

**PERILAKU *TRASH TALKING* PADA PEMAIN *GAME ONLINE*  
MOBILE LEGENDS MAHASISWA UNIVERSITAS ISLAM  
NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER**



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER  
FAKULTAS DAKWAH  
JUNI 2024

**PERILAKU *TRASH TALKING* PADA PEMAIN *GAME ONLINE*  
MOBILE LEGENDS MAHASISWA UNIVERSITAS ISLAM  
NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER**

**SKRIPSI**

diajukan kepada Universitas Islam Negeri  
Kiai Haji Achmad Siddiq Jember  
untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh  
gelar Sarjana Sosial (S. Sos)  
Fakultas Dakwah  
Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

**Oleh :**  
**KUSWINDA RAMADHANI**  
**NIM : 204103010047**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER  
FAKULTAS DAKWAH  
JUNI 2024**

**PERILAKU *TRASH TALKING* PADA PEMAIN *GAME ONLINE*  
MOBILE LEGENDS MAHASISWA UNIVERSITAS ISLAM  
NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER**

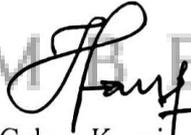
**SKRIPSI**

diajukan kepada Universitas Islam Negeri  
Kiai Haji Achmad Siddiq Jember  
untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh  
gelar Sarjana Sosial (S. Sos)  
Fakultas Dakwah  
Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam

Oleh :

**KUSWINDA RAMADHANI**

**NIM : 204103010047**

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER  
Disetujui Dosen Pembimbing  
  
Firdaus Dwi Cahyo Kurniawan, S.E.,M.I.Kom.  
NIP. 198110162023211011

**PERILAKU *TRASH TALKING* PADA PEMAIN *GAME ONLINE*  
MOBILE LEGENDS MAHASISWA UNIVERSITAS ISLAM  
NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER**

**SKRIPSI**

telah diuji dan diterima untuk memenuhi salah satu  
persyaratan memperoleh gelar Sarjana Sosial (S. Sos)  
Fakultas Dakwah  
Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam

Hari : Rabu  
Tanggal : 19 Juni 2024

Tim Penguji

Ketua

Sekretaris

  
Ahmad Hayyan Najikh, M.Kom.I.  
NIP. 198710182019031004

  
Zayyinah Haririn, S. Sos.I., M.Pd. I  
NIP. 198103012023212017

Anggota :

1. Muhibbin, S.Ag., M.Si. (  )  
2. Firdaus Dwi Cahyo Kurniawan, S.E., M.I.Kom. (  )

Menyetujui

Dekan Fakultas Dakwah



  
Dr. Fawaizu Umam

NIP. 197302272000031001

## MOTTO

لَهُ مُعَقِّبَاتٌ مِّنْ بَيْنِ يَدَيْهِ وَمِنْ خَلْفِهِ يَحْفَظُونَهُ ۚ مِنْ أَمْرِ اللَّهِ ۗ إِنَّ اللَّهَ لَا يُعَيِّرُ مَا  
بِقَوْمٍ حَتَّىٰ يُعَيِّرُوا مَا بِأَنْفُسِهِمْ ۗ وَإِذَا أَرَادَ اللَّهُ بِقَوْمٍ سُوءًا فَلَا مَرَدَّ لَهُ ۗ وَمَا لَهُمْ مِّنْ  
دُونِهِ ۗ مِنْ وَّالٍ

Artinya : “Baginya (manusia) ada (malaikat-malaikat) yang menyertainya secara bergiliran dari depan dan belakangnya yang menjaganya atas perintah Allah. Sesungguhnya Allah tidak mengubah keadaan suatu kaum hingga mereka mengubah apa yang ada pada diri mereka. Apabila Allah menghendaki keburukan terhadap suatu kaum, tidak ada yang dapat menolaknya, dan sekali-kali tidak ada pelindung bagi mereka selain Dia” (QS. Ar-Ra’d: 11)\*



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

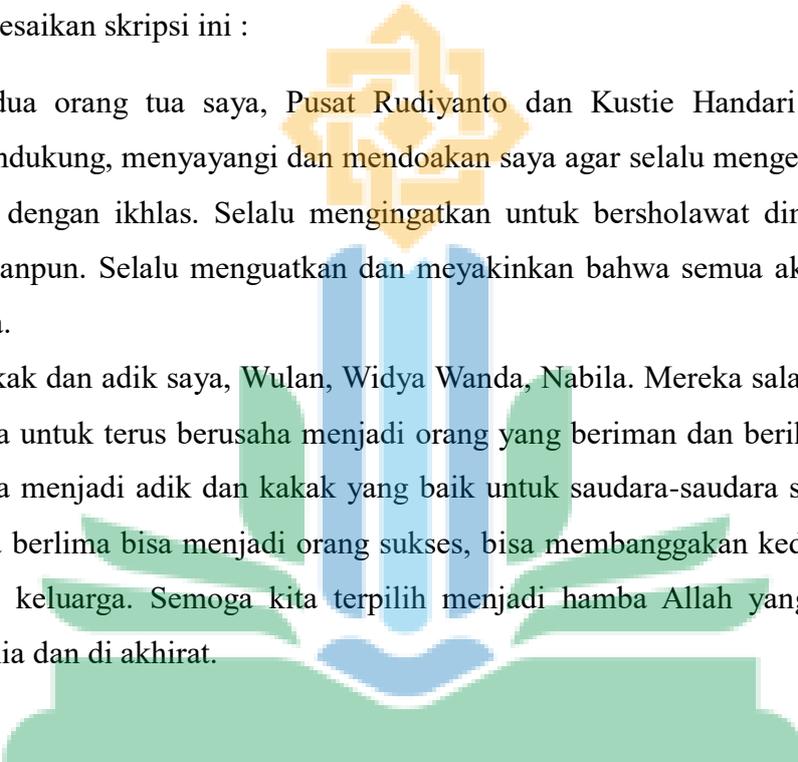
---

\* Kementerian Agama Republik Indonesia, Al-Qur'an dan Terjemahan, 13:11, 249

## PERSEMBAHAN

Rasa syukur yang diucapkan dengan *Alhamdulillahirabbil 'aalamin*. Sholawat dan salam kepada Nabi Muhammad SAW serta keluarga dan para sahabat. Skripsi ini saya persembahkan untuk orang-orang yang selalu mendukung saya dalam menyelesaikan skripsi ini :

1. Kedua orang tua saya, Pusat Rudiyanto dan Kustie Handari yang selalu mendukung, menyayangi dan mendoakan saya agar selalu mengerjakan segala hal dengan ikhlas. Selalu mengingatkan untuk bersholawat dimanapun dan kapanpun. Selalu menguatkan dan meyakinkan bahwa semua akan baik-baik saja.
2. Kakak dan adik saya, Wulan, Widya Wanda, Nabila. Mereka salah satu alasan saya untuk terus berusaha menjadi orang yang beriman dan berilmu sehingga saya menjadi adik dan kakak yang baik untuk saudara-saudara saya. Semoga kita berlima bisa menjadi orang sukses, bisa membanggakan kedua orang tua dan keluarga. Semoga kita terpilih menjadi hamba Allah yang bahagia di dunia dan di akhirat.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

## KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, Atas segala Rahmat yang diberikan oleh Allah yang Maha Kuasa atas seluruh alam dan segala isinya. Satu per satu bab dapat terselesaikan dengan baik sebagai tugas akhir dalam menempuh pendidikan strata satu dan untuk memenuhi persyaratan gelar Sarjana Sosial, telah disusun sesuai dengan harapan. Skripsi ini terselesaikan tidak lepas dari bantuan dan kerjasama dengan pihak lain., peneliti menyampaikan terima kasih yang terhormat kepada :

1. Bapak Prof. Dr. H. Hepni., S.Ag., M.M. selaku Rektor Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah memberikan fasilitas memadai untuk peneliti dan telah memberikan fasilitas yang memadai untuk peneliti menuntut ilmu di kampus tercinta ini.
2. Bapak Dr. Fawaizul Umam, M. Ag. selaku Dekan Fakultas Dakwah yang telah banyak memberikan suri tauladan kepada mahasiswa sesuai dengan syariat islam.
3. Bapak Ahmad Hayyan Najikh, M.Kom. I selaku Ketua Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam
4. Bapak Firdaus Dwi Cahyo Kurniawan, S.E., M.I.Kom., yang telah memberikan saya bimbingan baik dan kemudahan dalam menyelesaikan skripsi ini, sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
5. Seluruh bapak/ibu dosen yang telah memberikan ilmu dan pengabdianya kepada saya mulai dari awal semester hingga saat ini. Semoga ladang pahala tetap mengalir hingga di akhirat nanti.

6. Kakak-kakak Pembina Pramuka, purnabakti pramuka, teman-teman angkatan pertara 30, Dewan Racana periode 2022-2023 dan 2023-2024 yang banyak memberikan pengalaman kepada saya di luar bangku perkuliahan.
7. Teman-teman GenBI 2022-2023, yang selalu saling membantu dan mendukung agar semangat menyelesaikan pendidikan di bangku perkuliahan dengan baik dan tepat waktu.
8. Teman-teman kontrakan WARINTIL, Widya, Sheila, Rindi, Anisa, Anis, Ita, Intan, dan Lilis. Terima kasih sudah berkenan menjadi teman yang baik dan keluarga baru di Jember, terima kasih sudah saling membantu dan berbagi.
9. Teman-teman kontrakan, Widya, Kak Rotul, Kak Yunda, Aniskur, Azizah, Menik, Farid. Yang sudah saya anggap seperti keluarga. Terima kasih sudah saling menyayangi, berbagi dan membantu layaknya seorang saudara kandung. Semoga kekeluargaan ini ada sampai kapanpun.
10. Semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu-persatu.

Terakhir, peneliti mengucapkan terima kasih yang mendalam kepada seluruh pihak yang telah membantu dan memberikan pengalaman dalam proses penelitian ini. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi kita semua.

Jember, 22 Mei 2024

Peneliti,

**Kuswinda Ramadhani**

## ABSTRAK

Kuswinda Ramadhani, 2024: *Perilaku Trash Talking Pada Pemain Game Online Mobile Legends Mahasiswa Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember*.

Kata kunci: Perilaku, *trash talking*, Mobile Legends

Mengenal perilaku *trash talking* pada pengguna game online Mobile Legends pada mahasiswa UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember. Fenomena *trash talking* yang banyak dilakukan oleh para pengguna game online di kalangan mahasiswa banyak merugikan lingkungan sekitar dan pelaku *trash talking* sendiri. Maka perlu perhatian khusus agar tidak semakin banyak pelaku *trash talking* yang berdampak buruk dalam segala aspek.

Fokus penelitian dalam skripsi ini adalah 1) Bagaimana bentuk-bentuk perilaku *trash talking* pada pengguna game online Mobile Legends mahasiswa UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember ? 2) Bagaimana dampak perilaku *trash talking* dalam lingkungan UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember ?.

Tujuan penelitian dalam penelitian ini adalah: 1) untuk mengetahui bentuk-bentuk perilaku *trash talking* pada pemain game online Mobile Legends mahasiswa UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember. 2) untuk mengetahui dampak perilaku *trash talking* pada pemain game online Mobile Legends mahasiswa UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan teknik pengumpulan data dengan wawancara dengan teknik wawancara terstruktur dan tidak terstruktur, observasi, dan dokumentasi. Kemudian teknis analisis data penelitian ini menggunakan model Miles dan Huberman yaitu reduksi data, penyajian data dan kesimpulan. Keabsahan data menggunakan triangulasi data.

Kesimpulan dalam penelitian ini bahwa 1) *Trash talking* yang terjadi di UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember sudah banyak tersebar di kalangan mahasiswa dan bentuk perilaku *trash talking* berupa kata-kata kasar yang bersifat penindasan, mengintimidasi serta terdapat *trash talking* dalam bentuk non verbal yakni dengan melempar barang dan memukul. 2) *Trash talking* menimbulkan di beberapa aspek, yakni aspek sosial dan aspek psikologis. Keduanya adalah aspek yang paling berpengaruh terhadap pelaku *trash talking* dan orang disekitarnya.

## DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL.....	i
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING .....	ii
LEMBAR PENGESAHAN .....	iii
MOTTO .....	iv
PERSEMBAHAN.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRAK .....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL .....	xi
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Fokus Penelitian.....	8
C. Tujuan Penelitian .....	9
D. Manfaat Penelitian .....	9
E. Definisi Istilah.....	11
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA .....</b>	<b>19</b>
1. Kajian Terdahulu.....	19
2. Kajian Teori.....	22
a. <i>Trash Talking</i> .....	22
b. Game Online .....	28
c. Interaksi.....	35
d. Etika Komunikasi.....	39
e. Teori Behaviorisme Burrhus Frederic Skinner .....	42
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>45</b>
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	45
B. Lokasi Penelitian.....	46
C. Subyek Penelitian.....	46

D. Teknik Pengumpulan Data .....	47
E. Analisis Data .....	49
F. Keabsahan Data.....	51
G. Tahap-tahap Penelitian.....	52
<b>BAB IV PENYAJIAN DATA DAN ANALISIS .....</b>	<b>54</b>
A. Gambaran Objek Penelitian .....	54
B. Penyajian Data dan Analisis.....	56
C. Pembahasan Temuan.....	66
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>81</b>
A. Kesimpulan .....	81
B. Saran.....	82
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>83</b>
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN</b>	
1. Pernyataan Keaslian Tulisan	
2. Matriks Penelitian	
3. Jurnal Kegiatan	
4. Daftar Informan	
5. Pedoman Penelitian	
6. Dokumentasi	
7. Biodata	

**DAFTAR TABEL**

Tabel 1.1 Penelitian Terdahulu..... 19



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Masalah

Revolusi digital telah menyebabkan kemajuan yang pesat saat ini, yang berdampak pada beberapa aspek kehidupan, termasuk dalam dunia permainan. Permainan diartikan dalam pengulangan bentuk kegiatan dan manusia memiliki peranan yang utama. Permainan adalah salah satu bentuk kegiatan sosial. Siedentop menjelaskan tentang permainan yang melibatkan penggunaan strategi, keterampilan fisik, dan kombinasi dari keduanya. Permainan memerlukan komitmen dan energi yang besar, serta lebih intens dan serius dibandingkan bermain biasa. Selain itu, permainan memberikan penghargaan atas pencapaian dan kesuksesan.<sup>1</sup>

Seiring berjalannya waktu, terdapat berbagai macam permainan yang mengikuti perkembangan teknologi yang berkembang yaitu game online. Game online merupakan wujud dari perkembangan teknologi pada saat ini. Perkembangan teknologi yang semakin pesat menyebabkan terjadinya konvergensi teknologi, termasuk smartphone. Henry Jenkins mengatakan istilah "konvergensi" digunakan untuk menggambarkan bersatunya industri-industri yang sebelumnya terpisah dan perubahan

---

<sup>1</sup> Siedentop, D. 1990. Intriduction to Physical Education, Fitnes, and Sport. California: MOUNTAIN View.

industri, budaya, sosial dan teknologi yang terkait dengan tenaga kerja terampil.<sup>2</sup>

Konvergensi media memungkinkan informasi mengalir lebih cepat dan fleksibel. Dengan hadirnya media baru berupa smartphone yang terhubung dengan internet memungkinkan pengguna berkomunikasi dengan aplikasi tertentu. Komunikasi terjadi tidak sekedar meluas dalam aplikasi media sosial (whatsapp, instagram, line dll), namun juga pada aplikasi game online bagi pengguna smartphone. Dalam survei yang dilaporkan oleh Katadata dari laporan *We are Social* tahun 2022, dijelaskan sebanyak 94,5% pengguna di Indonesia yang berusia 16-64 tahun bermain game online pada Januari 2022.<sup>3</sup> Saat ini ada berbagai permainan daring yang saat ini populer di kalangan anak kecil hingga orang dewasa. Misalnya seperti Free Fire (FF), PUBG Mobile Dota, Arena Of Valore (AOV), Mobile Legends (ML) dan lain sebagainya. Bermain game online dapat mempengaruhi perilaku atau memberikan efek tertentu pada penggunanya. Terdapat dua jenis efek media terhadap pengguna, yaitu efek primer yang disebabkan oleh paparan, perhatian, dan pemahaman, serta efek sekunder yang mencakup perubahan perilaku dan perubahan tingkat kognitif.

Banyak fitur yang ada dalam game online apalagi kualitas grafis yang ada dalam game ini berkualitas *high definition* yang menjadikan banyak pengguna permainan tersebut. Dilengkapi juga dengan chat box

---

<sup>2</sup> Henry Jenkins. 2006. *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*.

<sup>3</sup> Vika Azkia Dihni, "10 Negara Dengan Pemain Video Game Terbanyak di Dunia (Januari 2022)", Katadata.co.id, Januari 2024.

dan fungsi voice chat (mikrofon), sehingga memungkinkan komunikasi tidak hanya di dalam tim tetapi juga dengan semua pengguna (tim lawan). Hal ini memudahkan individu, yang mungkin kurang mengetahui informasi tentang timnya dalam menyusun strategi dan berbagi informasi. Kebebasan fasilitas komunikasi yang ada dalam permainan daring dapat memberikan dampak negatif jika disalahgunakan oleh pemain yang tidak bertanggung jawab, terutama oleh remaja yang sedang dalam fase eksperimen dan pencarian identitas diri. Sarana komunikasi ini bisa disalahgunakan untuk menyampaikan tindakan negatif dan merugikan tersebut.

Game online memiliki aspek persaingan yang tak terelakkan di antara para pemain satu dengan yang lain, komunikasi salam pemain dapat memanas dan diselingi dengan pembicaraan sampah yang biasa disebut *trash talking*. Dari fitur *chat box* dan *voice chat* yang ada, banyak ditemukan komunikasi yang tidak seharusnya ada. *Trash talking* awalnya adalah ungkapan dalam kompetisi olahraga, atlet menggunakan strategi ini untuk menakut-nakuti lawan dan mengganggu konsentrasi mereka, sehingga lawan menjadi kurang fokus dalam pertandingan.

Salah satu contoh toxic adalah perilaku *trash talking*. Toxic adalah sikap yang sengaja dilakukan untuk merusak kenyamanan orang lain. Dalam bahasa Inggris "toxic" berarti "racun". Ketika toxic digunakan dalam konteks yang merujuk pada pemainnya. Toxic user ini merupakan pemain yang merugikan rekan satu timnya.

Saat seorang pengguna melakukan salah satu dari tindakan tersebut, dia dianggap sebagai pengguna yang toxic. Hal tersebut masuk dalam kategori percakapan kasar yang dapat mengganggu atau mengganggu kenyamanan pemain lain selama bermain game. Sebuah bentuk dari komunikasi secara verbal dalam mencari alasan baik atau buruk. Bersifat baik dan positif apabila demi motivasi atau kesenangan, namun negatif bila digunakan untuk mengganggu atau mengintimidasi lawan bicaranya dengan menggunakan kata-kata kotor ataupun kasar.

