

**Perilaku *Trashtalk* Pada Komunitas Pemain *Game Online* Di Kota Mataram**  
***Trashtalk* Behavior in the Online Gaming Community in the City of Mataram**

**Tri Anugerah Wardana<sup>1</sup>, Eka Putri Paramita<sup>2</sup>, Tenri Waru<sup>3</sup>**

<sup>123</sup>Program Studi Ilmu Komunikasi, Universitas Mataram, NTB, Indonesia

**ABSTRAK**

*Trashtalking* merupakan perilaku sombong atau menghina pemain lain dengan tujuan untuk menurunkan moral, mengintimidasi, dan merendahkan orang lain yang dilontarkan dalam kalimat-kalimat yang tidak wajar. *Trashtalking* juga sering digunakan sebagai salah satu strategi dalam permainan *Game Online Mobile Legends Bang-Bang*. Dimana para pemain yang sengaja melakukan *trashtalking* biasanya memiliki tujuan untuk mengganggu musuh dari segi mental. Tak hanya itu, *trashtalking* dapat memberi dampak terhadap tim sendiri dikarenakan setiap pemain dapat melakukan *trashtalking* dengan tujuannya sendiri. Adapun pemain yang melakukan *trashtalking* dengan maksud sengaja untuk memprovokasi lawan cenderung hanya bermain untuk kesenangan karena data diri pemain tersebut telah dijaga dalam bentuk anonimitas komputer. Dalam hal ini pemain melakukan *trashtalking* dalam bentuk anonim yang dapat menimbulkan rasa aman pada pemain yang melakukan *trashtalking*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *trashtalking* merupakan salah satu perilaku yang dapat dikatakan telah menyatu kedalam permainan *Mobile Legends Bang-Bang* karena ditemukan bahwa 3 hingga 4 dari 5 pemain selalu melakukan *trashtalking* dalam setiap permainan.

**Kata Kunci:** *Trashtalking*, Perilaku, Komunitas

**ABSTRACT**

*Trashtalking* is a behavior of arrogance or insulting other players with the aim of undermining morale, intimidating, and belittling others through inappropriate sentences. *Trashtalking* is also often used as one of the strategies in the online game *Mobile Legends Bang-Bang*. Players who intentionally engage in *trashtalking* usually have the goal of disrupting their opponents mentally. Moreover, *trashtalking* can have an impact on their own team, as each player may engage in *trashtalking* for their own purposes. Players who engage in *trashtalking* with the intention of provoking opponents tend to play for fun, as their personal data is protected in the anonymity of the computer. In this case, players engage in *trashtalking* anonymously, which can create a sense of security for those doing the *trashtalking*. Research findings indicate that *trashtalking* is considered an integrated behavior within the *Mobile Legends Bang-Bang* game since it was found that 3 to 4 out of 5 players consistently engage in *trashtalking* in every match.

**Keywords:** *Trashtalk*, Behavior, Community

## PENDAHULUAN

Teknologi informasi tak hanya memberikan kemudahan akses dalam melakukan pertukaran informasi, namun juga berakibat pada transformasi kebudayaan beserta nilai-nilai tradisional, salah satunya ialah perubahan permainan tradisional menjadi permainan modern yang disebut sebagai permainan online (dalam jaringan) atau lebih dikenal dengan sebutan *Game online*. *Game online* lahir dari kreatifitas manusia sebagai bentuk pemanfaatan teknologi dalam bidang hiburan, ilmu dan teknologi.

*Game online* hingga saat ini masih terikat dengan peraturan End User License Agreement (EULA) yang dimana pemain harus setuju terlebih dahulu terhadap aturan-aturan yang dibuat oleh developer sebelum pemain dapat mengakses permainan mereka. Jika melakukan pelanggaran dalam game akan mendapat konsekuensi yang bervariasi, seperti peringatan, pembekuan akun sementara hingga pembekuan akun secara permanen (Banned).

Tidak hanya hadir sebagai media hiburan, *game online* juga dapat memberi dampak positif dan dampak negatif kepada para pemainnya. Dampak positif *game online* dapat melatih dan meningkatkan konsentrasi, semakin sulit permainan maka semakin tinggi konsentrasi yang diperlukan, mengembangkan daya pikir, serta mampu meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris yang disebabkan mayoritas *game online* disajikan dalam Bahasa Inggris, hingga dapat mengurangi stress, dan mampu mendapat teman baru, dalam *game online* seringkali para pemain dipertemukan dengan pemain lain yang dipilihkan oleh server secara acak berdasar status akun pemain dalam game (Nisrinafatini: 2010).

