlight gitu mas tapi kalau yang event-event itu terakhir saya ikutin yang jujutsu kaisen itu kolaborasinya ml sama manga serial anime manga jujutsu kaisen itu saya kesel karena ml ini gak tau kenapa susah buat ngumpulin item nya gitu jadi saya kurang beberapa item gitu buat tuker skin gojo gitu saya gak dapet emang game pelit ini game bodoh ini²	1. faraway merasa kesal dengan banyaknya pop up event pada awal memasuki <i>Mobile Legends</i> karena dirasa kurang worth it dan membuat HP ngeframe 2. faraway sering mengikuti event yang ada di <i>Mobile Legends</i> meski sering merasa kesal karena menganggap <i>Mobile Legends</i> adalah game yang pelit	Faraway sudah merasa kesal sejak awal memasuki <i>Mobile Legends</i> Faraway merasa kesal dengan event di <i>Mobile Legends</i> meski ia sering mengikutinya
---	---	--

P:itu pas mas ngikutin event itu keluar duit berapa mas? I:kurang lebih yang terakhir itu saya habis 500 ribuan dulu yang event event terakhir saya ikutin tapi kalau yang per bulan itu biasanya saya cuma 140 atau 150 sampai 300 ribu doang P:mas dengan kehilangan duit segitu dalam game apakah masih tidak merasa rugi? I:kalau saya berarti gak ngerasa rugi ya mas karena menurut saya ini aset gitu mas biasanya saya udah biasa dari SD dulu sering main PB pun saya dulu ini top up-top up gitu jadi kebiasaan udah dari kecil buat top up gitu buat beli-beli barang-barang atau item di game jadi gak ngerasa rugi itu mas³	3. faraway tidak merasa rugi untuk mengeluarkan uang demi game karena sudah menjadi kebiasaannya sejak masih SD	Kebiasaan faraway sejak kecil tidak membuatnya merasa rugi mengeluarkan uang demi game
P: setelah tadi kita membahas sebelum masuk game lobby sekarang kita masuk ke game nya ketika kita masuk awal di game jadi kan sebelum kita memainkan game itu kan pasti kita melalui proses draft pick dulu ketika ranked nih ketika proses draft pick ini ada gak sih yang bikin masnya itu ingin trash talking gitu I: ada biasanya kan saya maennya solo biasanya main sendiri gitu nah itu saya keselnya kalau ketemu playernya itu yang kurang ngerti cara draft pick gitu mas komposisi hero dari tim sama	4. bertemu dengan pemain yang tidak memahami komposisi <i>hero</i> yang benar pada fase <i>draft pick</i> memicu	<i>Trash talking</i> yang dilakukan faraway dipicu oleh pemain yang tidak mengerti komposisi <i>hero</i>

lawan gak diperhatiin jadi mereka egois gitu pilih hero sesuka mereka itu bikin saya pengen membodoh-bodohin mereka⁴ P: ini kalau buat masnya sendiri ada gak sih role spesifik yang masnya kuasai dan masnya gak kuasai masnya paling gak bisa gitu ada gak? I: kalau role paling gak bisa itu saya initiator yang pakai hero-hero fighter gitu atau anak ML biasanya sebutnya EXP laner gitu nah itu saya gak bisa karena kadang saya bukan gak bisa hero nya beberapa hero saya menguasai tapi biasanya saya sibuk by one gitu P: ketika nih misal di tim anda itu disuruh untuk menggunakan role fighter yang anda tuh tidak kuasai apakah anda akan tetap memaksa untuk menggunakan fighter atau anda akan memaksa menggunakan role yang anda paling kuasai gitu I: ya saya biasanya tetap menyesuaikan role saya biasanya pakai hero yang tebal gitu kalau HP saya kurang kondusif lagi frame gitu tapi kalau lagi aman saya pakai hero itu ada di ML chou namanya itu saya suka itu freestyle karena freestyle	faraway untuk <i>trash talking</i>	
P: selain dari hal yang kita omongin tadi nih ada gak sih hal lain yang mungkin		

belum saya sebutkan tetapi tetap bikin emasnya kesel juga ketika emasnya di draft pick itu I: oh ada mas biasanya ini pribadi saya kadang kalau udah draft pick itu saya gak bisa pakai trial skin saya beberapa hero saya gitu jadi di in-game itu saya gak ada skinnya sendiri saya merasa miskin⁵	5. faraway merasa tidak senang apabila tidak bisa menggunakan trial skin ketika bermain dan membuatnya terlihat miskin	Faraway merasa tidak senang apabila terlihat miskin di dalam permainan
P: nah setelah kita selesai draft pick itu kita langsung masuk ke game nya nih dari awal nih dari awal game ada gak sih yang langsung bikin masnya trash talking ketika masih awal banget game masuk gitu I: ada mas biasanya itu kalau temen timnya atau tim mate nya itu kebanyakan ngetik gitu sok-sok ngatur padahal dia mainnya kurang bener kurang akurat P: tadi kan masnya bilangnya gak suka diatur nih apakah masnya sendiri pun suka ngatur-ngatur tau gak dalam game nih karena kan masnya sendiri gak suka diatur nih tapi masnya sendiri tuh suka gak sih ngatur-ngatur juga dalam game? I: oh enggak mas biasanya awalnya ketawa melihat kebodohan mereka bermain gitu terus kemudian biasanya saya langsung ya mengejek mereka saya jarang sok-sok ngatur jarang meskipun	6. faraway tidak suka dengan tim yang sok-sok mengatur tapi tidak sesuai dengan kemampuannya 7. faraway cenderung mentertawakan teman yang melakukan kesalahan terlebih	Faraway tidak menyukai tim yang tidak sesuai antara perkataan dan kemampuan Sebelum mengejek kebodohan temannya faraway akan menertawainya terlebih dahulu

saya juga kadang bermain kurang baik juga tapi ya itulah dinamika permainan mas ⁷	dahulu baru kemudian mengejeknya	
P: terus nih mas kita bahas nih pas game nya itu ada gak sih mungkin salah satu role yang bikin masnya itu gak bisa mentoleransi kesalahan dia jadi mungkin rolenya itu penting banget jadi masnya itu gak bisa mentoleransi kesalahan dia jadi kalau dia salah itu masnya jadi kesel banget I: ada mas biasanya itu role-role roamer tanker, healer, initiator karena kalau mereka salah inisiasi atau salah buka map itu tim itu langsung bisa kalah pokoknya game langsung selesai war nya kalah kesalahan mereka itu bentuk kebodohan mereka yang bisa merugikan banyak orang⁸ P: nah tadi kan masnya ini bilang kalau tanker bikin salah langsung selesai nih sekarang dari rolenya mas sendiri nih ada gak sih situasi yang masnya bisa ceritakan di mana rolenya mas sendiri itu ngalami kesalahan dan bikin kesel masnya sendiri I: ya ada mas itu biasanya kalau gak main MM atau main midlaner itu kadang jungle jungler gitu yang bikin kesel itu ya HP saya sendiri kontrol emang itu bikin ya gak kita gak optimal	8. faraway menganggap role roamer adalah tole yang tidak boleh melakukan kesalahan karena sangat merugikan tim 9. performa HP yang tiba-tiba menurun membuat performa faraway tidak bisa	Role roamer adalah role penting dan tidak boleh melakukan kesalahan menurut faraway Performa permainan faraway dapat ikut menurun seiring menurunnya performa HP

gitu performnya kalau ngeframe dikit panas dikit wah yaudah ya gak bisa perform gitu kalau masalah kalah duel itu kan wajar di dalam game kita juga bisa membalikan keadaan juga kalau awal-awal kalah tapi ya itu kalau HP nya tidak mendukung kita tidak maksimal permainan tidak maksimal tidak fair ya itulah dinamika mobile entot ini⁹	optimal dan dapat berujung pada kekalahan dan munculnya <i>trash talk</i>	
P: nah nih kan masnya tadi bilang kalau HP nya ngeframe itu semuanya bikin kesalahan itu masnya pernah gak sih atau mungkin sering gak sih itu jadi target trash talking juga dari temennya atau dari lawannya gitu I: wah sering biasanya itu selesai pertandingan langsung ada email-email atau message masuk di akun saya sering-sering gitu wah langsung ngatain jawa-jawa tolol-tolol gak usah main saya ketawa biasanya emang betul saya jawa¹⁰ P: waduh itu kan berarti udah parah tuh mas itu ngatainya sampai ngatain suku ya itu berarti nih trash talking di ML itu kan berarti udah parah banget tuh karena sampe ngatain suku emangnya suku jawa itu kenapa mas kok bisa dikatain jawa gitu mas	10. Faraaway sering mendapatkan email dan pesan <i>trash talk</i> yang mengandung makna menghina sukunya	Faraway sering mendapatkan <i>trash talk</i> yang menyangkut tentang SARA

I: wah sebenarnya motifnya itu saya gak tau ya mas yang mempopulerin rasisme yang kayak gitu tuh siapa juga mungkin karena orang di Indonesia tuh banyak mandang orang jawa tuh ya kuli gitu-gitu mas mental kuli mental apa mungkin dari situ mereka nganggepnya wah gak usah main game kalian nguli aja atau gimana mungkin itu mas kalau sepaham saya tapi gak apa-apa saya jawa jawa dan jawa¹¹	11. faraway menganggap <i>trash talk</i> yang menghina jawa memiliki arti jika orang jawa tidak pandai bermain dan lebih baik menjadi kuli saja	Menurut faraway makna dari <i>trash talk</i> yang menghina jawa karena jawa tidak pandai bermain
P: selama masnya mengalami tadi perlakuan yang sara seperti itu pernah gak sih masnya menemui perlakuan yang lain juga yang mengarah dengan sara selain dengan suku gitu mungkin agama atau mungkin yang lain gitu di ML gitu		
I: wah banyak mas biasanya itu menyangkut status keluarga gitu mas maksudnya ngatain yatim lah ngatain mamak kau lonteloh bahkan dulu temen saya waktu saya SMA tuh ada yang di kelas itu main sambil teriak marah-marah gitu sambil dia ngetik tapi sambil marah dia bilang kayak mamak kau kusewa sini gitu mas pokoknya gitu lah saya sering menemui gitu saya sendiri pernah ngata-ngatain mamak kau lacur gitu¹²	12. faraway menganggap <i>trash talk</i> yang menghina status keluarga juga cukup sering dijumpai di dalam permainan bahkan faraway sendiri pernah melakukannya	Selain sara <i>trash talk</i> yang menghina status keluarga juga cukup sering dijumpai di dalam permainan