Dalam ajaran Islam, Rasulullah SAW mengajarkan larangan menggunakan kata-kata kasar atau buruk. Beliau menyebutkan bahwa orang yang berkata kotor, menyumpahi, mengolok-olok, atau menggunakan kata kasar tidaklah menjadi ciri seorang mukmin yang sempurna. Terdapat pada Hadits Ibnu Mas'ud RA yang meriwayatkan perkataan Rasulullah SAW.

لَيْسَ الْمُؤْمِنُ بِالطَّعَانِ وَلَا بِاللَّعَانِ وَلَا الْفَاحِشِ الْبَدِيءِ

Artinya: "Bukanlah seorang mukmin yang sempurna, yang suka mencaci, mengutuk, berbuat, dan berkata kotor." (H.R Ahmad, Bukhari, dan Tirmidzi)<sup>4</sup>

Bagian lain dari hadits menjelaskan, "Orang mukmin bukanlah orang yang suka mencela, bukan pula orang yang suka melaknat, bukan orang yang berkata keji, dan bukan pula orang yang suka berkata kotor." (H.R At Tirmidzi). Menurut penjelasan dalam "Syarah Riyadhus Shalihin Jilid 4" oleh Abu Usamah Salim, diterjemahkan oleh M Abdul Ghoffar,

<sup>4</sup> Risalah Islam, <https://www.risalahislam.com/2021/05/hukum-berkata-kata-kotor-dan-kasar.html>

menjelaskan hadits tersebut mengindikasikan bahwa berkata-kata kotor termasuk dalam perbuatan tercela.<sup>5</sup> Umat Islam diperintahkan untuk meninggalkan tindakan tersebut karena dapat merangsang orang untuk melakukan perbuatan yang negatif, tercela, dan merusak reputasi.

Istilah "*trash talking*" umumnya merujuk pada praktik verbal yang agresif atau merendahkan yang terjadi dalam berbagai konteks kompetitif, seperti olahraga, permainan video, atau bahkan dalam percakapan sehari-hari. Ini adalah praktik yang biasanya dimaksudkan untuk mengganggu lawan atau menunjukkan dominasi, meskipun kadang-kadang juga bisa menjadi cara untuk membangkitkan semangat kompetisi. *Trash talking* telah menjadi bagian integral dari banyak pertandingan, terutama di olahraga seperti bola basket, tinju, dan gulat profesional. Komunikasi antarpemain dalam game seringkali dipenuhi dengan *trash talking* untuk mengganggu lawan atau menunjukkan keunggulan. Meskipun *trash talking* dapat menambahkan elemen tambahan dalam kompetisi dan membuatnya lebih seru, namun kadang-kadang juga dapat melampaui batas dan menjadi tidak pantas atau merugikan

Menurut sejarah, fenomena *trash talking* telah ada sejak tahun 1960-an dan menjadi populer dalam berbagai cabang olahraga. Muhammad Ali dianggap sebagai pelopor awal dari praktik *trash talking*, seorang atlet tinju dunia. Pada tahun 1963, Muhammad Ali merilis sebuah

---

<sup>5</sup> Syarah Riyadhush Shalihin Jilid 4. Niaga Swadaya, 2003 - Hadith

album puisi yang berjudul “*I am The Greatest*”.<sup>6</sup> Dalam buku tersebut memuat kalimat-kalimat *trash talking* yang menjadi kebiasaan para atlet dalam berbagai cabang olahraga untuk melakukan *trash talking*. *Trash talking*, atau pembicaraan sampah, adalah hal yang umum dalam dunia olahraga. Contohnya adalah insiden di *Asian World of Warcraft*, terjadi konflik antara pemain dari Taiwan dan Cina yang menggunakan sebagai cara untuk menakut-nakuti atau mengancam pemain lain lalu menganggapnya sebagai hal yang biasa saja.

Peristiwa paling mencengangkan dunia karena *trash talking* terjadi saat Piala Dunia tahun 2006. Saat laga final antara Italia dan Perancis, terjadi insiden yang menarik perhatian banyak orang karena Zinedine Zidane 'menyundul' dada Marco Materazzi setelah adanya insiden tertentu yang terkait dengan *trash talking*. Pada saat itu, Materazzi mengatakan pada Zidane bahwa dia adalah '*the son of terrorist whore*', yang jelas merupakan sebuah kalimat penghinaan. Pada sekitar tahun 2016 atau 2017, terlihat peningkatan fenomena *trash talking* di dalam permainan

Mobile Legends, yang merupakan salah satu game mobile yang sangat populer di Indonesia. Periode tersebut ditandai dengan intensitas interaksi antar pemain di dalam game, terutama dalam mode permainan multipemain.<sup>7</sup> *Trash talking* terus bertahan dan berevolusi hingga masuk ke abad milenium, di mana hampir semua komunikasi terjadi melalui

---

<sup>6</sup> M. Ashido Romadlon. 2021. Analisis Isi Trash Talking Pada Konten Game Online Mobile Legend Di Akun Youtube Brandon Kent.

<sup>7</sup> Muhammad Rizal. 2022, Tingkat Motivasi Pemain Game Online Mobile Legends Dalam Fenomena Trash Talk Di Kalangan Mahasiswa Fisip Utu

internet. Seperti virus yang terus berkembang dan semakin kuat, *trash talking* kemudian menyebar ke setiap sudut internet, termasuk blog, forum, dan industri video game.

Menjamurnya *trash talking* hingga saat ini banyak berdampak buruk. Dalam jangka waktu pendek dampak *trash talking* terlihat biasa saja, namun berdampak besar jika dibiarkan dalam jangka panjang. *Trash talking* akan berdampak buruk untuk kesehatan mental, dinamika sosial, cara berinteraksi dan etika komunikasi. *Trash talking* tidak sesuai dengan etika komunikasi yang seharusnya diterapkan oleh setiap individu. Sebagai mahasiswa Komunikasi dan Penyiaran Islam, peneliti ingin melakukan penelitian mengenai hal tersebut, terlebih kampus yang merupakan Perguruan Tinggi Keagamaan juga berhak mencapai salah satu keinginannya agar memiliki mahasiswa yang berakhlakul karimah termasuk dalam situasi seperti game online dan agar menghindari praktik-praktik yang dapat merugikan orang lain atau merusak suasana saling menghormati, menghargai dan toleransi. Akhlakul karimah yang dimaksud tadi yaitu tidak berkata-kata kasar, tidak menghina ataupun berkata dan atau berperilaku buruk yang sering dilakukan dalam game online.

Selain menggunakan ucapan kasar, untuk mengeluarkan emosi saat bermain game, beberapa orang terkadang melakukan tindakan kekerasan non-verbal terhadap diri sendiri, seperti memukul, melempar, atau merusak barang-barang di sekitarnya. Dalam konsep etika komunikasi

Islam, reaksi verbal mahasiswa Komunikasi dan Penyiaran Islam saat bermain game online tidak mengikuti prinsip qaulan sadidan. Mereka menggunakan perkataan yang tidak benar, kasar, dan kotor, yang bertentangan dengan prinsip-prinsip etika komunikasi Islam. Mereka juga tidak mengikuti prinsip qaulan layyinan.

Hal tersebut sering terjadi pada pemain game online pada mahasiswa di UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember. Berdasarkan latar belakang diatas, komunikasi dalam game online ini menjadi suatu hal yang menarik untuk diteliti. Oleh karena itu peneliti tertarik untuk meneliti mengenai Perilaku Pada Pemain Game Online Mobile Legends Mahasiswa UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember agar mengetahui bagaimana perilaku *trash talking* yang terjadi pada pengguna game online khususnya pada mahasiswa UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.

## **B. Fokus Penelitian**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penulis mengambil fokus penelitian berupa :

1. Bagaimana bentuk-bentuk perilaku *trash talking* pada pemain game online Mobile Legends mahasiswa UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember ?
2. Bagaimana dampak perilaku *trash talking* pada pemain game online Mobile Legends mahasiswa UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember ?

### C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian adalah panduan tentang arah yang akan diambil dalam melakukan penelitian. Tujuan ini didasarkan pada rumusan masalah yang telah dirumuskan sebelumnya oleh penulis di atas. Maka tujuan penulis melakukan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Mengetahui bentuk-bentuk perilaku *trash talking* pada pemain game online Mobile Legends mahasiswa UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.
2. Mengetahui dampak perilaku *trash talking* pada pemain game online Mobile Legends mahasiswa UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.

### D. Manfaat Penelitian

Penelitian yang baik adalah yang memberikan manfaat bagi siapapun. Manfaat tersebut bisa dirasakan oleh peneliti sendiri, masyarakat, atau lembaga-lembaga terkait. Manfaat penelitian mencakup kontribusi yang akan diberikan setelah penelitian selesai. Manfaat tersebut dapat berupa manfaat praktis dan teoritis.<sup>8</sup> Manfaat teoritis menunjukkan bahwa penelitian tersebut akan bermanfaat untuk pengembangan pengetahuan di masa depan. Di sisi lain, manfaat praktis menunjukkan bahwa penelitian tersebut akan memberikan kontribusi dalam pengambilan kebijakan yang spesifik dalam memecahkan suatu permasalahan.<sup>9</sup>

Penjelasan di atas menyusun manfaat penelitian sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

<sup>8</sup> Tim Penyusun, Pedoman Penulisan Karya Ilmiah Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember (Jember, UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, 2022), 47

<sup>9</sup> Salim dan Syahrurum, Metode Penelitian Kualitatif (Bandung, Citapustaka Media, 2012), 196

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dari mahasiswa kepada Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, terutama program studi Komunikasi dan Penyiaran Islam, dalam meningkatkan pemahaman tentang etika berkomunikasi dimanapun agar mengurangi adanya *trash talking* yang sedang marak dilakukan oleh mahasiswa pengguna *game online*. Dengan mengetahui etika komunikasi dapat menghalangi *trash talking* menjadi sebuah kebiasaan mahasiswa yang mana bisa menjadi budaya baru di kalangan mahasiswa atau pengguna *game online* diluar itu.

## 2. Manfaat Praktis

### a. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini merupakan karya tulis ilmiah untuk menyelesaikan studi S1 peneliti. Dari penelitian ini diharapkan menjadi sasaran peneliti agar menetapkan wawasan yang didapatkan selama menempuh perkuliahan dalam bentuk karya ilmiah. Selain itu diharapkan penelitian menjadi salah satu pengalaman untuk menjadi salah satu panduan dalam pelaksanaan penelitian di kemudian hari. Penelitian yang dilakukan diharapkan menambah pengetahuan peneliti tentang *trash talking* pada pengguna *game online* agar tidak membiasakan budaya *trash talking* yang dapat merusak etika berbahasa generasi selanjutnya.

b. Bagi Mahasiswa UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Karya ilmiah yang telah dibuat oleh peneliti diharapkan memberi manfaat kepada mahasiswa UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember khususnya kepada user game online yang melakukan *trash talking* dalam sebuah permainan. Hasil penelitian ini juga diharapkan menjadi sumber bacaan mahasiswa agar menambah pengetahuan tentang *trash talking* pada pengguna game online.

c. Bagi Almamater

Harapan peneliti, hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi UIN Kiai Haji Achmad Sidiq Jember, terutama Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam, Fakultas Dakwah. Karya tulis ini diharapkan menjadi tambahan pengetahuan di bidang komunikasi dan menjadi referensi tambahan bagi peneliti lain yang sedang meneliti topik yang sama.

## E. Definisi Istilah

### 1. Perilaku *Trash Talking*

Ucapan sampah atau *trash talking* adalah salah satu bentuk komunikasi verbal yang digunakan oleh masyarakat dengan berbagai tujuan, baik positif maupun negatif.<sup>10</sup> *Trash talking* merupakan salah satu bentuk *cyberbullying* di dunia game online adalah melalui komunikasi verbal, yang dikenal sebagai *trash talking*.

<sup>10</sup> Johnson, C., & Taylor, J. (2019). More than Bullshit: Trash Talk and Other Psychological Tests of Sporting Excellence. *Sport, Ethics and Philosophy*,14(1), 47–61. <https://doi.org/10.1080/17511321.2018.1535521>

*Trash talking* dalam penelitian ini mengarah pada *trash talking* pada pengguna game online yang merujuk pada praktik komunikasi agresif, kasar dan merendahkan antara pemain selama atau setelah sesi bermain game online. Perilaku ini melibatkan upaya untuk memperlihatkan keangkupan, mengancam, memancing emosi, dan pada akhirnya merusak psikologis lawan, baik melalui kata-kata maupun tindakan.<sup>11</sup> Hal ini berupa penggunaan bahasa tidak sopan, mengeluarkan kata-kata kotor atau menyebarkan informasi negatif tentang lawannya dengan tujuan untuk menjatuhkan atau merendahkan lawan.

Pemain menggunakan penjelasan ini untuk mengintimidasi lawan, menunjukkan dominasi, atau merayakan kemenangan dengan cara yang kurang pantas. Dalam beberapa kasus, *trash talking* juga bisa menjadi respons atas kekalahan atau frustrasi dalam permainan. Namun, penting untuk menyadari bahwa perilaku ini dapat memiliki dampak negatif yang besar. Hal ini dapat menciptakan lingkungan yang tidak menyenangkan dan lingkungan toxic dalam komunitas game, yang dapat merugikan pengalaman bermain bagi semua pemain, terutama mereka yang baru atau yang kurang berpengalaman. Selain itu, *trash talking* juga dapat memperkuat stereotip negatif tentang komunitas game secara keseluruhan.

---

<sup>11</sup> Putri, W. M., Hamiyati, N., & Doriza, S. (2020). Dampak game online : Studi fenomena perilaku trash-talk pada remaja. *Jurnal Psikologi Malahayati*, 2(2), 72–85

Meskipun beberapa orang menganggap *trash talking* sebagai bagian dari budaya game yang umum, banyak platform game memiliki kebijakan yang melarang atau menghukum pemain yang terlibat dalam perilaku tersebut. Ini menunjukkan pentingnya menjaga etika dan perilaku yang baik dalam interaksi online, serta mempromosikan lingkungan yang ramah dan inklusif bagi semua pemain.

## 2. Game Online

Jenis permainan yang terhubung melalui internet. Ini merupakan permainan elektronik yang terkoneksi dengan internet dan dimainkan menggunakan perangkat komputer, ponsel pintar, laptop, perangkat game lainnya dan bersifat multiplayer atau dapat dimainkan oleh banyak pengguna di waktu yang sama.

Permainan daring ini umumnya memberi kesempatan pemain untuk terhubung dengan pemain lainnya.<sup>12</sup> Hal itu memungkinkan interaksi antar pemain baik dalam permainan, seperti pertarungan atau tembak-menembak, maupun melalui pesan. Game online menawarkan pengalaman bermain yang menarik dan penuh tantangan, termasuk keseruan dalam berkomunikasi dengan pemain lain di dalam dunia game yang luas dan tak terbatas. Dulu, game online hanya dimainkan oleh satu atau dua orang, tetapi sekarang dengan kemajuan teknologi internet, ratusan orang dapat bermain game online bersamaan.<sup>13</sup>

---

<sup>12</sup> Antonim Tri Setio Nugroho, *Definisi Game dan JenisJenisnya*, (Jakarta:Gramedia, 2016), 78.

<sup>13</sup> Eriska Siburian and others, "Pengaruh Bermain Game Online Terhadap Prestasi Belajar Siswa Di SD", *JURNAL PAJAR (Pendidikan dan Pengajaran)*, 6.5 (2022) 60-73

Bagi para pemain game online yang ingin tetap berinteraksi dengan gamer lain di berbagai tempat (baik sebagai lawan atau teman bermain), ini meningkatkan minat para gamer untuk lebih terlibat dengan komunitas gamer lainnya. Hal ini disebut dengan mabar atau main bareng. Asal muasal frasa "mabar" atau "main bareng" bermula dari budaya gaming daring yang mengalami pertumbuhan pesat. Mabar pertama kali muncul di dalam lingkungan komunitas para gamer di Indonesia amepada permulaan tahun 2000-an, ketika popularitas game daring mulai meningkat di kalangan pemain Indonesia.

Dalam ranah permainan daring, terutama dalam game multipemain seperti RPG (Role-Playing Game) atau MOBA (Multiplayer Online Battle Arena) seperti Mobile Legends, sering kali para pemain mengajak teman-teman mereka untuk bermain bersama dalam satu sesi permainan. Undangan ini umumnya dipersingkat menjadi "mabar" untuk memudahkan komunikasi antar para pemain. Pertumbuhan industri game dan meningkatnya jumlah komunitas pemain yang aktif di platform daring, frasa "mabar" semakin meluas penggunaannya dalam berbagai bahasa di seluruh dunia, tidak hanya di Indonesia.

Selain membantu para gamer dalam bermain, multiplayer online juga dapat digunakan sebagai platform untuk berinteraksi seperti halnya dalam percakapan. Interaksi ini bisa berupa pengenalan, transaksi, atau bahkan membuat janji pertemuan, bahkan dalam sisi negatifnya juga bisa saling menjatuhkan atau membuat down pemain lawan agar kalah

dan sebagainya. Interaksi seperti ini membuat lambang yang menjadi identitas bagi para gamer dalam komunitas yang mereka bentuk merupakan bagian dari identitas mereka sebagai gamer. Interaksi antar pemain dalam lingkungan virtual game online seringkali disertai dengan fitur-fitur seperti obrolan suara/teks, papan peringkat, dan pembaruan konten berkala. Selain itu, game online sering menawarkan aspek sosial, di mana pemain dapat bergabung dalam kelompok atau komunitas, bermain bersama, dan bahkan membentuk persahabatan di luar permainan.

Tren terbaru dalam game online mencakup peningkatan integrasi fitur sosial, perkembangan teknologi augmented reality dan virtual reality untuk pengalaman bermain yang lebih realistis.<sup>14</sup> Memberikan perhatian yang lebih besar terhadap keamanan dan pengawasan untuk melindungi pemain dari perilaku yang tidak etis. Game online juga semakin memperhatikan inklusivitas dan diversitas dalam permainan serta komunitasnya, dengan tujuan menciptakan lingkungan yang ramah dan menyenangkan bagi semua pemain.

### 3. Mobile Legends

Mobile Legends atau Bang Bang adalah sebuah permainan *Multiplayer Online Battle Arena* (MOBA) yang dibuat oleh Moonton. Permainan ini memungkinkan pengguna untuk memilih hero favorit dan membentuk tim dengan teman-teman lainnya untuk berkompetisi

---

<sup>14</sup> Astra Digital. 2023. Tren Terbaru dalam Teknologi Augmented Reality (AR) dan Virtual Reality (VR), diakses pada 17 Mei 2024.

dalam pertempuran 5v5 melawan pemain lain yang nyata. Fitur-fitur utama permainan ini meliputi peta klasik MOBA, pertempuran 5v5, strategi tim, dan kontrol yang mudah digunakan. Permainan ini juga menawarkan sistem rekonfigurasi yang kuat untuk mengatasi masalah koneksi yang terputus, serta bantuan AI yang dapat mengontrol karakter sementara jika pengguna tidak tersambung ke internet. Mobile Legends Bang Bang dapat diunduh secara gratis dan dimainkan, namun beberapa item dalam permainan bisadibeli dengan uang asli. Permainan ini juga memiliki sistem penilaian yang memungkinkan pengguna untuk meningkatkan kemampuan mereka dan berpartisipasi dalam kompetisi e-Sports.

