

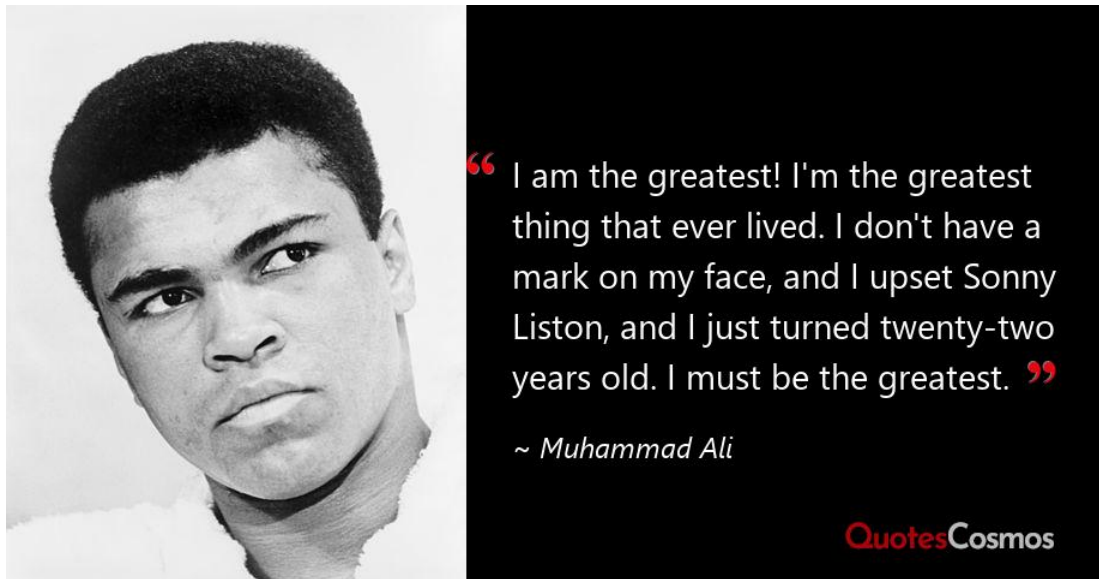
BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Fenomena komunikasi yang sering terjadi dalam permainan kompetitif, baik dalam olahraga tradisional maupun dalam dunia gim online, dikenal sebagai *trash-talking*. Fenomena ini berkaitan dengan tindakan verbal yang dilakukan oleh pemain untuk menghina, memprovokasi, atau mengintimidasi lawan mereka dengan kata-kata. *Trash-talking* sering dianggap sebagai strategi psikologis untuk meningkatkan kepercayaan diri atau mengganggu konsentrasi lawan, meskipun terlihat sebagai perilaku agresif atau bahkan kasar. Sebagian pemain menganggap *trash-talking* sebagai bagian dari budaya bermain dalam lingkungan bermain yang kompetitif dan bahkan menjadi identitas komunitas gaming tertentu. Melibatkan berbagai motivasi dan dampak psikologis bagi pemain yang melakukannya dan sasaran, fenomena ini menarik untuk diteliti. Menurut (Yip et al., 2018), Kami melihat *trash-talking* sebagai cara berkomunikasi dalam kompetisi. Ini didefinisikan sebagai komentar yang menyombongkan diri atau menghina lawan yang disampaikan pesaing, biasanya sebelum atau selama pertandingan.