P: waduh kayaknya udah parah banget ya mas ya ok lah kita beralih nih tadi kan kita tuh ngebahas trash talking nya itu kan dari segi tim ya jadi masnya tuh ngatain tim nya nah sekarang ini kita berlih ke lawannya kondisi atau mungkin situasi yang mungkin yang masnya bisa ceritakan terjelaskan bagaimana trash talking nya itu bisa muncul tapi yang ditujukan untuk lawannya gitu mas I: ya biasanya tuh lawan tuh sebenarnya main mereka bagus gitu cuman gak keren lah biasa aja itu saya lebih sering nemuin permainan keren orang lain itu udah sering nah tapi attitude mereka itu yang ngontol mereka itu misalnya taunting gitu mas ngejek-ngejek padahal mereka belum tentu menang ya itu enaknya itu kalau kita berhasil comeback itu baru kita ketik ketik pesan buat mereka udah gitu doang dasar yatim udah yatim kalah emang gitulah dinamika player ML¹³	13. faraway tidak menyukai pemain yang taunting dan suka mengejek padahal belum tentu memenangkan pertandingan	faraway tidak menyukai lawan yang suka taunting dan mengejek
P: tadi kita udah bahas banyak tentang ngomongin tim sendiri sama tim lawan ada gak sih hal-hal lain yang kelewat yang mungkin di luar tim atau di luar ML itu yang mungkin bisa bikin masnya trash talking juga tapi di luar yang udah kita bahas tadi		

I: wah saya tuh kesel kalau ada notif masuk notif telpon, notif chat notif shopee wah itu ganggu udah berisik bikin ngeframe aplikasi-aplikasi bodoh biasanya saya matiin dulu mas apa notifnya itu baru tapi kadang lupa ngga matiin lagi main, lagi gua tiba-tiba di telpon HP bergetar ngeframe wah kuontol¹⁴	14. faraway tidak suka dengan notif yang masuk ketika sedang bermain karena bisa menurunkan performa HP	faraway tidak suka dengan notif yang masuk ketika sedang bermain
P: sekarang kita ke pertanyaan lain di luar ini, di luar gameplay yaitu kesehatan fisik masnya itu berpengaruh gak sih sama munculnya trash talking ini ketika masnya main? I: wah ngaruh sih mas biasanya itu pernah itu kalau saya pilek gitu lagi main ML kan kita ini ya mas ngadep ke bawah gitu, wah gak enak mas apa karena pilek kan gitu jadi meler meler, wah itu gak enak ganggu performa¹⁵ P: jadi kan mas bilang itu kan lagi pilek terus main ML gitu kan kenapa sih masnya itu udah tau lagi sakit gitu tapi kenapa masih maksa main ML kenapa gak istirahat aja gitu kenapa malah main ML yang gimana mas tau ML nya kan sering bikin emosi juga I: karena itu saya kalau habisin waktu luang biasanya ya main game biasanya kalau gak main game di laptop di HP ya ML itu kan kalau saya itu misalnya saya	15. kesehatan fisik sangat mempengaruhi munculnya <i>trash talking</i> ketika bermain 16. faraway bermain <i>Mobile Legends</i> untuk menghabiskan waktu	menurut faraway kesehatan fisik sangat mempengaruhi munculnya <i>trash talking</i> ketika bermain Karena dapat mengganggu performa bermain faraway bermain game untuk menghabiskan waktu luang

bisa cuti saya istirahat, dikos di rumah itu ya buat main game ya sekedar menghabiskan waktu dan menjumpai adik-adik bodoh di ML ini ¹⁶	luang selain bermain game di laptop	
P: dari perkataan masnya ini jadi kan masnya kan main ML ini setiap hari mungkin atau sering gitu lah masnya itu bisa gak sih ninggalin ML itu sehari itu gak main ML sama sekali? I: ya bisa kalau saya lagi sibuk sama kerjaan mas tapi kalau saya luang ya saya bingung mau ngapain gitu kan kadang juga bosan main game di laptop jadi saya butuh ML gitu kan main sama temen atau main sendiri atau ya itu main sama public gitu meskipun bodoh mereka ya itu buat menghabiskan waktu luang¹⁷		
P: masnya main ML nih berapa lama sih atau mungkin berapa jumlah match yang paling banyak mas mainkan dalam satu waktu gitu? I: ya dulu saya waktu masih sekolah mas ya saya waktu itu main ML itu pernah hampir gak tidur saya bahkan di kelas pun itu kalau gak ada guru pun tetap main saya ya itu ML dulu asik-asiknya itu pernah lama banget hampir seharian gak tidur bahkan mungkin cuma tidur sejam atau dua jam¹⁷	17. faraway pernah tidak tidur demi bermain <i>Mobile Legends</i> dan hanya tidur dua jam saja	Faraway pernah mengalami kecanduan bermian <i>Mobile Legends</i>

P: dari lamanya durasi masnya main ML nih misal atau mungkin masnya pernah mengalami gitu kan dalam durasi main ML yang lama itu masya kalah terus nih atau mungkin banyak kalahnya timbang menangnya itu itu reaksi masya gimana? I: saya pertama kesel marah ini kenapa kalah pasti kan ya berkaca permainan sendiri dulu habis itu liat permainan tim yang bodoh terus ya lama-lama jadi ya terima karena ada saatnya juga menang terus juga jadi ya perasaannya ya ya senang-senang saja udah keselnya tapi habis itu terima senang-senang saja		
P: sekarang kita balik ke masa lalu nih mas bisa gak sih masnya ceritain itu gimana masnya dulu ketika diajarin cara ngomong atau cara berkomunikasi yang baik sama orang tua atau mungkin sama gurunya masnya I: diajarin itu sepatah dua kata karena saya orang Jawa ya mas saya diajarin krama itu secara gak langsung mas kalau saya liat orang tua itu bicara saya observasi itu mereka perkataan yang mereka pakai apa gitu ya saya kalau ke orang tua saya sering hormat mas baik itu di rumah, disini merantau, di Semarang juga kalau ketemu orang tua itu biasanya saya menunduk gitu ya kalau pakai kendaraan, kendaraan saya	18. meski mendapatkan ajaran sopan santun dari orang tua faraway tetap melakukan <i>trash talking</i> dengan anggapan karena tidak mengetahui siapa identitas aslinya	Faraway melakukan <i>trash talking</i> karena tidak mengetahui identitas sebenarnya pemain lain

pelankan tapi mungkin karena ini di ML kan kita gak tahu identitas aslinya orang ya jadi dan permainan bodoh mereka itu mancing marah saya gitu emosi saya jadi saya rasa ya itu mas saya kesal¹⁸ P: selama masnya main nih pernah gak sih masnya pas main di ML gitu, terus pas masnya toxic, trash talking gitu nah itu tuh di sekitar masnya tuh ada orang tua masnya gitu? I: wah dulu pernah saya, saya disuruh tidur langsung sama orang tua saya karena saya teriak-teriaknya itu sama ini dinihari itu tengah malam mas ya itu dimarahin, disuruh tidur kan karena gak tidur-tidur padahal besok sekolah itulah efek buruk ya permainan bodoh ini itu mas		
P: karena masnya tadi itu kan bilang tuh kalau misal apa main di ML itu kan gak tahu identitas orangnya itu, gak tahu orang tua atau mungkin anak muda dan masnya bilang kalau sama orang tua itu kan hormat nah setelah masnya trash talking nih gitu kan masnya tuh pernah gak sih ngerasa bersalah atau mungkin masnya malah merasa tidak enak setelah masnya melakukan trash talking gitu I: ya saya ngerasa bersalah ya bersalah gitu, merasa lebih mungkin lebih ke merasa berdosa saya lakukan dosa ya	19. faraway merasa berdosa apabila melakukan <i>trash</i>	Meski merasa berdosa faraway tetap melakukan <i>trash talk</i>

istighfar, saya istighfar tapi kalau ketemu lagi ya saya kontol-kontolin lagi habis itu istighfar lagi nah begitulah para player di ML ini memancing dosa biar mereka masuk neraka	<i>talking</i> tetapi akan dilakukan lagi bila bertemu pemain yang bodoh	
P: berangkat dari kebiasaan masnya ngomong kotor nih trash talking di game itu awalnya nih ada gak sih pengaruh lingkungan atau orang lain gitu yang mungkin masnya bisa ceritakan pengaruh dari orang lain itu mempengaruhi masnya untuk trash talking atau toxic gitu I: ya ada itu mungkin berangkat dari teman mabar ya biasanya mereka pun kalau kesel suka ya ngomong itu trash talking lah atau ngata-ngatain atau ngomong saya juga ikut-ikutan dari situ karena ya jadi lega gitu kalau mengumpat trash talking orang jadi kita lebih ekspresif di game bodoh ini²⁰ P: tadi dari temannya sendiri ya teman masnya ada gak sih pengaruh orang lain tapi bukan orang yang masnya kenal gitu ada gak? I: ada apalagi sekarang dari SMA dulu pun udah sering main internet gitu ya youtube lah apalah biasanya nonton streamer-streamer yang main game gitu dulu ada Reza Arab gitu-gitu ada streamer-streamer dari dulu lah sering	20. kebiasaan <i>trash talking</i> faraway dipengaruhi oleh teman bermiannya karena dirasa lebih ekspresif 21. selain teman <i>streamer</i> di youtube juga berpengaruh dalam meng-<i>influence</i>	kebiasaan <i>trash talking</i> faraway dipengaruhi oleh teman <i>Trash talk</i> yang dilakukan faraway juga dipengaruhi <i>streamer</i> youtube

mereka tuh ke viewer atau lagi main game gitu teriak-teriak ngomong kasar jadi dari situ saya juga ngerasaya ngerasa terpengaruhi untuk berekspresi lewat trash talking²¹	faraway untuk melakukan <i>trash talk</i>	
P: setelah masnya ngomong trash talking ini, masnya bisa gak sih gambarin perasaan masnya setelah dia melakukan trash talking dan mungkin masnya bisa kasih segi kepuasan dari level 1 sampai level 5 itu level berapa? I: perasaan saya lega dan mungkin lebih menggebu-gebu semuanya kalau dari 1 sampai 5 mungkin 10 mas saya puas mengatakan adik-adik kuontol bodoh ini mungkin mereka saya harusnya belajar dengan giat ya, di sekolah malah main ML dasar, main FF aja harusnya mereka itu mas²²	22. faraway merasa sangat lega setelah melakukan <i>trash talk</i> di dalam permainan	Setelah melakukan <i>trash talk</i> perasaan faraway menjadi sangat lega
P: dari kepuasan masnya ngomong kotor, apa sih bentuk kata-kata yang paling sering masnya keluarin ketika melakukan trash talking itu I: oh ini mas saya entot-entotin mereka saya panggil entot-tot bodoh, entot karena memang bodoh mas mereka mereka harus dikasih pelajaran²³	23. entot menjadi bentuk kata-kata dari <i>trash talking</i> yang sering diucapkan oleh faraway	Bentuk <i>trash talking</i> yang sering diucapkan faraway adalah entot
P: dari masnya sering ngomong kotor dalam game gitu dan kepuasan masnya gitu kan, dari kepuasan masnya nah itu tuh ada gak sih pengaruh atau mungkin		

pengalamannya ya saya doakan semoga masnya bisa lebih sopan lagi dalam berkomunikasi terima kasih assalamualaikum I: waalaikumsalam terima kasih kembali mas, semoga masnya gak kasar		
---	--	--