Mobile Legends adalah permainan game daring multipemain yang dibuat dan dirilis oleh Moonton.<sup>15</sup> Mobile Legends Bang Bang adalah game multiplayer online yang dimainkan melalui perangkat mobile, yang dikembangkan dan dipublikasikan oleh Moonton. Diluncurkan

secara global pada 14 Juli 2016, game ini termasuk dalam genre

Multiplayer Online Battle Arena (MOBA) yang menuntut strategi ini biasanya dimainkan oleh 5-10 dalam hal meningkatkan level karakter untuk bertarung dengan musuh, perbedaannya terletak pada pertempuran langsung antar pemain dalam tim yang memainkan peran penting dalam setiap ronde pertempuran.

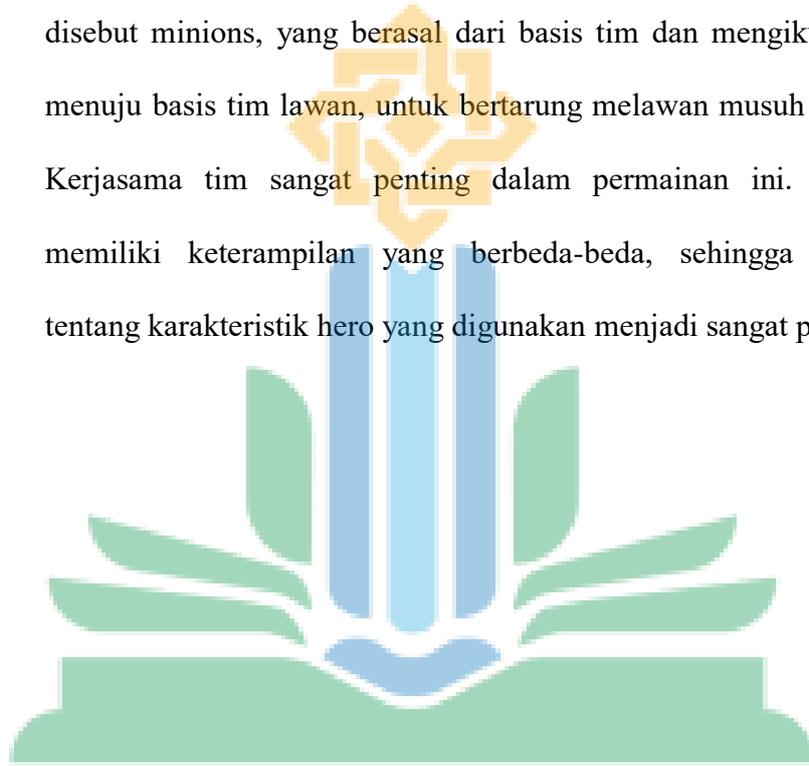
---

<sup>15</sup> Amedaim. Inilah Sejarah dan Pencipta Mobile Legends. 2022. Diakses pada 17 Mei 2024

Mobile Legends Bang Bang memiliki beragam jenis hero atau karakter unggulan. Setiap pemain dari tim yang berpartisipasi dalam permainan hanya diperbolehkan menggunakan satu hero dalam satu ronde pertandingan. Setelah pertandingan selesai, mereka dapat memilih hero lain untuk game selanjutnya. Baru-baru ini, peneliti sering melihat banyak mahasiswa yang enggan untuk meninggalkan smartphone mereka, terutama ketika berada di sekitar rumah, kampus, warung kopi, atau kafe.. Game Mobile Legends Bang Bang telah menjadi sangat populer belakangan ini. Sebelumnya, ada Game online lain yang juga sangat terkenal adalah Clash of Clans (COC). Namun, seiring berlalunya waktu, minat terhadap COC mulai menurun, dan sekarang banyak orang yang beralih ke Mobile Legends Bang Bang. Permainan ini masuk dalam kategori yang sangat terkenal. Mobile Legends Bang Bang memiliki pemain yang sering kali memfavoritkan karakter-karakter tertentu karena kemampuan mereka yang luar biasa dan kemudahan penggunaannya.

Game ini didesain untuk dimainkan di smartphone dan memiliki aturan main yang berfokus pada pertarungan antara dua tim. Setiap tim berusaha untuk menyerang dan menghancurkan basis musuh sambil juga melindungi basis mereka sendiri. Untuk melakukannya, mereka harus mengontrol tiga jalur yang dikenal sebagai top, middle, dan

bottom, yang menghubungkan kedua basis tersebut.<sup>16</sup> Pada masing-masing tim, ada lima pemain yang mengendalikan karakter mereka yang biasa disebut hero dari perangkat mereka. Ada juga karakter kontrol dalam permainan ini, terdapat komputer yang lebih lemah yang disebut minions, yang berasal dari basis tim dan mengikuti tiga jalur menuju basis tim lawan, untuk bertarung melawan musuh dan menara. Kerjasama tim sangat penting dalam permainan ini. Setiap hero memiliki keterampilan yang berbeda-beda, sehingga pemahaman tentang karakteristik hero yang digunakan menjadi sangat penting.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

---

<sup>16</sup> Muhammad Fatih Billah, 2021. Pengaruh Game Mobile Legend Terhadap Perkembangan Emosi Siswa Mi Al Hidayah Tarik Sidoarjo.

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Kajian Terdahulu

Di bagian ini, peneliti memaparkan temuan dari penelitian sebelumnya yang relevan dengan penelitian yang akan dilakukan dan merangkumnya secara singkat. Dari langkah tersebut, peneliti dapat menunjukkan seberapa orisinalitas dan relevansi penelitian yang akan dilakukan. Studi sebelumnya yang relevan dengan penelitian ini adalah. :

**Tabel 1.1**  
**Penelitian Terdahulu**

No	Penulis	Judul	Persamaan	Perbedaan
1	Mia Ambarwati	<i>Trash talking</i> Pemain Mobile Legends: Bang Bang Mahasiswa FKIP UNS	Persamaan penelitian ini dengan penelitian penulis adalah sama-sama meneliti tentang <i>trash talking</i> pada pengguna game online	Perbedaan penelitian ini yaitu jika penelitian peneliti fokus penelitiannya bagaimana <i>trash talking</i> terjadi dan dampak apa yang terjadi, sedangkan penelitian ini lebih di spesifikasikan bagaimana <i>trash talking</i> yang terjadi.
2	Dewa Krisna Putra Sakti	Dampak Negatif Game	Penelitian yang ada pada skripsi	Perbedaan penelitian ini yaitu

		Online Mobile Legend Terhadap Etika Komunikasi (Kebiasaan <i>Trash Talking</i> ) Siswa di SD Negeri 08 Prumnas Batu Galing	ini dengan penelitian yang ditulis oleh peneliti adalah sama-sama membahas tentang kebiasaan <i>trash talking</i> .	jika penelitian penulis berfokus pada viralnya <i>trash talking</i> , dampak dan solusinya. Sedangkan penelitian ini berfokus pada dampak Mobile Legends nya saja.
3	Amalia Nur Farihah	Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik MI Ta'allamul Huda	Persamaan penelitian ini dengan penelitian penulis adalah sama-sama meneliti tentang game online.	Perbedaan penelitian ini yaitu jika penelitian peneliti berfokus pada salah satu game online. sedangkan penelitian ini lebih fokus pada semua game online yang berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa.

4	Megan Febry Wibowo	<i>Trash talking</i> Dalam Game Online Pubg Mobile	Persamaan yang ada dalam penelitian ini adalah pembahasan yang sama tentang <i>trash talking</i> dalam game online	Perbedaan penelitian ini yaitu jika penelitian penulis subjek penelitiannya adalah pengguna games Mobile Legends, sedangkan subjek penelitian ini lebih untuk pengguna games PUBG Mobile.
5	Ahmad Aidul Aqsa	Pengaruh Game Online Terhadap Perilaku Komunikasi Mahasiswa Komunikasi Dan Penyiaran Islam Fakultas Dakwah Dan Komunikasi Uin Alauddin Makassar	Persamaan dari penelitian ini adalah sama- sama membahas tentang bagaimana game online mempengaruhi komunikasi penggunanya.	Perbedaan penelitian ini yaitu jika penelitian penulis berfokus pada salah satu game online saja sedangkan penelitian ini fokus pada semua game online yang mempengaruhi perilaku komunikasi mahasiswa

Penelitian-penelitian terdahulu yang dijadikan kajian teori atau panduan terdahulu oleh peneliti agar peneliti dapat lebih fokus dalam pengkajian dan pembahasan masalah penelitiannya. Dalam penelitian ini, peneliti melakukan penelitian dengan subyek pengguna game online Mobile Legends Mahasiswa UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember. Peneliti akan membahas tentang perilaku *trash talking* pada pengguna game online Mobile Legends dan peneliti akan memberikan upaya untuk mengurangi fenomena tersebut.

## B. Kajian Teori

### 1. *Trash Talking*

#### a. Pengertian *Trash Talking*

Perilaku seseorang dalam masyarakat dapat bervariasi, tergantung pada interaksi dan respon antarindividu yang menciptakan beragam perilaku baik dan buruk. Perilaku seseorang bisa memengaruhi keberlangsungan interaksi tersebut. *Trash talking*, sebagai contoh satu bentuk sikap kurang baik yang biasanya dikenal dengan perilaku *toxic* yang dapat merusak kenyamanan orang lain. Dalam bahasa Inggris *toxic* berarti racun, maksudnya yaitu bentuk sikap negatif penyebab rusaknya interaksi verbal ataupun non verbal.<sup>17</sup>

*Trash talking* atau ucapan sampah merupakan bentuk kata dan umpatan dengan arti negatif. Sejarah *trash talking* awal mulanya

---

<sup>17</sup> Cahyo Sukma Wardana. 2022. *Trash-Talk dan Perubahan Perilaku Komunikasi*.

sering diterapkan oleh juara tinju kelas berat Muhammad Ali pada tahun 1960-an dan 70-an. Pada tahun 1963, Ali bahkan merilis album rekaman yang terkenal berjudul "I Am the Greatest!", yang sebagian besar berisi puisi berkaitan dengan trash talk, sebuah frase yang kemudian menjadi ciri khasnya. Sejak saat itu, trash talk telah menjadi hal yang umum di kalangan petinju, pegulat, dan bahkan sekarang. bentuk intimidasi dari dunia gaming melakukan *trash talking* yang merupakan perilaku para gamers.

*Trash talking* menggambarkan kepribadian buruk dan dapat memunculkan sebuah konflik, serta dapat memunculkan sanksi sosial.<sup>18</sup> Terdapat dua faktor yang menyebabkan pemain melakukan *trash talking*, yakni faktor internal dan faktor eksternal. Faktor eksternal meliputi pengaruh lingkungan, perubahan cuaca, gangguan dari penyedia layanan internet, perangkat yang dipilih untuk bermain (HP) yang tidak memenuhi spesifikasi yang dibutuhkan oleh game, dan dampak dari media daring. Sedangkan faktor internal diantaranya Cara bermain yang tepat, tetapi hasilnya tidak sesuai dengan harapan pemain bermain memulai game dengan orang asing, pengaruh media game online MLBB, karakter pemain yang tidak baik, keterbatasan bahasa pengguna game online, pemain ternetru yang *trash talking*, dan pengguna game yang awam peraturan game.

---

<sup>18</sup> Nurul Warits Marinsa Putri. (2020) Dampak game online: studi kasus fenomena perilaku Trash-Talk pada Remaja.

b. Jenis *Trash talking*

1) *Trash talking* dengan kata hewan

Hewan, sangat jauh berbeda dengan manusia yang memiliki insting. Hewan merupakan makhluk hidup yang bebas. Di luar itu, manusia dan hewan dapat bertahan hidup secara berdampingan. Beberapa hewan tidak hidup berdekatan dengan manusia karena pertimbangan agama dan kesehatan. Karena sifat buruk dari hewan-hewan tersebut, banyak orang dan pemain game menggunakan nama-nama hewan sebagai kata umpatan. Nama hewan tertentu dipilih sebagai umpatan karena hewan tersebut dianggap najis menurut agama Islam.

2) *Trash talking* dari kata bagian tubuh manusia

Anggota tubuh manusia adalah struktur yang dirancang dengan sempurna oleh Tuhan, yang masing-masing memiliki fungsi yang berbeda. Namun, tidak semua bagian tubuh dapat dibicarakan secara terbuka. Oleh karena itu, beberapa orang menggunakan nama-nama bagian tubuh yang kurang umum dalam bentuk *trash talking* dengan maksud tertentu..

3) *Trash talking* dengan kata sifat

Kata yang menggambarkan karakteristik atau watak benda maupun seseorang. Orang-orang sering mengambil kata sifat yang buruk sebagai kata umpatan dengan tujuan menyakiti hati orang lain.

#### 4) *Trash talking* dengan kata benda

Kata yang menunjukkan suatu objek, sehingga memudahkan manusia dalam memahami berbagai jenis benda. Namun, saat ini banyak orang yang menggunakan kata-kata kasar atau tidak pantas sebagai umpatan. Contoh seperti sebuah aktivitas yang dinilai kurang baik di sekitarnya.<sup>19</sup> Contohnya, suatu aktivitas yang dianggap buruk di lingkungan digunakan sebagai umpatan untuk menggambarkan seseorang yang dianggap menjijikkan karena cara bermain para gamers.

#### 5) *Trash talking* dengan menggunakan kata kerja

Kata yang mengartikan sebuah perilaku. Ada sebuah frasa yang di khalayak ramai dapat diartikan menjadi seorang banyak bicara. Hal tersebut sering dijadikan sebagai umpatan untuk merespon seseorang yang banyak bicara tetapi tidak bertindak, atau untuk menyuruh mereka segera diam.

#### 6) *Trash talking* Keadaan Seseorang

Kata-kata kasar berdasarkan kondisi orang adalah jenis umpatan yang disesuaikan dengan situasi orang yang menjadi sasarannya. Banyak yang menggunakan umpatan ini dengan tujuan merendahkan orang lain. Salah satu contohnya adalah kata yang digunakan untuk mempermalukan orang yang menjadi target *trash talking*.

<sup>19</sup> Al Qahthani, Said bin Ali, Dakwah Islam Dakwah Bijak, terjem. Masykur Hakim. (Jakarta: Gema Insani Press, 1994), hlm. 67.

### 7) *Trash talking* Terhadap Profesi

Kata-kata kasar berdasarkan profesi adalah bentuk umpatan yang seringkali merendahkan pekerjaan tertentu. Dalam umpatan profesi, sering digunakan model yang mengacu pada pekerjaan rendah atau yang diharamkan oleh agama. Banyak orang menggunakan umpatan terkait profesi rendah untuk merendahkan status sosial seseorang. Salah satu contohnya adalah umpatan terkait pekerjaan yang diharamkan oleh agama dan dianggap sebagai pekerjaan yang paling rendah karena merugikan manusia.

Ditinjau dari fungsi profesinya jelas bahwa ucapan sampah berupa kata-kata kasar yang diucapkan oleh para pemain game biasanya muncul secara spontan karena merasa kesal atau tidak puas terhadap suatu keadaan. Kata-kata kasar ini merupakan ekspresi spontan yang mengandung kata-kata toxic sebagai bentuk pengekspresian emosional dari penutur, sesuai dengan fungsi bahasa yang dijelaskan oleh Jakobson.

#### c. Indikator *Trash Talking*<sup>20</sup>

##### 1) Indikator sulit menerima keadaan

Kesulitan menerima situasi sering kali terjadi ketika seseorang mengalami peristiwa yang mengganggu dan menimbulkan kemarahan. Ini mengindikasikan bahwa

<sup>20</sup> Dean Marcella, Hasan Sazali. 2023. Fenomena Trash-Talking Antar Pemain Game Online Mobile Legends: Bang Bang (Studi Kasus Mahasiswa Ilmu Komunikasi Uin Sumatera Utara)

ketidakmenerimaan terhadap situasi menunjukkan ketidaksukaan dan kekesalan pemain terhadap kondisi yang sedang terjadi dan dialami dalam permainan.

2) Indikator Menantang pemain lain

Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia, "menantang" berasal dari kata "tantang" yang berarti mengajak untuk berkelahi, bertanding, atau berperang. Oleh karena itu, "menantang pemain lain" berarti mengajak pemain lain untuk bersaing, bertanding, atau berperang.

3) Indikator Memprovokasi pemain lain

Memprovokasi pemain lain berarti melakukan tindakan yang bertujuan untuk memancing agar orang lain merasa emosi.

4) Indikator Terprovokasi pemain lain

Terprovokasi oleh pemain lainnya artinya terhasut atau terpancing untuk merasa marah terhadap pemain lain yang melakukan provokasi.

5) Indikator Mendominasi gamers lain

Mengalahkan dan mendominasi pemain lain adalah menciptakan keunggulan dalam permainan. Pemain yang lebih unggul atau kuat akan mengontrol permainan dan bisa mengintimidasi lawan yang lebih lemah.

#### 6) Indikator Kekecewaan

Kekecewaan merupakan perasaan tidak puas karena sesuatu tidak memenuhi harapan atau keinginan. Dapat disimpulkan bahwa kekecewaan dalam konteks permainan adalah hasil dari ketidakpuasan karena hasil permainan tidak sesuai dengan ekspektasi pengguna game online.

#### 7) Indikator Memotivasi

Motivasi adalah dorongan yang mendorong individu, baik secara sadar maupun tidak sadar, untuk melakukan tindakan tertentu dengan tujuan yang spesifik. Dalam intinya, memotivasi berarti memberikan dorongan kepada orang lain agar mereka dapat melakukan sesuatu dengan lebih baik.

## 2. Game Online

Menurut data dari [idntimes.com](http://idntimes.com) pada tahun 2019, Indonesia berada di peringkat ke-17 untuk jumlah pemain game aktif terbanyak. Jenis game

yang populer di Indonesia antara lain strategi dengan 37%, aksi petualangan 24%, balap 24%, simulasi 15%, dan arcade 9%.