Penyebaran *trash-talk* dalam permainan sebenarnya bukanlah hal baru di era internet ini. Hampir seluruh cabang olahraga telah menggunakan *trash-talk* sejak tahun 1960an. Muhammad Ali, seorang legenda tinju, kemungkinan besar memulai *trash-talk*, setelah dia mengeluarkan album puisi berjudul "*I Am The Greatest*" pada tahun 1963, dengan kalimat yang menjadi ciri khasnya. Album ini terdiri dari kalimat *trash-talk* yang mengawali kebiasaan para atlet untuk melakukan hal yang sama (Herawan, 2018). *Trash-talking and Trolling* menyatakan dalam (Amalia, 2021) bahwa laki-laki lebih cenderung melakukan *trash-talk* daripada perempuan. Ketika laki-laki bersaing untuk menunjukkan dominasinya, ini diduga merupakan cerminan pemilihan interseksual. Studi tersebut juga menemukan bahwa atlet yang berpartisipasi dalam olahraga dengan kontak tubuh seperti gulat, hoki, *american football*, dan jenis olahraga lainnya juga memiliki kecenderungan untuk melakukan *trash-talk*.



Gambar 1 1 Puisi "I'm The Greatest"

(Sumber: QuotesCosmos)

Menurut Katadata, *Mobile Legends* adalah salah satu game seluler yang paling dimainkan di Indonesia. Game ini sangat populer sehingga memiliki jutaan pemain aktif, terutama anak muda. Karena minat yang besar terhadap *Mobile Legends*, komunitas pemain yang sangat kompetitif terbentuk di luar permainan dan di media sosial dan platform komunikasi lainnya. Situasi kompetitif ini sering menyebabkan perilaku *trash-talk*, yaitu tindakan verbal yang digunakan pemain untuk memprovokasi atau merendahkan lawan untuk mempengaruhi psikologis lawan atau mendorong diri mereka sendiri. Fenomena ini menunjukkan aspek sosial dan psikologis dari interaksi di komunitas gim online selain memengaruhi dinamika permainan. Penelitian tentang *trash-talking* sangat penting karena banyaknya pemain dan interaksi yang intens di *Mobile Legends*. Ini karena pentingnya memahami motivasi dan efek perilaku tersebut, serta dampaknya terhadap pengalaman bermain dan interaksi sosial di dunia maya.

Mobile Game Paling Disukai di Indonesia

Menurut survei digital tSurvey.id, Mobile Legends: Bang-Bang merupakan mobile game yang paling banyak disukai di Indonesia dengan proporsi 67% responden.



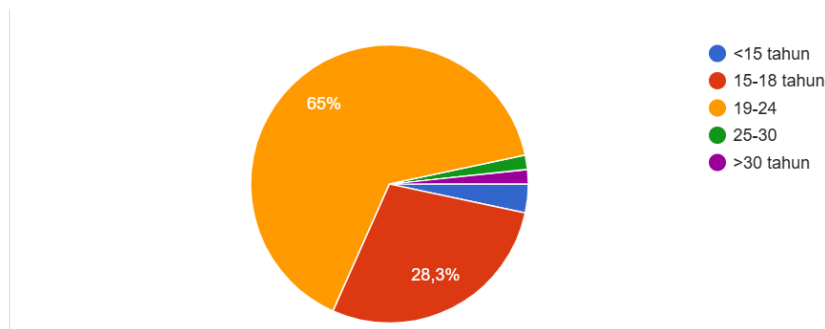
Sumber: tSurvey.id, Agustus 2022

Gambar 1 2 Mobile Legends, Game Seluler Paling Disukai di Indonesia

(Sumber: KataData)

Seiring dengan tingginya minat masyarakat, terutama remaja, dalam memainkannya, gim online saat ini memiliki kontribusi besar terhadap pangsa pasar di dunia virtual. Seperti yang dilaporkan oleh situs web We Are Social, Indonesia adalah negara ketiga dengan jumlah pengguna game online terbanyak di dunia. Sejak Januari 2022, sekitar 94,5% pengguna internet dari rentang usia 16-64 tahun

