



UIN SUSKA RIAU

No. Skripsi: 7561/KOM-D/SD-S1/2025

ANALISIS FENOMENOLOGI PERILAKU TRASH TALKING PADA USER GAME MOBILE LEGENDS: BANG BANG



Diajukan kepada Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi
Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau
Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Memperoleh
Gelar Sarjana Strata Satu (S1) Ilmu Komunikasi (S.I.Kom)

Oleh :

DOLI FADHLURRAHMAN HARAHP

NIM. 12140312160

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM
RIAU**

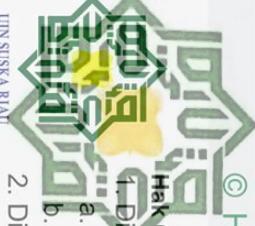
2025

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



UIN SUSKA RIAU

KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI
كلية الدعوة والاتصال
FACULTY OF DAKWAH AND COMMUNICATION
Jl. H.R. Soebrantas KM.15 No. 155 Tuah Madani Tampan - Pekanbaru 28293 PO Box. 1004 Telp. 0761-562051
Fax. 0761-562052 Web. www.uin-suska.ac.id, E-mail: iain-sq@Pekanbaru-indo.net.id

© Hak Cipta milik UIN Sultan Syarif Kasim Riau

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

PENGESAHAN UJIAN MUNAQASYAH

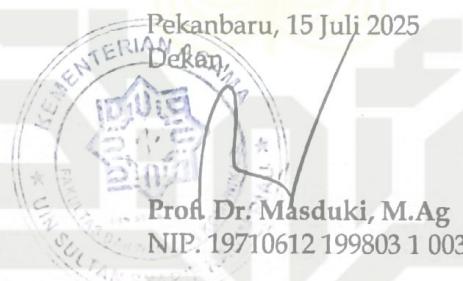
Yang bertanda tangan dibawah ini adalah Penguji Pada Ujian Munaqasyah Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Sultan Syarif Kasim Riau dengan ini menyatakan bahwa mahasiswa berikut ini:

Nama : Doli Fadhlurrahman Harahap
NIM : 12140312160
Jugul : Analisis Fenomenologi Perilaku Trash Talking Pada User Game Mobile Legends Bang Bang

Telah dimunaqasyahkan Pada Sidang Ujian Sarjana Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Sultan Syarif Kasim Riau pada:

Hari : Kamis
Tanggal : 10 Juli 2025

Dapat diterima dan disetujui sebagai salah satu syarat memperoleh gelar S.I.Kom pada Strata Satu (S1) Program Studi Ilmu Komunikasi di Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Sultan Syarif Kasim Riau.



Tim Penguji

Sekretaris/ Penguji II

Dr. Tika Mutia, M.I.Kom
NIP. 19861006 201903 2 010

Penguji IV

Yantos, S.I.P, M.Si
NIP. 19710122 200701 1 016

Ketua Penguji I,

Dr. Toni Hartono, S.Ag, M.Si
NIP. 19780605 200701 1 024

Penguji III

Lewi Sukartik, S.Sos, M.Sc
NIP. 19810914 202321 2 019



UN SUSKA RIAU

©Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

ANALISIS FENOMENOLOGI PERILAKU TRASH TALKING PADA USER GAME MOBILE LEGENDS: BANG BANG

Disetujui Oleh:

Doli Fadhlurrahman Harahap
NIM. 12140312160

Telah disetujui oleh pembimbing pada tanggal: 1 Juli 2025

Mengetahui,
Pembimbing,

Dr. Musfialdy, S. Sos., M. Si
NIP. 19721201 200003 1 003

Mengetahui
Ketua Prodi Ilmu Komunikasi,

Dr. Muhammad Badri, M.Si
NIP. 19810313 201101 1 004



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI

كلية الدعوة والاتصال

FACULTY OF DAKWAH AND COMMUNICATION

Jl. H.R. Soebrantas KM.15 No. 155 Tuah Madani Tampan - Pekanbaru 28293 PO Box. 1004 Telp. 0761-562051
Fax. 0761-562052 Web. www.uin-suska.ac.id, E-mail: iain-sq@Pekanbaru-indo.net.id

LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Doli Fadhlurrahman Harahap
Nim : 12140312160
Tempat/Tanggal Lahir : Pekanbaru, 10 November 2003
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Judul Skripsi : Analisis Fenomenologi Perilaku Trash Talking Pada User Game Mobile Legends: Bang Bang

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa penulis skripsi ini berdasarkan hasil penelitian, pemikiran, penulisan dan pemaparan asli dari saya sendiri. Baik naskah laporan maupun kegiatan yang tercantum sebagai bagian dari skripsi ini. Jika terdapat karya orang lain, saya akan mencantumkan sumber yang jelas pada *bodynote* dan daftar pustaka.

Pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar tanpa paksaan dari pihak manapun. Apabila kemungkinan hari terdapat penyimpangan dan ketidak benaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh dengan skripsi ini sesuai dengan peraturan yang berlaku di Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau serta Undang-Undang yang berlaku.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan keadaan sadar tanpa paksaan dari pihak manapun.

Pekanbaru, 30 Juni 2025

Yang membuat pernyataan,



Doli Fadhlurrahman Harahap
NIM. 12140312160

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

ABSTRAK

Nama : Doli Fadhlurrahman Harahap
Jurusan : Ilmu Komunikasi
Judul : Analisis Fenomenologi Perilaku *Trash talking* Pada User Game *Mobile Legends: Bang Bang*

Penelitian ini berjudul *Analisis Fenomenologi Perilaku Trash talking pada User Game Mobile Legends: Bang Bang*. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi bentuk-bentuk perilaku *trash talking* yang muncul serta memahami motif dan makna di balik perilaku tersebut dari perspektif pengalaman subjektif para pemain. Metode yang digunakan adalah kualitatif dengan pendekatan fenomenologi, yang menggali data melalui wawancara mendalam, observasi, dan dokumentasi terhadap delapan informan yang aktif bermain Mobile Legends dengan peringkat minimal Mythic. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *trash talking* dilakukan tidak hanya sebagai bentuk pelampiasan emosi atau kekesalan terhadap performa tim, tetapi juga sebagai strategi untuk memberikan tekanan psikologis pada lawan atau memotivasi rekan satu tim. Bentuk *trash talking* yang ditemukan meliputi kata-kata kasar, hinaan bernada hewan, ejekan terkait kemampuan bermain, penggunaan emote secara provokatif, hingga komentar yang merendahkan. Makna *trash talking* bagi informan pun beragam, mulai dari ekspresi spontan, bentuk hiburan, hingga cara membangun dominasi dalam permainan. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumbangan pemikiran untuk memahami dinamika komunikasi dalam komunitas *game online*, serta sebagai masukan untuk menciptakan budaya bermain yang lebih sehat.

Kata Kunci: fenomenologi, komunikasi *game online*, *Mobile Legends: Bang Bang*, *trash talking*

UIN SUSKA RIAU



UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Sultan Syarif Kasim Riau

ABSTRACT

Name : Doli Fadhlurrahman Harahap
Department : Communication Science
Title : *A Phenomenological Analysis of Trash talking Behavior among Mobile Legends: Bang Bang Users*

This study, entitled A Phenomenological Analysis of Trash talking Behavior among Mobile Legends: Bang Bang Users, aims to identify the forms of trash talking behavior that emerge and explore the underlying motives and meanings from the players' subjective perspectives. The research adopts a qualitative method with a phenomenological approach, collecting data through in-depth interviews, observation, and documentation with eight active Mobile Legends players holding at least a Mythic rank. The findings reveal that trash talking is practiced not only as an emotional outburst or frustration toward teammates' performance but also as a strategy to apply psychological pressure on opponents or to motivate team members. The identified forms of trash talking include harsh words, animal-based insults, ridicule related to gameplay skills, provocative use of emotes, and belittling comments. The meanings of trash talking vary among informants, ranging from spontaneous expression and entertainment to a means of asserting dominance in the game. This study is expected to contribute to a better understanding of communication dynamics within online gaming communities and provide insights to foster healthier gaming culture.

Keywords: *phenomenology, online gaming communication, Mobile Legends: Bang Bang, trash talking,*

UIN SUSKA RIAU



UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT karena atas limpahan rahmat dan hidayah-Nya, penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini. Shalawat serta salam semoga senantiasa tercurah kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW, suri teladan umat sepanjang zaman.

Skripsi yang berjudul “**Analisis Fenomenologi Perilaku *Trash talking* Pada User Game Mobile Legends: Bang Bang**” adalah hasil karya ilmiah yang ditulis dalam rangka memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Strata Satu (S1) pada Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Dakwah dan Komunikasi, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih terapat kekurangan baik dalam bentuk susunan, tata bahasa, maupun nilai ilmiah. Namun penulis berharap agar skripsi ini bermanfaat dalam menambah wawasan serta informasi bagi pembaca, khususnya dalam bidang komunikasi digital dan peran media sosial dalam gerakan sosial.

Keberhasilan dalam penyusunan skripsi ini tentu tidak lepas dari bantuan, bimbingan, serta dukungan dari berbagai pihak. Untuk itu, dengan kerendahan hati penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah membantu dan mendukung penulis dalam menyelesaikan skripsi ini. Teristimewa ucapan terima kasih penulis berikan kepada orang tua penulis, yaitu ayahanda **Baharuddin** dan ibunda **Meri Afrina**, yang telah memberikan segala bentuk cinta, kasih sayang, do'a, usaha dan dukungan kepada penulis untuk terus kuat menjalani segala proses dalam menggapai gelar sarjana yang diimpikan. Terima kasih sudah senantiasa ada bersama penulis, kalian merupakan salah satu alasan kenapa penulis menyelesaikan skripsi ini dan akan selalu menjadi alasan penulis dalam mencapai hal-hal baik lainnya.

Penulis juga ingin menyampaikan rasa hormat dan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Prof. Dr. Hj. Leny Nofianti MS, SE, M.Si, Ak, CA selaku Rektor Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
2. Prof. H. Raihani, M.Ed, Dr. Alex Wenda, ST, M.Eng, Harris Simaremare, MT selaku Wakil Rektor I, II, dan III Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
3. Prof. Dr. Masduki, M.Ag selaku Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.



UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

4. Dr. Muhammad Badri, M.Si, Dr. Titi Antin, M.Si, dan Dr. Sudianto, M.I.Kom selaku Wakil Dekan I, Wakil Dekan II, Dan Wakil Dekan III Fakultas Dakwah Dan Komunikasi Universitas Islam Sultan Syarif Kasim Riau
5. Dr. Muhammad Badri, M.Si selaku Ketua Jurusan Ilmu Komunikasi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
6. Artis, M.I.Kom selaku Sekretaris Jurusan Ilmu Komunikasi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
7. Mardhiah Rubani, S.Ag., M.Si Selaku Penasehat Akademik. Terima kasih banyak atas arahan, bantuan, bimbingan selama proses perkuliahan berlangsung
8. Dr. Musfialdy, S.Sos, M.Si Selaku Dosen pembimbing. Terima kasih banyak atas arahan, bantuan, bimbingan, dan waktu yang telah diberikan kepada penulis dari awal hingga akhir sehingga skripsi ini akhirnya dapat diselesaikan.
9. Seluruh dosen Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau yang telah banyak memberikan ilmu dan pengetahuan kepada penulis selama berada di bangku perkuliahan.
10. Staff dan seluruh pegawai yang berada di Fakultas Dakwah dan Komunikasi yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan kepengurusan administrasi.
11. Kakak dan adik penulis yang tercinta, Sophiatul Hidayah Harahap dan Puan Tauladan Harahap, terkhusus kepada sang kakak yang selalu memberikan semangat dan doa dari jauh maupun dekat, terima kasih atas perhatian, dukungan, dan inspirasi yang telah diberikan.
12. Terima kasih kepada yang terkasih, Quinta Dwi Arlita, yang dengan sabar dan setia mendampingi selama proses ini. Kehadiranmu bukan hanya menjadi penyemangat, tapi juga tempat berbagi lelah, cemas, dan harapan. Dukungan, perhatian, dan kasih sayangmu menjadi kekuatan besar yang menuntunku hingga titik ini. Terima kasih telah mencintai dengan tulus, memahami tanpa diminta, dan percaya saat penulis sendiri meragukan diri..
13. Sahabat-sahabat terbaik penulis, Muhammad Fahrezy, Muhammad Ghaisan Triandra, Ahmad Fuad, Satriya Mauliddian Syah, Muhammad Ridho Agtizer, Fadia Pernanda Sari, Firly Apriyana, Devi Ainun Fitrianingsih. yang telah senantiasa meneman, memberi semangat serta dukungan selama ini.
14. Teman-teman Jurnalistik 21, terima kasih atas dukungan dan kebersamaannya selama proses kuliah ini.