Komunikasi dalam *game online* merupakan unsur yang sangat penting, oleh karena itu hampir semua jenis *game online* menyediakan fitur chat dan voice chat dengan tujuan agar komunikasi dalam game dapat berjalan lancar hingga tujuan pemain dapat tercapai. Namun, komunikasi yang terjalin selama permainan seringkali bersifat negatif, dimana para pemain menggunakan fitur tersebut hanya untuk mengungkapkan kekesalan dan amarah yang dikeluarkan dalam bentuk umpatan kata-kata kasar kepada rekan satu tim maupun kepada tim musuh yang dikenal dengan istilah *trash talk*. Conmi dalam Candrakusuma (2018) mengutarakan bahwa *trash talking* merupakan komunikasi dengan alasan dan tujuan untuk mengganggu konsentrasi lawan. Salah satu contoh tindakan negatif akibat penyalahgunaan fitur komunikasi dalam *game online* ialah membuat *trash talking* menjadi lebih mudah untuk diekspresikan. Namun, banyak juga masyarakat yang merasa bahwa *trash talking* dalam game justru menjadi hal yang lumrah.

*Trash talking* sering terjadi akibat dari kesalahpahaman komunikasi didalam game, tak hanya itu, perilaku *trash talking* juga sering diakibatkan oleh emosi yang tak dapat dipendam oleh pemain sehingga meluapkannya kepada teman satu tim ataupun tim lawan. Perilaku trash talking yang berlebihan sering memberikan dampak serius kepada para pelakunya. Pada 13 Agustus 2013, seorang remaja 15 tahun tewas dibacok oleh sekelompok orang asing saat bermain *game online* di warnet daerah Jakarta Timur. Tidak hanya di Indonesia,

salah seorang remaja di Vancouver, Kanada juga dipukuli karena melakukan trash talking saat bermain *game online* yang berakibat jari-jarinya patah karena dipukul dengan menggunakan sebuah tongkat (Januar: 2014).

Dalam permainan *game online* Mobile Legends Bang Bang yang dimana para pemainnya didominasi oleh remaja yang masih belum dapat mengontrol emosi dengan baik, trash talking justru menjadi perilaku yang sangat mudah dan sering terjadi hampir dalam setiap permainan, salah satu penyebabnya adalah ketika pemain dalam satu tim tidak bisa bersinkronisasi dengan pemain lain. Dalam mekanismenya sendiri, permainan Mobile Legends Bang Bang dimulai dengan memilih hero atau karakter yang akan digunakan dalam permainan, karakter karakter ini memiliki perannya masing masing seperti Marksman atau yang dikenal sebagai hero yang akan memberi dampak terbesar untuk tim lawan; Fighter yang bertugas sebagai inisiasi perperangan; Tank yang bertugas untuk menjadi perisai bagi tim atau sebagai pelindung tim agar tidak mendapat dampak yang serius, dll.

Pada saat fase memilih hero banyak pemain yang jarang sekali melakukan komunikasi secara jelas atau bahkan telat untuk memberi informasi terkait role atau peran yang digunakan, oleh karena itu seringkali pemain yang mendapat giliran memilih hero pertama mengambil Langkah yang salah, dan hal ini bisa menjadi pemicu pertama munculnya perilaku trash talking.

Oleh karena itu untuk memahami perilaku *trash talking* yang terdapat dalam *Game Online Mobile Legends Bang-Bang*, Peneliti akan melakukan penelitian secara mendalam terkait perilaku yang dilakukan oleh komunitas pemain *game online* di Kota Mataram.

## **Metode**

Jenis dan pendekatan penelitian yang digunakan adalah penelitian deskriptif kualitatif. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang mendalami suatu kasus tertentu dengan lebih mendalam dengan mengumpulkan data dari berbagai sumber informasi. Dalam Arikunto (2006: 12) dikatakan bahwa dalam penelitian kualitatif adalah penelitian yang tidak menggunakan angka dalam mengumpulkan data dan dalam menafsirkan hasilnya. Artinya, penelitian kualitatif dalam proses pengumpulan data juga dalam proses penafsirannya tidak menggunakan rumus-rumus statistik. Pada penelitian ini, peneliti menggambarkan dan menjelaskan secara akurat dan jelas tentang perilaku *trash talk* pada komunitas pemain *Game Online Mobile Legends Bang-Bang* guna mendapatkan pemahaman dan pengertian secara mendalam.

Penelitian dilaksanakan di Kelurahan Pagesangan, Kota Mataram. Lokasi penelitian ini di pilih secara purposive sampling (dengan pertimbangan khusus) karena peneliti melihat wilayah ini banyak ditemukan remaja-remaja yang kerap bermain *game online* khususnya permainan *Mobile Legends Bang-Bang*.

Subjek penelitian adalah subjek yang dituju untuk diteliti oleh peneliti, dimana subjek penelitian dapat berupa benda, orang, lembaga, dan hal lainnya, untuk menunjang proses pengumpulan data penelitian (Arikunto, 2006:142). Subjek penelitian pada penelitian ini yaitu remaja Kelurahan Pagesangan, Kota

Mataram. Sedangkan objek penelitian diartikan sebagai sasaran peneliti dan fokus dalam penelitian ini adalah komunikasi remaja yang terpengaruh oleh *Game Online Mobile Legends Bang-Bang*.