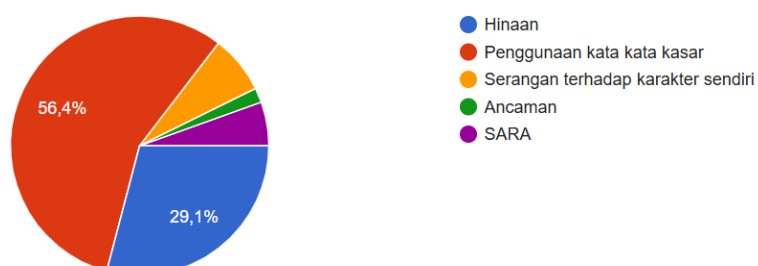
memainkan game online. Negara lain dengan jumlah pengguna tertinggi adalah Filipina, dengan 96,4 persen, dan Vietnam, dengan 94,7 persen. Penggunaan game online sangat penting untuk pangsa pasar di dunia. Pada dasarnya, game online, khususnya *Mobile Legend*, memiliki dampak positif. Selain menghasilkan keuntungan finansial, game ini juga dianggap dapat mengurangi stres dan ketegangan saat bekerja, meskipun fakta ini kadang-kadang tidak jelas. Mereka juga dianggap sebagai sarana hiburan (Kremilo, 2022).



Gambar 1 3 Data Kelompok Umur Pemain Gim *Mobile Legends*

(Sumber: Survei Olahan Peneliti, 2025)

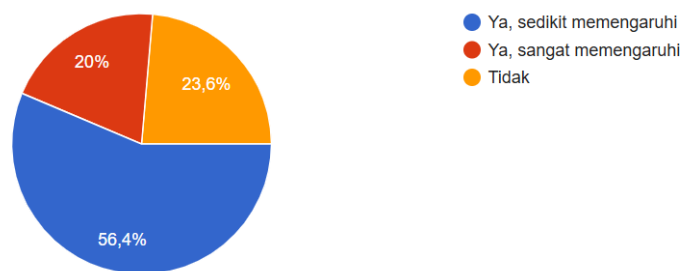
Berdasarkan diagram lingkaran di atas, dari total 60 responden yang mengikuti survei, mayoritas berada pada rentang usia 19–24 tahun, yaitu sebanyak 65% atau sekitar 39 orang. Kelompok usia terbanyak kedua adalah 15–18 tahun dengan persentase 28,3% atau sekitar 17 orang. Sementara itu, usia <15 tahun, 25–30 tahun, dan >30 tahun masing-masing hanya mencakup sebagian kecil responden, yaitu sekitar 1–2 orang per kelompok. Data ini menunjukkan bahwa responden yang paling dominan dalam survei adalah remaja akhir hingga dewasa muda, yang merupakan kelompok usia aktif dalam bermain game seperti *Mobile Legends*.



Gambar 1 4 Jenis *Trashtalking* yang Paling Sering Ditemui

(Sumber: Survei Olahan Peneliti, 2025)

Berdasarkan diagram lingkaran di atas, dari total 55 jawaban responden, jenis *trash-talking* yang paling banyak disebutkan adalah penggunaan kata-kata kasar, dengan persentase sebesar 56,4% atau sekitar 31 jawaban. Disusul oleh kategori hinaaan sebanyak 29,1% atau sekitar 16 jawaban. Jenis lainnya seperti serangan terhadap karakter sendiri, SARA, dan ancaman masing-masing memiliki jumlah yang jauh lebih sedikit, yaitu masing-masing sekitar 7,3% atau sekitar 4 jawaban, 5,5 % atau sekitar 3 jawaban, dan 1,8 % atau sekitar 1 jawaban. Hal ini menunjukkan bahwa bentuk *trash-talking* yang paling umum dijumpai oleh responden dalam game adalah dalam bentuk kata-kata kasar dan hinaan langsung.



