

**TRASH TALKING DALAM KOMUNIKASI VIRTUAL: STUDI  
INTERAKSI SIMBOLIK KOMUNITAS GAME ONLINE PUBG MOBILE  
NOSTRA BONE**

Rosniar

Syahrianti Syam

Dimas Alfareza Wardana

Institut Agama Islam Negeri Bone

rosniargizing@gmail.com

**Abstract:**

*This research discusses trash talking communication behavior that occurs in the online game PUBG Mobile through virtual communication features, namely chat and voice chat, which allow users to interact with other players. This research aims to analyze the trash talking behavior of Nonstra Bone teenagers in playing the online game PUBG mobile. The type of research used is descriptive qualitative. Primary data was obtained based on the results of observations and interviews with the Nostra Bone youth group, a PUBG Mobile online game community in Bone Regency, South Sulawesi Province. Research shows that the trash talking behavior carried out by Nostra Bone teenagers when playing the online game PUBG Mobile is that the motivation and duration of playing PUBG Mobile varies depending on the preferences of each player, the use of chat and voice chat features which are used to communicate virtually between players, and trash. Talking when playing PUBG mobile is a form of aggressive communication carried out by players, including flaming, namely sending offensive chats and voice chats in the form of using harsh words, insulting or demeaning other players.*

**Keyword:** *Trash talking, symbolic interaction, virtual Communication, flaming.*

## **Abstrak**

*Penelitian ini membahas tentang perilaku komunikasi trash talking yang terjadi dalam game online PUBG Mobile melalui fitur komunikasi virtual yaitu chat dan voice chat yang memungkinkan pengguna untuk berinteraksi dengan pemain lain. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis perilaku trash talking remaja Nonstra Bone dalam bermain game online PUBG mobile. Jenis penelitian yang digunakan yaitu deskriptif kualitatif. Data primer didapatkan berdasarkan hasil observasi dan wawancara pada kelompok remaja Nostra Bone, sebuah komunitas game online PUBG Mobile di Kabupaten Bone, Provinsi Sulawesi Selatan. Penelitian menunjukkan bahwa perilaku trash talking yang dilakukan remaja Nostra Bone dalam bermain game online PUBG Mobile yaitu motivasi dan durasi bermain PUBG Mobile yang bervariasi tergantung pada preferensi masing-masing pemain, penggunaan fitur chat dan voice chat yang digunakan untuk berkomunikasi secara virtual antarpemain, dan trash talking dalam bermain PUBG mobile berupa bentuk komunikasi agresif yang dilakukan oleh pemain di antaranya flaming, yaitu mengirim chat dan voice chat yang bersifat ofensif berupa penggunaan kata-kata kasar, menghina, atau merendahkan pemain lain.*

**Kata Kunci:** *Trash talking, interaksi simbolik, komunikasi virtual, flaming*

### **A. Pendahuluan**

Komunikasi dan *trash talking* adalah dua konsep yang memiliki hubungan kompleks, terutama dalam konteks interaksi sosial dan komunikasi verbal. Sebagaimana diketahui bahwa dalam interaksi sosial manusia melakukan komunikasi secara verbal maupun nonverbal. Interaksi sosial dan *trash talking* memiliki hubungan yang erat, terutama dalam konteks komunikasi antarindividu atau dalam kelompok. *Trash talking* seringkali muncul dalam situasi di mana individu berinteraksi dalam kelompok, seperti dalam pertandingan olahraga, permainan video, dalam lingkungan sosial tertentu, atau bahkan dalam percakapan

sehari-hari. Ini menunjukkan bahwa *trash talking* adalah subkategori dari komunikasi, meskipun lebih bersifat negatif.

Menurut Kwak & Han, tipe sifat perilaku *toxic player* yang biasa dilakukan oleh pemain diantaranya *flaming*, yaitu mengirim chat yang bersifat ofensif dan *melakukan cyberbullying*, yaitu mengganggu pemain lain secara berulang-ulang.<sup>1</sup> *Trash talking* dapat digunakan untuk menegaskan atau mempertanyakan hierarki sosial dalam kelompok. Ini bisa terjadi dalam bentuk merendahkan status atau menunjukkan dominansi. Dalam beberapa kasus, *trash talking* dapat memicu konflik antara individu yang bersaing untuk mendapatkan posisi sosial yang lebih tinggi dalam kelompok. Ini dapat menjadi cara untuk memotivasi diri sendiri atau rekan di dalam kelompok tetapi juga dapat memengaruhi dinamika kelompok secara keseluruhan.