Perkembangan ini membuka peluang bagi para pemain game untuk serius dalam bermain, terutama dengan munculnya E-Sport yang mengarahkan mereka untuk menjadi Pemain Profesional (ProPlayer). Menurut Borowy dan Jin, E-Sport atau olahraga elektronik adalah bentuk kompetisi di mana pemain bersaing melalui video game yang terhubung melalui jaringan. Konsep ini telah populer sejak tahun 1980-an. Meskipun olahraga

biasanya dikaitkan dengan aktivitas fisik, E-Sport didefinisikan sebagai kompetisi video game yang dilakukan secara profesional dan daring.<sup>21</sup>

a. Pengertian Game Online

Game online adalah bentuk permainan yang dimainkan melalui jaringan internet, memfasilitasi interaksi antar-pemain di skala global. Jenisnya meliputi MMORPG, permainan sosial, dan kompetitif. Dalam game ini, pemain dapat membentuk karakter, membangun strategi, dan berpartisipasi dalam komunitas daring yang dinamis. Game online memiliki beberapa karakteristik yang mencirikan pengalaman bermain daring. Karakteristik tersebut melibatkan interaktivitas tinggi antara pemain, keberlanjutan pengalaman melalui waktu, dan kemampuan untuk berkolaborasi atau bersaing dengan pemain lain secara global.<sup>22</sup>

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, game adalah suatu bentuk permainan. Permainan sendiri adalah kegiatan yang dilakukan untuk rekreasi atau hiburan yang melibatkan satu orang atau lebih.

Game online merupakan jenis permainan komputer yang menggunakan internet sebagai medianya. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Mukodin pada tahun 2004, internet menyediakan berbagai kemudahan yang dapat diakses, seperti penggunaan email sebesar 88%, world wide web 84%, chatting 79%, mengunduh file 68%, serta menggunakan usenetnewagroup 18%. Selain itu, game online juga menjadi salah satu

<sup>21</sup> Alvie Rosalino Triantama & Edi Santoso, —Model komunikasi Virtual Pemain Game PUBG Mobile menggunakan studi etnografi virtual pada kelompok game online PUBG Mobile RPX E-Sportl, Vol.7, No.1 (2019), h.54.

<sup>22</sup> Taylor, T. L. (2006). "Play Between Worlds: Exploring Online Game Culture." MIT Press

produk teknologi yang memberikan manfaat hiburan dengan penggunaan sebesar 16%.<sup>23</sup>

Terkadang, Game online seringkali disediakan oleh penyedia layanan internet sebagai tambahan bagi pelanggan mereka. Penggunaan game ini dapat melalui sistem yang disediakan oleh pengembang game atau langsung melalui internet. Perkembangan game online sangat dipengaruhi oleh kemajuan teknologi komputer dan jaringan komputer. Dulu hanya berskala kecil, namun sekarang berkembang pesat seiring dengan perkembangan internet. Game online terus berkembang dari segi teknologi dengan pesat.

Game online telah memberikan perubahan cara kita berinteraksi dengan orang lain bisa terjadi karena bermain game online. Namun, jika digunakan secara berlebihan, game online dapat berdampak negatif pada kesehatan fisik dan mental. Bermain game online secara berlebihan bisa merusak penglihatan dan menyebabkan penurunan berat badan. Menurut Burhan dalam Tsharir, game online adalah game yang dapat dimainkan oleh banyak pemain secara bersamaan melalui internet.

Dapat didefinisikan bahwa game online adalah jenis permainan yang dimainkan melalui jaringan, Di sini, pemain berinteraksi satu sama lain untuk mencapai tujuan, menyelesaikan misi, dan mencetak skor tertinggi dalam permainan lingkungan daring. Permainan daring

---

<sup>23</sup> Angela. (2013). Pengaruh game online terhadap motivasi belajar siswa SDN 015 Kelurahan Sidomulyo Kecamatan Samarinda Ilir. Jurnal Komunikasi Universitas Mulawarman , 532

dapat dianggap sebagai ekspresi dari dorongan batin seseorang untuk meraih kemenangan dalam konteks permainan tersebut.<sup>24</sup> Dari definisi tersebut, game merupakan aktivitas yang dapat dimainkan dengan aturan tertentu, menghasilkan pemenang dan pecundang. Game online adalah jenis game yang diakses dengan menggunakan internet atau jaringan. Dalam konteks game online, terjadi kompetisi antar pemain yang memungkinkan mereka untuk bersaing sesama dan merasa bangga atas pencapaian yang mereka raih dibandingkan dengan teman-teman mereka.

#### b. Aspek Pengaruh Game Online

Beberapa aspek pengaruh game online adalah :

- 1) *Compulsion* (kompulsif atau dorongan untuk melakukan secara terus menerus)

Merujuk pada dorongan kuat yang berasal dari dalam diri sendiri untuk melakukan suatu aktivitas secara berulang-ulang.

Dalam konteks game online, perilaku kompulsif mengacu pada gangguan kecemasan di mana seseorang merasa terdorong untuk terus bermain game secara berlebihan, bahkan ketika hal tersebut mengganggu fungsi sehari-hari mereka dan menimbulkan ketidaknyamanan yang signifikan.<sup>25</sup>

---

<sup>24</sup> Chen, Wei, dkk. "Understanding Player Motivation in Online Gaming: A Qualitative Study." *Journal of Online Gaming Research* 15, no. 3 (2024): 78-92.

<sup>25</sup> Primaya Hospital. 2020. *Kompulsid dan Impulsif*. Diakses pada 1 Mei 2024.

2) *Withdrawal* (penarikan diri)

Mengacu pada pengertian tersebut, "resistensi" dalam konteks ini adalah kemampuan seseorang untuk menahan atau menghindari dorongan untuk bermain game online secara berlebihan.<sup>26</sup> Seseorang yang terpengaruh oleh game online mungkin merasa sulit untuk mengontrol apa yang mereka mau agar bertahan dalam permainan, mirip dengan seorang perokok yang sulit untuk berhenti merokok.

3) *Tolerance* (toleransi).

Pada konteks ini, toleransi adalah perilaku untuk menerima situasi saat melakukan suatu aktivitas. Biasanya, toleransi ini terkait dengan seberapa lama waktu yang luang untuk melakukan sesuatu, seperti bermain game online. Mayoritas pemain permainan daring akan terus bermain sampai mereka merasakan puas.

4) Masalah hubungan interpersonal dan kesehatan.

Permasalahan yang terkait dengan interaksi sosial dan kesehatan sering muncul pada pecandu game online. Mereka cenderung tidak memperhatikan hubungan interpersonal mereka karena terlalu fokus pada game online. Hal yang sama berlaku untuk masalah kesehatan, di mana mereka sering mengabaikan aspek-aspek penting seperti waktu tidur yang cukup, kebersihan diri, dan pola makan yang sehat dan teratur.

---

<sup>26</sup> Fitri Mitakhul Janah, 2022. Penerapan Pendekatan Rebt Untuk Menurunkan Tingkat Penarikan Diri (*Withdrawal*) Pada Siswa Sma Negeri 1 Gedeg

c. Dampak negatif dan positif game online

Dampak negatif game online bagi pelajar meliputi kecenderungan untuk malas belajar dan menghabiskan waktu luang untuk bermain game, mengganggu jadwal belajar, mengurangi waktu untuk belajar dan membantu orang tua setelah sekolah, serta mengalihkan uang jajan atau uang sekolah untuk bermain game, dan dapat menyebabkan pola makan yang tidak teratur. Di sisi lain, dampak positif game online bagi pelajar termasuk kemudahan pengawasan orang tua terhadap pergaulan mereka, peningkatan aktivitas otak dan kemampuan berpikir, serta peningkatan refleksi berpikir dan responsibilitas dalam pembelajaran. Dampak positif yang umum yaitu bermain game online bisa menjadi bentuk pelampiasan yang menghibur ketika seseorang menghadapi masalah, membantu mereka melupakan masalah tersebut sementara waktu karena fokus pada permainan.<sup>27</sup>

d. Faktor-faktor Penyebab Terpengaruh Game Online

1) Faktor internal :

- a) Pengguna game online memiliki dorongan kuat untuk mencapai nilai tertinggi dalam game online.
- b) Pengguna game online merasa bosan saat berada di rumah atau di sekolah.
- c) Ketidakmampuan menata dan melakukan kegiatan penting yang lain.

<sup>27</sup> A Qolbiyah "Implementasi Kurikulum Merdeka Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam" *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan Indonesia*, 1.1 (2022), 44-48.

d) Tingkat pengalaman pada game, maksudnya semakin lama seseorang bermain game online, semakin terampil mereka dalam permainan tersebut. Hal ini bisa membuat mereka semakin terikat pada permainan karena ingin mempertahankan prestasi mereka atau mencapai tujuan baru.<sup>28</sup>

e) Kurangnya kendali diri, sehingga tidak mempertimbangkan dampak negatif dari bermain game online secara berlebihan.

2) Faktor eksternal :

a) Lingkungan kurang dikondisikan. Teman, keluarga, atau komunitas online dapat mempengaruhi seberapa sering seseorang terlibat dalam permainan online. Seseorang memiliki teman-teman yang sering bermain game atau jika keluarganya mendorong penggunaan teknologi yang berlebihan, ini dapat meningkatkan kemungkinan terpengaruh oleh game online.

b) Kurangnya keterlibatan dalam hubungan sosial yang sehat, sehingga remaja memilih bermain game sebagai opsi hiburan yang menyenangkan.

c) Akses mudah dan luas terhadap perangkat seperti smartphone, tablet, dan komputer, serta koneksi internet yang cepat, membuat game online lebih mudah diakses oleh banyak orang.

---

<sup>28</sup> Badan Narkotika Nasional (BNN) Indonesia, "Survei Ketergantungan Game Online di Kalangan Remaja Indonesia", 2020.

Ketersediaan teknologi ini dapat meningkatkan waktu yang dihabiskan dalam permainan online.

- d) Budaya konsumsi game yang tinggi di lingkungan tertentu, baik dalam lingkungan sekolah, tempat kerja, atau di lingkungan tempat tinggal, dapat mempengaruhi kebiasaan bermain game seseorang. Faktor-faktor seperti norma sosial dan tekanan sebaya juga dapat mempengaruhi tingkat keterlibatan seseorang dalam permainan online.<sup>29</sup>
- e) Orang tua memiliki harapan yang tinggi terhadap anak-anak mereka untuk mengikuti berbagai kegiatan ekstrakurikuler seperti kursus atau les, sehingga kebutuhan dasar pelajar seperti waktu bermain dengan keluarga terabaikan.

### 3. Interaksi

#### a. Pengertian Interaksi

Interaksi adalah proses saling memengaruhi antara dua entitas atau lebih yang saling bertindak balas satu sama lain. Dalam konteks sosial, interaksi sering kali terjadi antara individu-individu atau kelompok-kelompok manusia dalam berbagai situasi dan lingkungan. Interaksi dapat melibatkan pertukaran informasi, emosi, atau tindakan fisik yang mempengaruhi perilaku dan pengalaman seseorang.<sup>30</sup>

Interaksi sosial merupakan hubungan saling memengaruhi antara individu, antara individu dan kelompok, serta antar kelompok.

<sup>29</sup> Kementerian Komunikasi dan Informatika Indonesia, "Laporan Kementerian Komunikasi dan Informatika Tahun 2021", 2021.

<sup>30</sup> Giddens, A. (2006). *Sociology*. Polity Press

Dalam pengertian ini, interaksi sosial melibatkan lebih dari satu individu dan terjadi melalui komunikasi serta kontak sosial. Interaksi sosial memiliki tujuan tertentu dan mencakup dimensi waktu yang meliputi masa lalu, masa kini, dan masa depan. Interaksi sosial dapat dibagi menjadi beberapa bentuk, seperti pertukaran sosial (*social exchange*), konflik sosial (*social conflict*), persaingan atau kompetisi, kerja sama, dan akomodasi. Bentuk-bentuk interaksi sosial ini mempengaruhi bagaimana individu dan kelompok berinteraksi dan berhubungan dengan satu sama lain.

Pola interaksi sosial memiliki ciri-ciri yang mempengaruhi bagaimana interaksi sosial terjadi dan berlangsung. Pola ini dapat berupa pola-pola perilaku yang terjadi secara berulang-ulang dalam jangka waktu yang lama, sehingga dapat membentuk hubungan sosial yang positif.

Dalam beberapa bidang ilmu, interaksi memiliki makna yang berbeda. Dalam statistik, interaksi adalah hubungan antara tiga variabel atau lebih, dan menggambarkan situasi di mana efek dari satu variabel kausal dapat mempengaruhi variabel lain. Dalam sosiologi, interaksi adalah tindakan antara beberapa objek, dan setiap "tindakan antara" yang memiliki efek dianggap sebagai interaksi. Interaksi sosial memegang peranan penting dalam kehidupan berkelompok, baik dalam lingkungan sosial maupun bisnis, karena bertujuan untuk membina relasi yang positif dan dapat memberikan manfaat. Interaksi

sosial adalah wujud saling bersosialisasi yang berwujud dalam sebuah tindakan.

Tanpa interaksi, seseorang tidak mungkin dapat membentuk sebuah kelompok atau masyarakat, maka manusia tidak dapat mengembangkan interaksi dan komunikasinya.<sup>31</sup> Komunikasi sebagai proses pengiriman pesan dari satu individu kepada individu lainnya dengan tujuan mempengaruhi perilaku atau pengetahuan mereka. Proses komunikasi memerlukan elemen-elemen seperti pengirim pesan, isi pesan, saluran atau media komunikasi, penerima pesan, dan efek yang dihasilkan dari komunikasi tersebut.<sup>32</sup>

Komunikasi adalah aspek yang fundamental dalam kehidupan manusia yang perlu dipahami dengan baik. Ini melibatkan proses seleksi dan pengiriman simbol-simbol dengan cara yang memungkinkan penerima untuk menginterpretasikannya dengan benar, menghasilkan tanggapan atau umpan balik yang sesuai dengan niat komunikator.<sup>33</sup>

b. Aspek-aspek dalam Interaksi

Interaksi merupakan fenomena yang kompleks dan penting dalam kehidupan sehari-hari. Interaksi manusia melibatkan berbagai bentuk komunikasi, pertukaran sosial, dan dinamika hubungan antarindividu yang memengaruhi berbagai aspek kehidupan sosial,

<sup>31</sup> Hafied Cangara Pengantar Ilmu Komunikasi, (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2012) h. 2 edisi 2.

<sup>32</sup> Hafied Cangara. Perencanaan & Strategi Komunikasi. Edisi Revisi. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada, 2014.

<sup>33</sup> Wiryanto. (2004). Pengantar Ilmu Komunikasi. Grasindo.

budaya, dan psikologis.<sup>34</sup> Pada interaksi terdapat beberapa aspek yang perlu diketahui sebagai berikut :

1) Etika Komunikasi Berbahasa Indonesia

Mencakup penggunaan bahasa yang sopan dan benar dalam berinteraksi dengan sesama. Misalnya, penggunaan kata ganti 'anda' atau 'kamu' sesuai dengan konteks hubungan antara pembicara.<sup>35</sup>

2) Kemajuan Teknologi dan Interaksi Digital

Dengan peningkatan penggunaan teknologi digital di Indonesia, cara orang berinteraksi telah berubah. Misalnya, popularitas media sosial telah membawa perubahan signifikan dalam pola komunikasi dan interaksi sosial.<sup>36</sup>

3) Keterlibatan dalam Aktivitas Bersama

Interaksi dengan teman sebaya sering melibatkan keterlibatan dalam aktivitas bersama seperti olahraga, permainan, atau kegiatan sosial lainnya, yang dapat memperkuat ikatan

antarindividu.<sup>37</sup>

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

<sup>34</sup> Gunawan, A. (2018). "Sosiologi untuk SMA/MA Kelas XI". Jakarta: PT Grafindo Media Pratama.

<sup>35</sup> Chaer, A. (2010). "Sosiolinguistik: Perkenalan Awal". Jakarta: Rineka Cipta

<sup>36</sup> Wahyudi, A. (2017). "Media Sosial dan Revolusi Komunikasi di Indonesia". Jakarta: Prenada Media

<sup>37</sup> Brown, B. B., & Larson, J. (2009). "Peer Relationships in Adolescence". Dalam R. M. Lerner & L. Steinberg (Eds.), "Handbook of Adolescent Psychology" (hlm. 74-103). Hoboken, NJ: John Wiley & Sons.)

#### 4) Adat dan Budaya Lokal

Norma-norma dan nilai-nilai dalam masyarakat adat Indonesia dapat mempengaruhi cara interaksi antarindividu. Misalnya, dalam beberapa suku, ada protokol khusus dalam berbicara dengan orang yang lebih tua atau dengan tamu.<sup>38</sup>

#### 5) Pendukung Sosial

Teman sebaya sering berperan sebagai pendukung sosial yang memberikan dukungan emosional, moral, dan praktis dalam kehidupan sehari-hari.<sup>39</sup>

#### 6) Kesamaan Minat dan Aktivitas

Interaksi dengan teman sebaya sering dipengaruhi oleh kesamaan minat, hobi, dan aktivitas yang memungkinkan individu untuk merasa nyaman dan terhubung satu sama lain.<sup>40</sup>

### 4. Etika Komunikasi

Dalam konteks fungsinya, etika berperan sebagai penentu, penilai, dan penentu terhadap tindakan seseorang, menentukan apakah tindakan tersebut dianggap baik, buruk, mulia, terhormat, atau merendahkan. Dengan demikian, etika berfungsi sebagai kerangka konseptual untuk perilaku yang dilakukan oleh individu.

Dalam era game online yang semakin berkembang, penting bagi para pemain untuk memahami peran etika komunikasi. Interaksi virtual di

<sup>38</sup> Koentjaraningrat. (2009). "Kebudayaan, Mentalitas, dan Pembangunan: Falsafah, Metode, dan Contoh". Jakarta: Gramedia Pustaka Utama

<sup>39</sup> Sarwono, S. W. (2015). "Psikologi Sosial: Individu dan Teori-teori Psikologi Sosial". Jakarta: Salemba Humanika

<sup>40</sup> Santrock, J. W. (2014). "Life-Span Development". Jakarta: Erlangga

dalam game tidak hanya menciptakan dunia hiburan, tetapi juga membentuk komunitas yang memerlukan etika komunikasi yang baik. Pada bagian ini penulis menjelaskan tentang bagaimana sopan santun, keakuratan informasi, dan empati menjadi landasan utama dalam membangun lingkungan game online yang positif dan inklusif.

