

**TRASH TALKING PADA TWITWAR KOMUNITAS TXTMLBB
DALAM BERINTERAKSI DI X**



Diajukan kepada Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora

Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta

Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Memperoleh

Gelar Sarjana Strata Satu Ilmu Komunikasi

Disusun Oleh :

Lingga Kamal Atha

NIM. 20107030131

PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI

FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN HUMANIORA

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA

YOGYAKARTA

2025

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini,

Nama Mahasiswa : Lingga Kamal Atha

Nomor Induk : 20107030131

Program Studi : Ilmu Komunikasi

Konsentrasi : Advertising

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa dalam skripsi saya ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan disuatu perguruan tinggi dan skripsi saya ini adalah asli karya/penelitian sendiri dan bukan plagiasi dari karya/penelitian orang lain.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya agar dapat diketahui oleh anggota dewan pengaji.

Yogyakarta, 16 Juli 2025



Lingga Kamal Atha

20107030131

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

NOTA DINAS PEMBIMBING



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN HUMANIORA

Jl. Marsda Adisucipto Telp. (0274) 585300 0812272 Fax. 519571 YOGYAKARTA 55281



NOTA DINAS PEMBIMBING FM-UINSK-PBM-05-02/RO

Hal : Skripsi

Kepada
Yth. Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora
UIN Sunan Kalijaga
di tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Setelah memberikan, mengarahkan dan mengadakan perbaikan seperlunya maka selaku pembimbing saya menyatakan bahwa skripsi saudara:

Nama : Lingga Kamal Atha
NIM : 20107030131
Prodi : Ilmu Komunikasi
Judul :

TRASH TALKING PADA TWITWAR KOMUNITAS TXTMLBB DALAM BERINTERAKSI DI X

Telah dapat diajukan kepada Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta untuk memenuhi sebagian syarat memperoleh gelar Sarjana Strata Satu Ilmu Komunikasi.

Harapan saya semoga saudara segera dipanggil untuk mempertanggung-jawabkan skripsinya dalam sidang munaqosyah.

Demikian atas perhatian Bapak, saya sampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb

Yogyakarta, 06 Agustus 2025
Pembimbing

Maya Sandra Rosita Dewi, M.I.Kom
NIP. 19870428 201903 2 010

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

PENGESAHAN



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN HUMANIORA

Jl. Marsda Adisucipto Telp. (0274) 585300 Fax. (0274) 519571 Yogyakarta 55281

PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nomor : B-4877/Un.02/DSH/PP.00.9/09/2025

Tugas Akhir dengan judul : TRASH TALKING PADA TWITWAR KOMUNITAS TXTMLBB DALAM BERINTERAKSI DI X

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : LINGGA KAMAL ATHA
Nomor Induk Mahasiswa : 20107030131
Telah diujikan pada : Rabu, 27 Agustus 2025
Nilai ujian Tugas Akhir : A/B

dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

TIM UJIAN TUGAS AKHIR



Ketua Sidang

Maya Sandra Rosita Dewi, S.Sos., M.I.Kom.
SIGNED

Valid ID: 68c76fc09d337



Pengaji I

Lukman Nusa, M.I.Kom.
SIGNED

Valid ID: 68ca4348dca9b



Pengaji II

Dr. Rama Kertamukti, S.Sos., MSn
SIGNED

Valid ID: 68c25d594a412



Yogyakarta, 27 Agustus 2025

UIN Sunan Kalijaga

Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora

Prof. Dr. Erika Setyanti Kusumaputri, S.Psi., M.Si.
SIGNED

Valid ID: 68d0f84bc26ba

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

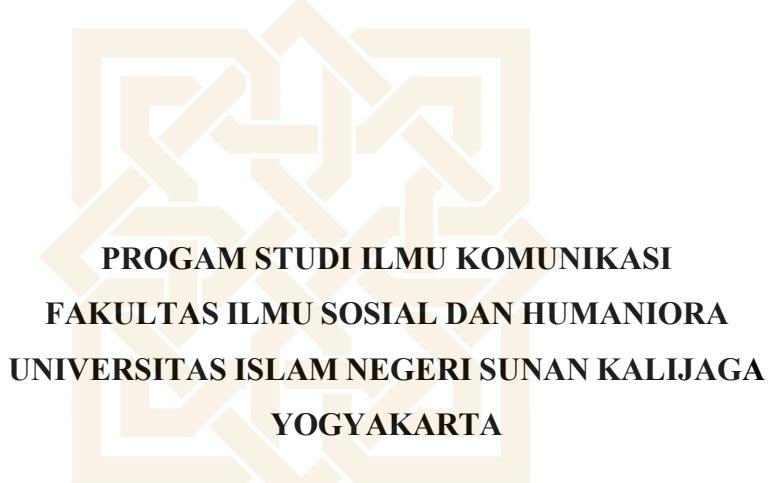
MOTTO



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

PERSEMBAHAN

Skripsi ini penulis persembahkan kepada:



KATA PENGANTAR

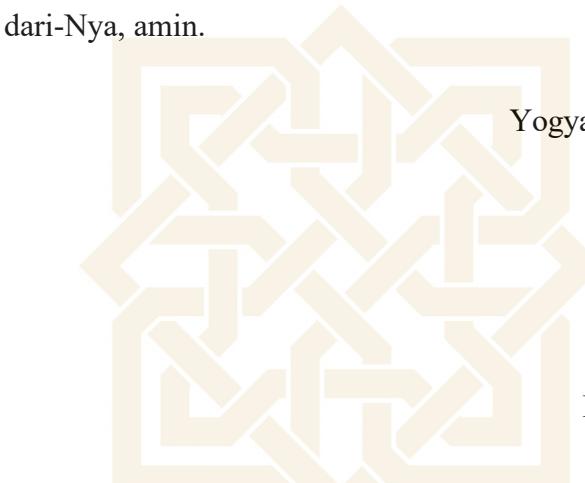
Alhamdulillah, puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Penyusunan skripsi ini tidak akan terwujud tanpa adanya bantuan, bimbingan, dan dorongan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan rasa terima kasih kepada :

1. Ibu Dr. Erika Setyanti Kusumaputri, S.Psi., M.Si., selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
2. Bapak Dr. Mokhamad Mahfud, S.Sos.I. M.Si., selaku Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi.
3. Bapak Tariq Yazid, S.I.Kom., M.A., selaku Dosen Pembimbing Akademik.
4. Ibu Maya Sandra Rosita Dewi, S.Sos., M.I.Kom., selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang telah membimbing, meluangkan waktu dan pikiran memberikan dukungan serta arahan sehingga skripsi ini dapat diselesaikan.
5. Bapak Lukman Nusa M.I.Kom. dan Bapak Dr. Rama Kertamukti, M. Sn, selaku Dosen Penguji yang telah meluangkan waktu, tenaga dan pikiran memberikan arahan untuk penyelesaian skripsi ini.
6. Segenap Dosen dan Karyawan Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
7. Bapak Sumarno M.I.Kom., yang bersedia meluangkan waktunya untuk menjadi narasumber triangulasi dan berbagi ilmunya yang luar biasa dalam penelitian ini.
8. Teristimewa kepada keluarga, yang telah memberikan kasih sayang, dukungan, dan kesabaran yang luar biasa selama ini.
9. Kepada pacar saya Cindy Zulyanti, yang telah membantu saya dan memberikan support dalam mengerjakan skripsi ini.
10. Kepada teman-teman saya Ical, Fatah, Risky, Hafid, Wildan, Jeo, Jamed, Sasa serta semua pihak yang secara tidak langsung telah membantu penulis

yang tidak dapat disebutkan satu per satu.

11. Kepada diri saya sendiri, terima kasih sudah berjuang.

Kepada semua pihak tersebut semoga amal baik yang telah diberikan dapat diterima di sisi Allah SWT, dan semoga mendapatkan limpahan Rahmat dari-Nya, amin.



Yogyakarta, 20 Mei 2025

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Lingga Kamal Atha'.