Pada permainan *game online*, terdapat fitur komunikasi virtual yang memungkinkan pengguna untuk berinteraksi dengan pengguna lainnya melalui *chat rooms*, MUD&Bot, dan multimedia. *Game online* dapat menjadi tempat untuk berkenalan dengan orang baru dan membangun hubungan sosial. Pemain sering membentuk komunitas di dalam permainan, berbicara tentang permainan atau topik lainnya, atau bahkan mengatur pertemuan di dunia nyata.

Karena beragamnya pemain dalam *game online*, penting untuk memahami etika dan toleransi dalam berkomunikasi secara virtual. Ini mencakup menghindari penggunaan bahasa kasar, merendahkan, atau pelecehan verbal terhadap pemain lain. Namun tidak jarang pula perilaku *trash talking* digunakan sebagai cara untuk memotivasi diri sendiri atau mengganggu pemain lawan. Komunikasi virtual dalam *game online* seringkali diperlukan untuk mencapai tujuan tertentu dalam permainan. Pemain harus berkolaborasi, membuat strategi, dan berkoordinasi dengan tim mereka melalui *chat* atau komunikasi suara. Banyak *game online* memungkinkan pemain untuk berkomunikasi melalui fitur obrolan (*chat*) dalam

---

<sup>1</sup> Haewoon Kwak, Jeremy Blackburn, and Seungyeop Han, “Exploring Cyberbullying and Other Toxic Behavior in Team Competition Online Games,” in *Proceedings of the 33rd Annual ACM Conference on Human Factors in Computing Systems*, 2015.

permainan. Dengan demikian interaksi antarpemain terjadi secara global, baik secara tim maupun dalam percakapan umum.

Perilaku komunikasi *trash talking* pada remaja adalah fenomena yang semakin mencuat dalam budaya komunikasi mereka. *Trash talking* merujuk pada penggunaan bahasa kasar, menghina, atau merendahkan dalam konteks komunikasi, terutama dalam kompetisi atau konflik. Firdaus mengungkapkan bahwa pemain yang melakukan perilaku *toxic* lebih tepatnya *trash talking* biasanya mengekspresikan emosi melalui verbal menyampaikan rasa frustasi yang disebabkan oleh ejekan lawan.<sup>2</sup> Hal ini dapat memicu berbagai respons emosional pada individu yang menerimanya. Penerima pesan *trash talking* bisa saja merasa marah, terhina, atau terancam. Ini dapat berdampak pada kesejahteraan emosional mereka dan mengganggu suasana hati selama interaksi sosial.

Penggunaan *trash talking* dalam *game online* memunculkan pertanyaan tentang kesopanan dan etika dalam lingkungan *daring*. Terlepas dari kompetisi yang serius, masih ada harapan untuk berkomunikasi dengan hormat terhadap pemain lain. Banyak *platform game online* memiliki kebijakan yang mengatur perilaku pemain, termasuk pembatasan terhadap bahasa kasar dan perilaku merugikan. Pelanggaran aturan ini bisa mengakibatkan sanksi, seperti larangan bermain. Pemakaian *trash talking* dalam *game online* dapat berbeda-beda tergantung pada budaya dan komunitas *game* tertentu. Di beberapa komunitas, *trash talking* bisa saja dianggap sebagai bagian dari norma budaya, sementara di lainnya dianggap tidak pantas.

Masyarakat Bugis Bone yang menjunjung tinggi budaya *sipakatau*, *sipakainge*, dan *sipakalebbi* adalah elemen penting yang menjadi bagian tidak terpisahkan dan memengaruhi cara berinteraksi individu serta komunitas dalam masyarakat Bugis Bone tentunya bertolak belakang dengan perilaku komunikasi *trash talking*. *Trash talking* dapat memengaruhi hubungan antara individu dalam

---

<sup>2</sup> Muhammad Rizqi Aditya Firdaus, and Sidiq Setyawan, “Perilaku Toxic dalam Berkommunikasi di Game Online Counter Strike Global Offensive” (Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2022).

situasi tertentu. Ini dapat merusak persahabatan, menciptakan permusuhan, atau bahkan memicu konflik fisik dalam beberapa kasus. Walaupun dalam beberapa kelompok tertentu, *trash talking* juga dapat dianggap sebagai bagian dari kebiasaan dalam berinteraksi atau berkomunikasi.

Hal tersebut terjadi pada kelompok remaja Nostra Bone, sebuah komunitas *game online* PUBG Mobile yang terdiri dari *gamers* laki-laki dengan usia remaja yang dalam aktivitas permainannya cenderung menggunakan *trash talking* dalam bermain PUBG Mobile, sehingga penelitian ini penting karena memiliki dampak signifikan terhadap perkembangan remaja. Perilaku *trash talking* dapat memengaruhi kesehatan mental remaja, menyebabkan stres, depresi, atau rendahnya rasa harga diri. Selain itu perilaku ini dapat memengaruhi hubungan sosial, memicu konflik interpersonal, atau merusak persahabatan, dalam konteks bermain *game online* PUBG Mobile *trash talking* bisa mengganggu fokus, kinerja, dan etika bermain.