Waktu yang digunakan peneliti untuk melaksanakan penelitian dimulai pada bulan Juli – Oktober. Dalam kurun waktu 3 (tiga) bulan tersebut, peneliti gunakan untuk mengumpulkan, mengolah, menganalisis, dan menjabarkannya dalam bentuk skripsi dan proses bimbingan yang berlangsung.

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategis dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Tanpa mengetahui teknik pengumpulan data, maka peneliti tidak mendapatkan data yang memenuhi standar data yang ditetapkan (Sugiyono, 2013: 224). Dalam penelitian ini ada beberapa teknik pengumpulan data yang digunakan, yaitu:

1. Observasi. Menurut Hadi dalam Sugiyono (2013:145) observasi adalah teknik pengumpulan data yang memiliki proses yang kompleks, di antaranya yaitu proses-proses pengamatan dan proses mengingat menggunakan seluruh indra untuk mendapatkan informasi dalam menjawab pertanyaan-pertanyaan tentang masalah yang berlangsung. Peneliti pada tahap awal observasi merekam semuanya sebelum selanjutnya di tahap kedua peneliti mulai mencari fokus pada apa yang peneliti temukan di lapangan. Artinya peneliti pada tahap ini belum membawa masalah yang diteliti dan hanya melakukan penjelajahan umum terhadap segala hal yang tampak dan juga yang dirasakan. Selanjutnya peneliti memasuki tahap observasi terseleksi, dimana pada tahap ini peneliti sudah mendapatkan fokus penelitian yang selanjutnya dibawa untuk melakukan analisis untuk mendapatkan hasil. Pada tahap ini diharapkan mampu menemukan pemahaman yang mendalam atas fokus penelitian tersebut
2. Wawancara. Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti, tetapi juga apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal dari informan yang lebih mendalam. Teknik pengumpulan data ini mendasarkan diri pada laporan tentang diri sendiri, atau setidaknya-tidaknya pada pengetahuan dan atau keyakinan pribadi (Sugiyono, 2013: 231). Wawancara yang digunakan oleh peneliti adalah wawancara terstruktur, wawancara ini digunakan sebagai teknik pengumpulan data nilai peneliti atau pengumpul data telah mengetahui dengan pasti tentang informasi apa yang diperoleh.
3. Dokumentasi. Dokumen yang dimaksud untuk digunakan dalam penelitian ini adalah berupa arsip-arsip dan catatan-catatan penting serta penelitian-penelitian terdahulu yang relevan dan berkaitan dengan moralitas remaja terhadap pengaruh *game online*.

## **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

### **1. Komunitas Pemain *Game Online Game online***

Dalam penelitian ini adalah merupakan yang menjadi trend di kalangan para remaja. Banyak dari penggunaannya adalah merupakan siswa SMP, SMA hingga Mahasiswa dan beberapa merupakan Pekerja.

*Game online* ini merupakan *Game Online Mobile Legends Bang-Bang* yaitu permainan yang beraliran MOBA (Multilayer Online Battleground Arena) sebuah game yang dirilis pada tahun 2016 oleh Moonton. Sebuah permainan MOBA (Multiplayer Online Battle Arena) yang dimainkan secara online dan dikembangkan oleh Moonton.

Dalam permainan ini, pemain bergabung dalam tim untuk mengalahkan tim lawan dengan cara menghancurkan "turret" atau menara pertahanan yang ada di dalam wilayah lawan. Setiap pemain memilih karakter atau hero dengan kemampuan dan peran yang berbeda-beda. Adapun beberapa peran yang dapat dipilih seperti Tank, Fighter, Assassin, Mage, Marksman, dan Support. Setiap hero memiliki kemampuan yang berbeda-beda termasuk skill pasif dan aktif, ultimate, serta item yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan hero tersebut.

Pada penelitian kali ini yang menjadi fokus peneliti ialah komunitas NOX yang berada di Lingkungan Pagesangan Baru, Kelurahan Pagesangan, Kecamatan Mataram, Kota Mataram.

Komunitas ini berawal dari hobi bermain game bersama yang kemudian berkembang menjadi sebuah komunitas yang berfokus terhadap kompetisi-kompetisi yang diselenggarakan dalam tingkat lokal hingga nasional. Terbentuk pada Bulan September Tahun 2021 dimana para anggotanya merupakan kumpulan remaja RT 01 Lingkungan Pagesangan Baru, BTN Pepabri. Selanjutnya sering melakukan sparing atau berlatih dengan komunitas lain sebagai sarana untuk mengembangkan performa tim.



Adapun Visi dari tim NOX sendiri ialah untuk membentuk dan mewujudkan karakteristik pemain Mobile Legends: Bang-Bang yang berprestasi, dengan

misi: Berlatih/Sparing Bersama; Meningkatkan kualitas diri; Membentuk strategi; Aktif mengikuti turnamen Lokal hingga Nasional.