UIN SUSKA RIAU

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

15. Kelompok KKN Desa Selunak 2024, yang sudah menjadi bagian dari perjalanan ini. Terima kasih atas kebersamaan, tawa, kerja sama, dan semua cerita seru yang kita lalui bersama.
16. Tim Kompas TV Riau atas kesempatan, bimbingan, dan pengalaman berharga yang telah diberikan selama masa magang.
17. Seluruh pihak yang tidak disebutkan satu-persatu Terima kasih atas bantuan dan dukungan yang telah diberikan kepada penulis hingga skripsi ini dapat diselesaikan.

Demikian skripsi ini, penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini, banyak terdapat kekurangan. Oleh karena itu dengan segala kerendahan hati penulis mengharapkan masukan berupa kritik dan saran yang membangun dari berbagai pihak. Semua masukan tersebut akan penulisjadikan sebagai motivasi untuk berkarya lebih baik lagi dimasa yang akan datang. Akhir kata semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pembacanya. Aamiin ya rabbal alamin.

Pekanbaru, 04 Juni 2025
Penulis,

Doli Fadhlurrahman Harahap
NIM. 12140312160

UIN SUSKA RIAU



DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	i
ABSTRACT.....	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Penegasan Istilah	3
1.3. Rumusan Masalah	4
1.4. Tujuan Penelitian.....	4
1.5. Manfaat Penelitian.....	4
1.6. Sistematika Penulisan	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	6
2.1. Tinjauan Pustaka	6
2.2. Landasan Teori.....	9
2.3. Kerangka Pemikiran	15
BAB III METODE PENELITIAN.....	16
3.1. Desain Penelitian.....	16
3.2. Lokasi dan Waktu Penelitian	17
3.3. Sumber Data Penelitian	17
3.4. Informan Penelitian	18
3.5. Teknik Pengumpulan Data.....	22
3.6. Validitas Data.....	22
3.7. Teknik Analisis Data	23
BAB IV GAMBARAN UMUM	24
4.1. <i>Mobile Legends: Bang Bang</i>	24
4.2. Fitur-fitur <i>Mobile Legends: Bang Bang</i>	29
BAB V HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	32
5.1. Hasil Penelitian	32



UIN SUSKA RIAU

5.2.1. Bentuk-Bentuk <i>Trash talking</i> pada <i>Game Mobile Legends: Bang Bang</i>	33
5.2.2. Motif di Balik <i>Trash talking</i> dalam <i>game Mobile Legends: Bang Bang</i>	36
5.2.3. Makna di Balik <i>Trash talking</i> dalam <i>game Mobile Legends: Bang Bang</i>	41
5.2.4. Pengalaman Komunikasi di Balik <i>Trash talking</i> dalam <i>game Mobile Legends: Bang Bang</i>	43
5.2. Pembahasan.....	45
5.3.1. Bentuk-bentuk <i>Trash talking</i> pada <i>game Mobile Legends: Bang Bang</i>	45
5.3.2. Motif di Balik <i>Trash talking</i> dalam <i>game Mobile Legends: Bang Bang</i>	46
5.3.3. Makna di Balik <i>Trash talking</i> dalam <i>game Mobile Legends: Bang Bang</i>	49
5.3.4. Pengalaman Komunikasi di Balik <i>Trash talking</i> dalam <i>game Mobile Legends: Bang Bang</i>	52
BAB VI PENUTUP	55
6.1. Kesimpulan	55
6.2. Saran	56
DAFTAR PUSTAKA.....	57
LAMPIRAN	61

UIN SUSKA RIAU



UIN SUSKA RIAU

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

Tabel 3.1 Data Informan	18
-------------------------------	----

DAFTAR TABEL

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

Gambar 1. 1 Data statistik hobi terfavorit tahun 2024.....	1
Gambar 1. 2 Data statistik <i>game</i> moba yang paling diminati di Indonesia.....	2
Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir	15
Gambar 4. 1 Logo Moonton	24
Gambar 4. 2 Tampilan Lobby Di <i>Mobile Legends: Bang Bang</i>	24
Gambar 4. 3 Gambar pemilihan Lane pada Draft Pick.....	25
Gambar 4. 4 Beberapa Hero Tank di <i>Mobile Legends: Bang Bang</i>	25
Gambar 4. 5 Beberapa Hero Fighter di <i>Mobile Legends: Bang Bang</i>	26
Gambar 4. 6 Beberapa Hero Marksman di <i>Mobile Legends: Bang Bang</i>	26
Gambar 4. 7 Beberapa Hero Mage di <i>Mobile Legends: Bang Bang</i>	27
Gambar 4. 8 Beberapa Hero Assassin di <i>Mobile Legends: Bang Bang</i>	28
Gambar 4. 9 Beberapa Hero Support di <i>Mobile Legends: Bang Bang</i>	28
Gambar 4. 10 Mode-mode yang tersedia di <i>Mobile Legends: Bang Bang</i>	29
Gambar 4. 11 Kolom chat global di <i>Mobile Legends: Bang Bang</i>	30
Gambar 4. 12 Beberapa macam emblem yang ada di <i>Mobile Legends: Bang Bang</i>	31
Gambar 5. 1 Pemain melakukan <i>Trash talking</i> di <i>game</i>	34
Gambar 5. 2 Pemain melakukan <i>Trash talking</i> di <i>game</i>	35
Gambar 5. 3 Pemain melakukan <i>Trash talking</i> di <i>game</i>	36
Gambar 5. 4 Pemain melakukan <i>Trash talking</i> di <i>game</i>	38
Gambar 5. 5 Pemain melakukan <i>Trash talking</i> di <i>game</i>	39
Gambar 5. 6 Pemain melakukan <i>Trash talking</i> di <i>game</i>	40
Gambar 5. 7 Pemain melakukan <i>Trash talking</i> di <i>game</i>	42
Gambar 5. 8 Pemain melakukan <i>Trash talking</i> di <i>game</i>	43

DAFTAR GAMBAR

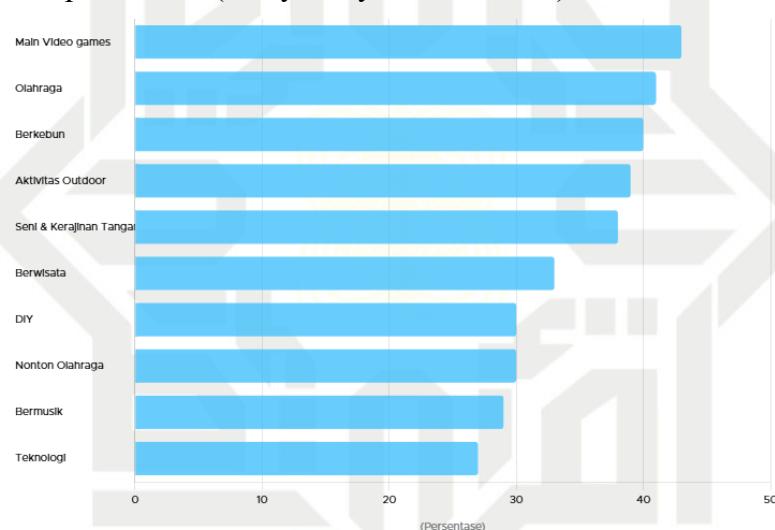
- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Kemajuan teknologi digital telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam bidang hiburan. Salah satu bentuk hiburan yang semakin digemari adalah bermain *game online*, yang tidak hanya menjadi sarana rekreasi tetapi juga menciptakan ruang interaksi sosial bagi para pemainnya. Dalam dunia *game* kompetitif, pemain tidak hanya berfokus pada strategi dan keterampilan bermain, tetapi juga membangun komunikasi dengan rekan satu tim maupun lawan. (Raisya Aliya Fatika, 2024)



Gambar 1. 1 Data statistik hobi terfavorit tahun 2024

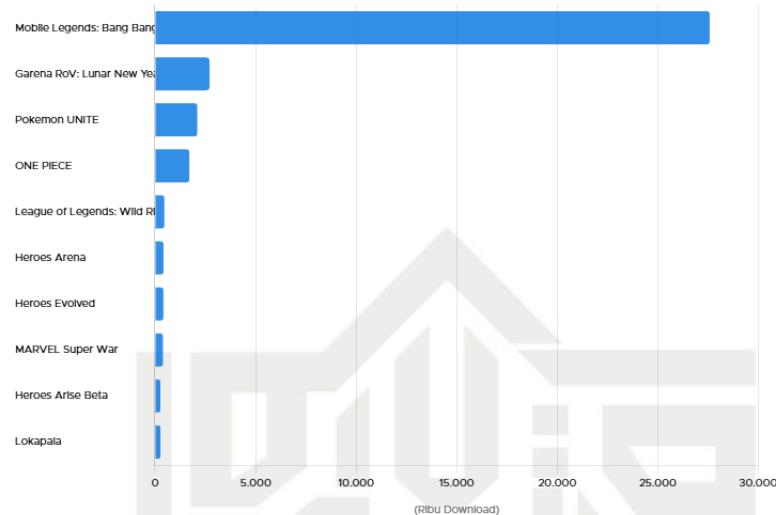
Sumber: Goodstats <https://data.goodstats.id/statistic/main-game-jadi-hobi-terfavorit-di-2024-fg9IY>

Selain menjadi sarana rekreasi, permainan daring juga menyediakan ruang sosial virtual yang memungkinkan interaksi antar pemain melalui fitur komunikasi yang tersedia dalam permainan. Salah satu permainan daring yang sangat populer di Indonesia adalah *Mobile Legends: Bang Bang* (MLBB), sebuah permainan bergenre MOBA (Multiplayer Online Battle Arena). (Frisca Rizti, 2024) Dengan kombinasi elemen kompetitif dan kolaboratif, permainan ini menarik minat berbagai kalangan, mulai dari remaja hingga orang dewasa.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Gambar 1. 2 Data statistik game moba yang paling diminati di Indonesia

Sumber: Goodstats <https://data.goodstats.id/statistic/mobile-legends-jadi-game-moba-paling-laris-di-indonesia-Yn0te>

Komunikasi yang mempunyai efek positif ditandai dengan pemahaman yang baik mengenai komponen-komponen komunikasi dan fungsi masing-masing, serta penggunaan bahasa yang santun untuk menghindari kesalahanpahaman dan konflik (Zuwirna, 2016). Dalam konteks permainan daring seperti Mobile Legends, komunikasi yang efektif sangat penting untuk menjaga koordinasi dan kerja sama tim.

Namun, tidak semua fenomena sosial yang muncul dalam permainan ini bersifat positif. Salah satu perilaku yang kerap ditemui adalah *trash talking*, yaitu penggunaan bahasa kasar, hinaan, atau ejekan yang bertujuan untuk memprovokasi pemain lain. *Trash talking* biasanya terjadi dalam konteks permainan kompetitif, di mana emosi pemain meningkat akibat tekanan untuk menang atau kekecewaan terhadap performa tim. Dalam Mobile Legends, *trash talking* dapat dilakukan melalui fitur komunikasi seperti chat teks atau suara, yang awalnya dirancang untuk mendukung koordinasi antar pemain tetapi sering disalahgunakan untuk menyampaikan komentar negatif.

Fenomena *trash talking* menjadi topik yang menarik untuk diteliti karena dampaknya yang beragam. Di satu sisi, perilaku ini dianggap sebagai strategi psikologis untuk mengalihkan konsentrasi lawan atau memotivasi tim sendiri. Namun, di sisi lain, hal ini dapat menimbulkan efek negatif, seperti perasaan tersinggung, stres, atau bahkan konflik yang berkepanjangan di antara pemain. Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa *trash talking* sering dipicu oleh faktor-faktor seperti kinerja tim yang kurang baik, kesalahan individu dalam permainan, atau hasil kekalahan yang mengecewakan (Marcella & Sazali, 2023).



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Penelitian lainnya mengungkap bahwa *trash talking* dapat diklasifikasikan dalam berbagai kategori berdasarkan isi dan tujuannya, seperti ejekan terkait kecerdasan, penghinaan seksual, atau penghinaan fisik. Sebagai contoh, istilah seperti "tolol" atau "noob" sering digunakan untuk merendahkan kemampuan bermain seseorang, sedangkan kata-kata seperti "monyet" atau "bacot" sering digunakan untuk melampiaskan rasa marah. (Ambarwati et al., 2022)

Selain dampaknya pada individu, perilaku *trash talking* juga mencerminkan dinamika sosial dalam komunitas pemain Mobile Legends. Hal ini mencakup bagaimana norma-norma sosial terbentuk dan bagaimana pemain menyesuaikan diri di lingkungan yang penuh tekanan dan kompetitif. Penting untuk memahami motivasi di balik perilaku *trash talking*, bagaimana pemain memaknai fenomena ini, dan dampak jangka panjangnya terhadap hubungan sosial serta kesehatan mental para pemain.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi berbagai bentuk-bentuk perilaku *trash talking* dalam game *Mobile Legends: Bang Bang*, dan memahami makna di balik perilaku tersebut. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan wawasan yang lebih mendalam mengenai dinamika sosial dalam komunitas *game online*, sekaligus menjadi masukan bagi pengembang *game* untuk menciptakan lingkungan permainan yang lebih sehat dan inklusif.