Gambar 1 5 Pengaruh *Trashtalking* terhadap Kesehatan Mental atau Emosi

(Sumber: Survei Olahan Peneliti, 2025)

Berdasarkan diagram lingkaran di atas, dari total 55 jawaban responden, mayoritas menyatakan bahwa *trash-talking* sedikit memengaruhi mereka saat bermain, dengan persentase sebesar 56,4% atau sekitar 31 orang. Sebanyak 23,6% atau sekitar 13 responden menjawab bahwa *trash-talking* tidak memengaruhi mereka sama sekali. Sementara itu, 20% atau sekitar 11 orang merasa bahwa *trash-talking* sangat memengaruhi mereka. Data ini menunjukkan bahwa sebagian besar pemain memang menyadari adanya pengaruh dari *trash-talking*, meskipun dalam tingkat yang ringan. Namun, tetap ada sebagian yang merasa terganggu secara signifikan.

Setelah sebelumnya hanya bersifat hiburan, game Mobile Legend sekarang sangat kompetitif. Karakter pengguna game mobile legend ini menjadi semakin agresif dan berbahaya sebagai akibat dari lingkungan yang kompetitif ini. Secara

fisik, keberadaan game ini sekarang membuat banyak penggunanya lupa waktu dan mengabaikan kegiatan sosial dan sosial di sekitar mereka. Selain itu, membuat seseorang menjadi lebih tidak peduli terhadap diri sendiri dan lingkungannya. Seseorang yang mengalami sindrom adiktif game online Mobile Legend ini akan cenderung mengabaikan kesehatan mental dan fisik. Selain itu, fitur chat room game mobile legend ini, yang seharusnya dirancang untuk memungkinkan pemain berbicara satu sama lain, sekarang digunakan untuk mencaci maki, gangguan, bullying, dan menekan mental kawan yang bermain asal-asalan dan mencaci lawannya (Kremilo, 2022).

Kebutuhan akan interaksi yang lebih intensif dalam game online mendorong pengembangan fitur komunikasi yang semakin canggih. Pada awalnya, pemain hanya dapat berbicara satu sama lain melalui teks di kotak chat, ini seringkali tidak efektif saat permainan berjalan cepat (Nurjayanti, 2023). Dengan fitur seperti chat cepat dan chat suara ditambahkan untuk memungkinkan komunikasi real-time yang lebih efektif. Misalnya, pemain di *Mobile Legends* dapat menggunakan voice chat untuk berkoordinasi secara langsung, meningkatkan pengalaman bermain dan efektivitas tim. Sebelum fitur komunikasi ini muncul, pemain sering mengalami kesulitan dalam koordinasi, yang dapat mengurangi keseruan dan efektivitas permainan. Oleh karena itu, fitur komunikasi yang berkembang dalam game online memungkinkan orang untuk berinteraksi dengan lebih baik dan menciptakan komunitas maya yang kuat dan pengalaman bermain yang lebih menyenangkan.

Sebagian besar pemain *Mobile Legends* adalah remaja dan orang dewasa. Mereka masih dalam tahap perkembangan psikologis dan emosional. Hal ini dapat membuat mereka marah, marah, dan agresif. Perilaku buruk dapat mencakup menghina rekan satu tim ketika mereka kalah, atau merendahkan dan berbicara kasar kepada lawan mereka ketika mereka menang. Terkadang, faktor lingkungan juga berperan dalam membuat banyak pemain berbicara dengan cara yang tidak sopan dalam chat. *Mobile Legends* menuntut para pemainnya untuk bermain dengan baik. Ini dapat menyebabkan para pemain terlalu fokus pada kemenangan, yang sering menyebabkan mereka menjadi agresif dan mengkritik pemain lain yang tidak bermain dengan baik (Azis, 2024).

Banyak pemain yang langsung menyebut game ini dalam komunitas toxic. Menurut para penentang game, *Mobile Legends* adalah game Mobile Multiplayer

Online Battle Arena (MOBA) yang sangat populer di SEA Galaksi. Jika game itu populer, pasti akan masuk ke komunitas yang merugikan. Dalam sembilan dari sepuluh game yang kalian mainkan, kalian pasti akan menemukan paling tidak satu pemain. Pemain yang kasar dan bahkan menggunakan Troll untuk mengalahkan Anda selalu ada. Pemain yang hanya mahir dalam mode Classic bahkan disebut Preman Klasik (Ferdano, 2021).