Komunikasi yang terjalin dalam komunitas ini ketika bermain game Mobile Legend Bang-Bang cenderung bersifat menegangkan, terutama ketika bermain dalam turnamen baik itu turnamen online maupun offline.

## 2. Komunikasi Komunitas NOX

Komunitas yang baru dibentuk pada tahun 2020 ini merupakan komunitas yang terdiri dari kelompok bermain yang diakibatkan oleh virus corona. Sehingga para pemain dari komunitas ini memiliki banyak waktu senggang yang digunakan untuk bermain *game online* Bersama. Hal ini sejalan dengan bentuk komunitas yang disampaikan oleh Soerjono dalam Ambar (2004) yaitu bentuk kehidupan bersama dimana anggotanya diikat oleh hubungan batin yang murni, alamiah, dan kekal, biasanya dijumpai dalam lingkungan keluarga, kelompok kekerabatan, rukun tetangga, rukun warga, dan lain sebagainya.

Disamping terjadinya *trashtalking* dalam komunikasi mereka, pemain 1 mengatakan bahwa *trastalking* tersebut keluar dengan sendirinya tergantung dari pembawaan karakter saat bermain. Namun, *trashtalk* cenderung dikeluarkan apabila pemain sedang emosi disaat timnya mengalami kekalahan atau pemain tidak mendapat bantuan dari pemain lain.

Pemain 2 mengatakan bahwa timnya yang baru berdiri ini masih belum terlalu kompak dan beberapa permainan akan lebih sering keluar *trashtalking* namun tidak terjadi dalam setiap permainan. Pemain 2 juga mengatakan bahwa *trashtalk* merupakan hal yang wajar terjadi dalam dunia game, terutama disaat pemain 2 melihat pro player bermain *game online* mobile legend dalam konten mereka selalu ada kalimat kalimat *trashtalking* yang mulai di anggap sebagai hal yang wajar.

*Trashtalking* merupakan hal menjadi kebiasaan pemain 2 karena sering menyaksikan streamer atau content creator yang bermain *game online* mobile legends bang bang disaat mereka melakukan siaran langsung melalui platform facebook dan youtube. Tak hanya melalui siaran langsung, pemain 2 juga sering menonton konten konten mengenai permainan mobile legends bang bang yang di upload oleh pro player mobile legends bang bang di akun youtube mereka.

Menurut Bandura (1986) dalam Annisa Tiara (2017) modeling adalah proses belajar dengan mengamati tingkah laku atau perilaku dari orang lain disekitar kita. Meniru perilaku dari model seperti Youtubers mungkin dapat terjadi Ketika orang-orang menganggap bahwa dirinya mirip dengan mereka (McLeod, 2016) dalam Annisa Tiara (2017).

Dalam hal ini pemain 3 memiliki argumen yang sama seperti pemain 2 yang dimana *trashtalking* tersebut merupakan kebiasaan yang terjadi akibat menonton permainan konten kreator yang mengandung kata kata *trashtalking*.

Selain sepemikiran dengan teman-temannya, pemain 4 menambahkan bahwa kalimat *trashtalking* dapat terjadi berdasarkan lingkungan tempat ia bermain. Hal ini menunjukkan perilaku yang berbeda disaat pemain 4 berada dalam lingkungan keluarga dan saat berada pada lingkungan teman bermainnya. Pemain 4 mengaku bahwa ketika berada dalam lingkungan keluarga, dirinya tidak dapat mengekspresikan segala keinginannya dalam bermain *game online*.

Hal ini sesuai dengan menurut Nurul (2020) yang mengatakan bahwa lingkungan dapat menjadi penyebab terjadinya *trashtalking*, dalam hal ini pengaruhnya ialah terhadap pengaruh lingkungan kepada pemain 4 untuk melakukan *trashtalking* didalam *game online*.

Dalam lingkungan game, *trashtalking* mungkin menjadi hal yang umum dan diterima karena faktor seperti kompetisi dan platform untuk mengeluarkan emosi negatif. Hal ini dapat mempengaruhi pendapat pemain dan membuat mereka menerima perilaku *trashtalking* sebagai bagian dari permainan.

Namun, meskipun mayoritas pemain menerima perilaku *trashtalking*, hal ini tidak berarti bahwa perilaku ini seharusnya diterima. *Trashtalking* yang dilakukan terus menerus dapat memengaruhi mental pemain lain. Oleh karena itu, pemain harus mewujudkan dan memperlakukan lawan dengan respect dan didasar oleh sportsmanship, meskipun lingkungan dalam game maupun luar game memfasilitasi perilaku *trashtalking*.

Pernyataan pemain Man Squarepants dan R E Y sesuai dengan definisi *trashtalking* menurut Fariz (2017) dimana Trash talking adalah ucapan yang berupa makna kotor atau kata kata kasar yang dilontarkan sebagai bentuk ungkapan rasa emosional serta bisa menjadi kebiasaan buruk bagi yang melakukannya.