Dalam game online, PUBG Mobile salah satunya komunikasi sebagian besar dilakukan melalui teks atau suara, tanpa ekspresi wajah atau bahasa tubuh. Ini dapat membuat pesan terkadang terdengar lebih kasar daripada yang dimaksudkan. Dalam rangka menciptakan lingkungan bermain yang lebih sehat, banyak komunitas *gamer* dan *platform game online* mengkampanyekan kesopanan dan mengedukasi pemain tentang bahaya dan dampak negatif dari *trash talking*. Penting bagi pemain untuk memahami batasan dan konsekuensi dari penggunaan bahasa yang merendahkan dalam *game online* dan berupaya untuk berkomunikasi dengan sopan dan etika.

Dalam rangka mengoptimalkan hubungan ini, penting untuk mengenali bahwa *trash talking* bukanlah bentuk komunikasi yang dianjurkan dalam banyak konteks. Dengan memahami dampak negatif *trash talking*, individu dapat belajar untuk berkomunikasi dengan lebih baik, lebih sopan, dan lebih etis. Menggantinya dengan komunikasi yang lebih positif, santun, dan berempati sehingga dapat mendukung interaksi sosial yang lebih sehat dan lebih harmonis. Dalam Al-Quran, terdapat banyak ayat yang mengajarkan pentingnya berbicara dengan etika dan

sopan. Salah satu ayat yang mencerminkan nilai-nilai tersebut adalah dalam QS. Al-Baqarah/1:83.

Ayat ini menekankan pentingnya berbicara dengan perkataan yang baik, juga mengajarkan pentingnya berbuat baik kepada orang tua, keluarga, anak yatim, dan orang miskin. Ini adalah salah satu contoh bagaimana Al-Quran mendorong komunikasi yang sopan, penuh kasih sayang, dan beretika dalam interaksi sosial. Berdasarkan fenomena tersebut di atas, menarik kemudian untuk dicermati bahwa penggunaan *trash talking* sering memunculkan pertanyaan tentang etika dalam interaksi sosial. Apakah hal ini dapat diterima dalam konteks tertentu, seperti dalam olahraga atau permainan, atau apakah ini selalu dianggap tidak pantas? Ini adalah pertanyaan yang harus dipertimbangkan dalam analisis hubungan antara interaksi sosial dan *trash talking*.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Menurut Kriyantono penelitian kualitatif dimulai dari pengamatan di lapangan (penggalian dan pengoleksian data) kemudian ditarik menjadi simpulan-simpulan teoritis.<sup>3</sup> Sedangkan menurut Moleong, adalah penelitian yang menggunakan pendekatan naturalistik untuk mencari dan menemukan pengertian atau pemahaman tentang fenomena dalam suatu latar yang berkonteks khusus.<sup>4</sup>

Sumber data adalah subjek dari mana data diperoleh.<sup>5</sup> Sumber data yang digunakan peneliti sebagai data penelitian yakni kelompok remaja yang tergabung dalam komunitas game online PUBG Mobile Nostra Bone. Penentuan informan dilakukan dengan menggunakan teknik *purposive sampling*, teknik ini merupakan pengambilan sampel yang menghasilkan informan yang diperoleh berdasarkan kepentingan dan tujuan penelitian. Menurut Kriyantono *purposive sampling* adalah penyeleksian atas dasar kriteria-kriteria tertentu yang dibuat peneliti berdasarkan

---

<sup>3</sup> Rahmat Kriyantono, *Teknik Praktis Riset Komunikasi Kuantitatif dan Kualitatif*, (Jakarta: Kencana, 2021). 55.

<sup>4</sup> Lexy J. Moleong, *Metode Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2009). h. 5.

<sup>5</sup> Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2013). 175.

tujuan riset.<sup>6</sup> Adapun kriteria untuk informan dalam penelitian ini adalah: remaja yang tergabung dalam komunitas *game online* PUBG Mobile Nostra Bone, aktif bermain *game online* PUBG Mobile dan memiliki kecenderungan menggunakan *trash talking* dalam bermain *game online* PUBG Mobile.

## **B. Temuan dan Pembahasan**

### ***Motivasi dan Durasi Bermain PUBG Mobile***

Komunikasi virtual memainkan peran penting dalam ekosistem *game online* seperti PUBG Mobile, memungkinkan pemain untuk berkolaborasi, berkompetisi, dan berinteraksi dengan pemain lain secara global. Ini telah memperluas pengalaman bermain game dan mempromosikan pertumbuhan industri *eSports*. Dalam game online seperti PUBG Mobile, komunikasi virtual adalah kunci untuk bermain sebagai tim. Pemain perlu berkomunikasi dengan rekan setim mereka untuk merencanakan strategi, berbagi informasi penting, dan memberikan instruksi saat bermain bersama.