Dalam etika, terdapat nilai-nilai yang digunakan sebagai dasar penilaian untuk menentukan apakah sesuatu dianggap baik atau buruk. Bertens menggambarkan etika sebagai kumpulan nilai-nilai dan norma-norma moral yang menjadi pedoman bagi individu atau kelompok dalam mengatur perilakunya.<sup>41</sup> Darwin dalam Johannesen mendefinisikan Etika sebagai prinsip-prinsip moral yang disetujui secara bersama oleh suatu kelompok masyarakat, yang mengarahkan perilaku individu dalam interaksi dengan individu lain dalam masyarakat..<sup>42</sup>

Etika dalam komunikasi pada game online bukan sekadar aturan tertulis, melainkan nilai-nilai yang mencerminkan sikap dan perilaku positif. Sopan santun dalam berbicara, menghormati pemain lain, dan menghindari bahasa yang merendahkan adalah bagian integral dari etika komunikasi. Keakuratan informasi juga menjadi penting, mengingat banyaknya informasi yang beredar dalam lingkungan game online. Menyebarkan informasi yang benar dan jujur adalah kunci untuk membangun kepercayaan di antara sesama pemain. Selain itu, kemampuan

---

<sup>41</sup> K. Bertens, *Etika*, Seri Filsafat Atma Jaya, (Jakarta : Gramedia Pustaka Utama, 2007)

<sup>42</sup> Darwin dalam, Richard L. Johannesen, *Ethics in Human Communication*, (Waveland Press : England, 1988).

untuk merasakan dan memahami perasaan serta perspektif pemain lain melalui empati menjadi fondasi etika komunikasi yang kuat. Menghargai perbedaan pendapat, mendengarkan dengan penuh perhatian, dan menghindari konflik yang tidak perlu adalah langkah-langkah yang dapat membantu memperkuat hubungan dalam komunitas game online. Berikut tiga etika dalam komunikasi antara lain :

a. Sopan Santun

Etika komunikasi mencakup keterlibatan dalam percakapan dengan sopan santun dan menghormati orang lain. Hindari penggunaan bahasa kasar atau merendahkan serta berusaha untuk mendengarkan dengan penuh perhatian.<sup>43</sup> Kesopanan adalah hal yang sangat penting dalam berkomunikasi, karena mencerminkan citra diri yang baik dan menghormati orang lain. Kesantunan dalam berkomunikasi adalah tentang menjaga nilai-nilai dan norma-norma sosial.

b. Ketepatan Informasi

Penting untuk menyampaikan informasi yang akurat dan jujur.

Menyebarkan informasi yang salah atau menyesatkan tidak hanya dapat merugikan orang lain, tetapi juga merusak kepercayaan dalam komunikasi.<sup>44</sup>

c. Empati

Etika komunikasi melibatkan kemampuan untuk merasakan dan memahami perasaan serta perspektif orang lain. Mempertimbangkan

<sup>43</sup> Goffman, E. (1959). "The Presentation of Self in Everyday Life."

<sup>44</sup> Pearson, C. M., & Clair, J. A. (1998). "Reframing Crisis Management." *Academy of Management Review*, 23(1), 59-76.

sudut pandang mereka, menunjukkan empati, dan menghormati perbedaan pandangan adalah bagian integral dari komunikasi etis.<sup>45</sup>

Orang yang peduli adalah mereka yang lebih memperhatikan kebutuhan dan perasaan orang lain daripada kebutuhan pribadinya.

Mereka berupaya untuk menghormati, berbuat baik, dan membuat orang lain merasa senang, serta tidak menyakiti perasaan orang lain.

### 5. Teori Behaviorisme Burrhus Frederic Skinner

Ada banyak teori dalam ilmu komunikasi yang berdasarkan pada konsep-konsep psikologi tentang manusia. Terdapat empat teori psikologi yang dianggap sebagai dasar dari teori komunikasi, yakni Psikologi Humanistik, Psikologi Kognitif, Psikoanalisis, dan Behaviorisme. Teori Behaviorisme, misalnya, berkontribusi pada pemahaman komunikasi interpersonal, kelompok, dan massa dengan asumsi bahwa manusia belajar dari lingkungannya. Oleh karena itu, teori-teori komunikasi cenderung mempertimbangkan pengaruh lingkungan terhadap individu.

Komunikasi memiliki beberapa karakteristik khas, seperti bersifat simbolik, tidak dapat dibalikkan, kompleks, memiliki dimensi sebab akibat, dan memiliki potensi untuk menimbulkan masalah. Karakteristik-karakteristik ini menunjukkan kompleksitas dalam proses komunikasi.

Oleh karena itu, penting untuk mengelola komunikasi dengan bijaksana dalam berbagai situasi. Dengan mengelola perilaku komunikasi dengan baik, dapat dihindari berbagai masalah yang mungkin timbul dalam

---

<sup>45</sup> Davis, M. H. (1994). "Empathy: A Social Psychological Approach." Westview Press.

komunikasi. Dalam konteks ini, pendekatan behaviorisme dalam psikologi dapat membantu kita memahami pola perilaku dalam berkomunikasi.

Pendekatan Behaviorisme menekankan pendekatan ilmiah yang objektif, di mana aspek subjektif dianggap tidak relevan. Pendekatan ini menyoroiti pengaruh lingkungan eksternal dalam membentuk perilaku seseorang. Menurut paham behaviorisme, perilaku manusia adalah hasil dari proses pembelajaran melalui latihan dan kebiasaan dalam merespons stimuli atau rangsangan tertentu yang diterima dalam kehidupan sehari-hari.

Sebelum berinteraksi dalam masyarakat, seseorang harus terlebih dahulu mengenali dirinya sendiri untuk menentukan tindakan selanjutnya. Tindakan tersebut akan membentuk perilaku yang konsisten dan berkelanjutan. Burrhus Frederic Skinner dilahirkan dari orang tua yang mengajarkan nilai-nilai kerja keras dan disiplin. Dia lahir di Susquchanna, Pennsylvania, pada 20 Maret 1904, dan meninggal pada usia 86 tahun di Massachusetts pada 18 Agustus 1990. Skinner senang melakukan aktivitas di luar rumah dan aktif selama masa kecilnya. Dia belajar Bahasa Inggris di Hamilton College, New York, sebelum melanjutkan pendidikan di bidang Psikologi di Universitas Harvard..<sup>46</sup>

Teori kepribadian behavioristik yang dikembangkan oleh para psikolog eksperimental didasarkan pada prinsip rangsangan, tanggapan,

---

<sup>46</sup> Bareb Setiadji, "Konsep Pendekatan Behaviorisme B. F Skinner Dan Relevansinya Terhadap Tujuan Pendidikan Islam" (Skripsi, Ponorogo, Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Ponorogo, 2020)

dan penguatan yang menyertainya. Kepribadian dipahami melalui studi perilaku manusia yang dapat diamati secara langsung dalam situasi dan kondisi tertentu. Pendekatan ini menekankan pentingnya hubungan antara perilaku manusia dan lingkungan sekitarnya. Respons terjadi karena adanya penguatan. Pengetahuan yang terbentuk melalui kaitan antara stimulus dan respons akan menjadi lebih kuat jika diperkuat. Skinner mengklasifikasikan penguatan menjadi positif dan negatif, yang akan menjaga perilaku agar tetap stabil. Asumsi dasar teori ini adalah bahwa perilaku memiliki hukum tertentu, dapat diprediksi, dan dapat dikontrol.

Menurut Skinner, aspek terpenting dalam proses belajar adalah penguatan dan hukuman. Penguatan adalah konsekuensi yang meningkatkan kemungkinan suatu perilaku akan terulang. Di sisi lain, hukuman adalah konsekuensi yang menurunkan kemungkinan suatu perilaku akan terulang. Penguatan dapat bersifat kompleks dan terbagi menjadi dua jenis, yaitu penguatan positif dan penguatan negatif.

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Dalam mengetahui realitas masalah dalam penelitian ini, peneliti menggunakan pendekatan kualitatif dengan tujuan untuk memahami gejala-gejala yang ada. Penelitian kualitatif dipilih sebagai metode penelitian karena fenomena yang ada, jenis penelitiannya adalah penelitian studi kasus. Penelitian ini meneliti sebuah kebiasaan yang dilakukan oleh para gamers tertentu. Studi kasus adalah penelitian yang cermat terhadap individu, kelompok, organisasi, program, atau entitas lainnya dalam jangka waktu tertentu. Tujuannya adalah untuk mengumpulkan deskripsi yang menyeluruh tentang entitas tersebut dengan mengumpulkan data yang kemudian dianalisis untuk mengembangkan teori.<sup>47</sup>

Alasan memilih penelitian kualitatif dengan studi kasus sebagai pendekatan penelitian pertama-tama karena data yang diperoleh berupa penjelasan naratif, bukan data numerik, sehingga memungkinkan susunan pada laporan dalam bentuk kalimat yang tersusun terstruktur. Kedua, dari pendekatan tersebut diharapkan dapat menciptakan hubungan yang lebih dekat dengan subjek penelitian dan informan saat mereka berpartisipasi dalam penelitian yang dilakukan agar memudahkan penulis untuk memperoleh data untuk bahan yang fakta di lapangan. Ketiga, peneliti berharap dari

---

<sup>47</sup> Dr. H. Zuchri Abdussamad, Metode Penelitian Kualitatif, (Makassar: CV. Syakir Media Press, 2021), 90

menggunakan pendekatan ini dapat memberikan jawaban yang komprehensif terhadap rumusan masalah yang telah diajukan.

## **B. Lokasi Penelitian**

Penelitian dilakukan di kampus UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang berlokasi di Jl. Mataram No. 1, Mangli, Kabupaten Jember. Alasan kampus ini menjadi lokasi penelitian karena peneliti sering menjumpai dan menemukan mahasiswa UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember melakukan *trash talking* saat bermain game online Mobile Legends. Perguruan tinggi keagamaan yang seharusnya menjunjung tinggi etika yang baik dan menjadikan mahasiswa yang berakhlakul karimah menjadi terhambat karena adanya *trash talking* yang semakin sering dilakukan oleh mahasiswa kampus ini. Tidak sedikit pula mahasiswa tersebut juga melakukannya saat tidak sedang bermain game online Mobile Legends, peneliti menduga bahwa hal tersebut salah satu dampak yang terjadi karena kebiasaannya dalam bermain game online Mobile Legends.

## **C. Subyek Penelitian**

Pada penelitian ini penulis ingin mengetahui penyebab terjadinya *trash talking* yang dilakukan oleh pengguna game online di lingkungan kampus UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, peneliti berharap setelah penelitian ini perilaku *trash talking* akan berkurang agar tidak merusak etika komunikasi pada umumnya. Oleh karena itu, penulis berupaya mencari informan dari mahasiswa dan mahasiswi aktif dengan kriteria pemain game online Mobile Legends. Dengan jumlah subyek penelitian sebanyak 15 mahasiswa dan

mahasiswa. Peneliti memilih subyek penelitian di setiap fakultas yang ada di UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember. Memperoleh 3 mahasiswa atau mahasiswa di setiap fakultasnya sesuai dengan kriteria yang sudah disebutkan diatas. Mahasiswa dan mahasiswa memiliki pengaruh besar terhadap adanya *trash talking* pada pemain game online Mobile Legends yang mana banyak berdampak tidak baik terhadap dirinya dan lingkungan disekitarnya.

#### **D. Teknik Pengumpulan Data**

Dalam penelitian dibutuhkan data yang lengkap agar mendapatkan sebuah hasil penelitian. Pemilihan metode yang tepat akan memastikan data yang objektif dan mendukung keberhasilan penelitian. Terdapat 3 teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

##### **1. Observasi**

Peneliti melakukan observasi terhadap 8 informan yang merupakan mahasiswa dan mahasiswa dari lima fakultas di kampus UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember. Dalam observasi, peneliti mencatat dan menganalisis apa yang peneliti amati tanpa memengaruhi atau mengubah situasi yang diamati. Peneliti mengamati bagaimana *trash talking* pada pemain itu muncul. Pada waktu yang berbeda peneliti mengamati pemain game online Mobile Legends berinteraksi dengan lawan dan kawannya pada game online tersebut. Observasi dilakukan sebanyak 6 kali dalam waktu yang berbeda. Dari observasi yang telah dilakukan, peneliti memperoleh data mengenai proses terjadinya *trash talking*, apa yang

menjadi penyebab pemain Mobile Legends melakukan *trash talking* dan dampak yang ditimbulkan dari perilaku *trash talking*.

## 2. Wawancara

Dalam penelitian ini peneliti melakukan wawancara kepada 7 mahasiswa dan mahasiswi dari lima fakultas UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember. Wawancara dilakukan di waktu dan tempat yang berbeda. Saat melakukan wawancara, peneliti telah menyiapkan susunan pertanyaan mengenai *trash talking* yang akan ditanyakan kepada informan. Dalam proses wawancara tidak jarang jawaban dari informan keluar topik yang dibicarakan, namun peneliti dengan spontan memberikan pertanyaan kepada informan agar kembali kepada topik semula sehingga data mengenai *trash talking* tersebut tetap diperoleh oleh peneliti.

Terdapat pula jawaban berkembang dari informan di luar pertanyaan terstruktur tetapi tetap relevan dengan permasalahan penelitian. Pada wawancara, peneliti mendapatkan banyak informasi mengenai *trash talking* yang menjadi kebiasaan mayoritas informan yang menjadi narasumber dalam wawancar ini. Mulai dari makna *trash talking* menurut individu masing-masing, seperti apa contoh *trash talking* serta sebab akibat adanya *trash talking* tersebut.

## 3. Dokumentasi

Beberapa dokumen yang sudah peneliti peroleh selama melakukan penelitian yaitu dokumentasi berupa foto ketika mahasiswa dan

mahasiswi pada saat bermain game online Mobile Legends. Selain itu, peneliti juga memperoleh data nama-nama mahasiswa dan mahasiswi pemain game online Mobile Legends yang menjadi informan dalam penelitian ini yakni dari 5 fakultas yang ada di UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember. Peneliti memperoleh informasi tentang UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember dan sejarahnya dari web perguruan tinggi tersebut.

### **E. Analisis Data**

Tahap berikutnya adalah mengumpulkan data yang telah diperoleh peneliti untuk memberikan gambaran tentang bagaimana data tersebut diolah. Dalam penelitian ini, peneliti mencari dan menyusun data yang diperoleh dari observasi, wawancara, dan dokumentasi secara sistematis.

Pada tahap ini, peneliti menggunakan analisis Milles dan Huberman yang dikutip oleh Hamid Patilima bahwa cara menganalisis data ada 3 yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.<sup>48</sup> Penelitian kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus-menerus. Langkah-langkah dalam penelitian model ini ada tiga, antara lain :

#### **1. Reduksi Data**

Pada tahap ini peneliti mengolah data mulai dari pemilihan, pemusatan perhatian, penyederhanaan, pengabstrakan, dan transformasi data mentah yang diperoleh dari catatan tertulis di lapangan. Proses ini terjadi secara terus-menerus selama penelitian hingga pembuatan laporan.

---

<sup>48</sup> Hamid Patilima, Metode Penelitian Kualitatif, 100-101

Dalam tahap reduksi data, peneliti mengumpulkan data dari lapangan, kemudian menyeleksi data yang dianggap relevan yang dibutuhkan oleh peneliti dan memberikan gambaran yang lebih jelas mengenai bentuk perilaku *trash talking* dan dampak-dampak dari perilaku tersebut.

## 2. Penyajian Data

Penyajian data sebagai kumpulan bahan yang diorganisir sehingga dapat dilakukan penarikan kesimpulan serta pengambilan tindakan. Semua ini dirancang untuk menyatukan informasi yang terstruktur dalam bentuk yang koheren dan bersifat naratif. Dalam penyajian data, peneliti akan mengumpulkan informasi yang telah diperoleh sebelumnya. Kemudian akan disajikan data fokus penelitian bersifat naratif, jelas dan spesifik.<sup>49</sup>

Terdapat dua bagian dalam penyajian data catatan deskriptif dan reflektif. Pada catatan deskriptif, peneliti mencatat apa yang dilihat, didengar, disaksikan, dan dialami langsung oleh peneliti tanpa memasukkan pendapat atau interpretasi. Kemudian pada catatan reflektif, peneliti memberi kesan, komentar, pendapat, dan interpretasi tentang temuan yang dijumpai, serta berfungsi sebagai bahan untuk merencanakan pengumpulan data pada tahap berikutnya.

## 3. Penarikan Kesimpulan

Kesimpulan-kesimpulan ini diverifikasi selama penelitian berlangsung. Proses verifikasi bisa sesingkat pemikiran ulang yang

---

<sup>49</sup> Miles & Huberman, *Qualitative Data Analysis: An Expanded Sourcebook*. 1994

muncul dalam benak peneliti saat menulis, atau berupa tinjauan ulang terhadap catatan lapangan, dan bisa juga sangat teliti serta memerlukan banyak usaha dengan peninjauan kembali untuk mengembangkan kesepakatan intersubjektif mengacu pada upaya yang luas untuk memasukkan salinan temuan ke dalam kumpulan data lainnya. Pada penelitian ini, dilakukan penarikan kesimpulan tentang penyebab terjadinya *trash talking* yang terjadi pada pengguna game online.

#### **F. Keabsahan Data**

Keabsahan data dalam penelitian kualitatif sangat diperlukan, oleh karena itu peneliti menggunakan teknik triangulasi dalam tahap ini. Triangulasi digunakan oleh peneliti untuk mendalami dan menggunakan teknik pengolahan data kualitatif. Uji kredibilitas data dalam penelitian kualitatif dengan fokus penelitian *trash talking* dilakukan dengan beberapa cara, termasuk memperpanjang pengamatan, meningkatkan ketekunan dalam penelitian, menggunakan triangulasi, berdiskusi dengan rekan sejawat, menganalisis kasus negatif, menggunakan referensi bahan, dan memberikan verifikasi data kepada partisipan. Salah satu metode yang digunakan adalah triangulasi, yang melibatkan pemeriksaan data dari berbagai sumber, dengan berbagai metode, dan pada berbagai waktu. Triangulasi dapat dilakukan melalui triangulasi sumber, teknik pengumpulan data, dan waktu. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan triangulasi sumber dan teknik.

### 1. Triangulasi Sumber

Triangulasi sumber digunakan untuk memverifikasi kredibilitas data dengan cara memeriksa data yang telah diperoleh dari berbagai sumber.<sup>50</sup> Setelah peneliti menganalisis data dan menarik kesimpulan dari data mengenai *trash talking* tersebut, kemudian meminta persetujuan dari sumber data tersebut melalui proses *member check*.

### 2. Triangulasi Teknik

Triangulasi teknik melibatkan pengecekan data tentang *trash talking* pada sumber yang sama dengan menggunakan metode yang berbeda. Data tersebut berasal dari observasi, wawancara, dan dokumentasi. Dari teknik yang berbeda-beda, peneliti melakukan diskusi lebih lanjut kepada sumber data yang terkait hingga mendapatkan data *trash talking* yang valid.

## G. Tahap-tahap Penelitian

Terdapat beberapa tahap dalam melakukan dalam suatu penelitian agar hasil penelitian dapat dicapai sesuai dengan harapan peneliti. Tahapan tersebut antara lain :

### 1. Tahap Persiapan

Peneliti melakukan serangkaian kegiatan yang disebut sebagai tahap persiapan. Tahap ini dimulai dengan melakukan peninjauan lapangan untuk menetapkan permasalahan atau fokus penelitian. Persiapan ini meliputi beberapa langkah, seperti merencanakan rancangan penelitian, memilih lokasi penelitian, mengurus izin, mengeksplorasi dan

---

<sup>50</sup> Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif R&D. Bandung: IKAPI, 2016

mengevaluasi lapangan, memilih dan menggunakan sumber informasi, menyiapkan peralatan penelitian, serta mempertimbangkan masalah etika penelitian.