1.2. Penegasan Istilah

Di dalam penelitian ini, untuk menghindari kesalahanpahaman selama proses penelitian, istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian harus dijelaskan dalam hal sebagai berikut:

a) Perilaku

Perilaku adalah berbagai bentuk respons, tindakan, atau sikap yang ditunjukkan seseorang sebagai reaksi terhadap rangsangan dari dalam atau luar dirinya. Hal ini mencakup tindakan yang dapat dipengaruhi oleh faktor internal seperti keadaan emosi, serta faktor eksternal seperti budaya dan interaksi sosial. (Tamimi, 2022)

b) *Trash talking*

Trash talking mengacu pada perilaku verbal agresif yang sering muncul dalam situasi kompetitif, seperti pertandingan olahraga atau *Game online*. Bentuknya berupa komentar yang merendahkan atau menghina, yang bertujuan untuk memberikan tekanan psikologis pada lawan atau memperkuat semangat pemain itu sendiri. selama kompetisi. (Syam & Alfareza Wardana, 2023)

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

c) *Game online*

Game online merujuk pada permainan digital yang membutuhkan koneksi internet untuk dimainkan. Permainan ini memungkinkan para pemain berinteraksi dalam dunia virtual, baik untuk bekerja sama maupun bersaing dengan pemain lain dari berbagai lokasi. *Game online* mencakup genre yang beragam, mulai dari permainan peran hingga permainan kasual dan strategi. (Khotimah & Minarni, 2018)

d) *Mobile Legends: Bang Bang*

Mobile Legends: Bang Bang adalah permainan online dengan genre *MOBA* yang dirancang untuk perangkat seluler. Dalam permainan ini, dua tim yang terdiri dari lima pemain saling bersaing untuk menghancurkan markas lawan. Setiap pemain dapat memilih karakter dengan kemampuan unik untuk berkontribusi pada strategi tim. Dikembangkan oleh Moonton, game ini terkenal karena fitur kompetitifnya, seperti komunikasi antar pemain melalui chat atau voice note, serta popularitasnya yang tinggi di kalangan berbagai kelompok usia. (Oktaviansyah & Tutiasri, 2023)

e) *Fenomenologi*

Fenomenologi adalah pendekatan dalam penelitian kualitatif yang digunakan untuk menggali dan memahami kesamaan makna yang menjadi inti atau esensi dari sebuah konsep atau fenomena, sebagaimana dialami secara sadar oleh sekelompok individu dalam kehidupan mereka.

1.3. Rumusan Masalah

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah bagaimana fenomena perilaku *trash talking* yang muncul di kalangan pengguna game *Mobile Legends: Bang Bang*?

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah mengidentifikasi berbagai fenomena perilaku *trash talking* yang dilakukan oleh pengguna dalam game *Mobile Legends: Bang Bang*.

1.5. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan menjadi pengetahuan bagi penulis untuk mengetahui perilaku *Trash talking* pada game *Mobile Legends: Bang Bang*. Manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian yang dilakukan sebagai berikut:

1. Untuk memenuhi syarat agar memperoleh gelar S1 di bidang Ilmu Komunikasi yang saya tekuni saat ini.
2. Bagi peneliti, penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dan wawasan peneliti terkait dengan permasalahan yang dikaji.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Sultan Syarif Kasim Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

3. Bagi Institusi pendidikan, untuk menambah literatur dan pengembangan ilmu terkait komunikasi

1.6. Sistematika Penulisan

Agar penelitian lebih runtut dan sistematis, maka perlu dibuat sistematika penulisan yang dituangkan kedalam enam bab, dan disetiap bab terdiri dari beberapa sub bab, diantaranya sebagai berikut:

BAB I	:	PENDAHULUAN
		Pada bab ini berisikan latar belakang masalah, penegasan istilah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.
BAB II	:	TINJAUAN PUSTAKA
		Pada bab ini berisikan kajian terdahulu, landasan teori, konsep operasional, dan kerangka berpikir.
BAB III	:	METODOLOGI PENELITIAN
		Pada bab ini berisikan desain penelitian, lokasi dan waktu penelitian, sumber data penelitian, teknik pengumpulan data, validitas data, dan teknik analisis data.
BAB IV	:	GAMBARAN UMUM LOKASI PENELITIAN
		Pada bab ini berisikan tentang gambaran umum lokasi penelitian.
BAB V	:	HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN
		Pada bab ini berisikan hasil dan pembahasan penelitian.
BAB VI	:	PENUTUP
		Pada bab ini berisikan kesimpulan dan saran.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

UIN SUSKA RIAU

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Tinjauan Pustaka

1. Penelitian oleh Rizqi Chalimatus Sa'diyah, dkk pada tahun 2024 membahas tentang “Pengaruh Kecanduan *Game online* terhadap *Trash talking* Siswa Kelas 8 SMP Gedeg Swasta Mojokerto.” Penelitian ini bertujuan menganalisis hubungan kecanduan *Game online* dengan perilaku *trash talking* menggunakan metode kuantitatif regresi linier sederhana. Hasilnya menunjukkan pengaruh positif signifikan antara kecanduan *Game online* terhadap *trash talking*. Penelitian menyarankan agar studi berikutnya mempertimbangkan faktor lain yang memengaruhi *trash talking* dan melakukan intervensi untuk mengurangi kecanduan *Game online*. Penelitian ini membahas tentang pengaruh kecanduan *Game online* terhadap *trash talking*, sedangkan penelitian saya membahas tentang bentuk-bentuk dari *trash talking*. (Chalimatus Sa'diyah et al., 2024)
2. Penelitian oleh Maulana Ihsan Zarkasih, dan Nurul Mustaqimmah pada tahun 2025 membahas tentang “*Trash talking* sebagai Bentuk Cyberbullying dalam *Game Valorant*.” Penelitian ini bertujuan menganalisis perilaku *trash talking* menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan tujuh informan yang dipilih secara purposive. Data diperoleh melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi, lalu dianalisis menggunakan teknik Miles dan Huberman. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *trash talking* dipengaruhi oleh faktor sosiopsikologis dan situasional, dengan media komunikasi berupa voice chat, text chat, dan stiker. Sistem deteksi lebih efektif pada teks, sementara kosa kata *trash talking* bervariasi dengan tingkat ofensif berbeda antara suara dan teks. Penelitian ini membahas faktor dan media *trash talking*, sedangkan penelitian saya membahas bentuk dari *trash talking*. (Ihsan Zarkasih & Mustaqimmah, 2025)
3. Penelitian oleh Muhammad Rafif Medazeldio dan Aiza Nabila Arifputri pada tahun 2024 berjudul ‘Fenomena *Game online* Mobile Legends pada Alumni Santri (Studi Fenomenologi Pondok Pesantren Al-Hamid Dalam Komunikasi Interpersonal).’’ Penelitian ini bertujuan menganalisis komunikasi interpersonal para alumni santri Pondok Pesantren Al-Hamid saat bermain Mobile Legends, menggunakan teori komunikasi interpersonal DeVito yang mencakup lima prinsip: process, cooperation, expressiveness, politeness, dialogue, dan turn taking. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif fenomenologi dengan subjek alumni santri yang menjadi pemain Mobile Legends. Hasil penelitian menunjukkan bahwa alumni santri cenderung berkomunikasi secara positif, sopan, dan mampu mengelola emosi dengan baik, serta menjadikan game bukan hanya hiburan tetapi juga sarana untuk



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

- mempererat relasi sosial. Penelitian tersebut lebih fokus pada komunikasi interpersonal bernuansa religius, sedangkan penelitian saya lebih menyoroti motif, bentuk, makna, serta pengalaman komunikasi di balik perilaku *trash talking* dalam Mobile Legends.(Medazeldio & Arifputri, 2024)
4. Penelitian oleh Citrani Eka Lamda Nur, dkk pada tahun 2025 membahas tentang “Fenomena *Trash talking* pada Game *Mobile Legends: Bang Bang*.” Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis fenomena *trash talking* serta faktor-faktor yang memengaruhinya dalam game *Mobile Legends*. Metode penelitian menggunakan pendekatan kualitatif fenomenologi dengan wawancara pemain *Mobile Legends* sebagai subjek penelitian. Hasil penelitian menunjukkan bahwa fenomena *trash talking* terjadi akibat emosi pemain selama permainan, tidak hanya dialami oleh pemain dewasa tetapi juga anak di bawah umur, serta dipicu oleh ketidakefektifan fitur *voice chat* dan *text chat* yang disediakan oleh Moonton. Penelitian ini membahas penyebab dan dampak *trash talking*, sedangkan penelitian saya membahas bentuk bentuk *trash talking*. (Eka et al., 2022)
 5. Penelitian oleh Aldwin Amoza Ahmadani, dan Dyva Claretta pada tahun 2025 membahas tentang “Perilaku Trash-Talking dalam Komunitas Pemain Game di Aplikasi Discord.” Penelitian ini bertujuan menyelidiki terjadinya perilaku trash-talking dan interpretasinya di antara tim pemain dalam komunitas virtual *Game online*. Menggunakan metode kualitatif deskriptif, data dikumpulkan melalui wawancara mendalam dan observasi terhadap peserta berusia 18 tahun ke atas yang aktif di komunitas virtual. Hasil penelitian menunjukkan bahwa perilaku trash-talking terjadi dalam interaksi di dunia maya dan melibatkan konsep komunikasi interpersonal. Penelitian ini fokus pada perilaku komunikasi dalam komunitas pemain *game*, sedangkan penelitian saya membahas bentuk *trash talking* terhadap user *Game online*. (Ahmadani & Claretta, 2024)
 6. Penelitian oleh Syifa Naurah Sari dan Arif Ardy Wibowo pada tahun 2025 berjudul “Analisis Fenomenologi Komunitas Marah-Marah Sebagai Media Emotional Expression di Media Sosial X.” Penelitian ini bertujuan untuk memahami bagaimana komunitas Marah-Marah berfungsi sebagai ruang ekspresi emosional serta mempengaruhi dinamika sosial antar anggota. Pendekatan yang digunakan adalah fenomenologi Alfred Schutz, dengan mewawancara sepuluh informan aktif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa komunitas ini menjadi semi safe space bagi anggota untuk meluapkan emosi, meskipun partisipasi tidak selalu aktif dan kadang memunculkan respons negatif. Penelitian ini lebih menyoroti motif “because of motive” dan “in order to motive” anggota dalam mengekspresikan kemarahan, sementara penelitian

- saya berfokus pada motif, bentuk, makna, serta pengalaman komunikasi *trash talking* di game *Mobile Legends: Bang Bang*. (Naurah Sari et al., 2025)
7. Penelitian oleh Ridwan Fajar Ramadhan, dkk pada tahun 2025 membahas tentang “Trash-Talk dalam Komunikasi Virtual pada Game Mobile Legends.” Penelitian ini bertujuan memahami bentuk, dampak, dan pentingnya etika komunikasi dalam *Game online*, serta mendorong pengawasan orang tua terhadap anak yang bermain. Menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan pendekatan etnografi virtual Christine Hine, data dianalisis menggunakan teknik content analysis dan prinsip komunikasi efektif REACH. Hasil penelitian menemukan enam kategori trash-talk, yaitu ejekan hewan, seksualitas, merendahkan, kata kerja/benda, intelektualitas, dan ancaman. Trash-talk sering kali melibatkan provokasi dan penghinaan yang tergolong cyberbullying serta berdampak negatif pada kesejahteraan mental pemain. Penelitian ini menekankan pentingnya strategi seperti meningkatkan kesadaran pemain, memperketat aturan, mempromosikan budaya saling menghormati, dan mengembangkan teknologi untuk meminimalkan trash-talk di komunitas *game*, sedangkan penelitian saya menngulik apa saja bentuk-bentuk dari *trash talking*. (Fajar Ramadhan et al., 2023)
 8. Penelitian oleh Nurul Warits Marinssa Putri, dkk pada tahun 2025 membahas tentang “Fenomena Trash-Talk pada Remaja dalam *Game online Mobile Legends: Bang Bang*.” Penelitian ini bertujuan untuk memahami faktor penyebab perilaku trash-talk di kalangan remaja. Menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan Interpretative Phenomenological Analysis (IPA), penelitian ini melibatkan tiga remaja berusia 14-15 tahun yang dipilih secara purposive sampling. Data dikumpulkan melalui observasi partisipatif, wawancara semiterstruktur, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan adanya 12 faktor penyebab perilaku trash-talk pada remaja dalam *game* MLBB. Dengan meminimalisir faktor-faktor ini, remaja dapat dihindarkan dari dampak negatif trash-talk dan berkembang menjadi pribadi yang lebih positif. Penelitian ini menekankan pentingnya pengelolaan perilaku dalam *game* untuk mendorong perkembangan karakter positif pada remaja, sedangkan penelitian saya berfokus pada berbagai bentuk-bentuk *trash talking* pada user *Game online*. (Warits Marinsa Putri et al., 2020)
 9. Penelitian oleh Pardiaman Sinaga dkk pada tahun 2025 membahas tentang “Pengaruh Kecanduan Game Mobile Legends terhadap Etika Berkommunikasi.” Penelitian ini bertujuan menentukan seberapa besar pengaruh kecanduan *game* Mobile Legends (Variabel X) terhadap etika berkommunikasi (Variabel Y) menggunakan pendekatan kuantitatif. Subjek penelitian melibatkan 100 mahasiswa Universitas Mulawarman yang dipilih dengan teknik simple random sampling, dan data dikumpulkan melalui kuesioner. Penelitian ini