Lingga Kamal Atha

NIM.20107030131



DAFTAR ISI

SURAT PERNYATAAN.....	ii
NOTA DINAS PEMBIMBING	iii
PENGESAHAN.....	iv
MOTTO.....	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
<i>ABSTRACT.....</i>	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah.....	6
C. Tujuan Penelitian	6
D. Manfaat Penelitian	6
1. Manfaat Teoritis.....	6
2. Manfaat Praktis	6
E. Telaah Pustaka	7
F. Landasan Teori.....	12
1. Computer Mediated Communication (CMC).....	12
2. Trash Talking	15
3. Twitwar.....	24
4. Interaksi dalam Media Sosial X.....	25
G. Kerangka Pemikiran	28
H. Metode Penelitian	29
1. Jenis penelitian.....	29
2. Subjek dan Objek Penelitian	29
3. Metode Pengumpulan Data.....	30
4. Metode Analis Data	30

5. Keabsahan Data	31
BAB II GAMBARAN UMUM.....	32
A. Sejarah Twitter/X.....	32
B. Logo Twitter	34
C. Komunitas Txtmlbb	35
D. Profil Akun Txtmlbb.....	38
E. Sejarah Akun Txtmlbb.....	39
F. Isi Tweet Akun Txtmlbb.....	41
G. Jumlah Follower	41
BAB III PEMBAHASAN	43
BAB IV.....	75
PENUTUP	75
A. Kesimpulan	75
B. Saran	77
DAFTAR PUSTAKA.....	79
LAMPIRAN	82

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Tinjauan Pustaka	11
Tabel 2 Kerangka Pemikiran	28
Tabel 3. Penggunaan Kata Hewan dalam Twitwar	45
Tabel 4. Penggunaan Kata Bagian Tubuh pada Twitwar	50
Tabel 5. Penggunaan Kata Sifat pada Twitwar	53
Tabel 6. Penggunaan Kata Benda pada Twitwar.....	56
Tabel 7. Penggunaan Kata Kerja pada Twitwar	60
Tabel 8. Penggunaan Kata Merujuk pada Kondisi Seseorang dalam Twitwar	64
Tabel 9. Penggunaan Kata Merujuk pada Profesi dalam Twitwar	66
Tabel 10. Jenis kata yang digunakan.....	71
Tabel 11. Indikator Trash talking	73



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Bentuk Twitwar di komunitas txtmlbb.....	3
Gambar 2. Logo Twitter dulu dan sekarang.....	34
Gambar 3. <i>Give away</i> yang sering diadakan txtmlbb.....	38
Gambar 4. <i>Endorsement</i> di akun txtmlbb.....	39
Gambar 5. Profil Akun Txtmlbb yang pertama.....	40
Gambar 6. Profil Akun Txtmlbb yang kedua	40
Gambar 7. Jumlah pengikut Akun Txtmlbb pertama dan kedua.....	42
Gambar 8. Penggunaan Kata Hewan dalam Twitwar	44
Gambar 9. Penggunaan Kata Bagian Tubuh dalam Twitwar	49
Gambar 10. Penggunaan Kata Sifat dalam Twitwar	53
Gambar 11. Penggunaan Kata Benda pada Twitwar.....	55
Gambar 12. Penggunaan Kata Kerja pada Twitwar	59
Gambar 13. Penggunaan Kata Merujuk pada Kondisi Seseorang dalam Twitwar	63
Gambar 14. Hasil Pertandingan RRQ vs EVOS	66



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Triangulasi ahli via ZOOM meeting dengan Sumarno.....82



ABSTRACT

In the Txmlbb community, discussions, debates, and tweet wars often occur, especially when discussing games or tournaments involving certain players or teams. Trash talking often takes the form of insults about playing ability, social status in the game, or personal sarcasm about certain characteristics, such as the use of profanity, mockery of playing skills, and personal insults aimed at provoking or embarrassing opponents in debates. Twitwars in this community not only illustrate differences of opinion, but also reflect how community identity and culture are formed through online interaction. On the one hand, twitwars can create a space for advocacy and support among members, but on the other hand, they can also potentially lead to harmful toxic behavior. Computer Mediated Communication (CMC) is any form of communication between individuals or between individuals and groups who interact with each other via computers on an internet network. Based on research, there are seven types of trash talking in the content studied. First, the use of animal names such as dog as an expletive. Second, the word kontol, which refers to the male genital organ. Third, there are adjectives such as bego, tolol, goblok, idiot. Fourth, nouns such as tai. Fifth, the verb "fuck," which is a crude term for sexual intercourse. Sixth, the word "slut," which refers to a person's condition, and seventh, negative professions such as "bastard."

Keywords: Komunitas Txmlbb, Trash Talk, Twitwar, X



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan signifikan dalam cara manusia berkomunikasi dan berinteraksi, termasuk dalam media sosial dan komunitas online. Salah satu fenomena yang muncul akibat perkembangan ini adalah trash talking, yang merujuk pada praktik penggunaan bahasa kasar, menghina, atau mengejek dengan tujuan merendahkan lawan dalam konteks interaksi kompetitif. *Trash talking* banyak ditemukan dalam dunia olahraga, game online, dan baru-baru ini berkembang dalam media sosial seperti X, terutama dalam komunitas-komunitas online(Watie, 2016).

Komunitas Txtmlbb adalah salah satu contoh komunitas yang membahas seputar game online Mobile Legends media sosial X. Game Mobile Legends sendiri merupakan salah satu game online yang sangat populer di Indonesia, dengan basis pemain yang sangat luas. Dalam komunitas ini, diskusi, debat, hingga perselisihan (*twitwar*) sering kali terjadi, terutama saat membahas permainan atau turnamen yang melibatkan pemain atau tim tertentu. Dalam konteks ini, *trash talking* sering muncul sebagai bentuk respons dari pengguna terhadap pemain lain, baik dalam bentuk hinaan tentang kemampuan bermain, status sosial dalam game, maupun sindiran pribadi(Sakti et al., 2022).

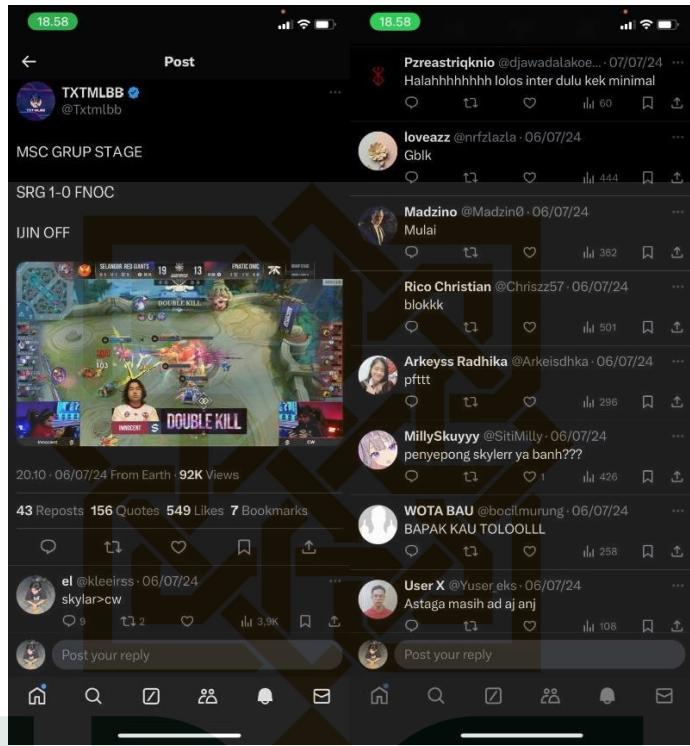
Trash talking dalam *twitwar* di komunitas Txtmlbb di X memiliki

beberapa ciri khas, seperti penggunaan kata-kata kasar, ejekan tentang keterampilan bermain, dan penghinaan personal yang bertujuan untuk memprovokasi atau mempermalukan lawan debat. Studi menunjukkan bahwa perilaku semacam ini sering kali dianggap sebagai bagian dari "strategi" untuk memenangkan argumen atau sekadar menunjukkan dominasi dalam komunitas game. Di sisi lain, perilaku ini juga berpotensi menimbulkan dampak negatif seperti konflik berkepanjangan, pelecehan verbal, atau bahkan cyberbullying(Sakti et al., 2022).

Twitwar dalam komunitas ini tidak hanya menggambarkan perbedaan pendapat, tetapi juga mencerminkan bagaimana identitas dan budaya komunitas terbentuk melalui interaksi online. Fenomena ini menarik untuk diteliti, karena dapat memberikan wawasan mengenai pola komunikasi, pengaruh emosional, dan dampak sosial yang terjadi dalam lingkungan permainan daring.

Beberapa hal yang memicu *twitwar* di kalangan komunitas ini diantaranya perbedaan pendapat mengenai strategi permainan, karakter hero yang lebih unggul, dan pengalaman pribadi dalam bermain. Di sisi lain, *twitwar* dapat menciptakan ruang untuk advokasi dan dukungan antaranggota, tetapi juga bisa berpotensi mengarah pada *toxic behavior* yang merugikan.