## 2. Tahap Pelaksanaan

Tahap selanjutnya yang disebut tahap pekerjaan lapangan adalah kegiatan langsung oleh peneliti di lokasi penelitian. Pada tahap ini, peneliti mengumpulkan data *trash talking* sesuai dengan fokus masalah dan tujuan penelitian. Data *trash talking* tersebut diperoleh melalui observasi, wawancara, dan studi dokumentasi. Untuk keperluan pengumpulan data *trash talking*, peneliti menyiapkan lembar wawancara, perekam suara dan kamera.

## 3. Tahap Analisis Data

Pada tahap ini, membahas prinsip-prinsip utama dalam analisis data *trash talking*, yang meliputi pemahaman dasar, identifikasi tema, dan merumuskan permasalahan. Sebelum melakukan analisis, semua data *trash talking* yang telah dikumpulkan dari lapangan selama penelitian berlangsung akan diuji kredibilitasnya oleh peneliti.

## 4. Tahap Pelaporan

Tahap pelaporan adalah tahapan penelitian yang paling akhir dengan membuat laporan tertulis dari data *trash talking* yang telah didapatkan yang ditulis dalam bentuk skripsi.

## BAB IV

### PENYAJIAN DATA DAN ANALISIS

#### A. Gambaran Objek Penelitian

##### 1. UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember adalah perguruan tinggi yang dibangun berdasarkan gagasan dan keinginan umat Islam untuk membentuk kader intelektual Muslim dan pemimpin yang mampu mengawal perkembangan kualitas kehidupan bangsa. Sebagai perguruan tinggi keagamaan, banyak yang memberikan statement kepada mahasiswa perguruan tinggi keagamaan memiliki sikap taat beragama sesuai dengan ajaran dan prinsip-prinsip agama yang dianut oleh perguruan tinggi tersebut. Mereka diharapkan aktif dalam kegiatan keagamaan dan mempraktikkan nilai-nilai spiritual dalam kehidupan sehari-hari.

Elemen yang ada didalamnya termasuk mahasiswa diharapkan memiliki integritas tinggi dan bersikap jujur dalam segala aspek kehidupan, termasuk dalam akademik dan interaksi sosial. Mahasiswa perguruan tinggi keagamaan dengan etika dan moral yang baik dalam berperilaku, berinteraksi, dan bersosialisasi dengan sesama menjadi ciri khas mahasiswa-mahasiswi yang dikenal dengan masyarakat pada umumnya. Dari statement yang diberikan oleh masyarakat menjadikan mahasiswa agar selalu bersikap sesuai statement tersebut. Sikap-sikap ini diharapkan dapat membentuk pribadi mahasiswa yang tidak hanya

unggul dalam bidang akademik, tetapi juga memiliki karakter yang baik dan berkontribusi positif bagi masyarakat dan bangsa. Namun realitasnya beberapa mahasiswa banyak diluar statement yang ada. Hal tersebut terjadi karena beberapa hal yang mempengaruhi cara bersikap seorang mahasiswa perguruan tinggi keagamaan.

## 2. Mahasiswa UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Mahasiswa UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember memiliki latar belakang sosial yang beragam, termasuk perbedaan dalam hal etnis, budaya, dan mungkin juga status sosial dalam masyarakat. Konteks ini dapat mempengaruhi bagaimana mereka berinteraksi di dalam permainan Mobile Legend dan bagaimana mereka menanggapi atau melakukan *trash talking*. Misalnya, pengalaman dan ekspektasi sosial dari latar belakang tertentu dapat mempengaruhi intensitas atau jenis *trash talking* yang mereka lakukan.

Adapun variasi dalam status ekonomi mahasiswa juga dapat berperan dalam dinamika *trash talking*. Mahasiswa dengan latar belakang ekonomi yang lebih tinggi mungkin memiliki akses lebih besar ke perangkat atau konten dalam permainan, yang dapat mempengaruhi cara mereka berinteraksi dan berkomunikasi. Di sisi lain, mahasiswa dengan status ekonomi yang lebih rendah mungkin mengalami tekanan sosial atau psikologis tertentu yang dapat memengaruhi perilaku mereka dalam bermain game.

Sebagai mahasiswa di UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, mereka memiliki latar belakang pendidikan yang sama dalam konteks agama dan akademik. Ini dapat mempengaruhi nilai-nilai atau norma-norma sosial yang mereka terapkan dalam interaksi mereka, termasuk dalam konteks *trash talking*. Misalnya, pengaruh nilai-nilai agama atau etika yang ditanamkan di lingkungan pendidikan UIN dapat memengaruhi cara mereka memandang dan merespons perilaku seperti *trash talking*.

## **B. Penyajian Data dan Analisis**

### **a. Perilaku *Trash Talking* Pada Pemain Game Online Mobile Legends Mahasiswa UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember**

*Cyberspace* telah membawa perubahan secara signifikan dalam tatanan komunikasi. Banyak aspek komunikasi yang berubah karena banyak penyebab yang mengakibatkan hal tersebut terjadi. Contoh kecil yaitu penggunaan bahasa yang mempengaruhi kepribadian seseorang dalam berinteraksi. Tidak menjadi masalah ketika mempengaruhi terhadap hal-hal positif. Akan tetapi, yang terjadi saat ini pengaruh yang diterima adalah hal negatif.

Dalam bermain game online Mobile Legends, peneliti menemukan mayoritas penggunanya melakukan *trash talking*. Dari usia anak-anak sudah banyak ditemukan yang melakukan hal tersebut. Namun, subyek pada penelitian ini adalah Mahasiswa aktif UIN Kiai

Haji Achmad Siddiq Jember yang melakukan *trash talking* dalam bermain game online Mobile Legends.

*Trash Talking* terjadi semakin marak di kalangan pengguna game online sampai saat ini. Bahkan *trash talking* bisa dikatakan fenomena yang dapat mempengaruhi pola berinteraksi dan bersikap seorang pengguna game online. *Trash talking* merupakan salah satu bentuk intimidasi daring (*cyberbullying*) yang ada dalam game online adalah melalui kata-kata. Dalam buku "*Celebrate Your Weirdness*," terdapat enam kategori umum dari intimidasi daring, yaitu: Flaming, Pelecehan, Penjeleman, Pengungkapan, Pemalsuan, dan Pengecualian.<sup>51</sup> Flaming sebenarnya memiliki arti yang hampir sama dengan *trash talking*, yaitu tindakan provokatif, ejekan, atau penghinaan yang menyakiti perasaan orang lain. Namun, ada sedikit perbedaan antara flaming dan *trash talking*. *Trash talking* adalah bentuk komunikasi yang disengaja oleh individu untuk alasan pribadi (seperti motivasi dan kesenangan) atau untuk mengganggu lawan (seperti intimidasi dan pengalihan perhatian). Jadi, perbedaannya adalah bahwa *trash talking* tidak hanya digunakan untuk memprovokasi, menghina, atau mengejek, tetapi juga untuk kesenangan pribadi.

*Trash talking* yang dilakukan oleh pemain tidak hanya memiliki dampak saat berada dalam game online, tetapi juga dapat

---

<sup>51</sup> Herry, "Celebrate Your Wierdnes", 2014.

memengaruhi komunitas atau lingkungan di sekitar mereka. Hal ini diperkuat dengan hasil wawancara salah satu informan yang berpendapat tentang pengertian *trash talking*.

“*trash talking*, berarti pembicaraan sampah ya, Kak. Kalo menurut saya itu pemain game online yang toxic gitu, suka ngomong kotor ke lawan main atau timnya sendiri. Memang kalo di game online udah gak kaget para pemainnya berkata-kata kasar gitu, Kak.”<sup>52</sup>

Narasumber dengan inisial HP menyampaikan bahwa *trash talking* ini merupakan kebiasaan yang sering dilakukan oleh para pengguna game online. Menyampaikan dengan tidak terlihat ada keraguan dalam jawabannya menyatakan kebiasaan yang terjadi pada pengguna game online ini telah terjadi oleh kebanyakan pengguna game online.

Pada wawancara player game online FR mengaku sangat sering bermain game tersebut. Pengakuannya dalam jawaban FR berikut:

“Kalo aku sendiri tergantung mood, kalo pengen main ya main, kalo gak pengen main ya gak main. Tapi keseringan main. Kalo sudah mood banget itu mainnya bisa sampe seharian kalo libur kuliah. Malamnya itu biasanya juga dari jam 11 malam sampe subuh”<sup>53</sup>

Seringnya bermain Mobile Legends, FR merasa sikapnya berbeda, semula tidak toxic menjadi toxic setelah sering bermain game online Mobile Legends. Bahkan FR dinilai memiliki sikap buruk karena dampak terlalu sering bermain Mobile Legends.

<sup>52</sup> Hasil Wawancara dengan HP pada 3 Mei 2024

<sup>53</sup> Hasil Wawancara dengan FR pada 5 Mei 2024

“Sekarang aku malah tambah toxic, di ML kan sering mabar sama yang lain juga. Temen-temen ya juga banyak yang toxic. Jadi kayak dibawa gitu. Dari itu aku kalo ngobrol sama temen-temen pas gak lagi main dikira marah-marah, jadi aku dikira orangnya emosian, suka marah. Soalnya aku juga sering ngobrol terus langsung toxic tapi spontan gitu, Kak”.<sup>54</sup>

Pernyataan yang disampaikan oleh FR bahwa dinilai memiliki sikap buruk yaitu tidak bisa mengontrol emosinya sendiri. Penyebab dari hal tersebut karena kebiasaan *trash talking* FR yang dilakukan saat bermain Mobile Legends. Membuat FR berubah sikap merasa menjadi lebih toxic dan interaksinya mulai tidak baik sehingga dinilai bersikap buruk oleh lawan bicaranya.

Banyak pelaku *trash talking* oleh pengguna game online dalam kampus Islam dengan kebiasaan kurang baik yang sering dilakukan saat bermain game online. Hal tersebut mempengaruhi cara berinteraksi dan berkomunikasi dengan teman-teman di kampus, khususnya kampus Islam UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.

Dalam sebuah observasi, peneliti berkumpul dengan para pengguna game online dan menyimak percakapan yang ada.

“Habis ini aku ada kelas, (kata-kata kasar) kenapa gak libur aja”<sup>55</sup>

“Masuk kelas aja, dengerin materinya, keluar kelas lupakan, kita main lagi”<sup>56</sup>

Dari percakapan singkat para gamers merupakan bukti bahwa kebiasaan penggunaan bahasa kasar atau sindiran saat bermain game

<sup>54</sup> Hasil Wawancara dengan IQ pada 7 Mei 2024

<sup>55</sup> Hasil Observasi terhadap IQ pada 7 Mei 2024

<sup>56</sup> Hasil Observasi terhadap MF pada 7 Mei 2024

online Mobile Legends juga mempengaruhi saat berinteraksi dengan teman-teman lainnya. Terdapat lagi percakapan lain oleh para pengguna Mobile Legends.

“Lapo kok ga sido, (kata-kata kasar) wes ngenteni suwi”<sup>57</sup>

“Jare mau jam 9 (kata-kata kasar)”<sup>58</sup>

“Keluwen mau sampek ga sarapan (kata-kata kasar)”<sup>59</sup>

“ga meneh wes”<sup>60</sup>

Percakapan yang dilakukan para pengguna game Mobile Legends diatas yang terdapat kata-kata kotor yang menjadi kebiasaan mereka. Kebiasaan *trash talking* yang dilakukan mempengaruhi cara berinteraksi dan berkomunikasi mereka dengan orang sekitar. Terkesan menggunakan nada tinggi dan terlihat emosi dalam percakapan tersebut.

*Trash talking* dalam peristiwa sehari-hari di kampus UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, terutama selama perkuliahan, dapat mempengaruhi interaksi antarindividu dalam berkomunikasi. Ketika seseorang terbiasa dengan budaya percakapan kurang baik dan tidak pantas di dalam game seperti Mobile Legends, kecenderungan untuk menggunakan bahasa yang sama di luar game bisa terjadi.

Penggunaan bahasa yang tidak pantas dalam *trash talking* menyebabkan ketegangan dan konflik antar mahasiswa. Hal ini merusak atmosfer akademik yang kondusif dalam hal pertemanan

<sup>57</sup> Hasil Observasi terhadap MF pada 7 Mei 2024

<sup>58</sup> Hasil Observasi terhadap IQ pada 7 Mei 2024

<sup>59</sup> Hasil Observasi terhadap MF pada 7 Mei 2024

<sup>60</sup> Hasil Observasi terhadap NI pada 7 Mei 2024

ataupun dalam kerjasama. Pembicaraan yang tidak pantas merusak kualitas interaksi sosial dalam perkuliahan, menghalangi terbentuknya hubungan yang sehat dan saling menghormati antara mahasiswa dengan mahasiswa yang lain.

**b. Dampak-dampak Perilaku *Trash Talking* dalam Lingkungan UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember**

Dampak perilaku *trash talking* dalam lingkungan UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember dapat dilihat sebagai bagian dari fenomena yang lebih luas dalam interaksi seseorang. *Trash talking*, yang biasanya berupa komentar ejekan atau kata-kata kasar berdampak pada beberapa aspek, diantaranya :

1. Dampak Sosial

*Trash talking* dapat memiliki dampak sosial yang signifikan tergantung pada konteksnya. Beberapa dampak sosial dari perilaku *trash talking* antara lain:

a. Berpengaruh Pada Kualitas Hubungan

Di dalam lingkungan kampus Islam, perilaku *trash talking* dalam game online dapat mengganggu baik hubungan antar individu dan hubungan antar kelompok. Agama Islam mengajarkan pentingnya berkomunikasi dengan cara yang baik dan sopan, serta menjauhi tindakan yang dapat menimbulkan kebencian dan kesalahpahaman. Dalam game online, perilaku *trash talking* ini dapat merusak kualitas hubungan antar individu

maupun antar kelompok dan menciptakan lingkungan yang tidak sesuai dengan nilai-nilai Islam.

b. Meningkatkan Ketegangan dan Konflik

Perilaku *trash talking* dapat meningkatkan ketegangan antara individu atau kelompok, bahkan bisa memicu konflik verbal atau fisik. *Trash talking* dapat menciptakan ketegangan dan konflik di antara mahasiswa satu dengan yang lainnya. Hal ini dapat mengganggu atmosfer belajar-mengajar dan kerjasama antar individu dalam lingkungan kampus.

c. Membuat Lingkungan Tidak Ramah

*Trash talking* dapat menciptakan atmosfer yang tidak ramah atau tidak menyenangkan bagi semua pihak yang terlibat, termasuk penonton. *Trash Talking* mempengaruhi budaya secara luas melalui beberapa cara. Perilaku *trash talking* dapat memperkuat budaya negatif dalam komunikasi, dimana penghinaan, menajuhkan lawan dan sikap tidak hormat menjadi norma yang diterima. Hal ini dapat mengubah dinamika interpersonal dan menciptakan lingkungan yang tidak sehat di dalam kampus.

d. Menyebarkan Kebencian atau Stereotip Negatif

*Trash talking* dapat memperkuat stereotip negatif atau prasangka terhadap kelompok tertentu, terutama jika berkaitan dengan karakteristik atau atribut tertentu. *Trash talking* yang

berlebihan atau tidak pantas bisa merusak hubungan antar pemain dan menciptakan lingkungan yang tidak harmonis. Ini dapat mengurangi kerja sama tim dan semangat sportivitas. Dalam konteks yang lebih luas, *trash talking* dapat mempengaruhi budaya dan norma di masyarakat tergantung pada bagaimana perilaku ini diterima atau ditanggapi oleh individu dan institusi.<sup>61</sup>

## 2. Dampak Psikologis

*Trash talking* dapat memiliki berbagai dampak psikologis, baik positif maupun negatif, pada individu yang terlibat, tergantung pada konteks dan cara penerimaannya. Berikut beberapa dampak psikologis dari *trash talking*:

### a. Peningkatan Motivasi

Bagi beberapa individu, *trash talking* dapat meningkatkan motivasi dan semangat kompetitif mereka. Hal ini dapat mendorong mereka untuk tampil lebih baik dalam kompetisi.

### b. Penurunan Kinerja

Sebaliknya, bagi orang lain, *trash talking* bisa mengganggu konsentrasi dan menurunkan kinerja. Hal ini terutama terjadi jika *trash talking* menyentuh titik sensitif atau insecurities yang dimiliki individu tersebut.

---

<sup>61</sup> McElroy, M. (2020). Trash-Talking in Sports: What's Acceptable and What's Not. Verywell Fit,

c. Peningkatan Stres dan Kecemasan

*Trash talking* dapat meningkatkan tingkat stres dan kecemasan, terutama jika individu merasa terintimidasi atau direndahkan. Ini dapat berdampak negatif pada kesehatan mental dan emosional.

d. Pembentukan Ketahanan Mental

Dalam beberapa kasus, *trash talking* dapat membantu individu mengembangkan ketahanan mental. Menghadapi dan mengatasi provokasi verbal bisa menguatkan mental dan meningkatkan kemampuan untuk tetap fokus di bawah tekanan. Individu yang menjadi sasaran atau terlibat dalam *trash talking* dapat mengalami stres, kecemasan, atau depresi akibat tekanan sosial dan emosional yang ditimbulkan oleh penghinaan dan pelecehan verbal.

e. Penilaian Diri dan Harga Diri

*Trash talking* dapat mempengaruhi penilaian diri dan harga diri seseorang. Kritik atau penghinaan yang terus-menerus dapat mengikis kepercayaan diri dan berdampak negatif pada self-esteem. Jika *trash talking* tersebar luas di media sosial atau komunitas online, hal tersebut dapat merusak citra dan reputasi individu, kelompok, atau bahkan institusi seperti UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember. Ini dapat memengaruhi persepsi masyarakat terhadap kredibilitas dan integritas universitas.

f. Berpengaruh Pada Kepribadian Pengguna Game Online Mobile Legends

Pengaruh pada individu juga dapat ditimbulkan oleh *Trash Talking*. Terutama pada cara seseorang berinteraksi dan berkomunikasi. Dalam Islam, berkomunikasi dengan sopan dan hormat merupakan bagian dari kebiasaan baik yang dianjurkan. *Trash Talking* yang isinya adalah komentar atau kata-kata kasar dapat menghambat dan mengganggu kebiasaan yang dianjurkan sehingga hal tersebut juga mempengaruhi cara berkomunikasi setiap individu yang terlibat.

Dalam observasi, peneliti menemukan sebuah pernyataan singkat dari pengguna game online Mobile Legends.

“(kata-kata kasar) HPku ndak mendukung, mentolo tak guak ae iki”<sup>62</sup>

“Ayu soro (kata-kata kasar) arek iku, jaan”<sup>63</sup>

Dinyatakan tanpa berpikir panjang dan dengan spontan oleh FR.

Kedua pernyataan yang menunjukkan bahwa *trash talking* yang sering dilakukan oleh FR sangat berpengaruh terhadap kepribadiannya. Kepribadian buruk yang timbul karena kebiasaan yang sering dilakukan.