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

menggunakan teori ketergantungan media (Dependency Media Theory) yang menjelaskan bagaimana media modern dapat menyebabkan ketergantungan. Analisis data dilakukan dengan metode regresi sederhana menggunakan program IBM SPSS Statistics versi 29. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kecanduan *game* Mobile Legends memiliki pengaruh signifikan terhadap etika berkomunikasi, dengan nilai t hitung 3,070 lebih besar dari ttabel 1,987, dan tingkat signifikansi 0,000 (< 0,05). Dengan demikian, H1 diterima, membuktikan adanya pengaruh positif antara kecanduan *game* Mobile Legends dan penurunan etika berkomunikasi. Penelitian ini membahas tentang pengaruh kecanduan *game* terhadap etika berkomunikasi, sedangkan penelitian saya membahas tentang bentuk-bentuk *trash talking*. (Farih Agustian et al., n.d.)

10. Penelitian oleh pada tahun 2025 membahas tentang “Fenomena Kekerasan Verbal dalam *Game online* di Warung Kopi Kota Lhokseumawe.” Penelitian ini bertujuan untuk mendalami fenomena kekerasan verbal yang terjadi dalam interaksi sosial pemain *Game online* di Kota Lhokseumawe, Aceh, yang dikenal sebagai Serambi Mekah. Penelitian menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan teori habitus, melibatkan akademisi, tokoh masyarakat, dan pemain *Game online* sebagai objek penelitian. Data dikumpulkan melalui observasi, dokumentasi, dan wawancara mendalam. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengabaian nilai budaya dan sistem syariat Islam oleh pemain *Game online* menjadi pemicu utama perilaku kekerasan verbal. Faktor lain yang turut memengaruhi adalah prinsip diri, stres, lawan bermain, perilaku meniru, serta lemahnya pengawasan dan penerapan aturan. Penelitian ini menyoroti perlunya perhatian terhadap nilai budaya dan penguatan aturan untuk mengurangi kekerasan verbal dalam komunitas *Game online*, sedangkan penelitian saya menyorot bagaimana bentuk-bentuk *trash talking*. (Afnizal et al., 2023)

2. Landasan Teori

2.2.1. Teori Fenomenologi

Fenomenologi berasal dari bahasa Yunani phainomenon yang berarti “yang tampak” atau “yang diperlihatkan” dan logos yang berarti “kata”, “rasio”, atau “pertimbangan”. Dalam pengertian umum, fenomenologi adalah ilmu yang mempelajari berbagai gejala yang muncul dan tampak. Secara lebih khusus, fenomenologi menjadi ilmu yang menelaah fenomena sebagaimana hadir dan disadari dalam kesadaran manusia.

Istilah fenomenologi sudah muncul sebelum Edmund Husserl. J.H. Lambert pertama kali menggunakan pada tahun 1764, kemudian Immanuel Kant memakainya dalam karyanya Prinsip-prinsip Pertama dalam Metafisika. Kant menjelaskan bahwa fenomenologi diperlukan untuk memahami hubungan

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

antara konsep gerak fisik dan moralitas dengan mempelajari fenomena yang ditangkap oleh indera. Sementara itu, Hegel mengembangkan pengertian ini lebih jauh sebagai ilmu tentang pengalaman kesadaran; suatu proses dialektis yang membawa kesadaran menuju pengetahuan sejati. Fenomena dipahami sebagai bentuk konkret dan historis dari perkembangan pemikiran manusia.

Sebagai filsafat sekaligus metode, fenomenologi menawarkan langkah-langkah untuk menemukan hakikat fenomena yang murni. Pendekatan ini fokus mempelajari dan menggambarkan ciri-ciri inti suatu fenomena sebagaimana ia tampak langsung dalam kesadaran. Dengan demikian, fenomenologi membantu memahami bagaimana sesuatu benar-benar dialami oleh individu, tanpa campur tangan prasangka atau interpretasi tambahan. (Maharsi & Ittihadiyah, 2022)

Teori Fenomenologi merupakan teori yang menggambarkan cara memahami tindakan sosial yang berfokus pada perilaku individu atau kelompok, baik yang terjadi di masa lalu, saat ini, maupun di masa depan, melalui proses penafsiran.(Manggola et al., 2021)

Teori fenomenologi pertama kali dikembangkan oleh Edmund Husserl pada awal abad ke-20 sebagai pendekatan filsafat yang menekankan pada pengalaman subjektif manusia dalam memahami realitas. Husserl berpendapat bahwa individu mengalami dunia berdasarkan kesadaran dan interpretasi mereka sendiri, bukan hanya melalui pengamatan objektif. Pendekatan ini kemudian diperluas oleh filsuf lain seperti Martin Heidegger, Maurice Merleau-Ponty, dan Alfred Schutz, yang menambahkan dimensi sosial dan eksistensial dalam memahami hubungan manusia dengan dunia sekitarnya.(Nuryana et al., 2019)

Dalam penelitian, fenomenologi sering digunakan sebagai metode untuk menggali pengalaman subjektif individu dalam berbagai konteks sosial. Pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk memahami bagaimana seseorang memberikan makna terhadap peristiwa yang mereka alami secara langsung, tanpa adanya interpretasi eksternal yang dapat mengaburkan esensi dari pengalaman tersebut.(Wendry, 2019)

Menurut Alfred Schutz, fenomenologi dalam konteks sosial digunakan untuk memahami bagaimana individu membangun realitas dalam kehidupan sehari-hari berdasarkan pengalaman subjektif mereka. Ia mengembangkan konsep "dunia kehidupan" (lifeworld), yang menekankan bahwa pemahaman manusia terhadap dunia tidak bersifat objektif, melainkan dipengaruhi oleh pengalaman pribadi yang diperoleh melalui interaksi sosial dan budaya. Dalam pandangannya, individu menafsirkan dan memberikan makna terhadap dunia di sekitar mereka melalui kerangka pemahaman yang telah dibentuk oleh norma, nilai, dan struktur sosial yang ada dalam masyarakat. Oleh karena itu, realitas sosial tidak bersifat tetap atau universal, tetapi terus berkembang seiring dengan



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

perubahan pengalaman individu dalam berbagai konteks sosial dan budaya.(Nurpadillah et al., 2020)

Pada teori fenomenologi, mempunyai 3 turunan, yaitu motif, makna, dan pengalaman komunikasi. Motif secara umum dapat diartikan sebagai alasan yang mendorong seseorang untuk bertindak atau berperilaku dengan cara tertentu. Dalam pendekatan fenomenologi sosial yang diperkenalkan oleh Alfred Schutz, motif bukan hanya sekadar penyebab mekanis, melainkan merupakan penjelasan subjektif yang berasal dari kesadaran dan refleksi individu terhadap tindakannya. Artinya, setiap tindakan manusia selalu memiliki latar belakang dan tujuan tertentu yang hanya bisa dipahami dengan menelusuri bagaimana individu itu sendiri memaknainya. (Manggola et al., 2021)

Menurut Alfred Schutz, terdapat dua jenis motif yang menjadi dasar pemahaman mengapa seseorang melakukan suatu tindakan. Kedua motif ini membantu menjelaskan tindakan manusia bukan hanya dari sudut pandang perilaku yang tampak, tetapi juga dari sudut pandang kesadaran dan pengalaman subjektif individu.

Pertama adalah motif “sebab” (*because of motive*), yaitu alasan atau latar belakang yang mendorong seseorang untuk bertindak berdasarkan pengalaman masa lalu, kebiasaan, atau kondisi tertentu yang pernah dialami sebelumnya. Motif ini menjelaskan tindakan sebagai hasil dari apa yang sudah dialami, dirasakan, atau dipelajari, sehingga perilaku yang muncul sering kali bersifat refleks atau otomatis.

Kedua adalah motif “tujuan” (*in order to motive*), yaitu tujuan spesifik yang ingin dicapai seseorang melalui tindakannya. Motif ini lebih berorientasi ke depan, karena berhubungan dengan apa yang diharapkan terjadi sebagai hasil dari tindakan tersebut. Misalnya, dalam konteks *trash talking*, motif “tujuan” dapat berupa keinginan untuk mempengaruhi psikologis lawan, membangkitkan semangat rekan satu tim, atau meningkatkan rasa percaya diri sendiri.

Dengan membedakan kedua motif ini, Schutz menekankan pentingnya memahami tindakan manusia secara lebih mendalam, bukan hanya dari segi apa yang dilakukan, tetapi juga mengapa tindakan tersebut muncul, dan apa yang diharapkan oleh pelakunya. Pendekatan ini menjadi inti dalam fenomenologi sosial, karena membantu peneliti mengungkap makna subjektif dan konteks sosial yang melatarbelakangi setiap perilaku dalam interaksi sehari-hari. (Iskandar & Jacky, 2020)

Teori Fenomenologi Sosial Alfred Schutz relevan dengan penelitian ini karena menekankan bagaimana individu memaknai pengalaman sosial mereka dalam dunia kehidupan (lifeworld). Dalam konteks *Mobile Legends: Bang Bang*, pemain berinteraksi dalam ruang digital yang membentuk norma dan

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

makna sosial, termasuk terhadap *trash talking*. Bagi sebagian pemain, *trash talking* bisa dianggap sebagai strategi, ekspresi emosi, atau bagian dari budaya kompetitif, sementara bagi yang lain, bisa menjadi bentuk agresi verbal. Dengan pendekatan fenomenologi Schutz, penelitian ini dapat menggali pengalaman subjektif pemain dalam memahami dan merespons *trash talking* dalam komunitas *game*.

2.2.2. Perilaku

Perilaku menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, adalah tanggapan atau reaksi individu terhadap rangsangan atau lingkungan. (KBBI, 2016) Menurut Peter Salim dan Yenny Salim, perilaku didefinisikan sebagai respons atau reaksi individu terhadap berbagai rangsangan atau kondisi yang ada di lingkungannya. Reaksi ini dapat muncul dalam berbagai bentuk, baik secara fisik, verbal, maupun emosional, tergantung pada karakteristik individu dan situasi yang dihadapinya. Dengan kata lain, perilaku mencerminkan bagaimana seseorang berinteraksi dan menyesuaikan diri dengan lingkungan sekitarnya, yang dipengaruhi oleh faktor internal seperti emosi, nilai, dan pengalaman, serta faktor eksternal seperti tekanan sosial atau perubahan situasi. (Azis et al., 2018)

Menurut Heri Purwanto, perilaku merupakan pandangan atau perasaan seseorang yang disertai kecenderungan untuk bertindak sesuai dengan objek yang menjadi perhatian. Dengan kata lain, perilaku tidak hanya mencakup aspek tindakan fisik, tetapi juga melibatkan proses internal, seperti persepsi, emosi, dan penilaian terhadap suatu objek. Perilaku ini dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik internal maupun eksternal, seperti nilai-nilai pribadi, pengalaman, norma sosial, dan kondisi lingkungan. Hal ini menunjukkan bahwa perilaku manusia adalah hasil interaksi kompleks antara faktor psikologis dan sosial yang mendorong seseorang untuk merespons atau bertindak terhadap sesuatu sesuai dengan pandangan dan perasaannya. (Juniver et al., 2016)

2.2.3. *Trash talking*

Menurut Conmy (dalam Linda & Sugiono, n.d.) *trash-talking* adalah bentuk komunikasi verbal yang dilakukan secara sengaja oleh individu dengan tujuan tertentu, baik yang bermotif positif maupun negatif terhadap pemain lain. Motif positif terlihat ketika *trash-talking* digunakan untuk memotivasi diri sendiri atau tim, sehingga meningkatkan semangat dalam permainan. Sebaliknya, motif negatif muncul ketika perilaku ini dimaksudkan untuk mengganggu konsentrasi, mengintimidasi, atau memprovokasi lawan. Dengan demikian, *trash-talking* dapat menjadi alat komunikasi yang memiliki potensi untuk membangun motivasi di satu sisi, namun juga dapat memicu konflik atau dampak emosional negatif di sisi lain, tergantung pada niat dan cara penggunaannya. Hal ini

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penyusunan laporan, penulisan karya ilmiah, penyusunan

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

menunjukkan bahwa *trash-talking* tidak hanya mencerminkan strategi dalam permainan kompetitif, tetapi juga dinamika sosial yang melibatkan emosi, interaksi, dan tujuan individu.