Gambar 1. Bentuk Twitwar di komunitas txtmlbb



Sumber: Olahan Peneliti

Pada gambar diatas menunjukkan bahwa sebuah akun dari platform X dengan username Txtmlbb memposting sebuah pertandingan E-sport antara tim SRG vs tim ONIC yang dimenangkan oleh tim SRG. Dalam postingan tersebut terdapat komentar yang membandingkan player Onic dengan player tim lain, akibatnya komentar tersebut menuai hujatan. Dalam agama, perilaku yang merendahkan atau menyakiti orang lain seperti trash talking dilarang dan dianggap tidak beriman. Allah SWT berfirman dalam Surah Al-Hujurat ayat 11:

يٰ أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا لَا يَسْخِرُ قَوْمٌ مِّنْ قَوْمٍ عَسَى أَنْ يُكَوِّنُوا خَيْرًا لِمَنْ هُمْ وَلَنْ يَسْتَأْمِنُ مِنْ نَاسٍ عَسَى
أَنْ يُكَوِّنُ خَيْرًا لِمَنْ هُنَّ وَلَنْ تَنْبَرُوا إِلَيْهِ بِئْسَ السُّمُومُ بَعْدَ الْيَمَنَ وَمَنْ لَمْ يَتَبَّعْ فَأُولَئِكَ هُمُ

الظَّالِمُونَ

Artinya: “Wahai orang-orang yang beriman, janganlah suatu kaum mengolok-olok kaum yang lain karena boleh jadi mereka yang diolok-olokkan itu lebih baik daripada mereka yang mengolok-olok dan janganpula perempuan mengolok-olok perempuan lain karena boleh jadi perempuan yang diolok-olok itu lebih baik daripada perempuan yang mengolok-olok. Janganlah kamu saling mencela dan saling memanggil dengan julukan yang buruk. Seburuk-buruk panggilan adalah panggilan fasik setelah beriman. Siapa yang tidak bertobat, mereka itulah orang-orang zalim.” (QS Al-Hujurat ayat 11)

Dalam salah satu ayat Al-Qur'an tersebut dijelaskan bahwa penting untuk berbicara dengan sopan dan menghormati orang lain. Allah SWT memerintahkan untuk tidak melakukan tindakan atau perkataan yang dapat menyakiti perasaan orang lain, karena boleh jadi orang lain lebih baik dari diri kita sendiri, dan seburuk-buruknya panggilan adalah “fasik setelah beriman”. Fasik setelah beriman sendiri mengacu pada seseorang yang telah beragama Islam namun kemudian melakukan perbuatan dosa besar atau melanggar ajaran agama dengan sengaja. Barangsiapa yang tidak bertobat maka termasuk kedalam orang-orang yang zalim. (Kemenag, 2019)

Ayat tersebut menjadi refleksi yang mendalam terhadap fenomena trash talking di komunitas game Mobile Legends. Kata-kata kasar, ejekan, dan penghinaan yang sering dilontarkan anggota kepada anggota lainnya, merupakan bentuk "mengolok-olok" yang dilarang oleh Allah SWT. Ayat tersebut mengingatkan kita bahwa setiap individu memiliki keunikan dan

kelebihannya masing-masing, sehingga tidak pantas untuk meremehkan atau menghina orang lain. Dalam konteks game, perilaku *trash talking* tidak hanya merugikan secara moral, tetapi juga dapat merusak suasana bermain dan mengganggu konsentrasi pemain. Dalam konteks *trash talking* dalam komunitas game Mobile Legends, prinsip ini dapat diintegrasikan dengan penghindaran dari melakukan komunikasi yang negatif dan merendahkan orang lain selama berkomunitas, sehingga mencerminkan sikap saling menghormati dan menjaga etika dalam interaksi virtual.

Penelitian tentang *trash talking* dalam komunitas game dan media sosial, seperti yang ditemukan pada game Mobile Legends, menunjukkan bahwa fenomena ini tidak hanya sekadar bentuk agresi verbal biasa. Dalam beberapa kasus, *trash talking* dapat mempererat hubungan sosial antar pemain ketika dilakukan secara humoris atau dalam batasan yang dianggap "wajar". Namun, ketika melewati batas, *trash talking* dapat berubah menjadi perilaku yang merusak suasana komunitas dan menimbulkan efek psikologis negatif pada pihak yang diserang(Ahmadani & Clareta, 2024).

Twitwar yang dipicu oleh *trash talking* sering terjadi saat ada perdebatan mengenai performa pemain, tim, atau topik lain yang berkaitan dengan game. Perilaku ini tidak hanya dipengaruhi oleh keterampilan berdebat, tetapi juga norma sosial yang berkembang dalam komunitas game tersebut. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa *trash talking* sering kali dipengaruhi oleh dorongan untuk mendapatkan perhatian atau pengakuan dari anggota komunitas lainnya. Ini menunjukkan bahwa perilaku *trash*

talking memiliki dimensi yang lebih kompleks, karena melibatkan aspek sosial, psikologis, dan budaya dalam dunia game dan media sosial(Firmansyah et al., 2018).

Berdasarkan latar belakang diatas, peneliti tertarik untuk meneliti dengan mengangkat judul penelitian mengenai “*Trash Talking* Pada *Twitwar* Komunitas Txtmlbb Dalam Berinteraksi di X”

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah penelitian ini adalah bagaimana *trash talking* pada *twitwar* komunitas txtmlbb dalam berinteraksi di X?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini sesuai dengan rumusan masalah, yaitu; Untuk mengetahui *trash talking* pada *twitwar* komunitas txtmlbb dalam berinteraksi di X

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Diharapkan dapat memberikan manfaat bagi peneliti yaitu memperoleh hal baru dalam proses komunikasi yang terjadi dalam komunitas online.

2. Manfaat Praktis

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat meminimalisir perilaku-perilaku negatif suatu komunitas yang ditimbulkan terutama ketika berinteraksi secara virtual.

E. Telaah Pustaka

Untuk mendukung penelitian ini, peneliti melakukan review literature dari beberapa penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penelitian ini. Review literature merupakan analisis kritis dari pembahasan suatu topik yang telah diteliti oleh peneliti sebelumnya. Tujuannya adalah untuk memberikan pembaca pengetahuan dan gagasan tentang topik penelitian yang telah dibahas sebelumnya. Dari hasil review literature yang dilakukan, peneliti menemukan beberapa judul penelitian yang memiliki kesamaan dengan topik penelitian ini, antara lain:

Pertama adalah jurnal dari Kevin Sola, Beta Puspitaning Ayodya, dan Jupriono penelitian jurusan Ilmu Komunikasi dengan judul “Perilaku Komunikasi *Trash talking* Pemain Game online Dota 2 pada Komunitas Kolam Dota 2 Indonesia v2”

Tujuan pada penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana perilaku komunikasi grup kolam Dota 2 Indonesia v2. Persamaan pada penelitian ini adalah yaitu sama-sama meneliti tentang perilaku komunikasi di dalam komunitas game online. Sedangkan perbedaan penelitian ini adalah peneliti ini meneliti *trash talking* grup kolam Dota 2 Indonesia v2. Hasil dari penelitian ini menyatakan Dalam perilaku komunikasi *trash talking* oleh anggota grup Kolam Dota 2 Indonesia v2, peneliti menemukan dua pola utama, yakni penyampaian secara langsung dan penyampaian secara halus melalui sindiran. Informan menunjukkan beberapa bentuk dan variasi *trash talking*, seperti penggunaan kata-kata

kasar, sikap menyombongkan diri, serta menyindir atau mengejek dengan cara unik dan kreatif. Dalam konteks interaksi di *Computer-Mediated Communication* (CMC) Dota 2, anggota komunitas menyampaikan *trash talking* melalui berbagai media, yaitu fitur *chat box*, *voice call*, dan juga fitur *chat wheels* atau pesan singkat sebagai alternatif penyampaian lainnya yang ditemukan dalam penelitian.

Kedua adalah jurnal yang ditulis oleh Dafa Ahmad Pramudya, Oky Oxygentri, dan Nurkinan Nurkinan Riska Cahaya Snindya Putri mahasiswa Prodi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Singaperbangsa Karawang Universitas PGRI Madiun dengan judul “Pengaruh Perilaku *Trash talking* dalam Game online Mobile Legends terhadap *Agresivitas* pada Komunitas Cikarang gamers”

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana pengaruh *trash talking* dalam game online Mobile Legends terhadap agrevisitas pada komunitas Cikarang Gamers. Persamaan pada penelitian ini adalah sama-sama meneliti tentang perilaku komunikasi di dalam komunitas. Sedangkan perbedaan penelitian ini adalah meneliti *trash talking* di dalam komunitas Mobile Legend Cikarang Gamers. Hasil dari penelitian ini menyatakan Variabel Menentang melalui perilaku *Trash Talking* dalam game online Mobile Legends menunjukkan bahwa tidak terdapat pengaruh yang signifikan terhadap tingkat agresivitas pada anggota komunitas Cikarang Gamers. Hal ini dibuktikan dengan nilai signifikansi yang lebih besar dari 0,05 serta nilai t hitung yang lebih kecil

dari t tabel, yaitu t hitung sebesar $0,573 < t$ tabel $1,986$ dan nilai signifikansi (*Sig*) sebesar $0,568 > 0,05$. Dengan demikian, hipotesis nol (H_0) diterima dan hipotesis alternatif (H_a) ditolak.