Tanpa disadari komunikasi non verbal dapat menjadi alat komunikasi untuk mengungkapkan kebenaran dari komunikasi verbal. Komunikasi non verbal dapat mengungkapkan hal-hal seperti emosi yang tidak dapat ditafsirkan melalui komunikasi verbal.

Disaat bermain beberapa komunikasi non verbal yang terjadi ketika pemain melakukan *trashtalking* ialah dengan cara melihat dengan tatapan sinis, menunjuk dan menggunakan intonasi suara tinggi untuk menunjukkan kekesalan dan emosi dari pemain yang melakukan *trashtalking*.

Pada permainan pertama ketika pemain 1 sebagai hyper meminta pemain 4 yang berperan sebagai marksman untuk melihat map dengan nada emosi, intonasi suara yang dikeluarkan pemain 1 sangatlah tinggi dengan hal tersebut dapat menunjukkan bahwa pemain 1 dalam keadaan emosi.

Pada permainan kedua pun pemain 1 menunjukkan hal serupa. Namun, pada permainan kedua pemain 1 tidak hanya menggunakan intonasi tinggi tapi juga melihat pemain 3 yang bertugas sebagai Tank dengan tatapan sinis menunjukkan bahwa dirinya telah dieliminasi oleh lawan dan merasa emosi karena tidak mendapat perlindungan. Di permainan kedua juga pemain 1 yang berperan sebagai marksman melihat pemain 4 dengan tatapan bangga

karena dirinya berhasil memenangkan pertandingan melalui strategi Split push yang tidak dapat dilakukan oleh pemain 4 pada pertandingan pertama. Hal ini menunjukkan adanya rasa kebanggaan pada diri pemain 1 karena berhasil membawa timnya dalam meraih kemenangan.

Pemain 2 berbicara dengan intonasi sedikit tinggi untuk menunjukkan dirinya kesal kepada anggota timnya yang membiarkan mage musuh menyerang dengan leluasa sementara anggota timnya fokus menyerang pemain lawan dengan peran tank yang dimana lebih sulit untuk dikalahkan. Selain itu, pemain 2 dengan wajah kegirangan mengetik pada kolom chat untuk mengejek pemain lawan yang berhasil dikalahkannya. Hal tersebut menunjukkan bahwa pemain 2 merasa bangga karena berhasil melumpuhkan pemain lawan.

Pada permainan kedua, pemain 2 dengan ekspresi bahagia menunjukkan bahwa hero favoritnya tidak di ban oleh lawan sehingga pemain 2 dengan rasa percaya diri bahwa timnya akan meraih kemenangan dikarenakan dirinya menggunakan hero Martis yang menjadi favoritnya. Namun, dengan terjadinya kesalahan pada rekan timnya berhasil menimbulkan wajah kesal pada pemain 2 serta melihat kawannya dengan intonasi tinggi sembari mengucapkan kalimat yang mengandung *trashtalking*.

Pada pemain 3 terlihat lebih santai namun sedikit tegang ketika dirinya hamper tereliminasi dalam perperangan dengan tim lawan. Dirinya mengatakan dengan raut wajah sedikit kesal namun tidak melontarkan satu kalimat *trashtalking* pun pada permainan 1 dan 2. Oleh karena itu pemain 3 cenderung terlihat lebih santai dan tidak menunjukkan adanya raut wajah maupun intonasi suara yang mengandung kekesalan atau emosi.

Pemain 4 pada pertandingan pertama cenderung lebih sunyi dikarenakan dirinya melakukan beberapa kesalahan yang berakibat kekalahan di pihak timnya. Oleh karena itu yang terlihat oleh pemain 4 pada pertandingan pertama hanyalah perasaan tidak nyaman dikarenakan dirinya yang membawa kekalahan pada timnya.

Pada pertandingan kedua, pemain 4 mengeluarkan emosinya dengan cara menaikkan intonasi suaranya lebih tinggi daripada yang lain dikarenakan dirinya tidak mendapat pertolongan dari timnya disaat melakukan pertarungan dengan pihak lawan, hal ini jelas menunjukkan bahwa pemain 4 memiliki emosi yang tinggi hingga ia menyinggung 2 pemain dalam timnya. Namun, emosinya mereda ketika timnya meraih kemenangan di pertandingan kedua.

Pemain 5 terlihat lebih menahan diri dan tidak melakukan *trashtalking* pada pertandingan pertama dan kedua, pemain 5 justru terlihat lebih kalem dibanding pemain lainnya karena pemain 5 sama sekali tidak menunjukkan adanya tanda bahwa ia akan melakukan *trashtalking* pada rekan timnya maupun lawan.

Komunikasi nonverbal yang dilakukan oleh komunitas nox dalam permainannya cenderung dikeluarkan dalam bentuk intonasi suara yang



tinggi untuk menunjukkan kekesalan dan arah pandangan yang menunjukkan amarah atau emosi pemain. Hal ini sejalan dengan komunikasi non verbal menurut Desak Putu (2016:13-19) yang menjelaskan tentang Jenis Komunikasi verbal Gerakan tubuh dan Vokalik.