Menurut Yee (dalam Thio & Junaidi, 2024) *trash talking* dalam *game online* dapat dipahami melalui empat dimensi utama, yaitu agresif, menantang, memprovokasi, dan mengintimidasi. Dimensi agresif merujuk pada penggunaan kata-kata atau tindakan verbal yang bertujuan untuk menunjukkan dominasi atau superioritas terhadap pemain lain. Dimensi menantang menggambarkan upaya untuk menguji kemampuan lawan melalui komentar yang mendorong kompetisi. Sementara itu, dimensi memprovokasi melibatkan tindakan verbal yang dirancang untuk membangkitkan emosi atau memancing respons tertentu dari lawan, seperti rasa frustrasi atau kemarahan. Terakhir, dimensi mengintimidasi bertujuan untuk melemahkan mental lawan dengan menciptakan tekanan psikologis atau rasa takut. Keempat dimensi ini menunjukkan bahwa *trash talking* adalah bentuk komunikasi yang kompleks dan strategis, yang dapat memengaruhi dinamika interaksi antar pemain dalam lingkungan kompetitif *game online*.

2.2.4. Mobile Legends: Bang Bang

Game Mobile Legends: Bang Bang merupakan *game* yang dikembangkan oleh Moonton, sebuah perusahaan pengembang *game* asal China. *Game* ini pertama kali dirilis pada 11 Juli 2016 untuk perangkat Android di tiga negara, yaitu China, Indonesia, dan Malaysia. Popularitasnya yang terus meningkat membuat Moonton memperluas jangkauan permainan ini ke berbagai platform, hingga akhirnya pada 9 November 2016, *Mobile Legends* resmi tersedia untuk perangkat iOS. Sejak perilisannya, *game* ini telah mengalami berbagai pembaruan dan inovasi, menjadikannya salah satu *game* bergenre Multiplayer Online Battle Arena (MOBA) yang paling diminati, terutama di kawasan Asia Tenggara. (Al Mawalia, 2020)

Mobile Legends: Bang Bang (MLBB) adalah *game* Multiplayer Online Battle Arena (MOBA) yang memiliki mekanisme permainan serupa dengan Dota 2, di mana pemain harus menggunakan strategi untuk meraih kemenangan. Dalam *game* ini, dua tim yang masing-masing terdiri dari lima pemain bertarung melawan tim lawan dalam pertandingan 5v5. Permainan berlangsung di medan pertempuran yang terdiri dari tiga jalur utama (lane) yang dijaga oleh tower pertahanan, dengan tujuan akhir menghancurkan tower utama musuh menggunakan berbagai hero yang tersedia. Saat ini, *Mobile Legends* menjadi salah satu *game online* yang sangat populer di masyarakat, dengan jumlah pemain yang terus meningkat. *Game* ini diminati oleh berbagai kalangan, mulai

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

dari anak-anak hingga orang dewasa, termasuk mahasiswa, yang menjadikannya fenomena tersendiri dalam dunia gaming. (Rani et al., 2019)

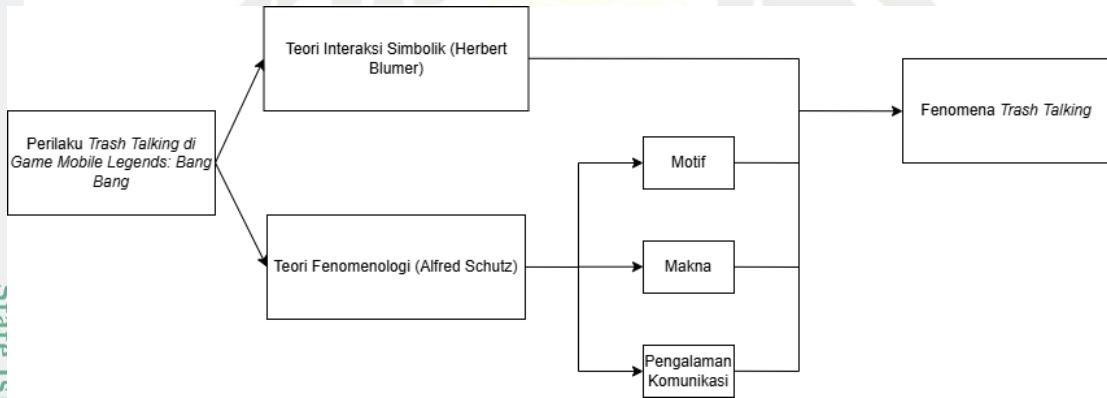
Adapun fitur-fitur yang tersedia di *Mobile Legends: Bang Bang* guna mendukung permainan dari user tersebut, serta terjalinya komunikasi untuk merencanakan sebuah strategi demi tercapainya kemenangan, antara lain:

- a. Text Chat (Chat Teks): Fitur ini memungkinkan seorang player dapat berkomunikasi melalui pesan teks di dalam tim atau dengan lawan. Perilaku *Trash talking* sering terjadi di sini dalam bentuk hinaan, ejekan, dan provokasi, baik dalam pertandingan, maupun setelah pertandingan. (Wijaya & Paramita, 2019)
- b. Voice Chat (Chat Suara): Fitur komunikasi suara memungkinkan pemain berbicara langsung dengan rekan setim. Ini bisa menjadi sarana untuk kerja sama, tetapi juga sering digunakan untuk *Trash talking* dalam bentuk komentar kasar atau provokatif. (Putra, 2023)
- c. Quick Chat & Emotes: Fitur ini memungkinkan pemain mengirim pesan singkat seperti “Good Game” atau “Well Played”, serta menggunakan emot atau stiker, yang bisa digunakan secara sarkastik atau provokatif untuk mengolok-olok lawan. (Nurjayanti & Hatta, 2023)

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

2.3. Kerangka Pemikiran



Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir

Sumber: Olahan Peneliti

UIN SUSKA RIAU

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1. Desain Penelitian

Desain penelitian merupakan perencanaan yang sistematis dan terstruktur dalam proses pengumpulan, pengolahan, analisis, serta penyajian data. Proses ini dilakukan secara objektif dengan tujuan untuk menyelesaikan suatu permasalahan, menguji hipotesis, atau merumuskan prinsip-prinsip umum yang dapat diterapkan dalam konteks yang lebih luas. Dengan adanya desain penelitian yang matang, peneliti dapat memastikan bahwa metode yang digunakan relevan, valid, dan dapat menghasilkan temuan yang kredibel serta bermanfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan. (Herdayati & Syahrial, 2019)

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan fenomenologi. Metode kualitatif adalah metode penelitian yang bertujuan untuk memahami fenomena secara holistik dan kontekstual dengan mengumpulkan data dari lingkungan alami serta memanfaatkan peneliti sebagai instrumen utama. Penelitian kualitatif bersifat deskriptif dan cenderung menggunakan analisis induktif, yang menekankan pada makna dari perspektif subjek penelitian. (Fadli, 2021)

Fenomenologi merupakan salah satu pendekatan dalam penelitian kualitatif yang berfokus pada analisis dan investigasi pengalaman individu atau kelompok makhluk hidup terhadap suatu peristiwa. Penelitian fenomenologi bertujuan untuk memahami kejadian yang dialami secara langsung oleh subjek penelitian sebagai bagian dari pengalaman hidup mereka. (Nasir et al., 2023)

Dalam pendekatan ini, pengalaman dipahami sebagai kesadaran individu atau kelompok terhadap suatu kejadian tertentu (*conscious experience*). Melalui wawancara mendalam dan deskripsi pengalaman langsung pemain, pendekatan fenomenologi memungkinkan penelitian ini untuk memperoleh pemahaman yang lebih luas mengenai makna *trash talking*, termasuk apakah perilaku ini dianggap sebagai strategi kompetitif, ekspresi emosi, atau bentuk agresi verbal yang mengarah pada konflik dalam komunitas *game*.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

3.2. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini akan dilakukan pada platform *game online Mobile Legends: Bang Bang*, yang memungkinkan interaksi langsung antara pemain dalam berbagai mode permainan. Fokus penelitian berada pada lingkungan digital dalam komunitas pemain Mobile Legends, baik dalam pertandingan kasual maupun kompetitif.

Adapun waktu penelitian ini direncanakan berlangsung selama tiga bulan, mencakup tahapan pengumpulan data melalui observasi, wawancara dengan pemain, serta analisis interaksi yang terjadi di dalam *game*. Periode ini diharapkan cukup untuk memperoleh data yang komprehensif mengenai bentuk-bentuk *trash talking* dan faktor yang memengaruhinya..

3.3. Sumber Data Penelitian

Sumber data adalah subjek darimana data itu diperoleh. Data yang digunakan dalam penelitian ini berasal dari dua sumber yaitu data primer dan data sekunder:

a. Data primer

Data primer adalah data yang dikumpulkan langsung dari sumber aslinya melalui survei lapangan. Pengumpulan data ini dilakukan dengan berbagai metode, seperti wawancara, observasi, atau kuesioner, tanpa perantara. Data ini bersifat orisinal karena diperoleh langsung dari responden atau objek penelitian, sehingga lebih akurat dan sesuai dengan kebutuhan penelitian yang sedang dilakukan. Data primer dalam penelitian ini berupa hasil wawancara dengan narasumber yang merupakan *player Game Mobile Legends: Bang Bang* dan observasi.

b. Data sekunder

Data sekunder adalah data yang telah dikumpulkan dan dihimpun oleh pihak lain, seperti lembaga penelitian, pemerintah, atau organisasi tertentu, lalu dipublikasikan untuk digunakan oleh masyarakat atau peneliti. Data ini biasanya berasal dari laporan resmi, jurnal, buku, atau basis data yang telah tersedia. Karena data sekunder bukan hasil pengumpulan langsung oleh pengguna, perlu dilakukan evaluasi terhadap relevansi, keandalan, dan kesesuaianya dengan tujuan penelitian yang akan dilakukan.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
 1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

3.4. Informan Penelitian

Penelitian ini melibatkan delapan orang informan yang merupakan pemain aktif game *Mobile Legends: Bang Bang*. Pemilihan informan dilakukan menggunakan teknik *purposive sampling*, dengan mempertimbangkan sejumlah kriteria yang sesuai dengan fokus penelitian. Dari kedelapan informan tersebut, lima di antaranya berjenis kelamin laki-laki dan tiga lainnya perempuan. Keberagaman ini dipilih untuk memperoleh pemahaman yang lebih komprehensif mengenai bentuk-bentuk dan makna perilaku *trash talking* dalam komunitas pemain. Melalui berbagai latar belakang dan pengalaman informan, penelitian ini diharapkan dapat mengungkap dinamika komunikasi virtual yang terjadi di ruang digital kompetitif seperti Mobile Legends.