Penelitian (Yip et al., 2018) melibatkan eksperimen dengan lebih dari 300 peserta yang bermain game kompetitif daring, dan menemukan bahwa *trash-talking* terjadi secara signifikan lebih banyak dalam kondisi kompetitif dibandingkan dengan kondisi netral. Data menunjukkan bahwa *trash-talking* tidak hanya lebih sering muncul di lingkungan kompetitif, tetapi juga dipersepsikan sebagai strategi yang sah untuk meningkatkan intensitas permainan. Dalam eksperimen tersebut, peserta yang menerima *trash-talking* menunjukkan peningkatan dalam performa, tetapi juga mengalami peningkatan emosi negatif, menandakan adanya dualitas efek yang perlu diperhatikan dalam konteks psikologis dan etika permainan daring.

Perilaku *trash-talking* dapat dilihat sebagai bentuk komunikasi interpersonal yang kompleks dan penuh makna, terutama dalam konteks permainan kompetitif seperti *Mobile Legends*. *Trash-talking* tidak hanya melepaskan emosi atau agresi, tetapi juga merupakan cara berkomunikasi untuk mempengaruhi pikiran lawan dan mengontrol interaksi. Menurut (Putri et al., 2021) bermain gim online bersama-sama, juga dikenal sebagai "main bareng", menyebabkan perilaku agresif yang dikenal sebagai *trash-talking*. *Trash-talking* sendiri ialah jenis komunikasi verbal yang dilakukan secara sadar atau disengaja oleh individu untuk alasan pribadi yang positif dan negatif. Orang-orang yang melakukan *trash-talking* dalam permainan tidak akan ragu untuk mengatakan apa pun, mulai dari penghinaan fisik hingga rasisme hingga penghinaan kepada orang tua (Sola & Ayodya, 2023).

Bahkan ketika disampaikan oleh orang yang bukan manusia, *trash-talking*, yang secara tradisional dianggap sebagai taktik psikologis dalam interaksi manusia yang kompetitif, telah terbukti berdampak buruk pada kesehatan mental dan kinerja. Sebuah studi dari Carnegie Mellon University menemukan bahwa peserta yang diberi komentar ringan oleh robot humanoid lebih buruk dalam permainan daripada peserta yang diberi semangat. Meskipun diketahui bahwa komentar robot telah diprogram sebelumnya dan tidak mengandung emosi, para partisipan tetap

mengalami penurunan performa, menunjukkan bahwa umpan balik negatif, terlepas dari sumbernya, dapat merusak kepercayaan diri dan fungsi kognitif. Hal ini menunjukkan bahwa berbicara sampah, bahkan dari entitas buatan, dapat berbahaya bagi kesehatan mental, menunjukkan betapa pentingnya komunikasi yang penuh kesadaran dalam interaksi manusia-mesin dan manusia-manusia (Liszewski, 2019).

Untuk memahami pemaknaan di balik perilaku *trash-talking*, fenomenologi hermeneutik sangat penting. Dalam game kompetitif seperti *Mobile Legends*, metode ini memungkinkan peneliti untuk menyelidiki pengalaman subjektif pemain dan bagaimana mereka memberikan makna terhadap perilaku tersebut. Praktik hermeneutik mencakup proses menafsirkan teks untuk mengetahui maknanya, suatu proses yang jelas didorong oleh asas atau metode penafsiran tertentu (Sungkar, 2021). Selain itu, fenomenologi hermeneutik memungkinkan analisis yang lebih mendalam tentang norma dan nilai yang mungkin tersembunyi dalam budaya *trash-talk* di komunitas gim. Pendekatan ini membantu peneliti menangkap dimensi kompleks dari *trash-talk* sebagai fenomena komunikasi yang tidak hanya terjadi secara verbal tetapi juga memiliki makna sosial dan kognitif yang dipengaruhi oleh konteks dan pengalaman pribadi setiap pemain.