### 3. Perilaku *Trashtalking* Pada Komunitas Nox

Berdasarkan komunikasi verbal dan non verbal *trashtalk* yang dilakukan oleh pemain *game online* dapat dilihat bahwa perilaku komunikasi para pemain cenderung kepada perilaku komunikasi terbuka, sebagaimana disampaikan oleh Dwi (2018) bahwa perilaku terbuka adalah respon seseorang terhadap stimulus dalam bentuk tindakan nyata atau terbuka, respon tersebut jelas dalam bentuk tindakan atau praktek.

#### A. Pemain menjadi tidak dapat berkomunikasi dengan baik

Pemain tidak dapat berkomunikasi dengan baik sangat mempengaruhi kondisi permainan para pemain, terutama jika sedang berada di tengah pertarungan seperti yang dikatakan oleh pemain 5 dalam wawancaranya.

*“Kondisi lagi berperang gitu emang rata rata temen temen itu suka ga fokus sama yang kita bilang. Maunya mereka di dengerin aja, tapi tadi itu sudah bagus mmnya mau push kesempatan kita menang uda keliatan tapi temen temen kan pada emosi duluan. Saya cuma support aja bang, ngikut mana temen temen yang rame aja biar bantu bantu jadi ga mungkin tinggal temen pas lagi war”*

Dalam hal ini menunjukkan bahwa komunikasi yang terjalin sangat tidak baik yang diakibatkan fokus dari para pemain terbagi ketika berperang. Tidak hanya saat berperang. Peneliti menemukan bahwa ketika terjadi *trashtalking* yang dilontarkan oleh para pemain, penyebab terbesarnya ialah kurangnya komunikasi yang terjalin di dalam tim sehingga para pemain mengalami kekalahan dalam berperang, dikeroyok oleh pemain lawan saat sedang bertarung satu lawan satu, hingga tidak memperhatikan posisi pemain lain disaat terjadinya perang antar tim yang terjadi. Oleh karena itu komunikasi yang terjadi saat bermain *game online* tidak dapat berjalan dengan baik yang menimbulkan terjadinya kesalahan kesalahan dalam pemain yang memberi dampak pada kemenangan tim.

#### B. Pemain menjadi lebih mudah emosi

Seperti yang dikatakan oleh pemain 1 dalam wawancaranya,

*“Kadang tim kita ini kurang kompak saat lagi war, ada yang di atas lah, hutan lah, bawah lah, kadang ada juga yang suka maju maju sendiri, itu yang biasanya jadi penyebab emosi dari tim sendiri, karena dampaknya juga sering buat kita kalah, dah gitu kalau mau main lagi jadi suka gaenakan karena masih ada sisa sisa emosi sebelumnya. Paling habis main dari game itu semua pada istirahat dulu.”*

Ketika pemain mengalami emosi pada pertandingan maka komunikasi yang terjalin selalu tidak lancar dan seringkali para pemain menunda permainannya untuk menghilangkan sisa emosi yang dialami dan menjadi sedikit canggung ketika selesai bermain.

Selain dari apa yang disampaikan oleh pemain 1, peneliti menemukan bahwa ketika para pemain mengalami kekalahan dalam perang maka akan selalu timbul rasa kesal dan emosi yang secara

spontan yang menyebabkan pemain melakukan *trashtalking*, namun hal ini tidak berlaku pada pemain 3 dan 5 yang terlihat lebih santai dan tenang saat bermain.

C. Pemain menjadi tidak peka terhadap lingkungan

Dari apa yang peneliti dapatkan selama melakukan observasi dan wawancara terhadap komunitas Nox ialah ketika melakukan *trashtalking* para pemain selalu menggunakan intonasi tinggi untuk menunjukkan bahwa diri mereka kesal dan emosi karena kalah dalam pertandingan. Hal ini jelas mengganggu ketertiban pada lokasi mereka bermain dikarenakan komunitas ini selalu bermain di waktu malam hingga larut. Ketika para pemain menggunakan intonasi tinggi, maka secara tidak langsung mereka membuat kebisingan yang dapat mengganggu waktu istirahat dari tetangga sekitar mereka.

Tidak hanya itu, para pemain justru seringkali menghabiskan malamnya dengan latihan hingga akhirnya mereka sadar bahwa mereka dapat berhenti ketika waktu fajar tiba. Hal ini dapat mengurangi kepekaan para pemain terhadap lingkungan sekitar.

**4. Faktor Yang Mempengaruhi Perilaku *Trashtalking* Pada Komunitas Nox**

Adapun faktor yang mempengaruhi para pemain melakukan *trashtalking* pada saat bermain ialah faktor internal dan faktor eksternal. Dimana faktor internal merupakan faktor yang timbul dari dalam diri pemain sehingga pemain dapat melakukan *trashtalking* disaat bermain *game online mobile legends bang-bang*. Sedangkan faktor eksternal merupakan faktor yang timbul dari lingkungan sekitar atau dari pengaruh konsumsi para pemain yang mendukung terjadinya *trashtalking* pada para pemain dalam bermain *game online mobile legends bang-bang*.