Komunikasi virtual dalam *game online* merujuk pada interaksi dan pertukaran informasi antara pemain yang terjadi dalam lingkungan permainan daring. Komunikasi virtual bukan hanya bagian dari permainan, tetapi juga elemen penting dari pengalaman permainan sosial. Ini dapat meningkatkan kepuasan bermain, membantu pemain untuk belajar dari satu sama lain, dan mengembangkan keterampilan sosial mereka. Komunikasi virtual dalam *game online* memiliki dampak besar pada cara pemain berinteraksi, bekerja sama, dan menikmati permainan.

Setiap pemain (*game player*) memiliki motivasi yang berbeda-beda yang mendorong mereka untuk bermain. Berdasarkan hasil wawancara dengan informan yang terdiri dari komunitas PUBG Mobile Nostra Bone, motivasi pemain game online bermacam-macam dari satu pemain ke pemain lainnya. Mereka bisa

---

<sup>6</sup> Rahmat Kriyantono, *Teknik Praktis Riset Komunikasi Kuantitatif Dan Kualitatif*. 318.

merasakan beberapa atau semua dari motivasi ini saat bermain game online. Salah satunya adalah karena daya tarik visual dari game tersebut.

PUBG Mobile menampilkan grafis yang sangat berkualitas, dengan lingkungan yang detail dan realistik. Grafis ini mencakup tekstur yang tajam, pencahayaan yang realistik, dan efek-efek visual yang mengesankan. PUBG Mobile memiliki berbagai kostum dan senjata yang menarik, termasuk *skin* yang kreatif untuk karakter dan senjata, ini memberikan pemain kesempatan untuk mengekspresikan diri dan membuat karakter mereka unik. Efek-efek visual seperti ledakan, efek peluru, dan partikel efek lainnya menciptakan sensasi yang mengesankan dalam pertempuran. Suara dalam PUBG Mobile, seperti bunyi peluru, bunyi kendaraan, dan dialog karakter, juga berkontribusi pada daya tarik visual dengan memberikan pengalaman audio yang imersif.

Daya tarik visual yang kuat menjadi salah satu faktor utama dalam kepopuleran game ini, menjadikannya salah satu game online dengan tampilan grafis yang mengesankan dan imersif. *Game online* adalah *game* yang dimainkan melalui jaringan (*online*) di mana pemainnya dapat bermain secara bersamaan (*multiplayer*) secara langsung, meskipun berada jauh, dan berinteraksi secara virtual melalui pesan (*chat*) atau suara (*voice*). Menurut Kim dkk., game online adalah permainan yang dapat dinikmati oleh banyak orang secara bersamaan melalui jaringan komunikasi *online*.<sup>7</sup> Dalam artian *game online* sebagai permainan dalam jaringan yang dimainkan melalui koneksi internet.

Sama halnya dengan motivasi, durasi atau lamanya bermain game online dapat sangat bervariasi antara pemain yang berbeda. Demikian juga halnya dengan waktu atau durasi untuk bermain *game online*, karena ini tergantung pada preferensi individu, komitmen, dan rutinitas masing-masing pemain sehingga tidak memiliki batasan yang tetap atau standar. Beberapa pemain hanya bermain selama beberapa menit setiap hari, sementara yang lain bisa menghabiskan berjam-jam setiap hari.

---

<sup>7</sup> Rahmat Anhar, “Hubungan Kecanduan Game Online dengan Keterampilan Sosial Remaja di 4 Game Centre di Kecamatan Klojen Kota Malang”, (Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, 2014). 10.

***Penggunaan Fitur Chat dan Voice Chat***

Komunikasi virtual dalam *game online* merujuk pada interaksi dan pertukaran informasi antara pemain yang terjadi dalam lingkungan permainan daring. Komunikasi virtual bukan hanya bagian dari permainan, tetapi juga elemen penting dari pengalaman permainan sosial. Ini dapat meningkatkan kepuasan bermain, membantu pemain untuk belajar dari satu sama lain, dan mengembangkan keterampilan sosial pemain. Komunikasi virtual dalam *game online* memiliki dampak besar pada cara pemain berinteraksi, bekerja sama, dan menikmati permainan.