<sup>62</sup> Hasil observasi terhadap ZN pada 14 Mei 2024

<sup>63</sup> Hasil observasi terhadap AF pada 14 Mei 2024

g. Berpengaruh Pada Etika Komunikasi

Etika Komunikasi yang kita tahu yaitu berbicara dengan baik dan sopan serta menghindari perbuatan yang menyebabkan kebencian ataupun kesalahpahaman. *Trash talking* dengan isinya yang berupa ejekan dan kata-kata kasar dapat merusak etika komunikasi yang telah dianjurkan dalam Islam. Dengan merusak etika komunikasi, *trash talking* mengganggu keharmonisan dalam berinteraksi seseorang dan mempengaruhi budaya dan kebiasaan baik yang lebih luas. Dalam game online, perilaku *trash talking* dapat mengganggu etika ini dan menghasilkan lingkungan yang tidak seimbang dan tidak Islami.

**C. Pembahasan Temuan**

**1. Perilaku *Trash Talking* Pada Pemain Game Online Mobile Legends Mahasiswa UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember**

*Trash talking* yang terjadi kepada Mahasiswa UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember saat bermain game dapat diartikan sebagai perilaku agresif. Terdapat 15 orang pelaku *trash talking* saat bermain Mobile Legends yang mana 15 orang tersebut adalah mahasiswa dan mahasiswi aktif UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember. Pelaku atau pemain menggunakan kata-kata intimidasi atau kasar terhadap lawan. Ini terbagi ke dalam beberapa kategori, termasuk umpatan dalam bahasa Indonesia, bahasa Inggris, bahasa Jawa, dan kata sifat. Ada juga umpatan atau *trash talking* dalam bahasa asing, serta ungkapan

terkait bagian tubuh. Misalnya, dalam bahasa Jawa, kata-kata binatang atau hewan yang najis sering digunakan. Serta biasa ditemukan umpatan *trash talking* penggunaan kata yang mengumpat, mencela dan merendahkan satu sama lain.

Ini adalah ungkapan kekesalan pelaku terhadap timnya yang dianggap aneh dan kurang profesional dalam bermain. Mereka sering menggunakan *trash talking*, misalnya yang berarti pemain yang tidak terampil atau tidak mampu bermain, untuk menghina tim atau lawan mereka.<sup>64</sup>

Penelitian ini difokuskan di konsep diri dari informan yang merupakan gamers *trash talking* dalam permainan Mobile Legends. Penelitian ini menggunakan teori pendekatan behaviorisme yang dikembangkan oleh Burhus Frederic Skinner. Pendekatan ini menyoroti pengaruh lingkungan eksternal dalam membentuk perilaku seseorang.

Tindakan spontanitas pada informan, terutama pada pelaku *trash talking* menjelaskan alasan dan cara umpatan *trash talking* terjadi secara spontan dalam sikap saat bermain game, terutama dalam game yang kompetitif.

“Saya waktu berkata-kata kasar itu langsung Kak, spontan, misal kalo emosi bisa langsung jelek, (kata-kata kasar), Kak.”<sup>65</sup>

<sup>64</sup> Almajid, Tindak Verbal Abuse dalam Permainan mobile Legend di Indonesia: Kajian Sociolinguistik. 2019

<sup>65</sup> Hasil Wawancara AW pada 20 Mei 2024)

Hal tersebut diperkuat dalam studi yang berjudul Perspektif Komunikasi Islam Terhadap Perilaku Kekerasan Verbal Dalam Permainan Daring, membahas pemain yang menggunakan kata-kata kasar atau umpatan dalam game daring. Fenomena ini didasarkan pada perasaan kesal saat bermain game online.<sup>66</sup>

“Umpatan itu ada karena tidak pro bermain game diperingatkan agar tidak seperti itu juga sudah, tapi melakukan kesalahan lagi. Diluar itu kata-kata spontan itu untuk hiburan pribadi”.<sup>67</sup>

Informan menjelaskan respons spontan individu tanpa kesepakatan. Ketika individu bereaksi atau bertindak, terjadi perubahan pemikiran. Ketika informan melakukan umpatan, itu terjadi karena reaksi dan tindakan terhadap pemain lain yang dianggap sebagai pemicu untuk melakukan *trash talking* atau mengeluarkan umpatan.

“Saya ngomong baik, tapi kalo gamers lain gak bisa berkompromi ya saya jawab pake kata toxic Kak. Kalo saya toxic gitu berarti sudah emosi gitu Kak”.<sup>68</sup>

Dalam jawaban tersebut, bahwa alasan emosi dan perilaku *trash talking* yang terjadi oleh AW muncul melalui interaksi dengan gamers lain, terutama ketika tidak dapat mencapai kesepakatan dengan pemain tersebut. Hal ini menyebabkan perasaan kesal yang mendorongnya untuk melakukan umpatan secara spontan. Perilaku ini

<sup>66</sup> Zikrillah, Perspektif Komunikasi Islam Terhadap Perilaku Kekerasan Verbal Dalam Permainan Daring (Studi Kasus Game Mobile Legends:Bang Bang), 2021

<sup>67</sup> Hasil Wawancara NL pada 7 Mei 2024

<sup>68</sup> Hasil Wawancara AW pada 17 Mei 2024

didasarkan pada sikap tidak peduli terhadap norma dan etika dengan komunitas yang belum ditemui sebelumnya di kampus.

“Habis kata-kata spontan keluar, rasanya puas gitu kak, rasa kesalnya bisa diutarakan”

Data itu menunjukkan bahwa setelah melakukan tindakan umpatan dan *trash talking* dalam game, informan merasakan kepuasan sendiri, seperti merasa lega. Kepuasan ini didasari oleh perasaan emosional yang dirasakan saat bermain, yang kemudian menjadi rilis atau pelepasan yang membawa kepuasan. Selama bermain, pelaku sering menggunakan bahasa asing dengan makna umpatan untuk mengungkapkan perasaan emosionalnya.

“emosi tiba-tiba langsung misuh, (kata-kata kasar)”<sup>69</sup>

“waktu kesel tiba-tiba ngomong, (kata-kata kasar)”<sup>70</sup>

Data tersebut menunjukkan bahwa informan sering menggunakan bahasa Jawa kasar saat bermain game. Bahasa Jawa

kasar ini digunakan sebagai umpatan atau *trash talking* dalam permainan Mobile Legends. Teori behaviorisme oleh Skinner ini menjelaskan bahwa individu bertindak sesuatu karena merekam dan memperhatikan kebiasaan dari lingkungan sekitarnya.

*Trash talking* dalam informan muncul sebagai respons terhadap pemain lain yang juga melakukan tindakan serupa, yaitu mengumpat, saat bermain Mobile Legends. Dalam penelitian ini, faktor lain yang

<sup>69</sup> Hasil Wawancara HP pada 3 Mei 2024

<sup>70</sup> Hasil Wawancara HP 3 Mei 2024

mempengaruhi *trash talking* adalah penguatan emosional yang muncul saat pemain melihat pemain lain melakukan feeder, trolling, dan AFK. Tindakan atau umpatan tersebut bisa dipicu oleh teman atau pemain lain yang sebelumnya melakukan umpatan.

Tindakan *trash talking* informan terhadap pemain lain didasarkan pada persepsi subjektif informan terhadap perilaku pemain lainnya. Tindakan *trash talking* tersebut dipicu oleh perasaan kesal dan emosi terhadap pemain yang ditemui informan. Penggunaan kata-kata kasar dalam *trash talking* menunjukkan bahwa informan tidak memperhatikan situasi di sekitar permainan, yang juga dipengaruhi oleh pemain lain yang belum dikenal atau asing.

Dalam bermain, informan menggunakan berbagai kata kasar dari bahasa Jawa maupun bahasa Inggris yang memiliki makna kasar. Penggunaan bahasa ini dilakukan baik secara lisan maupun tulisan melalui fitur-fitur seperti voice chat maupun chat biasa. Umpatan tersebut sering diungkapkan informan saat merasa emosi atau kesal karena kondisi permainan yang kurang kondusif.

Informan lain memandang dirinya sebagai objek saat bermain dengan teman lama, yang menyebabkan mereka lebih berhati-hati dan memandang umpatan sebagai ekspresi kesenangan. Keseruan ini dianggap informan sebagai bahan candaan atau peringatan ringan ketika bermain yang diungkapkan melalui umpatan. Informan ini

mencerminkan internalisasi nilai, norma, dan makna dari kelompok sosial yang dimiliki individu. Dalam penelitian ini, ditemukan bahwa norma sosial memberikan respons dan teguran terhadap perilaku *trash talking* yang dilakukan oleh informan. Respons ini diberikan saat informan berada dalam permainan atau dalam situasi lainnya.

Dalam penelitian ini, teramati bagaimana informan berupaya membatasi diri dari tindakan *trash talking* yang ingin dilakukan saat bermain game *Mobile Legends*. Informan berusaha menahan diri dengan cara mengendalikan emosi dan mencoba tidak terpengaruh oleh pemicu tindakan *trash talking* yang mungkin muncul.

“Kalo toxic kadang langsung dimute mic nya kak”.<sup>71</sup>

“Saya batasi waktu bermain Kak, jadi bisa membatasi kata-kata kasar juga jadinya”.<sup>72</sup>

“Membatasi kata-kata kotor itu ya dengan mengontrol emosi dan bisa mengendalikan diri, kadang saya *trash talking* gitu saya anggap sebagai hiburan kadang juga saya lakukan untuk penyemangat tidak melulu untuk menghina”.<sup>73</sup>

Upaya dalam mengontrol diri untuk menghindari tindakan *trash talking* bisa dengan membatasi fitur yang disediakan pada game *Mobile Legends*.

Memperkecil penggunaan media sosial bertujuan untuk mengurangi jumlah umpatan yang akan terjadi, dan upaya kontrol diri bisa dilakukan dengan membatasi waktu bermain serta mengendalikan

<sup>71</sup> Hasil Wawancara HP 3 Mei 2024

<sup>72</sup> Hasil Wawancara AW pada 17 Mei 2024

<sup>73</sup> Hasil Wawancara AW pada 17 Mei 2024

emosi saat berinteraksi dengan pemicu perilaku umpatan.<sup>74</sup> Peran sosial informan memiliki pengaruh besar terhadap pola pikir dan tindakan yang dilakukan oleh informan. Peran sosial ini terlihat saat informan berinteraksi dengan teman lama dalam game maupun dalam kehidupan sehari-hari. Dalam konteks ini, tindakan *trash talking* yang sebelumnya merupakan ungkapan kesal, berubah menjadi sumber kesenangan sendiri, seperti bercanda, ketika bermain dengan teman lama yang juga bermain game Mobile Legends.

Peran teman dalam informan adalah membuat informan merasa diterima di lingkungan permainan bersama kelompok teman, yang kadang ditandai dengan tindakan umpatan yang digunakan sebagai hiburan. Teman bagi informan adalah sebagai kontrol diri yang bisa diikuti, yang tercermin dari penggunaan umpatan yang tidak berlebihan dan kepatuhan pada norma-norma dalam lingkungan pertemanan. Dari particular other, seperti teman dan keluarga, informan mempelajari cara mengontrol diri dengan memahami nilai dan norma yang berlaku dalam lingkungannya.

## 2. Dampak Perilaku *Trash Talking* dalam Lingkungan UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Perilaku *trash talking* yang terjadi pada Mahasiswa UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember tidak menerapkan nilai-nilai komunikasi Islami.

---

<sup>74</sup> Raka Wicaksana & Kristiana, *Etika Media: Penelitian tentang standar etika dalam industri media, termasuk isu-isu seperti kebenaran, keadilan, dan privasi*. 2021

*Trash talking* yang terjadi juga mempengaruhi kebiasaan dan kepribadian seseorang dalam berinteraksi dengan orang sekitarnya. Pengaruh *trash talking* juga dirasakan oleh berbagai aspek kehidupan yang lain, sebagai berikut :

a. Dampak Sosial

*Trash talking* memiliki dampak sosial yang signifikan pada pemain Mobile Legends. Beberapa dampak sosial dari perilaku *trash talking* antara lain:

1. Berpengaruh Pada Kualitas Hubungan

Perilaku *trash talking* game online mengganggu hubungan antar individu dan hubungan antar kelompok dalam lingkungan perguruan tinggi keagamaan UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember. Agama Islam mengajarkan pentingnya berkomunikasi dengan cara yang baik dan sopan, serta menjauhi tindakan yang dapat menimbulkan kebencian dan kesalahpahaman. Dalam game online, perilaku *trash talking* ini dapat merusak kualitas hubungan antar individu maupun antar kelompok dan menciptakan lingkungan yang tidak sesuai dengan nilai-nilai Islam.

2. Meningkatkan Ketegangan dan Konflik

*Trash talking* menciptakan dan meningkatkan ketegangan antara individu atau kelompok, bahkan memicu konflik verbal atau fisik. *Trash talking* menciptakan ketegangan dan konflik di antara mahasiswa satu dengan yang lainnya. Tentu mengganggu atmosfer

belajar-mengajar dan kerjasama antar individu dalam lingkungan kampus. Kebiasaan *trash talking* yang terjadi karena kebiasaan orang sekitarnya ini memberikan pengaruh negatif bagi orang banyak.

### 3. Membuat Lingkungan Tidak Ramah

Perilaku *trash talking* menciptakan atmosfer yang tidak ramah dan tidak menyenangkan bagi semua pihak yang terlibat, termasuk mahasiswa yang tidak bermain Mobile Legends sekalipun. *Trash Talking* mempengaruhi budaya secara luas melalui beberapa cara. Perilaku *trash talking* memperkuat budaya negatif dalam komunikasi, dimana penghinaan, menajuhkan lawan dan sikap tidak hormat menjadi norma yang diterima. Karena itu terjadi perubahan dinamika interpersonal dan menciptakan lingkungan yang tidak sehat di dalam kampus.

### 4. Menyebarkan Kebencian atau Stereotip Negatif

Perilaku *trash talking* memperkuat stereotip negatif atau prasangka terhadap individu maupun kelompok tertentu, terutama jika berkaitan dengan karakteristik atau atribut tertentu. *Trash talking* yang timbul karena kebiasaan dalam suatu lingkungan membuat rusaknya hubungan antar pemain dan menciptakan lingkungan yang tidak harmonis. Hal ini mengurangi kerja sama tim dan semangat sportivitas dalam bermain Mobile Legends.

## b. Dampak Psikologis

*Trash talking* memiliki berbagai dampak psikologis, baik positif maupun negatif, pada individu yang terlibat, tergantung pada konteks dan cara penerimaannya. Berikut beberapa dampak psikologis dari *trash talking*:

### 1. Peningkatan Motivasi

Pada beberapa individu, *trash talking* meningkatkan motivasi dan semangat kompetitif mereka. Dampak positif ini mendorong mereka untuk tampil lebih baik dalam kompetisi game online Mobile Legends. Namun, dampak ini terjadi ketika gamers berada di lingkungan yang menganggap *trash talking* sebagai salah satu pemicu mereka dalam bermain dan berkompetisi.

### 2. Penurunan Kinerja

Perilaku *trash talking* mengganggu konsentrasi dan menurunkan kinerja. Hal ini terutama terjadi jika *trash talking* menyentuh titik sensitif atau insecurities yang dimiliki individu tersebut. Karena perilaku *trash talking* yang sering dilakukan, membuat penurunan kinerja para pemain game online Mobile Legends. Karena hal itu, kinerja yang dihasilkan ketika bermain dan berkompetisi tidak maksimal.

### 3. Peningkatan Stres dan Kecemasan

Perilaku *trash talking* meningkatkan tingkat stres dan kecemasan, terutama ketika individu merasa terintimidasi atau

direndahkan. Saat itu berdampak negatif pada kesehatan mental dan emosional. Informan tertentu mengalami hal tersebut karena kebiasaan lingkungan di sekitarnya dalam melakukan *trash talking* yang membuat cemas dan stres ketika mendengar bahkan melihat tindakan non verbal yang sengaja dilakukan oleh pelaku *trash talking*.

#### 4. Pembentukan Ketahanan Mental

*Trash talking* yang sering dilakukan oleh pengguna game online Mobile Legends membuat terganggunya kesehatan mental seseorang. Meskipun tidak semua orang yang menganggap serius saat kata-kata umpatan itu muncul, namun ada yang menerima kata-kata umpatan itu sehingga penerima umpatan merasa cemas, stress, bahkan depresi ketika hal tersebut ia terima terlalu sering. Secara tidak langsung hal tersebut adalah bentuk penghinaan dan pelecehan verbal menurut mereka yang menganggap hal *trash talking* serius. Sebagian yang menganggap sebagai bahan candaan akan merespon dengan biasa aja karena sudah terbiasa bahwa *trash talking* hanya untuk hiburan bagi mereka dalam bermain game online Mobile Legends. Diluar itu, *trash talking* dapat membantu individu mengembangkan ketahanan mental. Menghadapi dan mengatasi provokasi verbal bisa menguatkan mental dan meningkatkan kemampuan untuk tetap fokus di bawah tekanan. Individu yang menjadi sasaran atau terlibat dalam *trash talking*

dapat mengalami stres, kecemasan, atau depresi akibat tekanan sosial dan emosional yang ditimbulkan oleh penghinaan dan pelecehan verbal.

#### 5. Merusak Citra dan Reputasi

Fenomena *trash talking* yang semakin menyebar di UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember berdampak pada citra dan reputasi kampus. Tidak hanya itu, *trash talking* juga merusak reputasi dan citra individu mahasiswa dan kelompok game online Mobile Legends. Sejauh ini, masyarakat sekitar kampus Islam ini belum tau banyak tentang kepribadian mahasiswa yang sering melakukan *trash talking* karena game online Mobile Legends. Apabila masyarakat sekitar telah mengetahui hal tersebut akan memengaruhi persepsi masyarakat terhadap kredibilitas dan integritas universitas. *Trash talking* mempengaruhi penilaian diri dan citra individu. Kritik atau penghinaan yang terus-menerus mengikis kepercayaan diri dan berdampak negatif pada self-esteem. Jika *trash talking* tersebar luas di media sosial atau komunitas online, hal tersebut merusak citra dan reputasi individu, kelompok, atau bahkan institusi seperti UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember. Ini dapat memengaruhi persepsi masyarakat terhadap kredibilitas dan integritas universitas.

## 6. Berpengaruh Pada Kepribadian

*Trash Talking* berpengaruh pada individu mahasiswa pengguna Mobile Legends. Terutama pada cara seseorang berinteraksi dan berkomunikasi. Berkomunikasi dengan sopan dan hormat merupakan bagian dari kebiasaan baik yang dianjurkan dalam Islam. *Trash Talking* yang isinya adalah komentar atau kata-kata kasar mempengaruhi kepribadian seseorang. Mulai dari cara berbicaranya dengan menggunakan nada tinggi, terkadang juga dengan teriak. *Trash talking* juga membuat seseorang cenderung tidak dapat mengontrol emosional dan amarahnya. *Trash Talking* yang isinya adalah komentar atau kata-kata kasar dapat menghambat dan mengganggu kebiasaan yang dianjurkan sehingga hal tersebut juga mempengaruhi cara berkomunikasi setiap individu yang terlibat.