Adapun faktor internal dan faktor eksternal antara lain:

A. Faktor Internal

- Emosi

Emosi merupakan salah satu faktor internal dan merupakan faktor utama pada para pemain untuk melakukan *trashtalking*, hal ini dapat dipengaruhi oleh performa tim disaat bermain *game online* baik itu dari komunikasi, pertolongan, hingga kesadaran diri untuk melihat posisi dari pemain lain di dalam permainan.

Pemain dengan karakter yang mudah emosi tentu dapat menyalurkan energy negative kepada pemain lainnya yang dapat berujung pertengkaran dalam tim, komunikasi dalam tim menjadi buruk, hingga dapat merusak minat atau mood dalam bermain *game online*.

- Self Esteem (Harga Diri)

Disaat bermain *game online* dengan menggunakan hero unggulan atau hero favorit dari pemain, pemain merasa bahwa permainan yang akan terjadi akan sangat mudah untuk dijalani. Hal ini berpengaruh terhadap percaya diri para pemain dalam bermain, jika pemain mengalami kekalahan maka ada rasa harga diri dari para pemain yang dapat dipertaruhkan.

Apabila pemain bermain dengan hero favorit mereka maka akan ada peringatan yang akan diberikan kepada seluruh pemain

terkait peringkat yang digunakan oleh pemain yang menggunakan hero favorit mereka. Hal ini akan berdampak pada harga diri dan mental pemain karena jika berhasil dikalahkan maka pemain lawan akan melontarkan *trashtalking* untuk menjatuhkan harga diri dan menyerang pemain yang menggunakan hero favorit mereka.

Tidak jarang peneliti menemukan pemain yang menggunakan hero favorit mereka dan memiliki peringkat tinggi menjadi target utama yang akan diserang dan dikalahkan oleh pemain lawan. Hal ini terjadi pada pemain 4 yang menggunakan hero favoritnya disaat permainan kedua dan mendapat serangan secara bersamaan ketika sedang melakukan pertarungan satu lawan satu dengan pemain lawan.

#### B. Faktor Eksternal

##### - Teman Bermain

Teman bermain merupakan salah satu faktor eksternal yang menjadi penyebab para pemain melakukan *trashtalking*, dalam penyebaran kuesioner secara online, 3 dari 10 responden mengatakan teman bermain dapat menjadi penyebab pemain melakukan *trashtalking*. Baik itu jika teman bermain memilih untuk egois, tidak memperhatikan pemain lain di dalam tim, atau pemain yang memiliki karakter yang mudah emosi. Hal ini mempengaruhi pemain lain untuk dapat melakukan *trashtalking*

##### - Cuaca

Faktor cuaca juga dapat menjadi penyebab pemain melakukan *trashtalking*. Salah satunya ketika terjadi hujan di lingkungan pemain bermain *game online* mobile legends bangbang, maka akan ada terjadinya gangguan sinyal atau dapat membuat sinyal yang di tangkap oleh smartphone menjadi tidak stabil dan hal ini dapat mempengaruhi kualitas pemain disaat bermain.

Ketika pemain bermain *game online* dengan sinyal yang buruk, akan terjadi delay atau keterlambatan dalam mengolah data permainan yang menyebabkan pemain merasakan ketidaknyamanan dalam bermain. Dalam beberapa kasus, pemain yang memiliki sinyal buruk dapat mengeluarkan *trashtalking* walaupun hero yang digunakan dalam bermain tidak mengalami masalah. Oleh karena itu para pemain harus memperhatikan lingkungan ketika bermain *game online*.

##### - Konten Kreator

Konten creator merupakan konsumsi para pemain dalam mencari tahu mengenai permainan yang mereka mainkan. Dalam hal ini konten creator dapat memberi sumbangsih terjadinya *trashtalking* yang dilakukan oleh para pemain. 10 dari 10 pemain yang mengisi kuesioner peneliti mengatakan bahwa mereka sering mendengar kalimat *trashtalking* melalui konten creator. Hal ini diakibatkan para pemain selalu menyaksikan perkembangan permainan yang mereka mainkan melalui konten creator.

Konten creator selalu menyajikan informasi terbaru terkait pembaharuan dalam game, meta atau strategi yang menjadi trend

dalam bermain hingga informasi yang mencakup terkait pembaharuan yang akan datang yang telah dipersiapkan oleh pengembang permainan.

Dapat dikatakan bahwa konten creator menjadi faktor eksternal paling berpengaruh bagi para pemain dalam melakukan *trashtalking* dalam permainan mereka. Oleh karena itu untuk mengurangi terjadinya *trashtalking* yang disebabkan oleh konten creator, pemain sebaiknya perlu untuk memilah konsumsi konten yang akan mereka jadikan rujukan dalam bermain *game online*.