Subjek 3

Tanggal: 25-12-2023

Waktu: 22.30-23.00 WIB

P: Peneliti

I:Subjek

	Deskripsi Unit Makna	Deskripsi Unit Psikologis
P: Assalamualaikum untuk masnya I: Waalaikumsalam Warohmatullahi Wabarakatuh P: Oke, jadi disini masnya boleh sebutin dulu sebelumnya username dalam game nya apa, usianya berapa, dan sekarang domisilinya lagi dimana, dan lagi sibuk di pendidikan atau pekerjaan apa, terus rank nya apa dan jumlah pertandingan nya berapa I: Sebelumnya perkenalkan username saya Tian Lui untuk jumlah pertandingan mungkin cukup sedikit ya karena ini akun terbilang baru juga itu ada 6461 Terus saya berusia 24 tahun dan sekarang sibuk bekerja, jadi sudah mulai jarang		

main Mobile Legends juga Untuk rank, kalau rank sekarang karena kebetulan baru awal season jadi masih epic karena ini hari epic se dunia dan rank tertinggi Mythical Glory Untuk domisili, saya asli Jawa Barat sedangkan sekarang sedang ada di Semarang		
P: Oke langsung ke pertanyaan aja ya mas dari awal masnya buka game, masuk ke lobby, dari situ ada nggak tanda-tanda atau indikasi yang masnya bisa ceritakan indikasi trash talking itu ada atau nggak I: Trash talking itu apa ya mas, saya kurang paham soalnya P: Jadi saya jelasin dulu ya mas ya, jadi trash talking itu sebenarnya artinya itu ngomong kotor tapi sebenarnya maknanya itu bisa lebih luas jadi kayak nggak cuma ngomong kotor bisa aja ngejek, menghina, bisa aja mungkin sarkas atau mungkin satir juga itu termasuk dalam trash talking juga gitu mas I: Oh, berarti kalau misalnya di lobby biasanya indikasi, jadi maksudnya indikasi yang membuat saya melakukan itu ya? P: iya mas		

I: Biasanya sih kalau misalnya ada yang ngundang terus orangnya ternyata noob tapi ngerasa dia nya jago itu saya pasti udah tolol-tololin dia Apalagi kalau misalnya kita main bareng kan kalau system di Mobile Legends itu ya main bareng itu kan yang nggak bisa main bareng itu 4 orang jadi pasti member kurang satu dan itu tidak mungkin bisa memulai Sedangkan kita harus menunggu satu orang yang tidak jelas biasanya itu bikin kesel dan orang-orang tolol ditungguin tapi tiba-tiba menghilang dan malah lagi main sama orang itu tolol banget¹ P: Tadi mas bilang tuh kalau misalnya orangnya tuh noob tapi ngundang masnya, itu kok bisa sih masa berteman sama orang kayak gitu awalnya gimana? I: Gimana mas, orangnya circle sendiri ya teman sendiri ya teman nongkrong bukan berarti dia teman mabar ya mas kalau kita diajak mabar ya nggak enak kalau misalnya nolak tapi kalau giliran main nggak enak juga kita harus nggendongin dong terus Disuruh maju nggak maju-maju disuruh mundur malah maju terus kan kalau orang kayak	1. pada awal memasuki <i>Mobile Legends trash talking</i> dari Tian Lui dapat dipicu karena mendapat undangan dari teman yang noob dan ketika harus menunggu 1 orang yang tiba-tiba menghilang 2. Tian Lui merasa tidak enak bila menolak undangan temannya yang noob karena teman tersebut adalah circle Tian Lui di dunia nyata	<i>Trash talking</i> Tian Lui dipicu ketika mendapat undangan dari teman yang noob dan ketika harus menunggu 1 orang yang tiba-tiba menghilang
--	---	---

gitu kan tolol ya mas ya nggak bisa bedain antara maju sama mundur sedangkan itu teman sendiri gitu loh teman sendiri teman main sebelum main Mobile Legends pun udah berteman masalahnya kayak gitu² P: Masnya bilang itu nggak enak mau nolak dan nggak enak gitu kan tapi masnya bisa sampai men trash talking in orangnya itu loh kenapa itu mas sampe kayak gitu? Padahal tadi bilangnye masnya bilang nggak enak mau nolak tapi masnya malah men-trash talking in dia gitu I: Ya karena mungkin pertemanan kita kalau ngobrol kasal tuh ini ya masih apa kadang dianggap bercanda ya mungkin orangnya nganggap itu bercanda padahal saya serius orangnya tolol aja gitu³	3. teman Tian Lui menganggap bahwa <i>trash talk</i> yang dilakukan Tian Lui hanya sekedar candaan meski Tian Lui menganggap itu adalah hal yang serius	<i>trash talk</i> yang dilakukan Tian Lui dianggap hanya sekedar candaan oleh temannya
P: Nah ini kalau misalnya mas tadi main sama dia ini udah kesel dah muak gitu kan apakah masnya akan memilih untuk mencari teman mabar lain atau mungkin masnya memilih untuk solo? I: Kalau kayak gitu sih saya pasti nyari alasan mau off dulu terus main sama yang lebih jago lah teman saya yang lebih jago ketimbang saya stress sendiri kan capek main game	4. daripada melanjutkan permainan dengan teman yang noob Tian Lui lebih memilih mencari teman yang lebih jago	

orangnya tolol niat mau push rank malah pull rank bukannya naik malah turun⁴		
P: Oke ini setelah kita dari lobby ini kita masuk ke game dari game ini awal itu kan kita ada namanya draft pick tuh karena kita ngerank kan Nah dari draft pick ini ada nggak sih yang bikin masnya kesel gitu sama bisa bikin masnya trash talking gitu pas draft pick ini? I: Oh sering sih mas kalau untuk fase draft pick itu kadang malah ya orang apalagi kalau random ya random itu giliran dia ngeban malah nggak ngeban kan sedangkan kita second pick dan hero overpower lepas satu doang itu udah bikin kesel dan itu kan chance kemenangan kita ya memang masih bisa diusahakan tapi kan malah jadi tryhard ya karena kita pengennya have fun main bantai-bantai tapi kalau ketemu hero overpower malah dibantai kan kadang kita hero itu tipis-tipis butuh hero yang ngebadanin malah ngepick mage yang tipis itu udah bikin kesel orang-orang tolol nggak ngerti draft pick tuh emang mesti dimusnahkan⁵ P: Terus nih ada nggak sih mungkin role spesifik yang mas kuasai atau	5. bertemu pemain yang tidak melakukan <i>banning hero</i> dan membuat permainan menjadi lebih sulit dapat memicu munculnya <i>trash talking</i> dari Tian Lui	munculnya <i>trash talking</i> dari Tian Lui dipicu karena bertemu pemain yang tidak melakukan <i>banning hero</i> dan membuat permainan menjadi lebih sulit

mungkin mas nggak kuasai gitu ada nggak? I: Saya bisa semua role cuman untuk yang signature ya tetep cuman 3 role yaitu marksman, mage, sama roamer atau tanker P: Jadi masnya bisa semua role ya jadi kalau misal mungkin masnya suruh ngisi role yang mungkin masnya tidak sering mainkan tapi masnya masih bisa lah ya mengikuti I: Oh iya bisa pasti bisa lah		
P: Oke jadi langsung masuk aja kita ke gamenya nih langsung-langsung nih di game nih ada nggak sih dari awal mungkin yang bikin mas langsung melakukan trash talking gitu ketika masih awal game I: Oh ada biasanya orang-orang yang banyak bacot duluan, caper entah itu kan di Mobile Legends itu ada fitur kayak menunjukkan identitas main sama siapa misal main sama pasangan lah entah itu dari real life atau nggak Memang pasangan atau hanya fake aja kadang tiba-tiba biasalah gitu kayak hi sayang hi ini itu kayak banyak bacot banget lah Udah gitu sok jago banget gitu sini aku masukin aku pake Angela gitu Itu dari awal udah bacot kayak gitu	6. <i>trash talking</i> dari Tian Lui pada awal permainan dipicu karena bertemu pemain yang banyak bicara dan sok jago	Tian Lui tidak menyukai pemain yang banyak bicara di awal hingga akhir permainan dan merasa sok jago

terus belum lagi baru ketemu nih belum ada perang apa-apa udah recall-recall udah ngerasa sok jago Giliran kalah tetap banyak bacot kan itu tolol ya memang anjing⁶ P: Setelah dari awal kita bergerak ke pertengahan atau mid game menuju ke end game sekalian atau ya late game sekalian gitu momen-momen yang mungkin bisa bikin masnya ngerasa kesal dan kemudian muncul lah trash talking itu bisa nggak sih mas ceritakan itu bagaimana I: Oh bisa kadang gini kadang ada momen dimana kita udah leading game nih terus tiba-tiba jungler kita itu kalah retri biasanya kalau misalnya memang kita lagi serius itu nggak mungkin ya udah kita langsung fokus tapi kalau biasanya main sama publik Terus dia udah kalah retri terus bacot itu udah pasti tolol banget anjing lah pasti kayak gitu Maksudnya salah sendiri lo mekanik sendiri kesalahan sendiri tapi nyalahin orang itu pasti ngeselin apalagi yang disalahkan kita Belum lagi kalau misalnya kita lagi posisi ke pressure nih kalah terus kita kan otomatis fokus ya untuk defend ya Nah ketika defend kayak gitu ada	7. Tian Lui merasa kesal dengan teman satu tim yang tidak bisa bermain secara benar tetapi menyalahkan orang lain dan juga memiliki mental juang yang lemah	Tian Lui kesal dengan teman yang menyalahkan orang lain atas kesalahannya sendiri dan memiliki mental juang yang lemah
--	--	---

orang yang udah surend aja atau misalnya minta memohon-mohon ke musuh buat cepetan di end itu kan apa nggak ada jiwa kompetitif sama sekali udah nggak usah main game kalau kayak gitu mental lemah kayak gitu tai⁷ P: Nah ini tadi kan udah sebutin dari awal menuju mid ke late game Nah mungkin ada nggak sih hal lain yang mungkin kelewat tadi di luar game atau mungkin bisa mas sebutkan yang bisa bikin mas kesel juga selain dari yang tadi udah mas sebutin ada nggak itu yang mungkin kelewat dari masnya I: Biasanya juga ini sih kalau di luar game ya biasanya beres main gamenya Nah beres main gamenya kan biasanya bacot-bacotan tuh biasanya saya akan menghujat orang yang selama main game dari pihak musuh atau pihak temen Selama main game tuh ngerasa pintar udah mekaniknya pas-pasan, pas-pasan pun kayaknya nggak itu parah terus sok ngajarin batu dia maju sendiri mati sendiri terus dia coklat sendiri tapi ngerasa dirinya bener itu pasti bahkan sampai udah kelar game itu kan ada lobby itu lobby setelah end	8. meski permainan sudah berakhir tapi <i>trash talking</i> yang dilakukan Tian Lui tetap berlanjut	<i>Trash talking</i> Tian Lui berlanjut setelah permainan berakhir
--	--	---

game itu kita bacotin disitu terus kita langsung kirim pesan dasar anak haram lonte kontrol bajingan ⁸		
P: Nah karena tadi mas sebutin nih tentang musuh juga nih tadi kita udah tanya tentang temen atau satu tim sekarang kita tanya nih ke musuh trash talking yang mas yang lontarkan ke musuh nih yang mas bisa ceritain ke kita nih I: Biasanya ya kalau misalnya ini belum main atau misalnya nggak ada angin nggak ada hujan maksudnya cuma ketemu di river terus tiba-tiba saling ngebait Sebenarnya itu nggak masalah ya bahkan bikin kita greget-greget cuman kalau misalnya dia nih ketemu terus dia kalah terus ngebacot biasanya itu udah mulai kesel dan kocaknya biasanya kalau lagi kayak gitu ketika dia menang tapi dibantu sama orang terus main kirim sticker ngebacot nah itu pasti langsung alah tolol mekaniknya gitu harus dibantu apalagi kalau misalnya by one kan saya main EXP juga ya jadi fighter terus misalnya yang namanya main Mobile Legends kan 5 lawan 5 ya terus jungler saya lagi memang lagi mampir makanya kita gank, terus musuhnya anjing EXP di	9. Tian Lui tidak menyukai musuh yang banyak berbicara tetapi tidak mengerti bagaimana cara bermain yang benar yang akhirnya memicu emosi Tian Lui dan muncullah <i>trash talk</i>	Tian Lui merasa emosi dengan musuh yang banyak bicara tapi tidak paham cara bermain