Ketiga adalah jurnal yang ditulis oleh Rosniar, Syahrianti Syam, dan Dimas Alfarez Wardana yang berjudul “*Trash Talking* dalam Komunikasi Virtual: Studi Interaksi simbolik Komunitas Game Online PUBG Mobile Nostra Bone”

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis perilaku trash talking remaja Nonstra Bone dalam bermain game online PUBG mobile. Persamaan pada penelitian ini adalah Penelitian ini yaitu sama-sama meneliti tentang perilaku komunikasi di dalam komunitas game online. Sedangkan perbedaan pada penelitian ini Meneliti *trash talking* di komunitas game online PUBG Mobile. Hasil dari penelitian ini adalah perilaku *trash talking* yang dilakukan oleh remaja Nostra Bone saat memainkan game online PUBG Mobile mencakup beberapa aspek. Pertama, berkaitan dengan motivasi dan durasi bermain, setiap pemain memiliki alasan yang berbeda-beda dalam memainkan game ini, seperti ketertarikan terhadap tampilan visual atau grafis PUBG Mobile yang menarik dan berkualitas, serta adanya peluang mendapatkan penghasilan melalui turnamen atau kompetisi PUBG Mobile. Lama waktu bermain pun bervariasi, tergantung pada pilihan masing-masing pemain. Kedua, pemain memanfaatkan fitur *chat* dan *voice chat* sebagai sarana berkomunikasi secara virtual dengan sesama pemain. Ketiga, *trash talking* muncul dalam

bentuk komunikasi agresif yang ditunjukkan melalui perilaku *flaming*, yaitu dengan mengirim pesan atau suara yang mengandung kata-kata kasar, hinaan, atau ejekan yang bersifat merendahkan pemain lain.



Tabel 1 Tinjauan Pustaka

No	Nama Peneliti	Judul	Jurnal, Edisi, Volume	Persamaan	Perbedaan
1	Kevin Sola, Beta Puspitaning Ayodya, dan Jupriono	Perilaku Komunikasi Trash talking Pemain Game online Dota 2 pada Komunitas Kolam Dota 2 Indonesia v2	Jurnal Ilmu Komunikasi, Semakom, Vol.1, No.1	Metode penelitian berupa penelitian kualitatif yang membahas mengenai perilaku komunikasi di komunitas game online.	Peneliti ini meneliti trash talking pemain Game online Dota 2 pada komunitas Kolam Dota 2 Indonesia v2.
2	Dafa Ahmad Pramudya, Oky Oxygentri, dan Nurkinan Nurkinan	Pengaruh Perilaku Trash talking dalam Game online Mobile Legends terhadap Agresivitas pada Komunitas Cikarang gamers	Jurnal Ilmu Pengetahuan Sosial, Vol 10, No 2 (2023): NUSANTARA	Membahas tentang perilaku komunikasi game online Mobile Legends di Komunitas.	Penelitian ini menggunakan kuesioner yang diberikan kepada responden sebagai metode pengumpulan data, yang kemudian dianalisis secara deskriptif.
3	Rosniar, Syahrianti Syam, dan Dimas Alfareza Wardana	Trash Talking dalam Komunikasi Virtual: Studi Interaksi simbolik Komunitas Game Online PUBG Mobile Nostra Bone	Jurnal Ilmu Dakwah dan Komunikasi, Vol.19, No.1	Metode penelitian berupa penelitian kualitatif yang membahas mengenai perilaku komunikasi di komunitas game online.	Peneliti ini meneliti trash talking pemain Game online PUBG Mobile pada komunitas Nostra Bone.

Sumber: Olahan Peneliti

F. Landasan Teori

1. Computer Mediated Communication (CMC)

Computer Mediated Communication (CMC) merupakan segala bentuk komunikasi antar individu, individu dengan kelompok yang saling berinteraksi melalui komputer dalam suatu jaringan internet(A.F Wood dan M.J Smith).

Pembentukan hubungan dalam format *Computer Mediated Communication* dianggap tidak mungkin karena mereka hanya menyediakan satu saluran untuk berinteraksi, yaitu teks. Disamping itu format *Computer Mediated Communication* dianggap sebagai alat yang kurang berguna untuk mengejar tujuan – tujuan sosial karena memiliki lebih sedikit saluran untuk berinteraksi bila dibandingkan dengan interaksi secara tatap muka (*face-toface*) yang menyediakan banyak saluran untuk berinteraksi. (Griffin,2011:139) mengakui banyak bentuk – bentuk baru dari komunikasi secara online, seperti situs jejaring sosial (social networking), yang tidak memiliki keterbatasan seperti *Computer Mediated Communication*.

Joseph Walther memperkenalkan *Social Information Processing* sebagai perspektif alternatif dalam memandang fenomena pengembangan hubungan dalam memandang fenomena pengembangan hubungan dalam format *Computer Mediated Communication*. *Social Information Processing* menjelaskan bagaimana komunikator bertemu melalui komunikasi berbasis teks komputer, mengembangkan kesan dan

hubungan interpersonal. Dalam cluster teori komunikasi yang menjelaskan pengembangan hubungan, *Social Information Processing* mirip dengan *Social Penetration Theory* dan *Uncertainty Reduction Theory*. Namun, *Social Information Processing* menggunakan isyarat verbal dan isyarat temporal sebagai pengaruh utama terhadap pembentukan hubungan. Teori ini menggunakan kedua set isyarat tersebut sebagai parameter dimana komunikasi dan teknologi dapat bergabung untuk menghasilkan hubungan impersonal, interpersonal dan hipersonal.

Social Information Processing tidak membantah bahwa alat yang dimediasi komputer membatasi jumlah isyarat non-verbal (format berbasis teks, seperti email dan pesan instan yang bergantung pada pesan yang diketik, bukan yang visual dan/atau audio) yang tersedia bagi komunikator. Teori ini justru menyarankan bahwa komunikator beradaptasi dengan setiap pembatasan terhadap mereka oleh media. Teori ini menyatakan bahwa pesan-pesan yang diketik setara dengan saluran verbal dalam tatap muka (*face-to-face*), sehingga menolak klaim bahwa alat yang dimediasi komputer kurang berguna untuk pembentukan kesan dan hubungan interpersonal. Dengan demikian, karena komunikator harus bergantung pada pesan yang diketik sebagai saluran utama mereka, isyarat verbal yang dikandungnya adalah pengaruh kuat terhadap pembentukan kesan dan hubungan interpersonal berikutnya.

Social Information Processing juga menyatakan bahwa kendala temporal, atau lamanya waktu komunikator harus bertukar pesan adalah pengaruh utama pada jenis hubungan yang akan mereka bentuk. Bila dibandingkan dengan tatap muka, tentunya komunikasi yang dimediasi komputer membutuhkan waktu yang lebih lama. Logikanya adalah *computer mediated communication* membatasi jumlah waktu komunikator untuk berinteraksi, dan hal ini disebabkan karena komunikator hanya memiliki satu saluran saja yang bisa dipergunakan, serta hal ini mengisyaratkan bahwa *computer mediated communication* lebih cocok untuk interaksi yang berorientasi kerja saja.

Social Information Processing memprediksi bahwa ketika komunikator hanya diperbolehkan dalam jumlah waktu terbatas untuk bertukar pesan, maka hubungan atau impersonal mereka tidak dapat menghasilkan banyak keintiman atau tidak memiliki afiliasi sesuai yang diharapkan. Namun, ketika komunikator diizinkan untuk bertukar pesan tanpa batasan temporal, teori ini memprediksi hubungan interpersonal atau perkembangan yang mereka tunjukkan akan sebanding dengan yang dihasilkan dalam komunikasi tatap muka. Dalam keadaan tertentu, kurangnya kendala temporal dapat menyebabkan hubungan yang melebihi afiliasi dan keintiman dari tingkat biasanya yang dapat dicapai secara pribadi. Hubungan hipersonal ini adalah hasil dari pengirim secara selektif menampilkan diri untuk menciptakan kesan positif, penerima menafsirkan pesan dengan cara yang bias karena lebih banyak

atribut karakteristik positif, saluran mediasi memungkinkan untuk kontrol yang lebih besar atas penciptaan pesan misalnya, e-mail, dan umpan balik yang menghasilkan ramalan memenuhi kepositifan.

Social Information Processing mengasumsikan bahwa komunikator akan termotivasi untuk membangun hubungan online karena alasan mereka secara pribadi. Namun, pada perkembangannya kini, dapat diidentifikasi faktor-faktor yang meningkatkan dorongan motivasi untuk membangun hubungan online, yaitu: antisipasi interaksi berikutnya di masa depan, dan skeptisme. Interaksi masa depan diduga mengacu pada prospek bahwa komunikator yang bertemu secara online akan terus memiliki kontak ke masa depan.