Dalam observasi, peneliti menemukan sebuah pernyataan singkat dari pengguna game online Mobile Legends.

“(kata-kata kasar) HPku ndak mendukung, mentolo tak guak ae iki”

“Ayu soro (kata-kata kasar) arek iku, jaan”

Dinyatakan tanpa berpikir panjang dan dengan spontan oleh FR.

Kedua pernyataan yang menunjukkan bahwa *trash talking* yang sering dilakukan oleh FR sangat berpengaruh terhadap

kepribadiannya. Kepribadian buruk yang timbul karena kebiasaan yang sering dilakukan.

#### 7. Berpengaruh Pada Etika Komunikasi

*Trash talking* oleh mahasiswa memiliki dampak negatif yang signifikan terhadap kualitas hubungan. *Trash talking* telah dikaitkan dengan perilaku buruk yang dapat merusak dan mengganggu stabilitas hubungan. *Trash talking* oleh mahasiswa UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember mempengaruhi cara individu berkomunikasi dengan orang di sekitarnya. Perilaku komunikasi toxic friendship dikaitkan dengan penggunaan bahasa yang tidak baik dan perilaku buruk yang dapat mengganggu komunikasi verbal dan nonverbal. Hal ini mempengaruhi cara individu berinteraksi dengan orang lain dan mempengaruhi kualitas hubungan mereka.

Pada konteks hubungan persahabatan, *trash talking* mengganggu stabilitas dan keamanan dalam hubungan.

Miscommunication yang timbul dari pembicaraan toxic menyebabkan konflik dan mempengaruhi cara individu berkomunikasi dengan orang lain. *Trash talking* oleh mahasiswa memiliki dampak negatif yang signifikan terhadap kualitas hubungan. Dampak ini bisa berbagai bentuk kekerasan meliputi kekerasan fisik, kekerasan psikologis, kekerasan seksual, dan

kekerasan ekonomi., dan gangguan komunikasi yang mengganggu stabilitas dan keamanan dalam hubungan.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tentang Perilaku *Trash Talking* Pengguna Game Online Mobile Legends Mahasiswa UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, dapat disimpulkan bahwa.:

1. *Trash talking* menjadi salah satu kebiasaan buruk mahasiswa UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember. Kebiasaan yang timbul karena budaya dalam permainan game online Mobile Legends yang mayoritas para penggunanya melakukan *trash talking*. Bentuk perilaku *trash talking* yaitu kata-kata kasar yang menjatuhkan lawan, terdapat unsur penghinaan, bersikap mengintimidasi hingga *trash talking* dalam bentuk non verbal seperti melempar barang, memukul dengan sengaja dan kekerasan lainnya.
2. Terdapat beberapa dampak yang ditimbulkan dari perilaku *trash talking* di lingkungan UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember. *Trash talking* berdampak terhadap peningkatan motivasi, penurunan kinerja, peningkatan stres dan kecemasan, pembentukan ketahanan mental, merusak citra dan reputasi, berpengaruh pada kepribadian, berpengaruh pada etika komunikasi. Selain itu *trash talking* juga mempengaruhi pada kualitas hubungan, meningkatkan ketegangan dan konflik, membuat lingkungan tidak ramah dan menyebarkan kebencian atau stereotip negatif.

## B. Saran

Berikut adalah beberapa saran yang dapat diberikan oleh peneliti berdasarkan hasil penelitian ini :

1. Kepada mahasiswa UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember lebih diupayakan mengatur waktu dengan skala prioritas. Bermain game online dengan waktu yang secukupnya sebagai akses menghibur diri apabila diperlukan.
2. Kepada mahasiswa pengguna game online diupayakan untuk lebih bijak lagi dalam bermain game online dan sadar akan budaya digital agar tidak membawa perubahan buruk terhadap kepribadiannya masing-masing yang menghambat untuk berinteraksi secara baik dengan sekitar.
3. Kepada pembaca, semoga penelitian ini dapat menjadi sumber informasi mengenai perilaku *trash talking* pada pengguna game online Mobile Legends mahasiswa UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, serta menjadi materi pembelajaran bagi mereka yang ingin menjadi gamers yang bertanggung jawab. Selain itu, diharapkan penelitian ini juga dapat menjadi referensi untuk penelitian selanjutnya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdussamad, Zuchri, Metode Penelitian Kualitatif. Makassar: CV. Syakir Media Press. 2021.
- Almajid, Tindak Verbal Abuse dalam Permainan mobile Legend di Indonesia: Kajian Sociolinguistik. 2019.
- Amedaim. Inilah Sejarah dan Pencipta Mobile Legends. 2022.
- Angela. Pengaruh game online terhadap motivasi belajar siswa SDN 015 Kelurahan Sidomulyo Kecamatan Samarinda Ilir. Jurnal Komunikasi Universitas Mulawarman. 2013.
- Astra Digital. 2023. Tren Terbaru dalam Teknologi Augmented Reality (AR) dan Virtual Reality (VR), diakses pada 17 Mei 2024.
- A, Chaer. Sociolinguistik: Perkenalan Awal. Jakarta: Rineka Cipta. 2010
- A, Giddens. Sociology. Polity Press. 2006
- A, Gunawan. "Sosiologi untuk SMA/MA Kelas XI". Jakarta: PT Grafindo Media Pratama. 2018.
- A, Wahyudi. Media Sosial dan Revolusi Komunikasi di Indonesia. Jakarta: Prenada Media. 2017
- Badan Narkotika Nasional (BNN) Indonesia. Survei Ketergantungan Game Online di Kalangan Remaja Indonesia. 2020.
- B, Brown dan Larson, J. Peer Relationships in Adolescence. Dalam R. M. Lerner & L. Steinberg. Handbook of Adolescent Psychology. Hoboken, NJ: John Wiley & Sons. 2009.
- Bertens, K dan Etika, Seri Filsafat Atma Jaya, Jakarta : Gramedia Pustaka Utama. 2007.
- Cangara, Hafied. Pengantar Ilmu Komunikasi. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2012.
- Cangara, Hafied. Perencanaan & Strategi Komunikasi. Edisi Revisi. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada, 2014.
- C. Johnson dan Taylor, J. More than Bullshit: Trash Talk and Other Psychological Tests of Sporting Excellence. Sport, Ethics and Philosophy. 2019.

- Darwin dalam, Richard L. Johannesen. *Ethics in Human Communication*. Waveland Press : England. 1988.
- Dihni, Vika Azkia. 10 Negara Dengan Pemain Video Game Terbanyak di Dunia [Katadata.co.id](http://Katadata.co.id), Januari 2022.
- E, Goffman. *The Presentation of Self in Everyday Life*. 1959
- Hamid Patilima, *Metode Penelitian Kualitatif*. 2011.
- H, Davis, M. *Empathy: A Social Psychological Approach*. Westview Press. 1994.
- Herry. *Celebrate Your Wierdnes*. 2014.
- Jenkins, Henry. *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*, 2006.
- Koentjaraningrat. *Kebudayaan, Mentalitas, dan Pembangunan: Falsafah, Metode, dan Contoh*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama. 2009
- L, Taylor, T. *Play Between Worlds: Exploring Online Game Culture*. MIT Press. 2006
- Miles & Huberman, *Qualitative Data Analysis: An Expanded Sourcebook*. 1994.
- M, Pearson, C dan Clair, J. A. *Reframing Crisis Management*. *Academy of Management Review*. 1998.
- M. Putri, W, Hamiyati, N., & Doriza,S. *Dampak game online : Studi fenomena perilaku trash-talk pada remaja*. *Jurnal Psikologi Malahayati*. 2020.
- Nugroho, Antonim Tri Setio. *Definisi Game dan Jenis-Jenisnya*. Jakarta: Gramedia. 2016.
- Putri, Nurul Warits Marinsa. *Dampak game online: studi kasus fenomena perilaku Trash-Talk pada Remaja*. 2020
- Psychology Today*. *The Dark Side of Trash-Talking in Online Gaming*". 2023
- Qahthani Al, dan Said bin Ali, *Dakwah Islam Dakwah Bijak*, terjem. Masykur Hakim. Jakarta: Gema Insani Press, 1994.
- Qolbiyah, A. *Implementasi Kurikulum Merdeka Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam” Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan Indonesia*. 2022.
- Raka Wicaksana & Kristiana, *Etika Media: Penelitian tentang standar etika dalam industri media, termasuk isu-isu seperti kebenaran, keadilan, dan privasi*. 2021.

- Setiadji, Bareb. Konsep Pendekatan Behaviorisme B. F Skinner Dan Relevansinya Terhadap Tujuan Pendidikan Islam. Skripsi, Ponorogo, Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Ponorogo. 2020.
- Shalihin, Syarah Riyadhus. Jilid 4. Niaga Swadaya, - Hadith. 2003
- Siburian, Eriska and others. Pengaruh Bermain Game Online Terhadap Prestasi Belajar Siswa Di SD. JURNAL PAJAR Pendidikan dan Pengajaran. 2022.
- Siedentop, D. Intriduction to Physical Education, Fitnes, and Sport. California: Mountain View. 1990
- Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif R&D. Bandung: IKAPI, 2016
- Syarhrum, Salim, Metode Penelitian Kulaitatif. Bandung : Citapustaka Media, 2012.
- Tim Penyusun, Pedoman Penulisan Karya Ilmiah Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember. 2022
- Triantama, Alvie Rosalino dan Edi Santoso, —Model komunikasi Virtual Pemain Game PUBG Mobile menggunakan studi etnografi virtual pada kelompok game online PUBG Mobile RPX E-Sportl. 2019.
- Wardana, Cahyo Sukma. 2022. Trash-Talk dan Perubahan Perilaku Komunikasi.
- Wei, Chen. "Understanding Player Motivation in Online Gaming: A Qualitative Study." Journal of Online Gaming Research. 2024.
- Wiryanto. Pengantar Ilmu Komunikasi. Grasindo. 2004.
- W, Creswell, J dan Poth, C. N. Qualitative Inquiry and Research Design Choosing Among Five Approaches. California: Sage Publishing. 2018.
- W, Santrock, J. Life-Span Development. Jakarta: Erlangga. 2014.
- W, Sarwono, S. Psikologi Sosial: Individu dan Teori-teori Psikologi Sosial. Jakarta: Salemba Humanika. 2015.
- Zikrillah, Perspektif Komunikasi Islam Terhadap Perilaku Kekerasan Verbal Dalam Permainan Daring Studi Kasus Game Mobile Legends: Bang Bang. 2021.

## PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Kuswinda Ramadhani  
NIM : 204103010047  
Program Studi : Komunikasi dan Penyiaran Islam  
Fakultas : Dakwah  
Institusi : UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa dalam hasil penelitian ini tidak terdapat unsur-unsur penjiplakan karya penelitian atau karya ilmiah yang pernah dilakukan atau dibuat orang lain, kecuali yang secara tertulis dikutip dalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan dan daftar pustaka.

Apabila di kemudian hari ternyata hasil penelitian ini terbukti terdapat unsur-unsur penjiplakan dan ada klaim dari pihak lain, maka saya bersedia diproses sesuai peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya dan tanpa paksaan dari siapapun.

KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

Jember, 07 Mei 2024

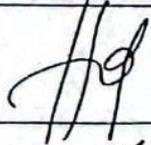
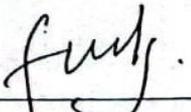
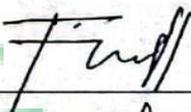
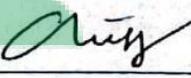
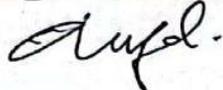
  
KUSWINDA RAMADHANI  
NIM. 204103010047

## Matriks Penelitian

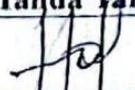
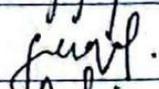
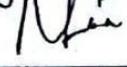
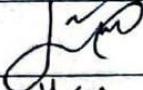
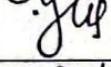
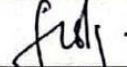
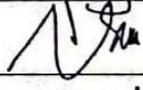
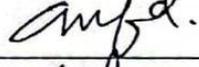
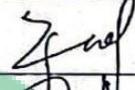
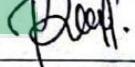
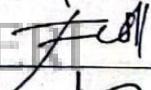
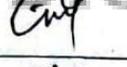
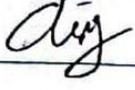
NAMA : KUSWINDA RAMADHANI  
 NIM : 204103010047  
 PRODI/FAKULTAS : KOMUNIKASI DAN PENYIARAN ISLAM

JUDUL	VARIABEL	SUB VARIABEL	INDIKATOR	SUMBER DATA	METODE PENELITIAN	FOKUS PENELITIAN
Perilaku <i>Trash Talking</i> Pada Pemain Game Online Mobile Legends Mahasiswa UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.	1. <i>Trash Talking</i>	a. Perilaku <i>trash talking</i>  b. Mengetahui dampak <i>trash talking</i>	- Munculnya <i>trash talking</i> - Maraknya <i>trash talking</i>  - Identifikasi masalah	2. Primer : - Pengguna game online Mobile Legends  3. Sekunder : - Dokumentasi - Jurnal - Skripsi Sumber lainnya	1. Pendekatan Penelitian : Kualitatif 2. Jenis Penelitian : Studi Kasus 3. Lokasi Penelitian : UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember 4. Pengumpulan data : a. Observasi Partisipatif moderat b. Wawancara dengan teknik <i>Purposive Sampling</i> dan <i>Snowball Sampling</i> c. Dokumentasi	1. Bagaimana perilaku <i>trash talking</i> pada pemain game online Mobile Legends mahasiswa UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember ?  2. Bagaimana dampak perilaku <i>trash talking</i> pada pemain game online Mobile Legends mahasiswa UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember ?
	2. Interaksi Komunikasi	a. Interaksi dan etika komunikasi	- Identifikasi masalah		5. Analisis Data : a. Kondensasi Data b. Penyajian Data Penarikan Kesimpulan	

### JURNAL KEGIATAN

No	Hari/Tanggal	Kegiatan	Tanda Tangan
1	Jum'at, 03 Mei 2024	Wawancara kepada pengguna Mobile Legends	
2	Sabtu, 04 Mei 2024	Observasi para pengguna Mobile Legends	
3	Minggu, 05 Mei 2024	Wawancara kepada pengguna Mobile Legends	
4	Selasa, 07 Mei 2024	Observasi para pengguna Mobile Legends	
5	Selasa, 07 Mei 2024	Wawancara kepada pengguna Mobile Legends	
6	Rabu, 08 Mei 2024	Observasi para pengguna Mobile Legends	
7	Kamis, 09 Mei 2024	Wawancara kepada pengguna Mobile Legends	
8	Jum'at, 10 Mei 2024	Observasi para pengguna Mobile Legends	
9	Sabtu, 11 Mei 2024	Observasi para pengguna Mobile Legends	
10	Minggu, 12 Mei 2024	Wawancara kepada pengguna Mobile Legends	
11	Selasa, 14 Mei 2024	Observasi para pengguna Mobile Legends	
12	Selasa, 14 Mei 2024	Wawancara kepada pengguna Mobile Legends	
13	Jum'at, 17 Mei 2024	Wawancara kepada pengguna Mobile Legends	

### DAFTAR INFORMAN

No	Nama	Prodi	Fakultas	Tanda Tangan
1	Hakam Prasetyo	KPI	Dakwah	
2	Fajar Rizqiawan Husaini	HPI	Syariah	
3	Nur Lia	HTN	Syariah	
4	Lintang Firdaus	PGMI	FTIK	
5	Insan Ikhlas Qolbi	MAZAWA	FEBI	
6	Faris Zulhij Hisyam	KPI	Dakwah	
7	Naila Imtiyaz Salsabila	BKI	Dakwah	
8	Ahmad Fadil	ES	FEBI	
9	Ramadika Dwi Darmawan	ES	FEBI	
10	Zam zam Nur B. T	PAI	FTIK	
11	Reza Achmad D.	IAT	FUAH	
12	Fimasruri Abdillah	PAI	FTIK	
13	Hanif Rahmawan	HPI	Syariah	
14	Catur Ragilian	IAT	FUAH	
15	Anang Wahtu A.S	HTN	Syariah	

## PEDOMAN PENELITIAN

1. Sudah berapa lama bermain game online Mobile Legends ?
2. Berapa lama waktu maksimal bermain game online Mobile Legends dalam sehari ?
3. Apa anda mengetahui tentang *trash talking* ?
4. Bagaimana *trash talking* menurut Anda ?
5. Apakah anda termasuk gamers yang melakukan *trash talking* saat bermain game tersebut?
6. Adakah ada dampak terhadap sikap yang dirasakan dari sebelum dan sesudah bermain game ?
7. Menurut anda, apakah *trash talking* mempunyai dampak positif ?
8. Selain terjadi perubahan dalam sikap berkata kata, apakah trash talking juga berpengaruh terhadap perilaku anda ?
9. Mengapa menggunakan kata kata itu ?
10. Bagaimana perasaan Anda setelah melakukan *trash talking* saat bermain Mobile Legends ?
11. Selain melakukan *trash talking*, apakah Anda pernah berperilaku yang mungkin lebih membahayakan orang sekitar ? (Non verbal : melempar benda, memukul, dll)
12. Jika menggunakan kata kata yang lebih nyaman di dengar kemungkinan apa anda bisa dan mau melakukannya?
13. Bagaimana respon Anda ketika lawan main melakukan *trash talking* kepada diri Anda ?
14. Bagaimana tips dari anda agar gamers tidak melakukan *trash talking*
15. Jika diberi tawaran untuk bergabung' ke komunitas jamaah gamers (komunitas gamers anti *trash talking*) apakah Anda berkenan bergabung ?

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

## DOKUMENTASI



Wawancara pada 3 Mei 2024



Wawancara pada 5 Mei 2024



Wawancara Pada 13 Mei 2024



Wawancara Pada 13 Mei 2024



Observasi Pada 07 Mei 2024

UNIVERSITAS KHADIMUL MUGER  
KIAI HA... DDIQ

## BIODATA PENULIS



### BIODATA DIRI

Nama : Kuswinda Ramadhani  
NIM : 204103010047  
Tempat, tanggal lahir : Probolinggo, 06 November 2001  
Agama : Islam  
Alamat : Dusun Krajan RT 016 RW 015 Desa Maron Kidul  
Kec. Maron Kab. Probolinggo  
No. Hp : +6282139050606  
Prodi : Komunikasi dan Penyiaran Islam  
Fakultas : Dakwah

### RIWAYAT PENDIDIKAN

TK WIJAYA KUSUMA II (2006-2008)  
SDN MARON WETAN II (2008-2014)  
SMPN 1 MARON (2014-2017)  
SMAN 1 GENDING (2017-2020)  
UIN KHAS JEMBER (2020-2024)

### PENGALAMAN ORGANISASI

PSM UIN KHAS JEMBER

PRAMUKA UIN KHAS JEMBER