GB kan tolol ya itu bikin kita emosi sendiri padahal musuh tapi ya artinya dia memperlihatkan nggak paham dengan gamenya dan ngerasa bener aja gitu tolol emang orang-orang kayak gitu tuh⁹		
P: Oke nah kita beralih nih dari tadi kita ngomongin gameplay atau pas maen dalam gamenya kita beralih ini ada nggak sih hal di luar game yang bikin masnya trash talk juga di luar game gitu Ada nggak gitu I: kalau ketemu temen bodoh yang biasanya temen-temen yang kacang lupa kulitnya gitu loh Kadang menusuk dari belakang anak-anak yang dibela tapi ternyata malah menusuk dari belakang malah tiba-tiba berpaling Itu ya begitulah orang-orang yang ngerasa dirinya bener tuh kadang ya bikin saya kesel bahkan Saya nggak segan-segan sih kalau ngatain mereka orang-orang tolol di depan publik pun P: ini udah agak melenceng nih saya benerin lagi ya jadi sebenarnya bukan di luarnya tapi kayak faktor dari luar tapi bikin masnya trash talking ketika masnya lagi main gitu loh		

mati listrik bisa kena impactnya gitu ini pemadaman tuh gara-gara tower telekomunikasi itu gimana kok bisa-bisanya dampaknya sampai ke telkomsel kan kadang nggak make sense buat saya sih kayak gitu¹¹		
P: Nah nih kita sedikit balik lagi mas balik lagi ke game ya nih ketika masnya nih mendapatkan perlakuan trash talking misalnya dari lawan itu gimana perasaan mas atau reaksi masnya gitu I: Kalau saya reaksi pasti kesel cuman biasanya saya tahan nanti comeback jadi ketika comeback langsung dibacotin bahkan langsung kirim by one sini anjing kalau misalnya emang lu ngerasa jago tolol udah banyak bacot di game kalah udah gitu coklat lagi biasanya kalau mereka bacot duluan baru saya nge-bacotin balik dan saya lebih puas kalau misalnya udah comeback tuh¹²	12. Tian Lui melakukan <i>trash talk</i> dengan memancing emosi lawan meski pertandingan sudah berakhir untuk mendapatkan kepuasan yang lebih	Tian Lui melakukan <i>trash talk</i> meski pertandingan sudah berakhir
P: Nah terus udah ya kita dari gamenya udah sekarang kita ke yang lain bisa nggak sih masnya itu ceritakan gitu atau mungkin masnya jelaskan gimana kondisi fisik masnya itu bisa mempengaruhi masnya untuk melakukan trash talking gitu kondisi fisiknya itu sehat		

atau sakit itu bisa mempengaruhi masnya ketika trash talking gitu I: tu contohnya kayak gimana ya kondisi kesehatan atau gimana itu P: Misalnya kayak masnya mungkin sedang sakit atau kepala lagi pusing atau mungkin stress itu tetap memasak diri untuk bermain gitu I: Biasanya kalau saya lagi kurang enak badan atau lagi sakit terus maksain main game biasanya saya cenderung diam tapi biasanya kalau memang lagi kepengen banget main game atau misalnya memang udah ada event kayak, bukan ada event sih misalnya kalau misalnya lagi bareng sama temen-temen itu kan pengen banget tuh main game buat killing time, have fun bareng-bareng Nah kalau misalnya lagi kayak gitu biasanya lebih mudah karena lebih enak juga¹³ P: Jadi kondisi fisik emang sebenarnya tidak terlalu berpengaruh ya ketika trash talking gitu ya masnya I: Ya buat saya nggak berpengaruh sih	13. kesehatan fisik tidak menjadi faktor tambahan dari munculnya <i>trash talk</i> karena Tian Lui lebih banyak diam ketika sakit	<i>Trash talk</i> Tian Lui tidak dipengaruhi oleh kesehatan fisik
P: Terus nih masnya tuh main Mobile Legends tuh setiap hari atau nggak sih?		

I: Kalau dulu apalagi jaman SMA ya itu hampir setiap hari cuman kalau sekarang mungkin bisa dikatakan seminggu aja bisa jadi cuma sekali seminggu sekali P: Nah terus durasi paling lama nih ketika masih main Mobile Legends tuh berapa lama? I: Durasi per game atau gimana itu? P: Durasi keseluruhan seharinya tuh masnya pernah main paling lama itu berapa jam atau mungkin berapa menit? I: Pernah 3 hari 2 malam kalau itu full main game dan nggak tidur sama sekali¹⁴ P: Itu masnya main game seharian itu tidak merasa capek atau gimana itu mas? I: Karena bareng sama temen-temen kita have fun bareng-bareng jadi nggak kerasa capeknya Paling kalau capek itu biasanya kalau udah lose streak baru rasa capek dan kita juga kalau misalnya kalah 3 kali langsung tuker role dan itu seolah-olah kayak nge-refresh aja yang tadinya udah capek ketekan terus di bagian exp udah ganti jadi mm Jadi ke-refresh lagi lah gitu	14. Tian Lui pernah tidak tidur selama 3 hari 2 malam demi bermain <i>Mobile Legends</i>	Kecanduan yang dialami Tian Lui membuatnya bermain selama 3 hari 2 malam
---	---	---

P: Nah masnya main lama masnya ini lebih banyak kalahnya dibangun menangnya itu reaksi masnya tuh gimana tuh? I: Ya kesel saya salahkan muntun kok bisa-bisanya sih hal itu terjadi ketika main tuh kalau nggak solo cuman trio biasanya karena solo atau trio itu kan biasanya kalau sendiri berarti kan kita nge-gendong banget tuh nge-gendong tim banget tapi kalau kita bertiga kita bertiga udah jalanin job desk masing-masing Tapi yang dua job desk-nya nggak dijalani itu kan mau bebannya banget ya apalagi kalau misalnya yang jadi beban 2 orang sekaligus kan amat sangat berat makanya itu chance untuk ketemu lagi orang-orang tolol kayak gitu tuh gede karena sistem muntun seperti itu memang muntun udah pelit, curang¹⁵	15. Tian Lui merasa kesal apabila mengalami sering mengalami kekalahan dan berbalik menyerang <i>developer Mobile Legends</i> karena dianggap curang	Tian Lui menyerang <i>developer Mobile Legends</i> apabila mengalami sering mengalami kekalahan karena dianggap curang
P: Sekarang kita throwback dulu ke masa lalu nih bisa mas ceritakan nggak sih gimana dulu pas masnya tuh diajarin sama orang tua atau mungkin gurunya gitu cara berkomunikasi yang baik dan bersopan santun gitu I: Saya harus jawab jujur Sejujurnya ya kalau nggak salah ingat saya	16. kebiasaan Tian Lui berkata kasar dimulai	

mulai berkata umpatan itu mengeluarkan kata-kata kasar itu kelas 6 SD Jadi itu pengaruh dari lingkungan karena orang tua saya ya mendidik saya bahkan di rumah untuk kan saya orang Sunda ya Itu di Sunda juga sama halnya ada di beberapa bahasa daerah lain itu ada yang untuk setara bahasa tingkatan untuk setara dan itu kadang bukan kadang bahkan untuk kata-kata tertentu itu dilarang banget di ucapan padahal itu tetap dianggap sopan-sopan aja gitu cuman ya begitulah di rumah dan ajarannya memang kayak gitu kita tetap harus sopan santun ya orang tua mengajarin bener-bener aja sih¹⁶ P: Pernah nggak sih masnya tuh lagi main itu pas main ML gitu terus trash talking ternyata tuh misal di samping masnya tuh ada orang tuanya mas itu pernah nggak gitu I: Sejujurnya nggak pernah kalau untuk Mobile Legends ya tapi kalau misalnya game yang lain pernah kalau game yang lain pernah P: Reaksi atau mungkin apa ini yang dilakukan orang tua ketika tau masnya trash talking di sekitarnya dia gitu?	sejak SD meski sudah diajarkan oleh oran tua untuk berkata yang sopan	Tian Lui tetap melakukan <i>trash talk</i> meski mendapat ajaran sopan santun dari orang tuanya
---	--	--

I: Kebetulan itu cuman terjadi sekali seumur hidup ya mas itu waktu saya main Among Us jam 2 malem sama teman-teman dan ketika saya ada umpatan kayak gitu tiba-tiba bapak saya menampar saya dari belakang dan rasanya mantap¹⁷	17. Tian Lui pernah mendapat hukuman dari orang tuanya karena melakukan <i>trash talk</i>	
P: Nah berangkat dari tadi nih masnya bilang kalau misalnya diajarin yang sopan santun bahkan sampai masnya pernah dibukul ketika ngomong kasar atau kotor masnya ngerasa bersalah nggak sih setiap kali masnya ngomong kotor gitu I: Kalau ini maksudnya merasa bersalah ke orangnya di umpatin atau di mana? P: Rasa bersalah ke diri sendiri mas karena sudah melakukan stalking gitu I: Nggak sih mas nggak merasa bersalah karena daripada emosi negatifnya bertumpuk kan mending diluapin ya daripada orangnya dipukul mending kalau ada orangnya gitu depan muka ya daripada apa ya lebih agresif atau melakukan agresi terhadap benda dan bisa merugikan ke orang lain yang ada di sekitar mending dibacotin aja¹⁸	18. Tian Lui tidak merasa bersalah sudah melakukan <i>trash talk</i> karena menganggap <i>trash talk</i> sebagai media untuk melepaskan emosi negatif	<i>Trash talk</i> dianggap sebagai media untuk melepaskan emosi negatif oleh Tian Lui