Komunikasi virtual pada umumnya dilakukan oleh sebuah komunitas yaitu dengan istilah komunitas maya. Umumnya kelompok sosial ini dibangun berdasarkan pada hubungan-hubungan sekunder, sehingga pengelompokan mereka didasarkan pada kegemaran dan kebutuhan anggota masyarakat terhadap kelompok tersebut.<sup>8</sup> Komunikasi virtual yang dilakukan komunitas *game online* Nostra Bone dalam bermain PUBG Mobile diperlukan untuk berkolaborasi, membuat strategi, dan berkoordinasi dengan tim melalui *chat* maupun *voice chat*. Penggunaan fitur *chat* dan *voice chat* dapat meningkatkan peluang kemenangan tim dan membuat pengalaman bermain PUBG Mobile menjadi lebih menyenangkan

Penggunaan *voice chat* memiliki keunggulan karena memungkinkan komunikasi *real time* yang lebih cepat dan efisien. Seperti yang diungkapkan Severin tentang komunitas virtual, komunitas maya dan interaktivitas adalah dua dari beberapa konsep dasar yang menjadi bagian dari komunikasi virtual.<sup>9</sup> Komunikasi virtual adalah komunikasi di mana proses penyampaian dan penerimaan pesan dengan menggunakan (melalui) *cyberspace*/ruang maya yang bersifat interaktif, yang merupakan salah satu bagian inovasi-inovasi dari

---

<sup>8</sup> Burhan Bungin, *Sosiologi Komunikasi* (Jakarta: Kencana, 2006). 167.

<sup>9</sup> Werner J. Severin, *Teori Komunikasi: Sejarah, Metode, dan Terapan di Dalam Media Massa*, (Jakarta: Kencana, 2001). 445.

perkembangan media lama (*old media*) menjadi media baru (*new media*).<sup>10</sup> Selama permainan, fitur *chat* dan *voice chat* sangat penting dalam mengatur strategi permainan dengan rekan tim atau pemain lainnya selama pertandingan sebagai bentuk komunikasi antarpemain. Penggunaan yang baik dari fitur *chat* dan *voice chat* dapat meningkatkan peluang kemenangan tim dan membuat pengalaman bermain PUBG Mobile menjadi lebih menyenangkan.

Voice chat adalah fitur yang memungkinkan pemain berbicara secara langsung dengan rekan tim mereka selama pertandingan. Penggunaan voice chat memiliki keunggulan karena memungkinkan komunikasi *real time* yang lebih cepat dan efisien. Sesuai dengan konsep komunitas virtual menurut Severin bahwa komunitas maya dan interaktivitas adalah dua dari beberapa konsep dasar yang menjadi bagian dari komunikasi virtual. Komunitas maya PUBG Mobile adalah komunitas *online* yang terdiri dari pemain game PUBG Mobile yang berkumpul secara virtual untuk berbagi informasi, pengalaman, dan berinteraksi satu sama lain. Komunitas ini dapat ditemukan di berbagai *platform online*, termasuk situs web, forum, media sosial, dan aplikasi pesan.

Menurut Severin bahwa komunitas maya merupakan komunitas yang lebih banyak muncul di dunia komunikasi elektronik dibandingkan di dunia nyata. Ruang *chatting*, *email*, *milis* dan grup diskusi *via elektronik* adalah contoh baru media yang dapat digunakan oleh komunitas untuk berkomunikasi satu sama lain. Dalam aktivitasnya, pemain PUBG Mobile dapat menggunakan voice chat untuk koordinasi taktik dan strategi dengan lebih efektif, memberikan peringatan cepat kepada rekan tim tentang ancaman atau temuan, meminta bantuan atau memberikan bantuan dalam pertempuran serta berbicara secara sosial dan meningkatkan interaksi tim.

Penggunaan mikrofon (*on mic*) dalam PUBG Mobile sangat memudahkan komunikasi antarpemain selama pertandingan. Dengan menggunakan mikrofon, pemain dapat berbicara secara langsung dengan rekan tim mereka. Hal ini

---

<sup>10</sup> Werner J. Severin. *Teori Komunikasi: Sejarah, Metode, dan Terapan di Dalam Media Massa*, 447.

memungkinkan koordinasi taktik yang lebih baik, seperti perencanaan serangan, penggunaan sumber daya, dan perpindahan strategis. Pemain dapat bersenang-senang, berbicara tentang strategi, atau bahkan berbagi cerita selama pertandingan. Model inilah yang disebut dengan teori interaksi simbolik, teori ini memandang hubungan interpersonal sebagai suatu sistem serta penafsiran makna dalam interaksi manusia.<sup>11</sup> Interaksi antarpemain dalam PUBG Mobile memungkinkan pemain untuk berbicara satu sama lain secara langsung, yang dapat meningkatkan aspek sosial dalam permainan dan memungkinkan pemain untuk membangun pertemanan dalam game dan memperluas jaringan mereka dengan pemain lain yang mereka temui secara online.