Komunikator yang mengharapkan kontak dengan mitra mereka di masa depan lebih mungkin untuk bertukar pesan lebih banyak dan membangun hubungan, daripada yang tidak mengharapkan kontak di masa depan. Sedangkan skeptisme mengacu pada sikap komunikator terhadap penggunaan computer mediated communication untuk membangun persahabatan. Komunikator yang kurang skeptis membentuk lebih banyak persahabatan online, dibandingkan dengan yang memiliki level skeptisme yang tinggi(Littlejohn dan Foss, 2009:897-899).

2. Trash Talking

Terdapat enam jenis *cyberbullying*, yaitu: *Flaming, Harassment, Denigration, Outing, Masquerade dan Exclusion*. *Trashtalk* merupakan

sebuah tindakan kasar yang menjadi bagian dari *flaming* yang juga merupakan tindakan *cyber bullying*. *Flaming* dapat didefinisikan sebagai kompetisi online yang mempergunakan kata-kata tidak baik serta kemarahan(Nur et al., 2023). *Flaming* juga dapat diartikan sebagai aksi provokator dalam suatu kondisi atau seseorang yang mempergunakan kata yang kasar serta tidak baik dan penghinaan, tidak menghargai reputasi hingga berujung persaingan pada media sosial.

Menurut Rudi (2010), Terdapat beberapa motivasi yang dilakukan seseorang untuk melakukan tindakan *cyberbullying*, antara lain: 1) Perasaan terluka, kemarahan, atau keinginan membala dendam akibat rasa frustasi, 2) Keinginan untuk berkuasa dengan cara menyakiti orang lain demi memuaskan egonya, 3) Rasa bosan yang disertai kemampuan dalam meretas sistem (*hacking*), 4) Mencari hiburan dengan memancing reaksi dan menjadikan korban sebagai bahan tertawaan, dan 5) Tindakan yang tidak disengaja, biasanya berupa komentar atau reaksi spontan yang dipicu oleh emosi sesaat.

Menurut Conmy, *trash talking* merupakan sebuah bentuk dari komunikasi verbal yang disengaja oleh individu untuk alasan pribadi yang positif dan negatif (Mamun & Hasanuzzaman, 2020). Positif apabila dilakukan untuk memotivasi dan untuk kesenangan, dan negatif apabila dilakukan untuk mengganggu dan mengintimidasi. *Trash talk* merupakan suatu usaha untuk menyombongkan diri dalam upaya menghasut, mengancam atau menghina mental lawan dengan

menggunakan kata lisan atau tanda-tanda(Nur et al., 2023). Hal ini sering dilakukan oleh para *pro player* atau atlet untuk menaikkan rasa percaya diri atau digunakan untuk menjatuhkan mental lawan pada saat persaingan terjadi.

Perilaku *trash talking* dalam game online dapat dikategorikan ke dalam dua jenis faktor, yaitu faktor internal (yang berasal dari dalam permainan) dan faktor eksternal (yang berasal dari luar permainan). Faktor internal mencakup hal-hal seperti bermain dengan rekan yang tidak dikenal, sifat egois dari pemain, adanya pemain lain yang juga melakukan *trash talk*, hambatan bahasa antar pemain, pengaruh dari konten dalam game Mobile Legends, ketidaktahuan pemain terhadap aturan permainan dan cara bermain yang tepat, serta hasil permainan yang tidak sesuai harapan. Sementara itu, faktor eksternal meliputi kondisi cuaca, lingkungan sekitar, gangguan jaringan dari penyedia layanan internet, perangkat yang digunakan untuk bermain seperti ponsel yang tidak mendukung spesifikasi permainan, serta pengaruh dari media daring.

Jenis Trash talking

- a. *Trash talking* yang menggunakan nama hewan merujuk pada penggunaan kata-kata yang diambil dari jenis-jenis hewan sebagai bentuk ejekan atau hinaan. Hewan sendiri merupakan makhluk hidup yang tidak memiliki akal dan naluri seperti manusia. Beberapa hewan hidup berdampingan dengan manusia, namun ada pula yang

dijauhi karena dianggap tidak layak menurut ajaran agama atau berbahaya bagi kesehatan. Berdasarkan karakteristik negatif dari hewan-hewan tersebut, banyak orang, termasuk pemain game, memanfaatkannya sebagai kata umpatan dalam interaksi verbal.

Beberapa contohnya adalah :

- 1) Anjing Kata "anjing" termasuk makna leksikal karena memiliki satu arti yaitu binatang menyusui yang bisa dipelihara untuk menjaga rumah, berburu (Jannah, Widayati, and Kusmiyati 2017). Dalam bahasa Jawa, kata anjing dikenal dengan sebutan asu. Penggunaan kata "anjing" sebagai bentuk umpatan didasari oleh pandangan dalam agama Islam yang menganggap hewan ini sebagai najis. Selain itu, anjing juga dikenal sebagai hewan yang bersifat liar, sering menjulurkan lidah dan mengendus-endus. Ciri-ciri tersebut menjadi alasan mengapa sebagian orang menjadikan anjing sebagai simbol penghinaan atau ejekan dalam bentuk kata umpatan.
- 2) Babi adalah hewan mamalia yang berkembang biak dengan cara melahirkan. Hewan ini biasanya hidup di lingkungan berlumpur dan dikenal sebagai pemakan segala, bahkan tidak jarang memakan kotorannya sendiri. Citra babi yang dianggap malas dan memiliki nafsu yang besar membuat sebagian orang menggunakan istilah babi sebagai bentuk umpatan untuk merendahkan atau menghina orang lain.

- b. *Trash talking* yang melibatkan penyebutan bagian tubuh manusia merujuk pada penggunaan istilah anggota tubuh dalam konteks yang merendahkan. Meskipun setiap bagian tubuh manusia diciptakan secara sempurna dengan fungsi yang berbeda-beda, ada beberapa bagian yang secara sosial dianggap tidak pantas untuk disebutkan secara terbuka. Namun, sebagian orang tetap menggunakan bagian-bagian tubuh tersebut sebagai bentuk ejekan atau hinaan (*trash talking*) dengan maksud tertentu, biasanya untuk merendahkan atau memancing emosi lawan.
- c. *Trash talking* yang menggunakan kata sifat merujuk pada penggunaan kata-kata yang menggambarkan karakter atau ciri suatu objek atau individu. Dalam konteks ini, orang cenderung memilih kata sifat yang bernuansa negatif untuk dijadikan bentuk hinaan atau ejekan yang bertujuan melukai perasaan lawan. Salah satu contohnya adalah :
- 1) Goblok atau tolol
Goblok berasal dari bahasa Jawa yang dalam bahasa Indonesia berarti bodoh. Istilah bodoh merujuk pada seseorang yang lambat dalam memahami informasi yang diberikan. Karena itulah, umpanan ini kerap digunakan oleh seseorang untuk merendahkan atau mengejek lawan mainnya dalam situasi tertentu.
- d. *Trash talking* dengan menggunakan kata benda Kata benda adalah

jenis kata yang merujuk pada suatu objek atau hal tertentu agar dapat dengan mudah dipahami oleh manusia. Namun, saat ini kata benda sering disalahgunakan sebagai bentuk umpanan yang bersifat negatif atau merendahkan.

Salah satu contohnya adalah :

1) Tai

Tai merupakan bentuk tidak baku dari kata tahi. Dalam konteks tertentu, kata tahi berasal dari istilah dalam bahasa Mandarin yang merujuk pada aktivitas buang air besar. Kegiatan ini umumnya dipandang sebagai sesuatu yang menjijikkan atau bernilai negatif dalam lingkungan sosial (Masykur 1994). Tahi adalah hasil akhir dari proses metabolisme makhluk hidup yang dikeluarkan melalui anus. Karena sifatnya yang dianggap menjijikkan, banyak orang menggunakan kata tersebut sebagai bentuk umpanan untuk menggambarkan lawan main yang dianggap menjengkelkan atau memiliki cara bermain yang buruk.

e. *Trash talking* dengan menggunakan kata kerja

1) Bacot

Bacot merupakan istilah yang berasal dari bahasa Jawa, yang dalam bahasa Indonesia memiliki makna 'berbicara'. Dalam penggunaan sehari-hari, istilah ini sering digunakan untuk menyebut seseorang yang terlalu banyak berbicara. Kata ini

kemudian berkembang menjadi bentuk umpanan yang ditujukan kepada individu yang dianggap hanya pandai bicara tanpa tindakan nyata, atau sebagai bentuk sindiran agar orang tersebut segera berhenti berbicara.