P: Terus ada nggak sih mas pengaruh dari lingkungan masnya sendiri itu yang mempengaruhi masnya untuk melakukan trash talking gitu I: Oh jelas ada karena tergantung teman juga kadang kalau misalnya main sama orang-orang ya memang saya sendiri ngerasa mereka itu jarang berkata-kata kasar, ngehujat orang bahkan ya sering banget beristigfar itu saya bahkan jadi ikut-ikutan itu hal yang baik sebenarnya jadi banyak nyebut lah banyak mengingat Tuhan walaupun sebenarnya itu hanya sebuah kalimat yang terjadi dengan secara tidak sadar aja sih maksudnya tidak dihayati juga¹⁹ P: Terus nih yang selain sekitar masnya mungkin yang masnya orang nggak kenal nih ada nggak sih orang yang mas nggak kenal tapi mempengaruhi masnya untuk melakukan trash talking I: Ya mungkin bisa jadi pengaruh dari ini ya apa tontonan-tontonan saya juga nggak tahu kenapa ya kalau saya senang memang kalau lihat streaming atau video-video yang main game itu orang-orang yang lepas gitu kalau misalnya	19. lingkungan sangat berpengaruh untuk Tian Lui dalam melakukan <i>trash talk</i> ketika bermain 20. Tian Lui terpengaruh untuk melakukan <i>trash talk</i> karena menonton para <i>streamer</i> dan merasa nyaman dalam menghujat orang	dalam melakukan <i>trash talk</i> ketika bermain lingkungan menjadi pengaruh penting bagi Tian Lui Menonton <i>streamer</i> mempengaruhi Tian Lui dalam melakukan <i>trash talking</i>
--	---	--

ngatain tolol tolol gitu itu rasanya kayak satisfying aja dengan kayak tolol itu kayak ada perasaan yang wah dan ketika saya coba juga ternyata enak ngehujat orang tuh enak²⁰		
P: Terus nih tadi kan masnya sempat nyebutin tuh tadi pengaruh dari orang lainnya masnya tonton terus tadi sebelumnya juga masnya pernah nyebutin juga tentang sinyal tadi gimana kalau misalnya tentang hapenya nih ada nggak sih masalah dengan hapenya mas yang bisa sampai bikin masnya trash talking gitu I: Ya paling biasanya kalau saya ya kalau misalnya hapenya ngebug atau gimana itu sih ya udahlah emang gimana lagi hapenya kan emang nggak bisa dipaksa Tapi biasanya kalau gangguan notifikasi-notifikasi dari Whatsapp kadang kan saya lupa ya matiin apa nyalain mode game dan notifikasi Whatsapp langsung dan ketika notifikasi Whatsapp lewat dan ke pencet itu kan muncul dan nutupin setengah layar Itu bikin kesel apalagi kalau udah di telepon di video wah udah itu kesel banget	21. performa HP tidak menjadi masalah bgai Tian Lui melainkan notifikasi, telepon, dan <i>video call</i> yang dapat mengganggu fokusnya	performa HP tidak menjadi masalah bgai Tian Lui

padahal lagi fokus-fokusnya main game gitu ²¹		
P: Oke kita ganti segmen ya walaupun juga masih sama tentang trash talking juga gitu kan kita ganti nih apa aja sih bentuk-bentuk kata-kata yang paling sering masnya keluarkan ketika masnya trash talking I: Biasanya saya mengatakan tolol terus anjing apa lagi ya itu sih dua kata itu yang paling sering karena emang orang tolol tuh kelakuannya lebih anjing daripada anjing emang²² P: Terus nih setelah masnya trash talking ini bisa nggak sih masnya gambarin itu perasaan masnya setelah masnya trash talking dan bisa mungkin masnya kasih itu level dari level 1 sampai 5 itu level berapa I: Kalau misalnya perasaannya itu agak susah digambarkan karena rasanya lega banget ibarat mas kalau misalnya punya bisul terus tiba-tiba pecah bisulnya dan nggak ada gangguan sama sekali gara-gara akibat bisul itu rasanya enak kayak gitu kalau ditanya levelnya ya kalau 5 doang kayaknya nggak akan menggambarkan mungkin kalau	22. tolol dan anjing menjadi bentuk <i>trash talking</i> yang sering diucapkan oleh Tian Lui 23. Tian Lui merasa sangat lega setelah melakukan <i>trash talk</i>	bentuk <i>trash talking</i> yang sering diucapkan oleh Tian Lui adalah tolol dan anjing Tian Lui merasa sangat lega setelah melakukan <i>trash talk</i> karena menganggap sudah mengeluarkan gangguan

rasio nya 5 berarti 10 dua kali lipat nya dari hanya sekedar enak²³		
P: Nah terus nih dari situ nih ada nggak sih mas dari seringnya mas dengan rash talking di dalam game itu berdampak nggak sampai ke cara komunikasi masnya di dunia nyata I: Sepertinya memang cukup berdampak karena saya kalau lihat orang-orang yang yang bodoh tolol ya kukatain tolol gitu yang bikin ngeselin itu ya kukatain tolol aja dan itu bukan soal apa saya menganggap itu adalah umpatan yang paling pas untuk orang-orang yang ngeselin itu ya tolol kalau kita ngomong ngeselin anjing kan masih ada anjingnya tuh kayak masih enak lah tapi kalau kesel kayaknya kurang enak gitu tapi iya tolol itu enak banget²⁴ P: Setelah dari dampak komunikasi nih atau yang verbalnya kan ada nggak sih dampak yang non-verbal dari masnya gitu ada nggak? I: Oh kalau non-verbal alhamdulillah nggak sih saya nggak suka main fisik juga sih aman alhamdulillah P: Oke aman ya jadi ya segitu aja mas wawancara dari saya mungkin terima kasih terus masnya semoga dilancarkan rezeki nya bekerja nya	24. <i>Trash talking</i> memiliki dampak pada cara berkomunikasi Tian Lui	Tian Lui merasa kurang nyaman ketika berbicara tanpa sisipan kata kasar

semakin semangat dan pelangganya semakin banyak I: Iya sama-sama terima kasih juga semoga kamu jangan jadi manusia seperti golongan orang-orang yang saya kata akan tolol ya mas I: Siap mas		
---	--	--

Subjek 4

Tanggal: 15-03-2024

Waktu: 22.00-22.30 WIB

P: Peneliti

S: Subjek

	Deskripsi Unit Makna	Deskripsi Unit Psikologis
P: Assalamu'alaikum S: Wa'alaikumsalam P: Boleh sebutin dulu mas usernamenya dalam film, rank nya, pendidikan nya, usianya, domisili nya S: Untuk nickname saya Udin, untuk usia saya masih 22 tahun, domisili, Semarang, apalagi mas? P: Rank nya mas rank nya S: Rank nya sekarang masih mythic mas P: Jumlah pertandingannya mas, apal enggak? S: Kalau apalnya enggak, tapi ingat masih sekitar 6400an lah		

P: Jadi saya mau nanyain mas ini tentang trash talking Kira-kira mas itu tau nggak sih trash talking itu apa? S: Ngomong kotor mas		
P: Ya bener sih memang, trash talking itu ngomong kotor Oke lah, masuk aja ya mas ya Kan mas tau nih, udah tau nih, seenggaknya trash talking itu artinya apa kan? Nah dari awal nih, ketika masnya masuk, masnya di lobby, Kira-kira tuh dari awal tuh ada nggak sih yang bikin masnya tuh trash talking gitu S: Pasti ada, misal harus main satu tim sama temen misal Beban itu saya dalam hatinya anjing-anjing-anjing gitu¹ P: Nah, mas tadi kan bilanganya itu ada temen masnya yang beban gitu Emang, bisa dibilang Beban itu emang kenapa mas, coba sebutin situasinya mas S: Pertama, kalau dia main roamer, jadi di ML ada role roamer mas Itu kalau saya di gold dan nggak pernah dibantu mas Mesti saya mati di gank terus sama musuh P: Nah, itu kan tadi masnya bilang kalau dia lemah di role roamer Itu ada nggak sih misal role dia selain	1. pada awal memasuki <i>Mobile Legends trash talking</i> dari Udin dapat dipicu karena bermain dengan teman yang dianggap beban	<i>Trash talking</i> Udin dipicu ketika mendapat undangan dari teman yang dianggap beban

roamer gitu yang mungkin dia lebih bagus atau lebih menonjol gitu S: Pastinya ada mas, dia mid laner itu bagus, cuma kadang-kadang juga nge-troll mas P: Nge-trollnya gimana itu? S: Ya itemnya ngasal mas, nggak update terbaru gitu loh mas P: Nah, misalnya masnya kan bilang kalau main sama temennya itu bakal tras talking Tadi masnya kenapa masih tetap mau main sama dia? S: Kalau main sama dia, ya sebenarnya buat senang-senang aja mas Cuma kadang-kadang bikin mangkel gitu loh, jadi pengen tak antem lah ya mas² P: Masnya tuh sampe mangkel gitu emang masnya nggak capek kah mas, itu main terus sama dia gitu Masnya nggak berniat nyari teman mabar lain atau mungkin masnya ya mau pindah game sekalian gitu biar nggak ketemu sama dia S: Kalau pindah game sih enggak mas, ML selalu dihati Tapi kalau cari teman mabar lain tuh sebenarnya pengen, cuma skill-ku tuh nggak naik-naik mas Karena mabar sama dia terus³	2. Udin bermain bersama temannya hanya untuk bersenang-senang tapi terkadang temannya membuat Udin emosi 3. Udin merasa skill nya tidak bertambah karena selalu bermain dengan teman yang dianggap beban	Walaupun hanya bermain untuk bersenang-senang tapi emosi Udin dapat tetap muncul apabila temannya berulah
---	--	--

P: Nah, sebenarnya masnya tuh ada nggak sih temen mabar lain selain dia gitu Yang mungkin lebih jago dan lebih kompeten gitu S: Sebenarnya ada, cuma jarang nongol jadi jarang mabar mas P: Jadi seringnya sama temennya yang itu? S: Ya, seringnya sama temen itu		
P: Nah ini tadi kan masnya kan udah nyebutin nih, penyebab trash talking-nya itu ketika baru masuk awal game Nah, sekarang kita masuk dalam game-nya nih Ketika masuk dalam game-nya itu kan kita awal itu kan ada fase drafik tuh kalau rank Nah, dari fase drafik itu apa nih? Sesuatu yang bikin masnya tras-talking itu apa? S: Ada, biasanya kalau lagi mabar berlima tuh mas Saya tuh disuruh main jungler terus, ya capek mas⁴ P: mas itu kan disuruh main jungler terus tuh, pasti kan ada penyebabnya tuh Mungkin masih jago atau mungkin emang yang lainnya nggak bisa atau gimana gitu Bisa nyebutin situasi kayak gimana gitu S: Memang dalam satu tim itu yang bisa main jungler cuma saya, yang	4. Udin merasa lelah karena terus-terusan disuruh bermain role <i>jungler</i>	

paling jago memang cuma saya Tapi kan capek mas, kayak gitu terus		
P: Tadi itu masnya kan nyebutin kalau misalnya itu tadi main lima Nah, kalau misalnya masnya solo nih, apa yang bikin masnya trash talk ketika lagi fase draft? S: Dipaksa main roamer kalau main solo itu, roamer tuh mesti selalu salah⁵ P: Nah, ini ketika masnya dapet role roamer terpaksa kan waktu solo Masnya tuh akan tetap main dengan sepenuh hati atau setengah-setengah Atau malah masnya milih nggak mau main sekalian AFK gitu S: Kalau main pasti tetap main mas, gimana pun win rate saya itu dipertaruhkan mas	5. Udin selalu merasa salah apabila bermain sebagai roamer	munculnya <i>trash talking</i> dari Tian Lui dipicu karena dipaksa bermain roamer karena menganggap dirinya selalu salah
P: Nah, sekarang kita masuk ke dalam gamenya nih Setelah tadi fase draft pick selesai, sekarang kita masuk ke gamenya Masuk game nih, awal-awal masih early game nih Yang bisa bikin masnya langsung trash talk itu apa? S: Awal game, pertama pasti kalau lagi main jungle, timnya nggak bantu Saya lagi di rusuh nggak ada yang bantu, buta map semua itu anjeng mas⁶	6. <i>trash talking</i> dari Udin pada awal permainan dipicu karena temannya tidak ada yang membantunya	Emosi yang memicu <i>trash talk</i> pada awal permainan disebabkan karena tidak adanya teman yang membantu pada awal permainan