Seperti dalam riset Kowert, dkk., mengungkapkan bahwa permainan dalam jaringan mempunyai potensi untuk memberikan keuntungan sosial bagi individu pemalu dengan memungkinkan mereka mengatasi kesulitan sosial tradisional mereka dan menghasilkan persahabatan baru.<sup>12</sup> Lebih lanjut bisa digambarkan bahwa interaksi antarpemain dalam PUBG Mobile merupakan hubungan simetris. Menurut Littlejohn dan Foss, *symmetrical relationship* atau hubungan simetris adalah, di mana dua orang saling merespon dengan cara yang sama. Pertentangan kekuasaan tepatnya seperti ini; salah satu lawan bicara menonjolkan kendali; yang lain menanggapinya dengan memaksakan kendali juga. Orang pertama merespon lagi dengan cara yang sama, sehingga terjadilah pertentangan. Namun, hubungan simetris tidak selalu berupa pertentangan kekuasaan. Kedua pelaku saja memberi tanggapan pasif, tanggapan balasan, atau malah keduanya bersikap saling menjaga.<sup>13</sup>

Banyak pemain bermain PUBG Mobile untuk menjalin hubungan sosial dengan teman-teman mereka yang juga bermain game ini. Bermain game online

---

<sup>11</sup> Katherine Miller, *Communication Theories: Perspective, Process and Contexts* (New York: McGraw-Hill Company, 2005). 186.

<sup>12</sup> Rachel Kowert, Emese Domahidi, and Thorsten Quandt, "The Relationship between Online Video Game Involvement and Gaming-Related Friendships among Emotionally Sensitive Individuals," *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking* 17, no. 7 (2014): 447–53.

<sup>13</sup> Stephen P Littlejohn dan Karen A Foss, *Theories of Human Communication* (Jakarta: Salemba Humanika, 2008). 286.

memungkinkan pemain untuk menjalin hubungan sosial dengan pemain lain, baik teman-teman di dunia nyata maupun teman-teman yang ditemui secara online. Game online sering mencakup elemen interaksi sosial seperti obrolan dalam permainan, kelompok, atau guild, yang membuat pemain merasa terlibat dalam komunitas.

### ***Trash Talking dalam Bermain PUBG Mobile***

Berdasarkan karakteristik gaya komunikasi agresif yang dikemukakan oleh Sherman, di antaranya adalah memiliki karakteristik perilaku menakutkan, mengancam, keras, bermusuhan, kasar, berperang eksplosif, mengintimidasi, penindasan (*bullying*), sarkasme, mengancam, menyalahkan, dan menghina,<sup>14</sup> keseluruhan merujuk pada perilaku komunikasi *trash talking* yang cenderung dilakukan oleh *gamers online* dalam aktivitas permainannya.

Pada umumnya *flaming* dan *cyberbullying* terjadi dalam permainan PUBG Mobile pada komunitas game Nostra Bone, pemain menggunakan kata-kata kasar, menghina, atau merendahkan pemain lain melalui obrolan dalam *game* atau komunikasi suara. Semua bentuk *flaming* ini dapat merusak pengalaman bermain dan menciptakan lingkungan yang tidak menyenangkan dalam *game*. Gambaran lain mengapa pemain sering melakukan *trash talk* disebabkan oleh tidak adanya kontrol diri saat memainkan PUBG Mobile. Hal ini sesuai dengan konsep yang ditawarkan Saarinen, bahwa salah satu perilaku *toxic game online* yaitu *trash talk*, dapat didefinisikan sebagai penggunaan ekspresi permusuhan terhadap pemakai lainnya pada komunikasi daring. Fitur umum meliputi berbagai komponen teks seperti bahasa menyerang, intimidasi, komentar negatif, tidak menghormati dan pelecehan seksual.<sup>15</sup>

Faktanya, era digital dan perkembangan media sosial berperan penting dalam meningkatkan prevalensi dan pengaruh pembicaraan sampah. Di era digital, *trash talking* menjadi lebih mudah diakses dan umum, terutama di game online.

---

<sup>14</sup> R Sherman, “Understanding Your Communication Style,” *Ruth Sherman*, 1999.

<sup>15</sup> Teemu Saarinen, “Toxic Behavior in Online Games” (T. Saarinen, 2017).

Sama seperti penelitian yang dilakukan oleh Wibowo, yang mengungkapkan bahwa para *player* PUBG Mobile melakukan *trash talking* dikarenakan adanya motivasi seperti emosi, tidak sengaja mengirim komentar impulsif, merasa bosan, menunjukkan ego, bahkan untuk hiburan semata.<sup>16</sup> Pemakaian *trash talking* dalam *game online* adalah fenomena umum dan kontroversial dalam komunitas *gamers*. Ini mengacu pada penggunaan bahasa kasar, menghina, atau merendahkan oleh pemain selama sesi bermain *game*.