- f. *Trash Talking* terhadap Kondisi Seseorang Umpatan yang ditujukan pada kondisi seseorang merupakan bentuk penghinaan yang disesuaikan dengan keadaan fisik atau situasi individu yang menjadi sasaran. Bentuk trash talking ini sering digunakan untuk merendahkan atau menjatuhkan harga diri orang lain berdasarkan ciri khas atau kondisi pribadi mereka. Salah satu contohnya adalah :

1) Botak

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, kata *botak* merujuk pada kondisi seseorang yang tidak memiliki rambut di kepala. Istilah ini sering digunakan sebagai bentuk ejekan atau umpanan dengan tujuan mempermalukan orang yang menjadi sasaran ucapan tersebut.

- g. *Trash talking* yang merujuk pada profesi merupakan bentuk ejekan yang bertujuan untuk merendahkan jenis pekerjaan tertentu. Jenis umpanan ini umumnya mengacu pada profesi yang dianggap rendah derajatnya atau yang dilarang dalam ajaran agama. Banyak individu menggunakan profesi yang dipandang rendah secara sosial sebagai bahan ejekan atau hinaan karena dikaitkan dengan status sosial yang lebih rendah (Winiasih:2010). Salah satu contoh umpanan profesi

adalah :

1) Bajingan

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, kata *bajingan* diartikan sebagai pencuri atau pencopet. Profesi ini dipandang sebagai pekerjaan yang sangat dilarang oleh ajaran agama serta dianggap sebagai pekerjaan paling rendah karena merugikan orang lain.

Beberapa bentuk pelesetan dari kata *bajingan* antara lain *bajindul*, *bajigur*, *bajingseng*, *bajingpret*, dan *bajinguk*.

Ditinjau dari fungsinya jelas bawasanya umpatan kata kasar yang dikeluarkan oleh para pemain merupakan spontanitas karena merasa kesal dan tidak menerima terhadap suatu situasi. Menurut (winiasih,2010) umpatan merupakan ungkapan spontan yang berupa kata kasar sebagai curahan hati penutur menujukan fungsi emotif berdasarkan fungsi bahasa yang dipaparkan Jakobson.

Indikator Trash talking

a. Indikator tidak menerima keadaan

Tidak menerima keadaan biasanya terjadi ketika seseorang mengalami kejadian yang membuatnya terganggu dan menimbulkan rasa amarah. Maka dapat disimpulkan bahwa tidak menerima keadaan berarti pemain tidak suka dan merasa kesal dengan kejadian yang mereka alami didalam game.

b. Indikator Menantang pemain lain

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, menantang berasal dari

kata tantang yang berarti mengajak berkelahi, bertanding, atau berperang. Maka dapat disimpulkan bahwa menantang pemain lain berarti mengajak pemain lain untuk berkelahi, bertanding, atau berperang.

c. Indikator Memprovokasi pemain lain

Memprovokasi pemain lain berarti melakukan perbuatan untuk menghasut, atau memancing yang bertujuan untuk membangkitkan rasa amarah orang lain.

d. Indikator Terprovokasi pemain lain

Terprovokasi permainan lain berarti terhasut atau terpancing untuk marah terhadap permainan lain yang melakukan provokasi.

e. Indikator Mendominasi Atau Mengalahkan pemain lain

Mendominasi atau mengalahkan pemain lain adalah sebuah penguasaan dari permainan. Pemain yang lebih unggul atau lebih kuat akan menguasai permainan dan mulai mengintimidasi yang lemah.

f. Indikator Kekecwaan

Kekecwaan adalah merasa tidak puas karena tidak sesuai dengan keinginan, harapan, dan sebagainya. Maka dapat disimpulkan bahwa kekecwaan merupakan bentuk ketidak puasan dari hasil permainan yang tidak sesuai dengan ekspektasi pemain.

g. Indikator Memotivasi

Secara makna motivasi adalah hasrat atau dorongan yang timbul

pada diri seseorang secara sadar atau tidak sadar untuk melakukan suatu tindakan dengan tujuan tertentu. Maka dapat disimpulkan bahwa memotivasi adalah memberikan dorongan kepada pemain lain agar bisa melakukan sesuatu dengan lebih baik lagi.

3. Twitwar

Twitwar adalah istilah yang merujuk pada pertikaian atau debat yang terjadi di platform media sosial, terutama di Twitter/X. Dalam *twitwar*, pengguna saling berargumen, menyampaikan pendapat, atau menyerang satu sama lain melalui cuitan (*tweet*) yang biasanya bersifat emosional atau provokatif (Firmansyah et al., 2018).

Twitwar sering kali muncul dalam konteks perdebatan tentang isu-isu tertentu, seperti politik, budaya, atau topik terkait hiburan, termasuk dalam komunitas game. Meskipun bisa jadi sarana untuk menyampaikan pendapat, *twitwar* juga berpotensi menciptakan suasana negatif dan toxic dalam interaksi di media sosial(Caesarlita, 2014).

Menurut tagdef.com, *twitwar* merupakan situasi ketika terjadi pertukaran pesan dalam unggahan akun X yang kemudian berkembang menjadi perdebatan opini yang bersifat menyerang atau menyalahkan.

Hal ini dapat ditujukan kepada pemilik akun sebagai komunikator maupun sebagai respons terhadap pernyataan dari para pengikut (*follower*). Sementara itu, Goenawan Mohamad memberikan makna tersendiri terhadap istilah *twitwar*, yakni sebagai “tengkarkata.” Berbagai platform media sosial turut berperan dalam memfasilitasi

interaksi antara manusia dan teknologi tanpa memerlukan pertemuan secara langsung, karena perangkat telepon seluler generasi terbaru telah memungkinkan interaksi virtual menggantikan kehadiran fisik. Meskipun komunikasi ini berlangsung melalui media digital, aktivitas tersebut tetap dikategorikan sebagai bentuk Komunikasi Antarpribadi, karena interaksinya terjadi secara langsung antara individu, hanya saja dibantu oleh saluran berbasis internet(Ikhwanudin, 2024).

4. Interaksi dalam Media Sosial X

Interaksi dalam media sosial Twitter merujuk pada berbagai cara pengguna saling berkomunikasi, merespons, dan membentuk hubungan melalui platform tersebut(Prayudi & Nasution, 2020). Berikut adalah beberapa bentuk interaksi utama yang terjadi di X:

a. Keterbukaan Komunikasi

Pengguna di X dapat dengan mudah berkomunikasi dengan siapa saja secara publik melalui tweet. Setiap pengguna bisa menulis pesan singkat yang dapat dilihat oleh pengikutnya dan pengguna lain yang tertarik dengan topik tersebut. Fitur ini memungkinkan interaksi terbuka yang luas, termasuk diskusi topik tertentu dengan orang asing.

b. Tagar dan Percakapan Topikal

Tagar (*hashtags*) memainkan peran penting dalam memfasilitasi interaksi. Tagar mengelompokkan *tweet* berdasarkan topik tertentu, sehingga pengguna dapat mencari dan berpartisipasi

dalam percakapan yang mereka minati. Ini memungkinkan pembentukan percakapan global yang terhubung dengan topik populer atau tren terbaru.

c. Retweet, Balasan, dan Suka

Fitur-fitur seperti *retweet* (membagikan kembali tweet orang lain), *reply* (membalas tweet), dan *like* (menyukai tweet) memungkinkan berbagai bentuk respons interaksi. Retweet memperluas jangkauan pesan, *reply* menciptakan dialog langsung antara pengguna, sementara *like* menunjukkan dukungan atau persetujuan terhadap sebuah *tweet*.

d. Interaksi Visual

Selain teks, pengguna juga dapat berbagi gambar, video, dan GIF untuk memperkuat pesan mereka. Media visual ini sering digunakan untuk menambahkan nilai komunikasi, baik untuk menyampaikan informasi dengan lebih jelas atau mengekspresikan emosi tertentu.

e. Percakapan Langsung (Direct Message)

Pengguna juga dapat berinteraksi secara pribadi melalui *Direct Message* (DM). Ini memungkinkan percakapan yang lebih personal dan tidak terlihat oleh publik. DM sering digunakan untuk diskusi yang lebih tertutup atau rahasia.

f. Debat dan Konflik (*Twitwar*)

Salah satu fenomena terkenal di X adalah *twitwar*, di mana

pengguna terlibat dalam debat publik yang sering kali panas dan penuh emosi. *Twitwar* biasanya terjadi ketika ada perbedaan pendapat yang kuat, baik itu tentang isu sosial, politik, atau hal-hal terkait hobi dan komunitas, seperti dalam dunia gaming. Trash talking sering muncul dalam konteks ini untuk mempermalukan atau menyerang lawan dalam debat.