P: Tadi mas sempet bilang kalau main jungle, maksudnya kan masnya kan sering coba role lain kan selain jungle Yang tadi juga roamer, mungkin yang lain selain itu, mungkin goldlane atau midlane atau explane itu hal apa yang early game itu bisa bikin masnya itu langsung trash talk S: kalo hp nya nge frame mas itu bener-bener ngeselin mas P: Berarti dari segi device ya, kalau misal dari segi gameplay kira-kira apa? S: Dari segi gameplay itu kalau saya main Goldland biasanya roamer saya hilang P: Nah, tadi terus setelah kita beralih dari early game ya, kita jalan ke mid game nih, langsung aja mid game menuju ke late game Apa situasi yang bikin mas itu bisa sampai muncul trash talk atau kata-kata kasar tadi itu apa? S: Pertama, kalau saya main jungle, saya mau ambil turtle, pasti nggak bisa karena teman saya hilang semua, itu anjing banget mas Terus kalau saya main misal main yang lain, jungler saya pasti retri-nya busuk mas, anjing kontol lah mas⁷	7. Udin merasa kesal dengan teman satu tim yang tidak bisa bermain secara benar dan apabila tidak ada teman yang membantu ketika akan mengambil <i>turtlrle</i>	Udin mengucapkan <i>trash talk</i> karena emosinya dipicu oleh teman yang tidak bisa bermain dengan benar
--	--	--

P: Tadi tuh kita udah bahas tentang gimana kalau misal itu kan tadi satu timnya Nah kira-kira nih dari tim lawan atau perlakuan dari tim lawan apa yang bisa bikin masnya itu trash talk gitu S: Banyak mas, pertama kalau diculik di gang, terus tiba-tiba romernya conceal itu anjing banget mas Itu teman saya pada picek semua mas, musuhnya seenak-enaknya bikin saya mati asu⁸ P: Tadi kita udah bahas tentang teman atau satu tim, terus musuh juga udah Kira-kira nih ada nggak sih hal lain yang mungkin belum disebutkan atau belum sempet masnya ngomong Tapi itu juga situasi yang bikin masnya melakukan trash talking gitu, ada nggak situasi yang lain gitu? S: Ada kena come back itu bikin trash talking mas, pengen ngontol-ngontolin orang mas terus lagi jaringan mas, tau kan jaringan itu sangat berpengaruh dalam game ini mas Ping saya diatas 15 sudah gabisa mas⁹ S: Tadi masnya nyebutin jaringan nih, berarti jaringan itu masuknya di faktor luar game ya atau eksternal	8. Udin tidak menyukai serangan tiba-tiba yang dilancarkan musuh ditambah lagi teman satu tim yang tidak memperhatikan map hingga memicu munculnya <i>trash talk</i> 9. emosi marah dan kesal yang udin rasakan ketika musuh mendapatkan <i>come back</i> dan jaringan internet yang tidak mendukung membuatnya ingin melakukan <i>trash talk</i>	Udin merasa emosi dengan musuh yang menyerang secara tiba-tiba dan rekan yang tidak memperhatikan map Udin melakukan <i>trash talk</i> karena dipicu oleh emosi yang dia rasakan ketika musuh berhasil mendapatkan <i>come back</i> dan jaringan internet yang tidak mendukung
--	---	--

Tadi juga di awal sempet masnya nyebutin tentang hp ngeframe, berarti juga faktor eksternal Nah selain sinyal dan hp ngeframe, faktor eksternalnya ada lagi nggak mas? S: Nggak ada, udah cuma dua itu tau		
P: Masnya bilang nggak ada nih, nah saya tanya, misalnya faktor kesehatan itu ngaruh nggak masnya kalau ngomong trash talk gitu? S: Sama sekali nggak ngaruh¹⁰ P: Jadi kalau misalnya masnya sakit atau mungkin lagi kurang sehat terus main ML gitu, itu tetap nggak berpengaruh mas? S: Nggak ngeruh mas, tetap itu kayaknya sudah melekat mas	10. faktor kesehatan tidak berpengaruh kepada udin dalam memicu <i>trash talk</i>	
P: Sekarang saya tanya nih mas, kalau misalnya masnya itu seharian nggak main ML itu rasanya gimana mas? S: Bosan mas, sekarang nggak ada aktivitas yang bikin gairah hidup semakin asik gitu¹¹	11. udin merasa bosan apabila seharian tidak bermain <i>Mobile Legends</i>	
P: Selama masnya main nih, pernah nggak sih masnya ngalamin lose streak atau win streak gitu? S: Pasti pernah tuh mas P: Sikapnya atau reaksi ketika mengalami lose streak itu gimana mas?		

S: Kalau saya lose streak, kalau misalnya itu pasti mas, asu bajingan kontol itu harus keluar mas Tapi selain itu kalau misalnya saya sudah pasrah, misalnya lose streak udah 30 kali mas Udah lah main-main aja mas¹²	12. <i>trash talking</i> menjadi respon yang udin harus kelurkan dalam menanggapi <i>lose strak</i> yang udin alami	<i>Trash talking</i> menjadi respon alami dari emosi yang udin rasakan ketika mendapatkan <i>lose streak</i>
P: Masnya ini kan selama main ML itu kan pasti tadi kan bilanganya kata-kata kotor tuh kan Emangnya dulu itu masnya tuh, pernah nggak sih diajarin sama orang tua itu gimana cara ngomongnya yang baik atau ngomongnya yang sopan gitu? S: Pasti pernah tuh mas, namanya anak itu kalau diri orang tua harus ngomongnya baik mas P: Itu ketika masnya ngomong kotor atau trash talk ketika di game, itu masnya ngerasa bersalah nggak sih? Karena dulu masnya diajarin ngomong baik tapi masnya malah sekarang ngomong kotor gitu S: Nggak mas, nggak sama sekali¹³	13. udin tidak merasa bersalah dalam melakukan <i>trash talk</i> walaupun orang tua pernah mengajarkan cara berkomunikasi yang baik	Meski pernah mendapatkan ajaran dari orang tua dalam bagaimana berkomunikasi yang baik udin tetap melakukan <i>trah talk</i> dan tidak merasa bersalah
P: Selama masnya ngelakukan trash talk ini, ada nggak sih pengaruh dari orang lain atau dari luar dari lingkungan masnya itu yang berpengaruh ke cara masnya tuh ngomong kotor gitu?		

S: Kalau pengaruh dari luar kayanya ada ya mas, memang dasarnya saya sering ngomong kotor, cuma aku kalo bareng temen-temen itu jadi lebih sering toxic mas¹⁴ P: jadi walaupun masnya sering toxic tapi kalo sama temen jadi toxicnya lebih banyak ya S: iya gitu mas P: kalo pengaruh dari tontonan masnya ada ga? S: mungkin hampir gaada ya mas cuman kadang emang kalo lagi liat streamer gitu terus mereka toxicsaya yg nonton jadi kepancing juga ikutan toxic gitu¹⁵ P: jadi menurut mas itu ngaruh apa enggak nih? S: ya ngaruh aja deh mas	14. meski Udin sering melakukan <i>trash talk</i> tapi teman-temannya membuatnya semakin sering melakukan <i>trash talk</i> 15. tontonan yang Udin mempengaruhinya untuk melakukan <i>trash talk</i>	Udin semakin sering melakukan <i>trash talk</i> karena terpengaruh oleh teman-temannya dalam melakukan <i>trash talk</i> Udin terpengaruh dengan tontonan yang ia tonton dalam melakukan <i>trash talk</i>
P: Sekarang nih, saya beralih lagi nih, selama masnya melakukan trash talk atau ngomong kotor, bentuk kata-kata atau kalimat-kalimat yang paling sering mas ucapin itu apa aja mas? S: Asu, bajingan, lonte, kakekane, kontol Kalau saya lagi beneran marah biasanya sampai ngatain ibumu lonte, isrimu lonte, pacarmu lonte, adekmu lonte¹⁶	16. diantara kata-kata yang Udin ucapkan terkadang Udin sampai merendahkan keluarga orang lain	Merendahkan keluarga orang lain adalah bentuk dari <i>trash talk</i> yang Udin ucapkan

P: Selama masnya melakukan trash talk nih, ada nggak sih masnya trash talk itu dibarengi dengan perlakuan agresif atau mungkin perlakuan-perlakuan yang menyakiti orang lain gitu lho? S: Dengan menyakiti orang lain belum pernah kebetulan mas, tapi kalau sampai jam tangan saya ini korbannya mas, ini kemarin sampai copot mas, sampai tugel besinya karena saya pukul-pukul lantai, jadi ya nggak apa-apa lah mas¹⁷ P: Itu masnya bilang sampai jamnya itu patah gitu, itu mas setelah ngelakuin itu mas ngerasa nyesel nggak? S: Kalau waktu pas itu enggak mas, tapi waktu pas ngerti harganya ternyata cuma benerin kaya gini 85.000 nyesel mas	17. <i>trash talk</i> yang dilakukan udin dibarengi dengan perilaku agresif	Udin melakukan <i>trash talk</i> dibarengi perilaku agresif berupa memukul-mukul lantai
P: Mas itu dalam melakukan trash talk itu atau perlakuan agresif itu sebenarnya itu kenapa, mas lakuin itu tuh untuk apa gitu, tujuannya untuk apa? S: Itu melampiaskan amarah saya mas Jadi sebagai bentuk pelepasan stres gitu¹⁸ P: Selama masnya trash talk atau melakukan kata kotor secara terus-	18. perilaku agresif yang dilakukan oleh udin sebagai bentuk pelepasan stres atau melampiaskan amarah	Katarsis yang dilakukan oleh udin adalah memukul lantai