No	Inisial	Nickname	Jenis Kelamin	Usia	Lama Bermain	Rank Tertinggi
1	AM	R E K T	Laki-laki	24 Tahun	5 Tahun	Mythical Glory
2	MF	Jackwhale	Laki-laki	22 tahun	9 Tahun	Mythic
3	SM	Stelle	Laki-laki	22 tahun	5 Tahun	Mythical Glory
4	AF	taek ayam / " _ ; -	Laki-laki	22 tahun	2.5 Tahun	Mythical Glory
5	FA	xiao ly	Perempuan	21 tahun	2 Tahun	Mythic
6	IS	2112.	Laki-laki	23 tahun	7 Tahun	Mythical Glory
7	DG	MDAARIN'	Perempuan	22 tahun	2 Tahun	Mythical Glory
8	QD	'chizuru.	Perempuan	22 tahun	2 Tahun	Mythical Honor

Tabel 3.1 Data Informan

1. Informan 1 Inisial AM

Usia: 24 Tahun

Jenis Kelamin: Laki-laki

Informan dengan inisial AM, seorang pemain Mobile Legends berusia 24 tahun yang telah bermain selama kurang lebih lima tahun dan mencapai peringkat Mythical Glory, menjelaskan bahwa *trash talking* merupakan bagian dari interaksi sosial yang biasa terjadi saat bermain. Ia menyebut bahwa candaan ringan atau obrolan tentang strategi, seperti

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

pemilihan hero atau counter lawan, sering menjadi pemicu awal munculnya trash talk. Ia mengaku pernah mengatakan “halah, lemah kali lawannya” saat mengungguli musuh di jalur exp lane, sebagai bentuk dominasi verbal. Bagi AM, tindakan tersebut dilakukan untuk meningkatkan semangat tim dan memberi tekanan kepada lawan, sehingga berkontribusi terhadap potensi kemenangan.

2. Informan 2 Inisial MF

Usia: 22 Tahun

Jenis Kelamin: Laki-laki

MF melakukan *trash talking* baik sebagai reaksi emosi maupun karena sudah menjadi kebiasaan, bahkan terbawa ke kehidupan nyata. Ia menyatakan bahwa terkadang merasa puas, namun juga menyesal dan memilih beristighfar sebagai bentuk refleksi diri. Ia menggunakan emote menjengkelkan dan ucapan kasar saat bermain, terutama bila terganggu oleh lawan atau rekan satu tim. Bagi MF, *trash talking* adalah ekspresi spontan yang wajar di dunia *game*, namun perlu dikontrol agar tidak menjadi karakter tetap dalam komunikasi sehari-hari. Ia menyarankan agar pemain lebih fokus pada arahan tim yang membangun dibanding mengeluarkan kata-kata kasar.

3. Informan 3 Inisial SM

Usia: 22 Tahun

Jenis Kelamin: Laki-laki

SM mengaku melakukan *trash talking* sebagai respons terhadap rekan tim yang bermain buruk. Ucapannya seperti “noob”, “goblok”, dan “tolol” dilontarkan sebagai bentuk luapan kekesalan. Meski menganggapnya biasa, SM menyatakan bahwa *trash talking* seharusnya dihindari karena bisa menjadi kebiasaan buruk yang terbawa ke kehidupan nyata. Ia mengaku sangat ingin mengubah kebiasaan ini dan menyarankan agar pemain melihat *game* sebagai hiburan, bukan sumber stres. Bagi SM, *trash talking* adalah ekspresi frustrasi yang muncul dari tekanan performa tim, namun memiliki risiko pembiasaan negatif.

4. Informan 4 Inisial AF

Usia: 22 Tahun

Jenis Kelamin: Laki-laki

AF mengekspresikan *trash talking* sebagai pelampiasan emosi saat bermain dengan tim yang tidak kompak. Ia merasa puas setelah mengeluarkan kata-kata makian, karena dianggap dapat mendorong pemain



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

lain memperbaiki diri. Motif utamanya adalah koreksi terhadap sesama pemain yang tidak memahami mekanisme permainan. Meskipun begitu, AF mengakui bahwa terkadang ia menyesal, terutama ketika menyadari bahwa ucapannya bisa berdampak besar. Makna dari *trash talking* bagi AF adalah alat kontrol sosial informal dalam *game* yang bertujuan memperbaiki kinerja tim. Namun, ia juga menyarankan pentingnya pemahaman permainan agar konflik semacam ini bisa dihindari.

5. Informan 5 Inisial IS

Usia: 23 Tahun

Jenis Kelamin: Laki-laki

IS melakukan *trash talking* saat rekan satu tim tidak serius bermain atau bahkan sengaja AFK. Ia mengaku puas saat bisa mengungkapkan kekesalan, tapi juga merasa menyesal setelahnya. Ia menggunakan kata-kata seperti “anjing”, “babī”, dan “pukimay”, namun menyadari bahwa itu bisa menurunkan semangat rekan tim. Makna dari tindakan ini bagi IS adalah luapan frustrasi yang seharusnya tidak dilakukan karena berdampak negatif pada performa dan moral tim. Ia menekankan pentingnya kontrol diri dan menyarankan untuk memfilter kata sebelum berbicara.

6. Informan 6 Inisial FA

Usia: 21 Tahun

Jenis Kelamin: Perempuan

FA kadang melakukan *trash talking* karena emosi akibat ketidakharmonisan dalam tim. Ia menggunakan kata seperti “bego” dan “tolol” untuk mengekspresikan rasa frustasinya. Meskipun merasa lega setelahnya, ia sering menyesal dan merasa bahwa tindakan tersebut tidak seharusnya dilakukan, apalagi karena *game* juga dimainkan oleh anak-anak. Ia jarang mengucapkannya di luar *game*, tapi bisa terbawa jika sedang dalam kondisi emosi. Makna *trash talking* bagi FA adalah pelepasan emosi sesaat yang tidak ideal, dan sebaiknya dihindari demi menjaga kenyamanan bersama dalam bermain.

7. Informan 7 Inisial DG

Usia: 22 Tahun

Jenis Kelamin: Perempuan

DG mengungkapkan bahwa *trash talking* kadang dilakukan secara tidak sengaja saat tersulut emosi, atau dalam situasi interaksi santai dengan teman tertentu. Ia mengucapkan kata-kata seperti “asu”, “anjir”, atau “anjay”. Ia mengalami fluktuasi emosi dari merasa biasa saja hingga

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

menyesal setelah mengucapkannya. DG menganggap bahwa *trash talking* sebaiknya dihindari karena permainan hanya bersifat hiburan. Ia menyarankan menjaga komunikasi dengan baik dan memilih diam ketika emosi tidak terkendali. Bagi DG, *trash talking* adalah reaksi emosional yang harus dikendalikan agar tidak menjadi kebiasaan dalam berinteraksi.

8. Informan 8 Inisial QD

Usia: 22 Tahun

Jenis Kelamin: Perempuan

QD melakukan *trash talking* terutama karena merasa kesal terhadap rekan tim yang bermain tidak sesuai dengan perannya. Tujuannya adalah agar pemain tersebut sadar dan memperbaiki cara bermain. Ia biasa menggunakan makian bernada binatang seperti “monyet” dan “anjing.” Pengalaman ini membuatnya merasa puas, namun juga menumbuhkan rasa bersalah karena sadar potensi dampak buruknya bagi pemain lain. QD memaknai *trash talking* sebagai strategi tekanan yang wajar dalam konteks *game*, tetapi ia juga menyadari perlunya menjaga batas agar tidak menyakiti mental lawan. Ia tidak membawa kebiasaan ini ke kehidupan sehari-hari, menunjukkan adanya pemisahan ruang makna antara dunia *game* dan real life.

Pemilihan delapan informan dalam penelitian ini didasarkan pada kesesuaian antara karakteristik informan dengan kriteria yang telah ditetapkan oleh peneliti. Adapun kriteria tersebut meliputi: usia minimal 20 tahun, yang menunjukkan tingkat kematangan tertentu dalam memahami serta merefleksikan pengalaman bermain; memiliki pengalaman bermain *Mobile Legends: Bang Bang* setidaknya selama satu tahun secara aktif, sehingga telah terlibat dalam berbagai bentuk interaksi sosial dalam *game*; serta telah mencapai peringkat minimal Mythic atau lebih tinggi, yang mencerminkan keterlibatan mereka dalam level permainan kompetitif. Dengan memenuhi ketiga kriteria tersebut, para informan dianggap mampu memberikan perspektif yang relevan dan mendalam terhadap fenomena *trash talking* yang menjadi fokus dalam penelitian ini.

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

3.5. Teknik Pengumpulan Data

a. Observasi

Metode observasi adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan mengamati secara langsung objek atau fenomena yang diteliti. Dalam proses ini, peneliti tidak hanya melakukan pengamatan, tetapi juga mencatat berbagai aspek penting, seperti perilaku, kondisi lingkungan, atau interaksi yang terjadi. (Hasibuan et al., 2023)

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan teknik observasi dengan cara dengan mengamati secara langsung perilaku *trash talking* dalam permainan *Mobile Legends: Bang Bang*

b. Wawancara

Wawancara merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan melalui interaksi langsung antara peneliti dan responden dalam bentuk tanya jawab. Teknik ini memungkinkan peneliti untuk memperoleh informasi yang lebih mendalam mengenai sudut pandang, pengalaman, serta perasaan responden terkait dengan topik yang diteliti. (Romdona et al., 2025)

Pada penelitian ini, peneliti akan melakukan wawancara dengan beberapa informan yang merupakan *player* dari Game *Mobile Legends: Bang Bang*.

c. Dokumentasi

Teknik dokumentasi merupakan metode pengumpulan data yang diperoleh dari berbagai sumber tertulis, visual, atau bentuk karya lainnya yang memiliki keterkaitan dengan topik penelitian. Sumber-sumber ini dapat berupa arsip, buku, jurnal, laporan resmi, foto, rekaman video, atau dokumen digital yang mendukung validitas penelitian.(Nilamsari, 2014)

Pada penelitian ini, peneliti akan mengumpulkan dokumentasi berupa *screenshot chat* atau apapun yang berhubungan dengan *Trash talking*.

3.6. Validitas Data

Triangulasi data merupakan metode pengumpulan data yang mengombinasikan berbagai teknik dan sumber untuk menganalisis suatu fenomena dari beragam perspektif. Menurut Denzim (dalam Vera Nurfajriani dkk., 2024) triangulasi adalah proses menggabungkan beberapa pendekatan guna meneliti fenomena yang berkaitan dengan sudut pandang yang berbeda-beda. Teknik triangulasi yang peneliti gunakan adalah triangulasi sumber data dengan teknik.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

3.7. Teknik Analisis Data

Dalam penelitian kualitatif, teknik analisis data yang sering digunakan adalah model interaktif yang diperkenalkan oleh Miles dan Huberman. Model ini terdiri dari tiga komponen utama (Zulfirman, 2022):

- a. Reduksi Data: Proses ini melibatkan pemilihan, pemuatan perhatian, dan penyederhanaan data mentah yang diperoleh dari lapangan. Data yang tidak relevan disaring, sementara informasi penting diseleksi dan diorganisir untuk memudahkan analisis lebih lanjut.
- b. Penyajian Data: Setelah direduksi, data disajikan dalam bentuk yang terstruktur, seperti uraian naratif, matriks, grafik, atau bagan. Penyajian ini bertujuan untuk memudahkan peneliti dalam memahami dan menginterpretasikan data yang telah dikumpulkan.
- c. Penarikan Kesimpulan/Verifikasi: Pada tahap ini, peneliti membuat interpretasi dan kesimpulan berdasarkan data yang telah disajikan. Kesimpulan tersebut kemudian diverifikasi dengan membandingkan temuan awal dengan data tambahan atau melalui triangulasi untuk memastikan validitas dan reliabilitas hasil penelitian.

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB IV GAMBARAN UMUM

4.1. *Mobile Legends: Bang Bang*

Mobile Legends: Bang Bang (MLBB) adalah game bergenre Multiplayer Online Battle Arena (MOBA) yang dikembangkan oleh perusahaan teknologi asal Tiongkok, Moonton.



Gambar 4. 1 Logo Moonton
Sumber: Game Mobile Legends: Bang Bang

Game ini pertama kali dirilis pada tanggal 11 Juli 2016 untuk platform Android di beberapa negara seperti China, Indonesia, dan Malaysia. Selanjutnya, versi iOS diluncurkan pada 9 November 2016, menjadikan MLBB semakin luas digunakan oleh pemain di berbagai wilayah.



Gambar 4. 2 Tampilan Lobby Di Mobile Legends: Bang Bang
Sumber: Game Mobile Legends: Bang Bang

Dalam game ini, dua tim yang masing-masing terdiri dari lima pemain saling bertanding dalam medan pertempuran yang terdiri dari tiga jalur utama (*lane*): atas, tengah, dan bawah, dengan tujuan utama untuk menghancurkan *base* (markas utama) lawan.