g. Polarisasi dan Kelompok Pengikut

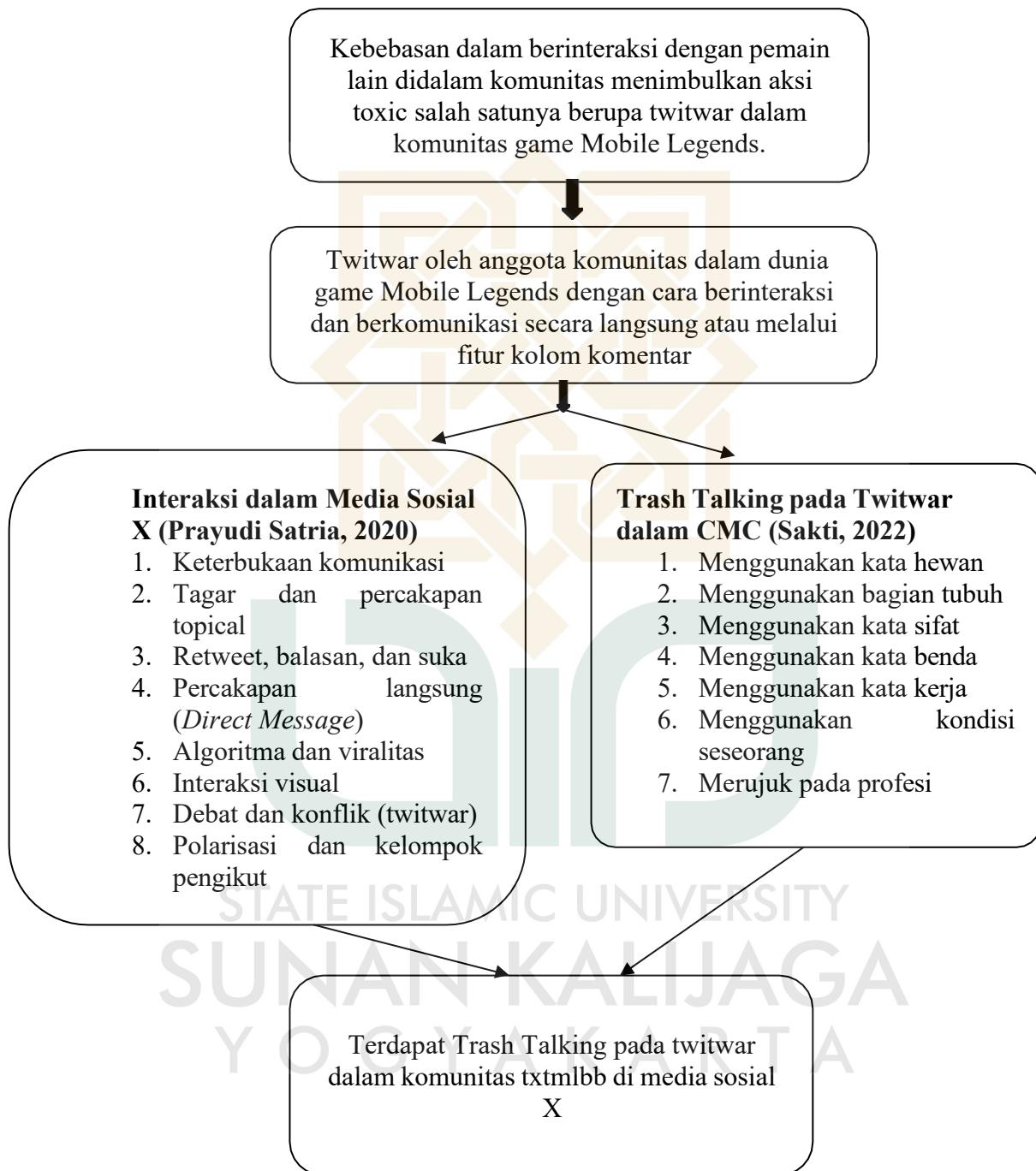
Di X, pengguna sering membentuk kelompok berdasarkan minat, pandangan politik, atau fandom tertentu. Hal ini dapat menciptakan lingkungan yang terpolarisasi di mana anggota kelompok saling mendukung dan sering kali berlawanan dengan kelompok lain. Fitur *retweet* dan *quote tweet* bisa digunakan untuk menyebarkan pendapat, baik untuk mendukung atau menyerang argumen dari kelompok lain.

h. Algoritma dan Viralitas

Interaksi di X sangat dipengaruhi oleh algoritma yang menyoroti tweet berdasarkan relevansi, popularitas, dan minat pengguna. Konten yang banyak di-*like*, *retweet*, atau mendapatkan banyak tanggapan cenderung menjadi viral dan dilihat oleh lebih banyak orang, meningkatkan intensitas interaksi.

G. Kerangka Pemikiran

Tabel 2 Kerangka Pemikiran



Sumber: olahan peneliti

H. Metode Penelitian

1. Jenis penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif analisis kualitatif. Moleong (2017:6) menjelaskan penelitian deskriptif analisis kualitatif sebagai upaya memahami fenomena yang dialami subjek penelitian seperti perilaku, persepsi, motivasi, dan tindakan secara holistik dan mendeskripsikannya dalam bentuk kata-kata pada konteks alamiah. (Ahmad, 2018). Penelitian deskriptif bertujuan untuk menggambarkan fenomena secara sistematis dan faktual berdasarkan data yang diperoleh di lapangan. Pendekatan kualitatif digunakan karena fokus penelitian ini adalah memahami makna dan pola komunikasi yang terjadi dalam *twitwar* komunitas txtmlbb di X. Metode ini memungkinkan peneliti untuk mengeksplorasi interaksi sosial, bahasa yang digunakan, serta bentuk-bentuk provokasi atau hinaan yang muncul, kemudian menganalisisnya secara mendalam untuk menemukan makna dan pola yang relevan. (Ahmad, 2018).

2. Subjek dan Objek Penelitian

Menurut Arikunto (2016:26) subjek penelitian adalah memberi batasan subjek penelitian sebagai benda, hal atau orang tempat data untuk variabel penelitian melekat, dan yang dipermasalahkan. Subjek dalam penelitian ini adalah komunitas txtmlbb. Objek penelitian menurut Sugiyono (2018: 39) adalah “*suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, objek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu dan*

ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya”. Sedangkan objek pada penelitian ini adalah *trash talking* pada *twitwar* komunitas txtmlbb dalam berinteraksi di X.

3. Metode Pengumpulan Data

Penelitian ini menggunakan metode pengumpulan data melalui dokumentasi sebagai data primernya, dengan mendokumentasikan Tweet yang telah dipostingkan pada timeline akun @txtmlbb periode 1 April– 29 Juni 2025 dikarenakan pada tanggal tersebut lagi ramai MPL Indonesia season 15. Sedangkan data sekunder diperoleh dari internet dan buku. Dengan menggunakan dokumentasi ini diharapkan peneliti mendapat informasi yang mendukung analisis data.

4. Metode Analis Data

Analisis data dilakukan dengan model interaktif Miles dan Huberman yang terdiri dari tiga tahap utama :

1. Reduksi Data

Menyeleksi, menyederhanakan, dan memfokuskan data yang relevan dengan fokus penelitian. Data yang tidak sesuai dibuang.

2. Penyajian Data

Menyajikan data dalam bentuk narasi deskriptif, tabel kategori, dan kutipan twitwar yang dianalisis.

3. Penarikan Kesimpulan

Menemukan pola, tema, dan makna dari data yang sudah dianalisis, lalu merumuskan kesimpulan sebagai jawaban atas rumusan masalah.

5. Keabsahan Data

Metode keabsahan data atau validitas data kualitatif adalah upaya memeriksa keakuratan hasil penelitian dengan menerapkan prosedur tertentu. Penelitian ini menggunakan teknik uji keabsahan yang disebut triangulasi. Triangulasi sangat penting dalam penelitian kualitatif karena penelitian kualitatif yang rentan terhadap penilaian subjektif. Keabsahan data perlu dilakukan, sehingga tidak akan ditemukan informasi yang salah atau tidak sesuai dengan konteksnya dengan cara triangulasi data. Triangulasi adalah proses pengukian keabsahan dengan mempelajarinya dari berbagai sumber pada waktu yang berbeda dan cara yang berbeda.

Dalam penelitian ini, teknik uji keabsahan yang digunakan adalah triangulasi sumber. Triangulasi sumber melibatkan pengujian kredibilitas data melalui pemeriksaan informasi yang diperoleh dari berbagai sumber (Lestari & Sugiyono, 2021). Pada teknik uji keabsahan ini, peneliti sebenarnya tidak hanya mengumpulkan data dari berbagai sumber, tetapi juga secara bersamaan melakukan evaluasi terhadap kredibilitas data (Sugiyono, 2014). Narasumber triangulasi yang dipilih dalam penelitian ini adalah Sumarno, M.I.Kom beliau adalah lulusan S2 Universitas Gadjah Mada jurusan Ilmu Komunikasi sekaligus menjadi pengamat mahasiswa Ilmu Komunikasi.