menerus dalam waktu yang lama, itu berpengaruh nggak sih mas ke cara masnya berkomunikasi dengan orang lain? S: Kalau untuk berkomunikasi kayanya lumayan ngaruh si mas, walaupun saya kebetulan bisa menempatkan diri gimana saya berkomunikasi dengan orang lain tapi kadang masih suka keceplosan misuhnya gitu mas¹⁹ P: Lalu ada nggak sih dampaknya dalam psikologis masnya itu gimana? S: Dalam hal psikologisnya, kalau saya ngomong kasar, saya ngamuk, jadi lega itu kadang-kadang membuat saya lebih enak mas, lega gitu lho, kayak plong lho²⁰ P: Kalau misalnya saya kasih sekala nih, satu sampai lima masnya kasih skor berapa? S: Buat apa? P: Dalam hal tadi kelegaannya itu lho S: Empat P: Berarti sangat lega lah ya S: Setelah tadi itu tadi dampak di psikologis dan komunikasi, ada nggak dampak lain yang non-verbal	19. <i>trash talking</i> yang sering dilakukan udin mempunyai dampak caranya berkomunikasi 20. <i>trash talking</i> memiliki dampak sisi psikologis udin	Dampak dari <i>trash talking</i> udin mempengaruhi caranya berkomunikasi Dampak yang dirasakan udin dari kebiasaannya melakukan <i>trash talk</i> berdampak hingga sisi psikologisnya
---	--	---

gitu, diperlaku masnya itu ada apa nggak? P: Ada mas, biasanya kalau itu lagi berkendara mas, itu kalau saya lagi berkendara itu kalau ada orang naik motor atau naik mobil nggak bener, saya pengen tak antemi mas, tak misui mas, kadang-kadang saya tak senggol helmnya mas pakai tanganku²¹ P: Oke, terima kasih untuk masnya ya, sudah mau melakukan wawancara dengan saya, walaupun memang mungkin cuma sebentar, tapi terima kasih untuk masnya, semoga masnya bisa lebih baik lagi, semoga kebiasaannya yang buruk-buruk bisa hilang dan semoga masnya selanjutnya bisa lebih baik lagi S: Amin, terima kasih mas	21. dampak lain yang muncul adalah ketika berkendara emosi yang dirasakan udin lebih cepat naik bahkan hingga muncul perilaku agresif	Dampak lain bahkan muncul hingga membuat udin melakukan perilaku agresif
--	--	---

Subjek 5

Tanggal: 15-03-2024

Waktu: 23.00-23.30 WIB

P: Peneliti

S: Subjek

	Deskripsi Unit Makna	Deskripsi Psikologis
P: Assalamu'alaikum S: Wa'alaikumassalam		

P: Oke mas, bisa disebutkan dulu username-nya, usianya, pendidikan dan jumlah pertandingannya S: Username-nya Lumierre De Soire, usianya sekarang 23 mas Domisili-nya sekarang di Silayur, pendidikan S1, jumlah match nya 1203 P: Oke, disini saya akan nge wawancarain mas tentang trash Talking Masnya kira-kira tau gak sih apa itu Trash Talking? S: Ya, setau saya aja ya mas, trash talking itu kaya ketika kita melontarkan kata-kata kotor atau umpatan saat bermain game atau saat lagi kesal P: Ya, betul Mungkin buat sapaan di in-game nya itu lebih dikenal dengan toxic mungkin ya Jadi biar mas itu lebih gampang mencernanya		
P: Berarti langsung aja ya, kita masuk ke pertanyaan Jadi ini ketika masuk dalam game login, masuk lobby dari awal Itu kira-kira udah ada belum sih hal-hal yang bikin masa langsung toxic gitu S: Kalau dari mulai sebelum matchmaking itu ya mas, itu matchmaking itu paling ya kesal-kesal gara-gara itu Orangnya gak buru-buru masuk gitu loh mas Kayak	1. pada awal memasuki game Lumierre merasa kesal dengan pemain yang tidak mau langsung memasuki permainan	Lumierre kesal dengan pemian yang menunda masuk permainan dan asal-asalan ketika melakukan pick dan banning hero

sengaja di detik 1 atau detik 2 gitu loh Terus kalau yang udah draft pick itu biasanya kalau nge-ban Nge-ban nya itu kadang-kadang nge-ban-nge-ban hero-hero yang sampah gitu, buat apa gitu kan Atau gak nge-ban, sengaja gak nge-ban itu kayak emosi, terus nge-picknya asal-asalan mas, kayak first pick tiba-tiba nge-pick Zilong apa Miya gitu Wah, langsung goblok, keluar kata-kata kayak gitu biasanya mas¹ P: Tapi nih, kalau misalnya walaupun first picknya Zilong Tapi ternyata dia mungkin matchnya cuman main Zilong doang gitu mas Emang dia jago atau mungkin top global itu, tetep ditoxikin gitu mas S: Nah, asal sebenarnya kalau memang matchnya cuman Zilong, tapi mainnya bener lah ya Dia menguasai satu hero, tapi emang bener-bener menguasai banget itu Ya paling kayak, udah lah maklum aja lah gitu, main aja Tapi kalau cuman satu hero, terus mainnya juga sampah, paling juga di dalam game kata-katain mas P: Nah, itu dari draft pick itu kan kalau misalnya pick pertamanya jelek atau mungkin nggak sesuai	dan melakukan pick dan ban yang asal-asalan	
--	--	--

sama yang mas ingin Nah, kira-kira dari segi draft pick yang lain, yang bisa bikin masnya toxic, ada lagi nggak? S: Ada mas, misalnya hero yang dipakai itu sebenarnya hero-hero meta semua, hero-hero bagus semua Tapi kayak satu role nggak keisi gitu lho mas, misalnya kayak kurang roamer nge-pick jungle Dua biji mas ya, jungle-nya OP semua, kayak misalnya nge-pick Nolan sama Joy, OP semua tapi 2 jungle gitu mas Kayak satu role nggak keisi gitu ya, kadang bikin kesel²	2. ketika ada role di dalam permainan yang tidak terisi lumierre merasa kesal	Lumierre merasa kesal ketika ada role di dalam permainan yang tidak terisi karena bisa menyusahkannya
P: Oke, terus nih, berarti kan draft pick kita anggap selesai lah ya, kita selesai di draft pick, terus kita masuk ke in game Nah, dari early game nih, yang bikin masa langsung toxic pas baru awal, dari early ini apa kira-kira? S: Paling itu mas, kalau misalnya main Goldlane, biasanya pas main Goldlane mas itu roamernya misalnya nggak beli roam Terus ikut-ikutan ke Goldlane itu kan bikin duitnya seret ya, terus kalau nggak misalnya roamernya nggak lihat map Lagi main Goldlane, musuhnya ke bawah semua, tapi malah gb exp,	3. pada awal permainan lumierre akan melakukan <i>trash talk</i> ketika menggunakan <i>hero goldlane</i> tapi <i>roamer</i> tidak membantunya	Lumierre merasakan emosi yang membuatnya melakukan <i>trash talk</i> ketika menggunakan <i>hero goldlane</i> tapi <i>roamer</i> tidak membantunya

bantuin jungle-nya nge-buff kan nggak perlu gitu lho Kayak tiba-tiba di-gank kan kesel lho mas³ P: Terus setelah early game, kita berjalan ke mid game, mid game menuju late game Apa tuh yang bikin masa toxic ketika mid menuju late? S: Kalau mid game lebih ke arah itu sih mas, mid game menuju late game itu lebih ke arah macro sih mas Kayak misalnya kita udah, sekalipun kita udah mendominasi, udah skornya bantai-bantai Tapi kalau contohnya lane jauh itu nggak dikendaliin, nggak dikontrol, exp-nya malah mukil-mukil nggak jelas itu kesel mas Soalnya mau kill kita berapa pun kalau lane jauh kalah itu bahaya mas, itu soalnya penting gitu kalau kontes Lord gitu Jadi kayak bikin kesal⁴ P: Setelah mid game ke late, nah sekarang late game-nya, apa tuh late game yang bisa bikin masa toxic pas late game? S: Biasanya kalau itu mas, apa namanya, ada Lord, udah Lord evolve ya Terus kita udah bener-bener map-nya ngeratain sampai tinggal base musuh terakhir Kita	4. ketika memasuki mid game <i>trash talk</i> akan terpicu karena teman satu tim nya tidak melakukan tugasnya dengan benar 5. ketika memasuki <i>late game</i> Lumierre akan melakukan <i>trash talk</i> ketika teman satu tim nya tidak melakukan <i>end</i>	Ketika ada teman satu tim yang tidak melakukan tugasnya dengan benar dapat membuat Lumierre merasa kesal dan memicu <i>trash talk</i> nya untuk muncul <i>Trash talk</i> yang dilakukan oleh Lumierre ketika memasuki <i>late game</i> dipicu karena teman satu tim nya tidak melakukan <i>end game</i> dan akhirnya terjadi <i>comeback</i>
--	---	--

misalnya nggak buru-buru end, nggak buru-buru end itu tapi nggak ada objective yang diambil Kayak cuma di depan recall-recall, di depan base musuh, terus harusnya kan jadinya kalau nggak mau ngeend itu Kalau Lord kayak apa bersihin lane atas, lane jauh gitu kan itu malah recall-recall sendiri nggak jelas Tiba-tiba musuhnya bisa comeback kan kayak gitu apalagi wah itu tambah kesal lagi itu⁵	<i>game</i> dan akhirnya terjadi <i>comeback</i>	
P: Dari tadi kan masnya tuh kan ngebahas tentang bagaimana tim sendiri bikin kesal Kalau misal dari musuhnya tuh ada nggak sih kondisi dimana tim lawan nih yang bikin masnya malah toxic itu tim lawan gitu Ada nggak kondisi yang begitu? S: Misal lagi main gold lane atau exp ya, atau exp lah, itu kan biasanya pukul-pukulan gitu mas Nah itu kita udah mau menang, tiba-tiba roamernya musuh datang bantuin exp-nya, terus kita malah mati Terus exp-nya lawan itu recall-recall, terus ngata-katain kita kalah by one kah apa-apa gitu yang itu kayak goblok banget gitu mas, kan nggak by one itu soalnya dia sama roamernya Jadi	6. ketika bertemu dengan musuh yang sombong karena dibantu oleh temannya Lumierre akan merasa kesal dan melakukan <i>trash talk</i>	Lumierre merasa emosi ketika bertemu dengan musuh yang sombong karena dibantu oleh temannya Lumierre akan merasa kesal dan melakukan <i>trash talk</i>

tak katain balik sih mas biasanya kayak gitu, tolol⁶ P: Nah sekarang aja nih, misal tadi kan masnya bilang tuh kalau musuhnya ngata-ngatain, terus masnya malah katain balik gitu kan Nah itu ketika, itu ngata-ngatainnya itu toxic atau nggak mas, atau cuma kayak ngejek-ngejek doang Maksudnya dia sombong doang atau nggak toxic gitu S: Kalau awalnya sih biasanya mereka karena kondisinya menang itu ya, jadi nggak toxic, mungkin kayak cuman segitu doang dek Kayak gitu contohnya, terus lemah amat gitu, padahal dia di gb itu mas biasanya P: Nah misalnya nih, misalnya kalau masnya tuh dapet perilaku toxic dari lawan, lawannya toxic ke mas gitu Nah itu rasanya mas gimana itu S: Sebenarnya nih, kayak emang dia jago ya mas, emang dia jago, terus aku kalah dikata-katain ya paling emosi tok sih mas Tapi kayak menerima itu, oh ya emang aku kalah mekanik berarti Cuman kayak orang tolol yang mainnya sebenarnya biasa aja, nggak lebih jago dari aku, terus tiba-tiba di gb temen-temennya		
--	--	--