Dalam banyak permainan *online*, terutama yang bersifat kompetitif seperti game tembak-menembak atau permainan olahraga daring, *trash talking* sering digunakan sebagai cara untuk memotivasi diri sendiri atau mengganggu pemain lawan. Adrenalin dalam kompetisi dapat mendorong pemain untuk menggunakan bahasa yang lebih agresif. *Game* sering kali memicu emosi yang kuat, termasuk frustrasi, kemarahan, atau euforia. *Trash talking* bisa menjadi cara bagi pemain untuk mengekspresikan emosi ini. Namun, ini juga bisa merusak suasana hati dalam permainan dan memicu konflik.

Menghina keterampilan pemain lawan dalam PUBG Mobile merujuk pada perilaku yang merendahkan atau meremehkan kemampuan mereka secara kasar atau tidak pantas, mengejek atau memprovokasi pemain lawan untuk membuat mereka marah atau frustrasi, menertawakan atau meremehkan pemain lawan karena kinerja buruk dalam permainan, misalnya, jika mereka sering mati atau gagal mencapai tujuan dalam permainan. Hal ini akan memancing emosi terutama jika itu dilakukan secara berulang-ulang.

Apa yang diungkapkan sebelumnya, searah dengan pemikiran Naweef dan Lastella yang mengungkapkan bahwasanya salah satu perilaku yang dapat mengganggu permainan adalah *trash talk*. *Trash talk* digambarkan apabila gerakan yang dilakukan mengarah pada maksud mengolok-ngolok pemain lawan sehingga dapat mengganggu pemain lawan, dimana permainan tersebut bertujuan untuk

---

<sup>16</sup> Megan Febry Wibowo dan Sidiq Setyawan, “‘ Trash-Talking dalam Game Online PUBG Mobile’(Studi Deskriptif Kualitatif Player PUBG Mobile” (Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2021).

menghibur namun dengan adanya *Trash Talking* justru menimbulkan persaingan yang lebih besar.<sup>17</sup>

Candrakusuma dkk., menguraikan bahwa penggunaan *trash talking* menjadi berbeda-beda, ada yang melakukannya untuk kepentingan strategis dan ada pula yang melakukannya untuk hiburan semata. Persepsi terhadap *trash talking* dapat bervariasi antara individu, apa yang dianggap bermasalah oleh satu pemain namun tidak bersifat mengganggu bagi yang lain. Tidak semua pemain merasa terganggu atau terintimidasi oleh *trash talking* dalam bermain PUBG Mobile, masing-masing pemain memiliki tingkat toleransi yang bervariasi terhadap jenis komunikasi tersebut.

Perbedaan persepsi terhadap penggunaan *trash talking* diungkapkan oleh Candrakusuma, bahwa kognisi memengaruhi pandangan pemain terhadap permainan, perbedaan tersebut dapat dibagi menjadi dua kategori, yaitu memandang permainan sebagai hal yang serius dan di sisi lain sebagai hal yang tidak serius. Perbedaan tersebut menjadikan alasan para pemain dalam melakukan *trash talking* menjadi berbeda-beda, ada yang melakukannya untuk kepentingan strategis dan ada pula yang melakukannya untuk hiburan semata.<sup>18</sup>

Demikian halnya dengan reaksi setiap pemain pada kehidupan nyata yang ditimbulkan saat melakukan *trash talking*, tanggapan yang bervariasi dinyatakan tergantung individu masing-masing. *Trash talking* bisa memicu respons emosional, seperti marah, frustrasi, atau merasa terhina. Pemain yang menjadi sasaran *trash talking* membawa perasaan ini ke dalam kehidupan nyata, yang dapat memengaruhi suasana hati dan interaksi sehari-hari mereka. *Trash talking* dapat memengaruhi perilaku agresif dalam kehidupan nyata, seseorang yang terbiasa dengan

---

<sup>17</sup> Sidney Irwin, Anjum Naweed, and Michele Lastella, “‘You Gotta Understand the Context of This Though’: Preliminary Insights on Perceptions of Trash Talk across Esport Communities,” *Proceedings of DiGRA Australia 2021*. 1-4.

<sup>18</sup> I G N Oka Candrakusuma, N M R Amanda Gelgel, and A D Pradipta, “Perilaku Trash-Talking Remaja dalam Game Online Dota 2,” *E-Jurnal Medium*, Vol. 1, No. 1, 2017.

komunikasi provokatif atau merendahkan dalam permainan akan cenderung menggunakan perilaku serupa dalam interaksi sosial di luar permainan.