## KESIMPULAN

*Trashtalking* dalam *game online* memiliki arti dalam setiap perkataan pemain yang bersifat sombong atau menghina pemain lain dengan tujuan untuk menurunkan moral, mengintimidasi, dan merendahkan orang lain yang dilontarkan dalam kalimat-kalimat yang tidak wajar. *Trashtalking* juga dapat digunakan sebagai salah satu strategi dalam permainan untuk mendapatkan kemenangan.

Pada penelitian yang telah dilakukan dapat ditarik kesimpulan yang berfokus terhadap permainan yang terjadi dalam komunitas NOX ialah peneliti menemukan bahwa *trashtalk* dapat menuju kepada permintaan maaf, memperbaiki kualitas diri dan terjadinya perseteruan di dalam tim, kurangnya komunikasi yang terjalin dengan baik sehingga seringkali menimbulkan kesalahpahaman yang terjadi dalam permainan sehingga terjadinya kekalahan dan terdapat peluang terjadinya *trashtalking*.

Berdasarkan penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, diperoleh beberapa kesimpulan antara lain:

1. Terdapat perilaku *trashtalking* dalam komunitas *game online* yaitu:
  - A. Pemain menjadi tidak dapat berkomunikasi dengan baik.
  - B. Pemain menjadi lebih mudah emosi
  - C. Pemain menjadi tidak peka terhadap lingkungan
2. Terdapat faktor internal dan eksternal yang mempengaruhi perilaku *trashtalking* dalam permainan *game online*.
  - A. Faktor Internal
    - Emosi
    - Self Esteem (Harga Diri)
  - B. Faktor Eksternal
    - Teman bermain
    - Cuaca
    - Konten kreator

## SARAN

Dari hasil penelitian tersebut, maka saran-saran dari peneliti sebagai berikut:

1. Bagi peneliti selanjutnya agar dapat mencari tau tentang dampak *trashtalk* terhadap kreatifitas kawan maupun lawan.

2. Berlatih untuk mengendalikan emosi. *Trashtalking* sering kali berasal dari emosi yang tidak terkontrol. Oleh karena itu, sangat penting untuk berlatih mengendalikan emosi pemain.
3. Perhatian lingkungan sekitar. Diperlukan adanya kepekaan sosial dari para pemain terhadap lingkungannya. Karena *trashtalking* juga dapat terjadi melalui faktor eksternal seperti keadaan cuaca yang kurang baik, kondisi lingkungan yang tidak kondusif sehingga mampu mengganggu konsentrasi para pemain yang menyebabkan tingginya resiko terjadinya kesalahan.
4. Gunakan fitur report/block. Jika menemui pemain yang melakukan *trashtalking*, gunakan fitur report atau block untuk memblokir pemain tersebut dan melaporkan perilaku mereka sebagai perilaku berkata kasar.
5. Memilah konsumsi konten kreator. Sebagian besar para pemain berpendapat mengetahui istilah istilah *trashtalking* melalui konten kreator. Namun, tidak semua konten kreator selalu melakukan *trashtalking* disetiap kontennya. Oleh karena itu para pemain harus membatasi dan melakukan seleksi terhadap konten kreator yang akan mereka tonton.

## **DAFTAR PUSTAKA**

### **Buku**

Arikunto, S. 2006. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.

Nisrinafatin. 2020. *Pengaruh Game online Terhadap Motivasi Belajar Siswa*. Enrekang: STKIP Muhammadiyah Enrekang

Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. Bandung: CV Alfabeta.

### **Jurnal**

Candrakusuma, I Gusti Ngurah Oka, dkk. 2018. *Perilaku Trash-Talking Remaja Dalam Game Online DOTA 2*. Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik.

### **Skripsi**

Asriwan, Januar Riko. 2014. *Hubungan Antara Trashtalking Dalam Game Online MMORPG Dan Agresivitas Pada Mahasiswa Di Dunia Nyata* UNIVERSITAS SANATA DHARMA.

Fariz, Ahmad. 2017. *Dampak Komunikasi Trashtalk Gamers Dalam Permainan Game Online DOTA 2 Di Warung Internet Tumang Game Online Kabu-paten Jember*. UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH JEMBER.

Rahayu, Dwi Febrianti. 2018. *Perilaku Komunikasi Melalui Meme Di Fanpage Facebook (Studi Pada Anggota Komunitas Meme Comic Indonesia)*. UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG.

Tiara, Annisa Larasati, S. Rouli Manalu. 2017. *Dampak Menonton Vlog terhadap Perilaku Viewers Remaja (Studi Eksploratif Penonton Vlog)*. UNIVERSITAS DIPONEGORO.

### **Modul**

Kurniati, Desak Putu Yuli. 2016. *Modul Komunikasi Verbal dan Non Verbal*. Universitas Udayana.