Peneliti juga menyelidiki penelitian sebelumnya yang berhubungan dengan penelitian saat ini. Penelitian yang dilakukan oleh (Solihin, 2024) yaitu “Analisis Perilaku *Trash-talk* Dalam Komunikasi Virtual Pada Gim online *Mobile Legends*”. Penelitian ini menemukan bahwa *trash-talk* yang terjadi di gim online *Mobile Legends* dapat dikelompokkan ke dalam berbagai kategori berdasarkan jenis ungkapan yang digunakan. Melalui pengumpulan data observasional yang dilakukan secara langsung, peneliti tersebut menemukan enam kategori *trash-talk* yang paling umum terjadi di game *Mobile Legends* berdasarkan jenis ungkapan yang digunakan, yaitu: penggunaan kata-kata hewan, seksualitas, merendahkan, kata kerja atau benda, merendahkan intelektualitas, dan ancaman.

Lalu, berdasarkan penelitian (Ambarwati et al., 2022) yaitu “*Trash-talking* Pemain *Mobile Legends* Bang Bang Mahasiswa FKIP UNS”. Hasil penelitian ini menemukan bahwa makna pembicaraan sampah dapat dikategorikan menjadi dua: positif dan negatif, berdasarkan konteks di mana hal itu terjadi. *Trash-talk* yang merepresentasikan situasi yang menyenangkan dapat memiliki makna yang positif, misalnya membuat suasana permainan menjadi lebih cair, sebagai simbol keakraban,

memberikan efek humor, dan memotivasi pemain. Di sisi lain, *trash-talk* juga bisa berkonotasi negatif jika memicu perilaku merugikan pemain, seperti rasa frustrasi, ketakutan, ekspresi kemarahan, rasa terhina, dan kekecewaan yang semakin memanaskan situasi permainan.

Hasil penelitian sebelumnya tentang perilaku *trash-talk* pemain *Mobile Legends* menunjukkan bahwa penelitian ini lebih baru daripada penelitian sebelumnya karena belum pernah ada yang meneliti motivasi di balik perilaku *trash-talk* ini melalui komunikasi interpersonal. Memiliki komunikasi yang baik dapat memperkuat hubungan dengan orang lain. Kita dapat memahami perasaan, kebutuhan, dan harapan orang lain dengan berbicara secara terbuka dan mendengarkan dengan empati. Komunikasi interpersonal membantu kita menyelesaikan masalah dengan lebih efektif (AL Fazri et al., 2021).

Studi ini menggunakan kognitif sosial dan fenomenologi hermeneutik untuk memahami perilaku *trash-talking* dalam permainan *Mobile Legends*, khususnya di kalangan komunitas. Mengintegrasikan analisis proses pembelajaran perilaku, motivasi, dan pengaruh lingkungan (kognitif sosial) dengan pemaknaan subjektif dan pengalaman hidup pemain (fenomenologi hermeneutik), metode ini memiliki manfaat yang luar biasa. Selain itu, penelitian ini memperluas penelitian akademik tentang perilaku verbal dalam esports, yang biasanya hanya dianggap sebagai fenomena kompetitif, menjadi kajian yang mencakup aspek psikologis, sosial, dan budaya. Penelitian ini, yang berpusat pada generasi Z di lingkungan akademik, menawarkan pemahaman baru tentang bagaimana *trash-talking* dipahami, diterima, dan dimaknai dalam komunitas game Indonesia. Selain itu, itu menekankan hubungannya dengan dinamika sosial dan identitas generasi Z.