Kayak ngata-ngatain kalah by one itu yang bikin kesel mas, kayak dia nggak sadar diri itu mas		
P: Nah setelah tadi kita bahas banyak tuh kan dari tim ada, dari lawan juga ada Nah kira-kira ini ada nggak sih hal lain yang mungkin belum disebut atau mungkin belum dibahas Tapi juga bisa bikin masnya toxic juga gitu, tapi lain dari lawan ataupun teman sendiri S: Ada sih mas, biasanya kan game Mobile Legends sekarang kan speknya butuh HP yang agak tinggi ya Itu HP-ku kan ya agak kentang ya mas, itu kalau udah sinyalnya jelek, terus HP-nya panas Itu biasanya suka patah-patah kan, jadi kayak bikin kesel anjing lah HP-nya, malah patah-patah lagi war apa lagi kan Itu kayak war moment gitu mas, tiba-tiba patah-patah, akhirnya jadi kalah, anjing⁷	7. kondisi HP yang tidak mendukung bisa menjadi penyebab Lumierre melakukan <i>trash talk</i>	Salah satu penyebab munculnya <i>trash talk</i> ketika bermain adalah kondisi HP yang tidak mendukung
P: Kalau misal ini, tadi masnya berarti kan itu tentang device ya, berarti kalau misal tentang kesehatan fisiknya mas sendiri Itu bisa ngaruh nggak ke faktor masnya toxic pas di game S: Ada sih mas, biasanya toxicnya sampai teriak-teriak gitu kan, itu		

sampai kadang-kadang tegoranya serak, jadi serak gitu lho Terus kering, efeknya sampai berhari-hari kadang-kadang gara-gara triak-triak P: Jadi sebenarnya bukan dari pengaruh trash talking ke fisik, tapi lebih ke fisik ke trash talkingnya gitu lho sebetulnya itu gitu Jadi kebalik tadi mas, jawabannya itu kebalik S: Berarti mental Ngaruh sih mas, biasanya kalau niatnya main game kan biasanya buat penghilang penat, buat refreshing Tapi ini lagi penat, lagi banyak pikiran, main game kok malah terjadi kayak gitu ya Malah bukan refreshing, malah nambah-nambahin emosi itu mas, kadang-kadang jadi toxicnya tambah⁸	8. Kondisi kesehatan mental mempengaruhi lumierre dalam memicu <i>trash talking</i>.	Salah satu penyebab munculnya <i>trash talking</i> ketika bermain adalah kondisi kesehatan mental
P: Tadi itu masnya kan bilang kalau misalnya lagi capek atau penat itu pengennya refreshing dengan main Mobile Legends Emangnya mas kalau seharian nggak main Mobile Legends itu rasanya gimana mas? S: Ya apa ya mas, kalau nggak main Mobile Legends itu kayak keseharian ada yang kurang gitu Biasanya kan misalnya kalau dulu ya itu kan ngerjain skripsi, lagi keluar nongkrong, ngerjain skripsi Terus keluar makan, ngapain, pulang-	9. Lumierre harus memainkan <i>Mobile Legend</i> setiap harinya.	Adanya indikasi adiksi yang muncul pada Lumierre.

pulang kan, nggak ada kegiatan lagi itu Kalau nggak main Mobile Legends, kayak, apa ya? Ini ada yang belum tak lakuin lho Jadi kayak resah gitu mas, gelisah ya pikirannya⁹		
P: Terus, nah ini kan pas masnya main, ini kan pasti pernah lah mengalami namanya Win Streak atau Lost Streak gitu kan Itu ketika masnya Lost Streak atau Wind Streak itu sikapnya kayak gimana mas? S: Kalau Win Streak sih ya Alhamdulillah ya mas, kayak rasanya itu lega, terus habis main tuh rasanya enteng banget Terus tidur itu jadi nyenyak gitu, tapi kalau Lose Streak itu kayak, apalagi kalau Lose Streaknya mainku dah bener ya mas, nggak ketrol Tapi Lose Streak gara-gara temennya wah itu emosi banget sih mas, kayak sampai kadang-kadang ke bawa, ke apa namanya Ke lingkungan gitu, jadi kayak mengurung diri lah, nggak main kemana-mana gitu, malas ya mas akhirnya kemana-mana¹⁰	10. Lumierre lebih memilih mengurung diri ketika mengalami <i>lost streak</i>	Kondisi <i>lost streak</i> bisa mempengaruhi pola pikir dan perilaku lumierre
P: Sekarang kita beralih lagi ya, kita ganti segmen dulu, kita flashback sedikit Masnya itu kan tadi bilang		

sering gitu lah, toxic gitu Dulu tuh masnya ketika masih kecil atau masih sekolah, itu diajarin nggak sih sama orang tua gimana cara ngomong yang bagus, cara ngomong yang baik gitu S: Sebenarnya kalau dulu sih nggak ya mas, apalagi masa orang tua ngajarin toxic kan nggak Terus dulu tuh aku nggak pernah toxic yang konsisten loh maksudnya, bahkan aku pertama kali toxic itu baru SMP mas Kelas satu itu baru ngomong bajingan dan lain-lain itu baru SMP, itu pun nggak sering S: Itu masnya bilang kan tadi SMP itu baru mulai, berarti itu dalam proses mas yang melakukan trash talk itu, toksik itu, itu ada pengaruh orang lain atau pengaruh lingkungan gitu nggak? S: Oh tentu ada mas, kayak mas SMP itu kan lingkungannya udah lebih luas ya, dari kalau SD itu kan temennya itu, itu tau 6 tahun kan Mas SMP itu udah dari yang kota, dari yang jauh itu kan jadi satu kelas ya, ada yang nakal kan pasti ya Akhirnya komunikasinya kan kebiasa ikut mereka kadang, kayak	11. Teman-teman sekolahnya mempengaruhi Lumierre dalam kebiasaan <i>trash talking</i>	Adanya pengaruh lingkungan dalam munculnya kebiasaan <i>trash talking</i>
---	--	--

hei cok ngopi-ngopira, jadi kayak kebiasa bahasanya¹¹ P: Tadi itu kan masnya tuh bilang kalau misalnya diajarin orang tua tuh ya yang baik-baik gitu, terus abis itu masnya SMP mulai toxic itu ngerasa bersalah ga soalnya kan dulu diajarin sama orang tua ngomong hal yang baik S: Ya, apa ya pernah sih mas, pernah dulu merasa bersalah kayak, kok aku jadi gini ya, omonganku jadi nggak genah, terus ngomong kotor terus itu mungkin pas jaman mau SMA itu mas, SMP akhir, cuman lambat laun SMA masuk SMA, temennya udah berubah-ubah lagi itu kayak, ah yaudahlah udah kayak jadi habbit loh Ternyata lingkunganku juga gini kok, jadi nggak apa-apa¹²	12. Meskipun pernah merasa bersalah karena melakukan trash talk, seiring berjalannya waktu perilaku tersebut menjadi kebiasaan.	
P: Nah, dari seringnya mas ngomong toxic, ngomong kotor itu, itu apa aja sih kata-kata atau bentuk toxic yang sering banget mas keluarkan itu apa aja itu? S: Oh banyak mas, misalnya kalau keseharian itu paling, apa ya, yang paling sering ya kontol gitu kan, terus jancok, lonte itu itu sering mas keluar, kalau kata-kata yang temen gitu, brengsek, bajingan itu sering¹³	13. Kata-kata tersebut adalah kata-kata yang paling sering diucapkan Lumierre.	

P: Dari seringnya mas trash talk toksik itu tadi, dari mulai SMP, sampai sekarang sering main mobile legend itu kan keluar juga, itu berpengaruh nggak ini sama cara mas melakukan komunikasi sama orang lain gitu, dari cara masnya berkomunikasi itu ngaruh atau nggak?		
S: Ngaruh mas, main terutama sering main mobile legend itu waktu SMA, itu kan pandemi itu pernah kayak bikin squad gitu mas, di mobile legend itu kan setiap hari main, setiap hari ke situ main 5, terus sirkelnya itu ya mainnya agak kompetitif gitu mas, jadi kayak sering salah-salahan gitu kan akhirnya Terus tambah stress akhirnya ya sering juga kayak toxic sama temen sendiri atau musuhnya, temen squad¹⁴	14. Kebiasaan Lumierre bermain dengan teman-teman <i>squad</i> nya mempengaruhi cara berkomunikasi Lumierre.	Terdapat pengaruh pada cara berkomunikasi Lumierre
P: Setelah dampak dari sisi komunikasi tadi, sekarang ada nggak sih dampak dari sisi mentalnya mas atau dari psikologis mas sendiri?		
S: Ada sih mas, biasanya kan selalu itu kan pasti numpuk kan diunek-uneknya itu numpuk gitu setelah toxic, kayak tolol anjing main kaya ngunu, itu jadi peluang gitu mas	15. Setelah melakukan <i>trash talk</i> Lumierre meras lebih lega.	Terdapat pengaruh pada psikologis Lumierre

akhirnya apa yang udah terpendam itu tercurahkan walaupun dengan bentuk emosi gitu¹⁵ P: Tadi kan udah dampak komunikasi, terus tampak dari sisi psikologis, kira-kira ada nggak dampak lain yang non-verbal atau dampak yang terlihat gitu, ada nggak yang lain? S: Kalau sampai ke perilaku sih nggak ada ya mas, paling ya cuma kayak misoh-misoh sendiri, toxic-toxic sendiri, marah-marah sendiri, tapi kalau sampai yang banting HP, terus gebrak meja dan lain-lain nggak sih mas P: Oke, jadi mungkin pertanyaan dari saya itu aja ya mas ya, terima kasih atas waktunya, terima kasih telah mau menjawab pertanyaan-pertanyaan saya yang mungkin agak banyak terima kasih dan semoga masnya sehat selalu S: Amin, terima kasih juga mas P: Sama-sama		
---	--	--

Lampiran D

Dokumentasi proses wawancara dengan Floxyia



Dokumentasi proses wawancara dengan Faraway



Dokumentasi proses wawancara dengan Tian Lui



Dokumentasi proses wawancara dengan Udin



Dokumentasi proses wawancara dengan Lumierre



DAFTAR RIWAYAT HIDUP

- A. Identitas Diri Nama : Willy Ado Wicaksono
Tempat & Tanggal Lahir : Pringsewu, 24 Juli 2001
Alamat : RT. 002/RW. 001. Sinar Sari, Kec. Kalirejo, Kab. Lampung Tengah, Lampung, 34174
- B. Riwayat Pendidikan:
1. Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang
 2. SMA Negeri 1 Kalirejo
 3. MTS Islam Al-Irsyad
 4. SD Negeri 3 Kalirejo
 5. TK. Pertiwi
- C. Pengalaman Organisasi
1. Anggota DEMA UIN Walisongo Semarang 2022/2023
 2. Anggota Kamapala UIN Walisongo (Keluarga Mahasiswa Pelajar Lampung)
- D. Pengalamn Magang dan Kerja
1. Balai Diklat BKPP Kota Semarang
 2. Digital Marketing Valbury Asia Futures