BAB IV

PENUTUP

A. Kesimpulan

Penggunaan bahasa kasar dalam *twitwar* dianggap sebagai cara ekspresi emosi yang tidak terkendali. Bahasa kasar bisa menunjukkan kurangnya kemampuan untuk berpikir kritis tentang dampaknya terhadap orang lain dan sosial. Sartika menyebutkan bahwa bahasa kasar sering muncul di media sosial karena sifat komunikasi yang minim regulasi dan anonim, yang memungkinkan orang mengekspresikan kemarahan dan frustrasi tanpa memperhatikan norma.

Dalam dunia game, *trash talking* atau komunikasi kasar juga semakin umum dan dapat memengaruhi interaksi pengguna. *Trash talking* adalah bentuk intimidasi daring yang bisa dilakukan untuk berbagai motivasi, baik untuk bersenang-senang maupun mengganggu lawan. Dampaknya bisa terlihat tidak hanya dalam permainan tetapi juga pada komunitas di sekitar mereka.

Komunitas txtmlbb di X merupakan komunitas yang sering membahas game Mobile Legends dengan gaya bahasa yang santai, bebas, dan cenderung tidak formal. Dalam *twitwar*, terutama saat membahas kekalahan tim esports favorit atau perilaku player tertentu, bahasa kasar sering kali muncul sebagai bentuk ekspresi emosional dan provokasi.

Berdasarkan penelitian, terdapat 7 jenis *trash talking* dalam konten yang diteliti. Pertama, penggunaan nama hewan seperti anjing dan babi

sebagai umpanan, yang biasanya tidak masalah jika digunakan untuk hewan, tetapi menjadi kasar jika ditujukan kepada orang dengan nada tinggi. Kedua, kata peler yang merujuk pada organ kelamin pria, umumnya dianggap sebagai umpanan karena tidak pantas diucapkan. Ketiga, ada kata sifat seperti bego, tolol, goblok, idiot, dan gila, yang semua berarti bodoh namun dengan konotasi yang lebih kasar. Keempat, kata benda seperti tai yang lebih kasar dari kotoran. Kelima, kata kerja sodo dan ngentot yang merupakan istilah kasar untuk bersetubuh. Keenam, kata jablay dan botak yang merujuk kepada keadaan seseorang, dan ketujuh, profesi negatif seperti bangsat dan bajingan.

Berdasarkan penelitian, terdapat enam indikator *Trash Talking* dalam konten yang dianalisis. Indikator pertama adalah tidak menerima keadaan, yang mencakup tidak menerima kekalahan dan tindakan gegabah. Indikator kedua adalah memprovokasi pemain lain, seperti merendahkan lawan atau teman satu tim. Indikator ketiga adalah terprovokasi, yang terjadi saat pemain merasa marah karena perlakuan tidak pantas. Indikator keempat adalah mendominasi, terkait dengan rasa angkuh saat menang. Indikator kelima adalah kekecewaan, dari hasil permainan yang tidak sesuai harapan. Indikator terakhir adalah memotivasi, bertujuan untuk meningkatkan semangat dan memberikan cara bermain yang benar.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diperoleh, peneliti menyarankan beberapa hal, yaitu:

1. Bagi peneliti selanjutnya dapat membandingkan temuan dengan penelitian serupa di komunitas lain untuk melihat apakah ada kesamaan atau perbedaan dalam pemahaman dan respons terhadap trash talking. Hal ini dapat memberikan perspektif yang lebih luas tentang fenomena trash talking dalam dunia game. Selain itu peneliti selanjutnya juga dapat melakukan penelitian secara kuantitatif untuk mengetahui bagaimana persepsi dikaji dalam kuantitatif, agar menciptakan hasil yang lebih rinci.
2. Bagi pengguna media sosial X di komunitas Txtmlbb, dapat menciptakan lingkungan bersosial media yang lebih positif. Mengalihkan perhatian dari trash talking dan fokus pada meningkatkan kemampuan bermain, karena tujuan utama bermain game adalah untuk bersenang-senang dan meningkatkan keterampilan.
3. Bagi masyarakat umum, penelitian ini dapat meningkatkan kesadaran akan potensi dampak negatif trash talking dan perilaku online lainnya yang bersifat toxic. Penting untuk mendorong penggunaan sosial media X sebagai aktivitas yang sehat dan positif, dengan menekankan pentingnya sportivitas, komunikasi yang konstruktif, dan pengendalian emosi. Orang tua dan pendidik perlu

berperan aktif dalam membimbing anak dan remaja dalam menggunakan game secara bijak.



DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, J. (2018). Desain penelitian analisis isi (Content analysis). *Research Gate*, 5(9), 1–20.
- Ahmadani, A. A., & Claretta, D. (2024). Perilaku Trash-talking Sebagai Komunikasi pada Komunitas Game Online (Studi Deskriptif Kualitatif pada Komunitas Indo Cracked Club). *JIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(4), 3559–3566.
- Amanda, Z. F. N., Rachman, R. F., Sari, H. K., Jebarus, T., & Nurhayati, E. (2024). Pengaruh Game Online Mobile Legends Terhadap Perilaku Bahasa Pada Gen Z Di Sidoarjo. *Fonologi: Jurnal Ilmuan Bahasa Dan Sastra Inggris*, 2(1), 110–122.
- Ambarwati, M., & Rahman, A. (2022). Trash-Talking Pemain Mobile Legends: Bang Bang Mahasiswa FKIP UNS. *Ganaya: Jurnal Ilmu Sosial Dan Humaniora*, 5(3), 243–255.
- Arif, M., & Aditya, S. (2022). Dampak Perilaku Komunikasi Pemain Game Mobile Legends Pada Mahasiswa Universitas Negeri Padang. *Journal of Intercultural Communication and Society*, 1(01), 31–45.
- Ayun, P. Q. (2016). *Variasi Penggunaan Bahasa Dalam Twitwar (Perang Opini Pada Akun Twitter Thejak Dan Bobotoh: Kajian Sosiolinguistik)*.
- Caesarlita, D. S. (2014). TWITWAR DAN RASISME DI MEDIA SOSIAL: Wacana Cuitan Farhat Abbas vs Basuki Tjahaja Purnama di Kompas. Com dan Merdeka. Com. *Journal Communication Spectrum: Capturing New Perspectives in Communication*, 4(2), 126–140.

- Dayanti, D., & Syafi'i, M. (2020). Pengaruh Mengakses Game Online Mobile Legends Terhadap Perilaku Komunikasi Dalam Bersosialisasi Remaja Di Kota Batam. *SCIENTIA JOURNAL: Jurnal Ilmiah Mahasiswa*, 2(1).
- Firmansyah, M. A., Mulyana, D., Karlinah, S., & Sumartias, S. (2018). Kontestasi Pesan Politik dalam Kampanye Pilpres 2014 di Twitter: Dari Kultwit Hingga Twitwar. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 16(1), 42–53.
- Ikhwanudin, I. (2024). Perilaku Trash-Talking Para Pemain Game Online Mobile Legends Dalam Perspektif Islam. *Uin Prof. KH Saifuddin Zuhri*.
- Nur, C., Sari, Y., & Prasetya, H. (2023). Analisis Fenomena Trash Talking Pada Game Online Mobile Legends. *JRK (Jurnal Riset Komunikasi)*, 13(2), 244–255.
- Nurfallah, B. A., Utami, N. F., & Ruyadi, Y. (2024). Hubungan Lingkungan Pertemanan dengan Perilaku Trash Talking dalam Permainan Gim Valorant. *Jurnal Socius: Journal of Sociology Research and Education*, 11(1), 37–49.
- Prayudi, S., & Nasution, W. (2020). Ragam bahasa dalam media sosial twitter. *Jurnal Metamorfosa*, 8(2), 269–280.
- Ramadani, M. I. F., Setyawan, S., & Kom, M. (2018). *Penarikan Diri dalam Game Online (Studi Deskriptif Kualitatif Withdrawal Gamer Mobile Legends Mahasiswa Ilmu Komunikasi UMS 2014)*.
- Ramadhan, R. F., Dalimunthe, R. Z., & Conia, P. D. D. (2023). Hubungan kecanduan game online mobile legends terhadap perilaku trash talking. *Diversity Guidance and Counseling Journal*, 1(2), 1–11.
- Rani, D., Hasibuan, E. J., & Barus, R. K. I. (2018). Dampak Game Online Mobile

- Legends: Bang Bang terhadap Mahasiswa. *Perspektif*, 7(1), 6–12.
- Sakti, D. K. P., Anrial, A., & Kamil, P. (2022). *Dampak Negatif Game Online Mobile Legend Terhadap Etika Komunikasi (Kebiasaan Trash Talking) Siswa di Sd Negeri 08 Prumnas Batu Galing*.
- Watie, E. D. S. (2016). Komunikasi dan media sosial (communications and social media). *Jurnal The Messenger*, 3(2), 69–74.