Penelitian tentang *trash-talking* dalam game *Mobile Legends* telah dilakukan dengan banyak cara. Misalnya, penelitian (Solihin, 2024) melihat perilaku *trash-talking* dalam komunikasi virtual di *Mobile Legends* menggunakan metode etnografi virtual dan analisis konten, menemukan bahwa *trash-talking* sering melibatkan provokasi dan penghinaan, yang berpotensi melanggar prinsip komunikasi efektif dan dikategorikan sebagai bentuk cyberbullying. Penelitian lain oleh (Sugiono, 2019) menggunakan metode etnografi virtual untuk melihat *trash-talking* dalam komunikasi virtual di *Mobile Legends*. Sementara itu, (Ambarwati et al., 2022) membagi *trash-talking* dalam *Mobile Legends* ke dalam kategori positif, yang

mereka kategorikan sebagai motivasi dan humor, dan negatif, yang mereka kategorikan sebagai pelecehan verbal dan ekspresi agresif. Studi ini, berbeda dengan studi sebelumnya, menggunakan kognitif sosial dan fenomenologi hermeneutik untuk memahami mengapa pemain *Mobile Legends* melakukan perilaku *trash-talking*. Penelitian ini tidak hanya menyelidiki jenis dan efek *trash-talking*, tetapi juga menekankan bagaimana pemain memahami perilaku tersebut dalam konteks sosial dan psikologis mereka. Metode ini memberikan pemahaman yang lebih baik tentang aspek subjektif dan pengalaman individu dalam fenomena ini.

Berdasarkan hal-hal yang disebutkan di atas, penelitian yang dilakukan tentang penghinaan yang dilakukan oleh anggota komunitas game *Mobile Legends* memiliki nilai yang signifikan dalam bidang ilmu komunikasi. *Trash-talking* tidak hanya menggambarkan fenomena komunikasi yang kompleks, tetapi juga menggambarkan motivasi, identitas, dan interaksi sosial yang unik dalam budaya gaming. Sebagai upaya untuk meningkatkan pemahaman kita tentang dinamika komunikasi dalam lingkungan digital yang kompetitif, pendekatan kognitif sosial dan fenomenologi hermeneutik akan memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang pemaknaan yang melandasi perilaku ini. Dengan memahami elemen-elemen ini, penelitian ini diharapkan dapat membantu perkembangan teori komunikasi interpersonal dan sosial serta komunitas gaming secara keseluruhan dalam menciptakan hubungan yang lebih baik dan bersahabat di dunia virtual.

1.2 Rumusan Masalah

- Bagaimana pola perilaku *trash-talking* pada pemain *Mobile Legends*?
- Bagaimana pemaknaan *trash-talking* pada pemain *Mobile Legends*?

1.3 Tujuan Penelitian

- Ingin mengetahui bagaimana pola perilaku *trash-talking* pada pemain *Mobile Legends*?
- Ingin memahami bagaimana pemaknaan *trash-talking* pada pemain *Mobile Legends*?

1.4 Manfaat Penelitian

- Manfaat Teoretis: Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pada pengembangan kajian komunikasi interpersonal, khususnya terkait perilaku *trash-talking* dalam konteks permainan daring.

- Manfaat Praktis: Hasil penelitian ini dapat menjadi referensi bagi pengembang permainan daring, komunitas pemain, serta pihak institusi pendidikan dalam memahami motivasi dan dampak perilaku *trash-talking*.

1.5 Waktu & Lokasi Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan pada:

- Lokasi: Komunitas game *Mobile Legends*
- Waktu: Oktober 2024 hingga Juli 2025

No	Jenis Kegiatan	Bulan
1	Menentukan Topik	Oktober - November 2024
2	Penyusunan Proposal	Desember 2024 – Januari 2024
3	Desk Evaluation dan Revisi	Februari - Mei 2025
4	Pengumpulan Data	Mei 2025
5	Analisis Data	Juni 2025
6	Penyusunan Laporan Akhir	Juni 2025
7	Sidang Skripsi	Juli 2025

Tabel 1 1 Waktu & Lokasi Penelitian

(Sumber: Olahan Peneliti, 2024)