### **C. Kesimpulan**

Perilaku *trash talking* yang dilakukan remaja Nostra Bone dalam bermain *game online* PUBG Mobile terdiri dari: Pertama, motivasi dan durasi bermain PUBG Mobile, yaitu setiap pemain (*game player*) memiliki motivasi yang berbeda-beda yang mendorong mereka untuk bermain yaitu karena adanya daya tarik visual/grafis yang menarik dan berkualitas dari tampilan PUBG Mobile, dalam bermain PUBG Mobile pemain bisa menghasilkan uang yang didapatkan dari kompetisi dan turnamen PUBG Mobile, demikian halnya dengan durasi yang digunakan selama bermain bervariasi tergantung pada preferensi pemain. Kedua, penggunaan fitur *chat* dan *voice chat* yang digunakan untuk berkomunikasi secara virtual antarpemain. Ketiga, *trash talking* dalam bermain PUBG mobile berupa bentuk komunikasi agresif yang dilakukan oleh pemain diantaranya *flaming*, yaitu mengirim *chat* dan *voice chat* yang bersifat ofensif berupa penggunaan kata-kata kasar, menghina, atau merendahkan pemain lain.

Penelitian tentang perilaku komunikasi *trash talking* pada komunitas *game online* Nostra Bone sangat relevan untuk memahami dampaknya pada perkembangan individu dan masyarakat, sehingga memiliki implikasi dalam membantu pengembang *game* dan pihak yang mengelola platform untuk mengembangkan kebijakan yang lebih ketat terkait perilaku *toxic*, termasuk *trash talking*, dan menerapkan sanksi yang sesuai. Dapat membantu memahami bagaimana perilaku *trash talking* dalam *game* memengaruhi hubungan antarpemain dan kepuasan mereka dalam bermain. Ini dapat memberikan wawasan tentang bagaimana mempromosikan interaksi sosial yang positif dalam lingkungan permainan. Serta menjadi landasan bagi penelitian lebih lanjut untuk mengidentifikasi strategi efektif dalam mengurangi atau mengatasi *trash talking* dalam *game*, serta memahami faktor-faktor psikologis yang memengaruhi perilaku ini termasuk *self control* (kontrol diri).

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Anhar, Rahmat. "Hubungan Kecanduan Game Online dengan Keterampilan Sosial Remaja di 4 Game Centre di Kecamatan Klojen Kota Malang." Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, 2014.
- Arikunto, Suharsimi. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta, 2013.
- Bungin, Burhan. *Sosiologi Komunikasi*. Jakarta: Kencana, 2006.
- Firdaus, Muhammad Rizqi Aditya, dan Sidiq Setyawan. "Perilaku Toxic dalam Berkomunikasi di Game Online Counter Strike Global Offensive." Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2022.
- Irwin, Sidney, Anjum Naweed, and Michele Lastella. "'You Gotta Understand the Context of This Though': Preliminary Insights on Perceptions of Trash Talk across Esport Communities." *Proceedings of DiGRA Australia 2021*, 2021.
- Karen A Foss, Stephen P Littlejohn. *Theories of Human Communication*. Jakarta: Salemba Humanika, 2008.
- Kowert, Rachel, Emese Domahidi, and Thorsten Quandt. "The Relationship between Online Video Game Involvement and Gaming-Related Friendships among Emotionally Sensitive Individuals." *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking* 17, no. 7 (2014): 447–53.
- Kriyantono, Rahmat. *Teknik Praktis Riset Komunikasi Kuantitatif dan Kualitatif*. Jakarta: Kencana, 2021.
- Kwak, Haewoon, Jeremy Blackburn, and Seungyeop Han. "Exploring Cyberbullying and Other Toxic Behavior in Team Competition Online Games." In *Proceedings of the 33rd Annual ACM Conference on Human Factors in Computing Systems*, 3739–48, 2015.
- Miller, Katherine. *Communication Theories: Perspective, Process and Contexts*. New York: McGraw-Hill Company, 2005.
- Moleong, Lexy J. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya,

2009.

Oka Candrakusuma, I G N, N M R Amanda Gelgel, and A D Pradipta. “Perilaku Trash-Talking Remaja Dalam Game Online Dota 2.” *E-Jurnal Medium* 1, no. 1 (2017): 1.

Saarinen, Teemu. “Toxic Behavior in Online Games.” T. Saarinen, 2017.

Severin, Werner J. *Teori Komunikasi: Sejarah, Metode, dan Terapan di Dalam Media Massa*. Jakarta: Kencana, 2001.

Sherman, R. “Understanding Your Communication Style.” *Ruth Sherman*, 1999.

Wibowo, Megan Febry, Sidiq Setyawan, and M I Kom. ““ Trash-Talking dalam Game Online PUBG Mobile’(Studi Deskriptif Kualitatif Player PUBG Mobile.” Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2021.