© Hak Cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

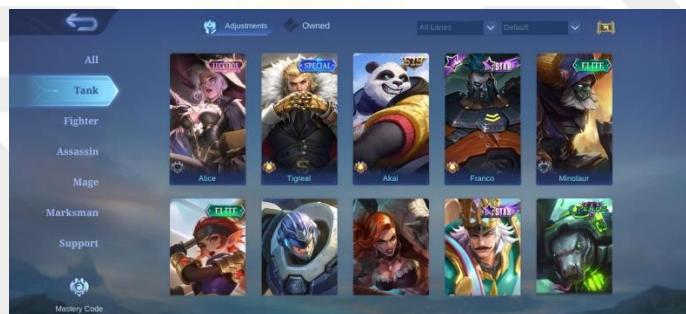
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Gambar 4. 3 Gambar pemilihan Lane pada Draft Pick
Sumber: Game Mobile Legends: Bang Bang

Setiap pemain memilih satu karakter yang disebut hero, yang memiliki peran dan kemampuan khusus seperti tank, fighter, marksman, mage, assassin, dan support.

a. Tank



Gambar 4. 4 Beberapa Hero Tank di Mobile Legends: Bang Bang
Sumber: Game Mobile Legends: Bang Bang

Role Tank adalah lini terdepan dalam tim yang memiliki pertahanan sangat kuat, baik dari sisi HP, armor, maupun *magic resistance*. Tank bertugas menahan serangan lawan dan melindungi anggota tim yang lebih lemah. Pemain tank juga memiliki tanggung jawab sebagai pengatur tempo tim, yaitu menentukan waktu yang tepat untuk memulai pertarungan (*war*) dan memfasilitasi serangan tim dengan menahan atau mengacaukan formasi musuh.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

b. Fighter

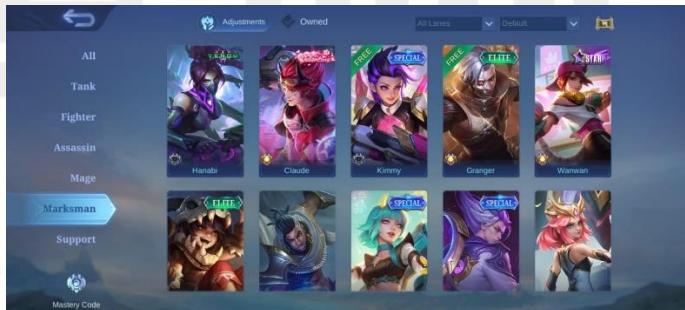


Gambar 4. 5 Beberapa Hero Fighter di Mobile Legends: Bang Bang

Sumber: Game Mobile Legends: Bang Bang

Role Fighter adalah hero dengan tipe serangan jarak dekat yang umumnya memiliki kekuatan serangan dan ketahanan yang seimbang. Hero ini biasanya menempati side *lane* atau exp *lane*, dan membutuhkan kesabaran, insting, serta pemahaman mekanik dalam menguasai karakternya. Seorang *fighter* bertugas menjaga jalur dan menara tim, serta berusaha menghambat perkembangan *core* lawan, termasuk kegiatan *farming* mereka.

c. Marksman



Gambar 4. 6 Beberapa Hero Marksman di Mobile Legends: Bang Bang

Sumber: Game Mobile Legends: Bang Bang

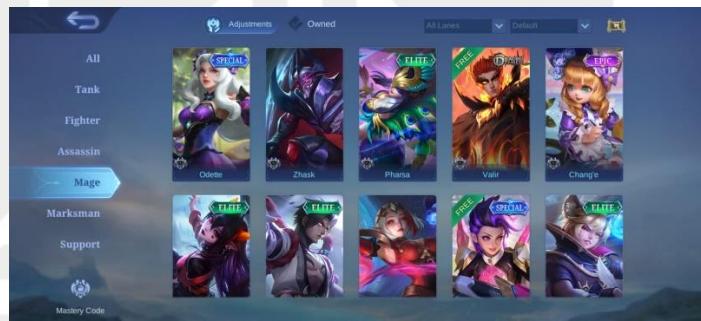
Role Marksman merupakan peran yang berpengaruh besar dalam menentukan arah permainan, baik saat awal (*early game*), pertengahan (*mid game*), maupun akhir pertandingan (*late game*). Hero dengan role ini dikenal karena kemampuannya memberikan *damage per second (DPS)* yang tinggi serta kecepatan serangan yang luar biasa. Untuk dapat berkontribusi secara optimal, marksman sangat bergantung pada item yang diperoleh selama permainan. Ketika tim sedang unggul, pemain marksman harus

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber.
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

peka terhadap situasi dan sigap dalam memulai serangan maupun penyergapan (*ganking*). Hal paling penting dalam memainkan role ini adalah menjaga posisi agar tidak mudah dijangkau oleh hero core lawan. Marksman umumnya bermain di gold lane agar lebih cepat mengumpulkan gold dan membeli item, karena semakin tinggi level dan kekayaannya, semakin besar peluang tim untuk menang.

d. Mage



Gambar 4. 7 Beberapa Hero Mage di Mobile Legends: Bang Bang

Sumber: Game Mobile Legends: Bang Bang

Role Mage atau penyihir adalah hero dengan kemampuan menyerang dari jarak jauh menggunakan sihir. Mereka memiliki damage ledakan (*burst damage*) dan kemampuan *crowd control* (*CC*) yang tinggi. Namun, mage memiliki daya tahan yang rendah sehingga rentan menjadi target utama saat pertarungan tim (*team fight*). Oleh karena itu, mage biasanya berada di jalur tengah (*mid lane*) bersama *support* agar dapat bergerak dengan mudah ke jalur atas atau bawah untuk membantu tim sesuai kebutuhan.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

e. Assassin

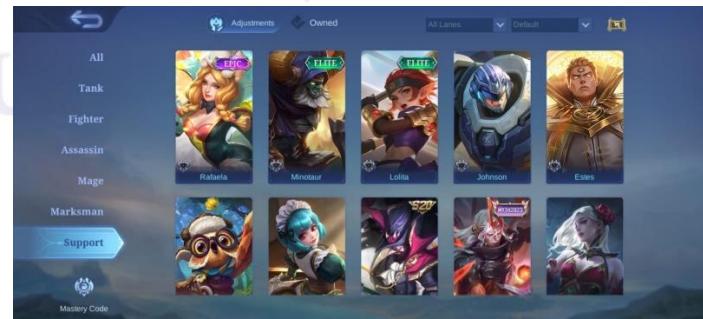


Gambar 4. 8 Beberapa Hero Assassin di Mobile Legends: Bang Bang

Sumber: Game Mobile Legends: Bang Bang

Role *Assassin* memiliki tugas penting dalam mengincar dan mengeliminasi core musuh. *Hero* dengan role ini memiliki kemampuan untuk menembus pertahanan lawan dan menyerang langsung ke barisan belakang. Pemain *assassin* harus paham situasi, mampu membaca mini map, dan menentukan waktu serta lokasi serangan secara tepat. Keberhasilan role ini sangat bergantung pada inisiatif pribadi, bahkan jika tank memutuskan untuk mundur. Setiap keberhasilan dalam membunuh musuh (*kill*) bisa berdampak besar terhadap jalannya pertandingan. *Hero assassin* juga cocok untuk melakukan *farming*, guna memperkuat diri, mempercepat pembelian item, dan mempermudah misi menghancurkan pertahanan serta core musuh.

f. Support



Gambar 4. 9 Beberapa Hero Support di Mobile Legends: Bang Bang

Sumber: Game Mobile Legends: Bang Bang

Role *Support* berfungsi sebagai pendamping dan pelindung rekan satu tim dalam berbagai situasi. *Hero support* memiliki kemampuan untuk menyembuhkan, menyerap sebagian kerusakan,

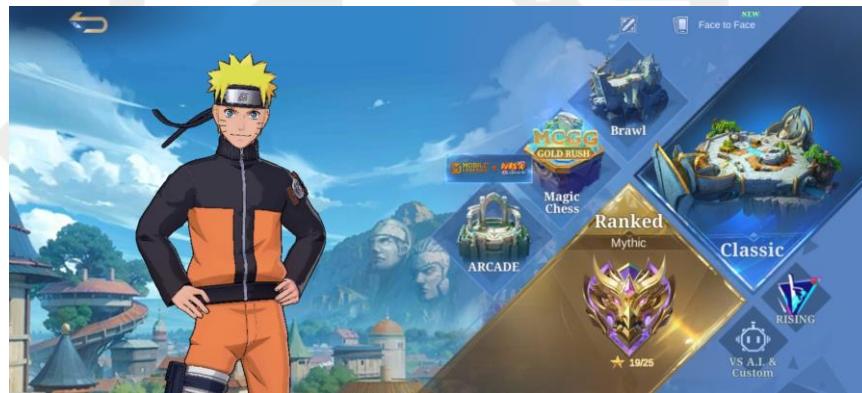
- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

atau bahkan mengorbankan diri demi menyelamatkan tim. Biasanya, support akan berpasangan dengan markSMan di *gold lane* atau menemani mage di *mid lane*, serta bisa ikut mendampingi *core* untuk membantu proses *farming*. Pada dasarnya, support tidak dianjurkan berjalan sendiri dan harus selalu berada dekat dengan rekan yang membutuhkan bantuan.

4.2. Fitur-fitur *Mobile Legends: Bang Bang*

Di *Mobile Legends: Bang Bang*, terdapat beberapa mode permainan yang bisa dimainkan oleh para pengguna game MOBA tersebut. Di antaranya adalah *mode classic*, *mode ranked*, *mode brawl*, dan *mode vs A.I.*



Gambar 4. 10 Mode-mode yang tersedia di *Mobile Legends: Bang Bang*

Sumber: Game *Mobile Legends: Bang Bang*

a. Mode Classic

Mode Classic adalah mode permainan standard 5 vs 5. Pada mode ini, pemain bisa bermain dengan santai tanpa mempengaruhi rank atau peringkat pemain nya, dan juga pemain bisa mencoba hero baru, build item, dan tidak adanya tekanan yang bersifat kompetitif

b. Mode Ranked

Mode ini adalah mode permainan standard 5 vs 5, tetapi di mode ini kita harus bermain secara kompetitif, karena mode ini dimainkan untuk menaikkan atau menurunkan rank atau peringkat pemain. Rank atau peringkat yang ada di *Mobile Legends: Bang Bang* ada 10 macam, mulai dari warrior, elite, master, grand master, epic, legend, mythic, mythical honor, mythical glory, dan mythical immortal.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

c. Mode Brawl

Pada mode ini, pemain akan bertanding 5 vs 5, seperti mode classic dan mode ranked, tetapi pemain akan bertemu di satu lane yang sama. Hero yang akan digunakan akan dipilih secara acak, tidak ada recall, dan farming. Mode ini berlangsung cepat dan cocok bermain singkat.

d. Mode vs A.I

Mode vs A.I adalah mode yang cocok untuk pemain baru yang ingin belajar dasar dasar hero yang ada di *Mobile Legends: Bang Bang*, belajar mekanik, mengenal item item yang ada, dan memahami alur pertandingan tanpa tekanan lawan sungguhan, karena pada mode ini, kita akan melawan computer.

e. Mode Arcade

Mode Arcade dalam *Mobile Legends: Bang Bang* merupakan kumpulan mode permainan alternatif yang bersifat sementara dan dirancang untuk memberikan pengalaman bermain yang lebih santai dan variatif. Beberapa mode populer dalam kategori ini antara lain Mayhem, Mirror, Survival, Overdrive serta Magic Chess.

Selain mode permainan yang dijelaskan diatas, *Mobile Legends: Bang Bang* mempunyai fitur yang mendukung para pemainnya untuk berbalas pesan dengan pemain lainnya, yaitu fitur Chat, dan juga ada fitur item dan emblem, agar memaksimalkan kemampuan dari hero-hero yang digunakan oleh pemain.



Gambar 4. 11 Kolom chat global di Mobile Legends; Bang Bang
Sumber: Game Mobile Legends: Bang Bang

© Hak Cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Gambar 4. Beberapa macam emblem yang ada di Mobile Legends: Bang Bang

Sumber: Game Mobile Legends: Bang Bang

UIN SUSKA RIAU

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

BAB VI PENUTUP

6.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai perilaku *trash talking* dalam game *Mobile Legends: Bang Bang*, dapat disimpulkan bahwa *trash talking* pada dasarnya adalah bentuk umpanan yang muncul sebagai ekspresi verbal spontan dari para pemain ketika menghadapi tekanan emosional dan situasi kompetitif di dalam permainan. *Trash talking* lahir dari rasa kesal, marah, atau frustrasi terhadap performa rekan satu tim maupun strategi lawan yang dianggap menyulitkan jalannya pertandingan. Perilaku ini umumnya diwujudkan melalui kata-kata kasar, hinaan, atau komentar bernada merendahkan yang disampaikan baik secara langsung maupun melalui chat dan emote di dalam game.

Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa meskipun bentuk dasarnya adalah umpanan, *trash talking* dimaknai secara beragam oleh para pemain. Bagi sebagian informan, *trash talking* dianggap sebagai bagian dari budaya bermain game yang wajar dan bahkan menjadi sarana untuk mencairkan suasana, menjaga semangat tim, serta menambah keseruan dalam bermain. Sementara bagi informan lainnya, *trash talking* adalah bentuk kritik spontan yang muncul sebagai upaya untuk mengingatkan rekan satu tim agar bermain lebih baik atau lebih serius. Dalam konteks ini, *trash talking* tidak hanya dimaknai sebagai penghinaan, tetapi juga sebagai bagian dari dinamika komunikasi yang memiliki fungsi sosial tertentu.

Namun demikian, di balik motif dan makna yang dianggap wajar tersebut, *trash talking* tetap memiliki potensi untuk menyakiti perasaan pemain lain dan menimbulkan penyesalan di kemudian hari. Beberapa informan mengakui adanya rasa bersalah atau refleksi diri setelah melakukan *trash talking*, menyadari bahwa ucapan yang muncul secara spontan itu dapat berdampak negatif terhadap suasana permainan maupun relasi antar pemain. Temuan ini menunjukkan adanya kesadaran moral yang tumbuh meskipun perilaku *trash talking* kerap dianggap sebagai hal lumrah di kalangan pemain *game online*.

Secara keseluruhan, penelitian ini menyimpulkan bahwa *trash talking* dalam game *Mobile Legends: Bang Bang* pada intinya adalah perilaku mengumpat atau mengucapkan kata-kata kasar yang muncul dari tekanan emosional, budaya kompetitif, dan spontanitas komunikasi di tengah permainan. *Trash talking* tidak selalu bermuatan niat buruk, tetapi tetap perlu disadari sebagai bentuk perilaku yang dapat berpengaruh terhadap suasana bermain dan hubungan antar pemain. Pemahaman mendalam mengenai motif, bentuk, dan makna *trash talking* membantu kita melihat fenomena ini tidak hanya sebagai perilaku negatif, tetapi sebagai bagian dari pengalaman komunikasi yang kompleks dan kontekstual di dalam dunia *game online*.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

6.2. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan yang telah dilakukan sebelumnya, maka peneliti akan memberikan saran untuk dapat dijadikan bahan acuan dan evaluasi, yaitu

1. Bagi pemain *Mobile Legends: Bang Bang*, diharapkan lebih bijak menggunakan *trash talking* dan mempertimbangkan dampak negatifnya agar tidak menyinggung atau merusak suasana permainan.
2. Bagi peneliti selanjutnya dan pengembang *game*, disarankan melakukan penelitian lebih luas serta menyediakan fitur atau edukasi untuk mendorong komunikasi yang lebih positif di dalam *game*.

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

DAFTAR PUSTAKA

- Afnizal, M., Daulay, H., Ilham Saladin, T., Marhaeini Munthe, H., & Elida, L. (2023). HABITUS PEMAIN GAME ONLINE DALAM KEKERASAN VERBAL DI WARUNG KOPI. *SIBATIK JURNAL: Jurnal Ilmiah Bidang Sosial, Ekonomi, Budaya, Teknologi, Dan Pendidikan*, 2(5), 1623–1636. <https://doi.org/10.54443/sibatik.v2i5.845>
- Ahmadani, A. A., & Claretta, D. (2024). Perilaku Trash-talking Sebagai Komunikasi pada Komunitas Game Online (Studi Deskriptif Kualitatif pada Komunitas Indo Cracked Club). *JIIP (Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan)*, 7. <http://Jiip.stkipyapisdompu.ac.id>
- Al Mawalia, K. (2020). The impact of the Mobile Legend game in creating virtual reality. *Indonesian Journal of Social Sciences*, 12(02), 49–61.
- Ambarwati, M., Rahman, A., & Sebelas Maret Surakarta, U. (2022). Trash-Talking Pemain Mobile Legends: Bang Bang Mahasiswa FKIP UNS. *Jurnal Ilmu Sosial Dan Humaniora*, 5. <https://jayapanguspress.penerbit.org/index.php/ganaya>
- Azis, A., Tinggi, S., Syariah, I., Dlalam, N., & Sumenep, G. (2018). PEMBENTUKAN PERILAKU KEAGAMAAN ANAK. *Rumah Jurnal Institut Ilmu Keislaman Annuqayah (INSTIKA)*, 1(1).
- Chalimatus Sa'diyah, R., Yaqin, A., & Wachidah, H. N. (2024). BURUKNYA TRASH TALKING SISWA AKIBAT GAME ONLINE. *Jurnal Psikologi Dan Bimbingan Konseling*, 5. <https://doi.org/10.6734/LIBEROSIS..V2I2.3027>
- Eka, C., Nur, L., Sari, Y., & Prasetya, H. (2022). Analisis Fenomena Trash Talking Pada Game Online Mobile Legends. 12(2). <https://doi.org/10.31506/JRK.V12i2.17028>
- Fadli, M. R. (2021). Memahami desain metode penelitian kualitatif. *HUMANIKA*, 21(1), 33–54. <https://doi.org/10.21831/hum.v21i1.38075>
- Fajar Ramadhan, R., Zaimah Dalimunthe, R., & Dian Dia Conia, P. (2023). Hubungan kecanduan game online mobile legends terhadap perilaku trash talking. In *Diversity Guidance and Counseling Journal* (Vol. 1, Issue 2).
- Farih Agustian, J., Sinaga, P., Purwanti, S., & Alfando Wikandana Sucipta, J. (n.d.). *Pengaruh Kecanduan Game Mobile Legends Terhadap Etika Berkommunikasi*.
- Frisca Rizti. (2024, June 6). *Mobile Legends Jadi Game MOBA Paling Laris di Indonesia*. Goodstats. <https://data.goodstats.id/statistic/mobile-legends-jadi-game-moba-paling-laris-di-indonesia-Yn0te>
- Hasibuan, M. P., Azmi, R., Arjuna, D. B., & Rahayu, S. U. (2023). Analisis Pengukuran Temperatur Udara Dengan Metode Observasi Analysis of Air Temperature Measurements Using the Observational Method. *GABDIMAS*:

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

Jurnal Garuda Pengabdian Kepada Masyarakat.
<http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>

Herdayati, & Syahrial. (2019). *DESAIN PENELITIAN DAN TEKNIK PENGUMPULAN DATA DALAM PENELITIAN*.

Ihsan Zarkasih, M., & Mustaqimmah, N. (2025). Komunikasi Virtual Cyberbullying Melalui Perilaku Trash Talking Pada Pemain Game Online Valorant. *Filosofi: Publikasi Ilmu Komunikasi, Desain, Seni Budaya*, 2(1), 66–74. <https://doi.org/10.62383/filosofi.v2i1.467>

Iskandar, D., & Jacky, M. (2020). *STUDI FENOMENOLOGI MOTIF ANGGOTA SATUAN RESIMEN MAHASISWA 804 UNIVERSITAS NEGERI SURABAYA*.

Juniver, O. :, Mokalu, V., Mewengkang, N. N., & Tangkudung, J. P. M. (2016). DAMPAK TEKNOLOGI SMARTPHONE TERHADAP PERILAKU ORANG TUA DI DESA TOURE KECAMATAN TOMPASO. In *Acta Diurna* (Issue 1).

KBBI. (2016). *Perilaku.* Kemendikbud.
<https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/perilaku>

Khotimah, K., & Minarni, E. (2018). *PENGARUH KONSELING KELOMPOK DENGAN PENDEKATAN BEHAVIORAL TEKNIK KONTROL DIRI UNTUK MENGURANGI KECANDUAN GAME ONLINE PADA SISWA KELAS X TKR SMK MUHAMMADIYAH 6 ROGOJAMPI.*
<https://doi.org/10.31227/osf.io/khxeg>

Linda, O. :, & Sugiono, A. (n.d.). *Trash-Talking Dalam Game Online Pada User Game Online Di Indonesia (Etnografi Virtual Game Online Mobile legends dan Arena of Valor)*. www.indogamers.com

Maharsi, & Ittihadiah, H. (2022). *Pendekatan Fenomenologi dalam Penelitian Sosial dalam Cakrawala Penafsiran Ilmu-ilmu Budaya[1]* (N. Y. Latifi, Ed.).

Manggola, A., Thadi, R., Sunan, U., & Yogyakarta, K. (2021). FENOMENOLOGI ALFRED SCHUTZ: STUDI TENTANG MOTIF PEMAKAIAN PEKI HITAM POLOS. In *JOPPAS: Journal of Public Policy and Administration Silampari* (Vol. 3, Issue 1).

Marcella, D., & Sazali, H. (2023). FENOMENA TRASH-TALKING ANTAR PEMAIN GAME ONLINE MOBILE LEGENDS: BANG BANG (STUDI KASUS MAHASISWA ILMU KOMUNIKASI UIN SUMATERA UTARA). *Jurnal Indonesia : Manajemen Informatika Dan Komunikasi*, 4(3), 1138–1145. <https://doi.org/10.35870/jimik.v4i3.335>

Medazeldio, M. R., & Arifputri, A. N. (2024). *Fenomena Game Online Mobile Legends Pada Alumni Santri (Studi Fenomenologi Pondok Pesantren Al-Hamid Dalam Komunikasi Interpersonal)* (Vol. 11, Issue 6).

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

- Nasir, A., Shah, K., Abdullah Sirodj, R., Win Afgani, M., & Raden Fatah Palembang, U. (2023). Pendekatan Fenomenologi Dalam Penelitian Kualitatif. *INNOVATIVE: Journal of Social Science Research*, 3(5).
- Naurah Sari, S., Ardy Wibowo, A., Dahlan, A., Ringroad Selatan, J., Banguntapan, K., Bantul, K., & Istimewa, D. (2025). Analisis Fenomenologi Komunitas Marah-Marah Sebagai Media Emotional Expression di Media Sosial X. *Jurnal Komunikasi Nusantara*, 7(1), 100–110. <https://doi.org/10.33366/jkn.v%vi%.2333>
- Nilamsari, N. (2014). *MEMAHAMI STUDI DOKUMEN DALAM PENELITIAN KUALITATIF* (Issue 2). <http://fisip.untirta.ac.id/teguh/?p=16/>
- Nurjayanti, & Hatta, H. (2023). Proses Komunikasi Dua Arah Pada Fitur Quick Chat Game Online Mobile Legends: Bang Bang. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 3(6).
- Nurpadillah, L., Saepullah, U., & Muchtar, K. (2020). PANDANGAN WARTAWAN TELEVISI PADA PELIPUTAN KERUSUHAN AKSI 22 MEI. *MEDIUM*, 8(1), 61–65. [https://doi.org/10.25299/medium.2020.vol8\(1\).4811](https://doi.org/10.25299/medium.2020.vol8(1).4811)
- Nuryana, A., Pawito, P., & Utari, P. (2019). PENGANTAR METODE PENELITIAN KEPADA SUATU PENGERTIAN YANG MENDALAM MENGENAI KONSEP FENOMENOLOGI. *ENSAINS JOURNAL*, 2(1), 19. <https://doi.org/10.31848/ensains.v2i1.148>
- Oktaviansyah, F. D., & Tutiasri, R. P. (2023). Keputusan Konsumen Dalam Pembelian Virtual Items pada Game Online Mobile Legends: Bang Bang . *Da'watuna: Journal of Communication and Islamic Broadcasting*, 3(2), 915–925. <https://doi.org/10.47467/dawatuna.v3i2.3655>
- Putra, R. W. (2023). Pola Komunikasi Melalui Fitur Virtual Pada Game Mobile Legends. *Avant Garde*, 11(1), 68. <https://doi.org/10.36080/ag.v11i1.2349>
- Raisya Aliya Fatika. (2024, November). *Main Game Jadi Hobi Terfavorit di 2024*. Goodstats. <https://data.goodstats.id/statistic/main-game-jadi-hobi-terfavorit-di-2024-fg9IY>
- Rani, D., Hasibuan, E. J., & Barus, R. K. I. (2019). Impact of Online Mobile Legends Game: Bang Bang for Students. *PERSPEKTIF*, 7(1).
- Romdona, S., Senja Junista, S., & Gunawan, A. (2025). TEKNIK PENGUMPULAN DATA: OBSERVASI, WAWANCARA DAN KUESIONER. *JISOSEPOL: Jurnal Ilmu Sosial Ekonomi Dan Politik*, 3(1), 39–47. <https://samudrapublisher.com/index.php/JISOSEPOL>
- Syam, S., & Alfareza Wardana, D. (2023). Trash Talking in Virtual Communication: A Study of Community Symbolic Interactions Game Online Pubg Mobile Nostra Bone. *Palakka: Media and Islamic Communication*, 4(2).

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- Tamimi, A. (2022). THE RELATION BETWEEN LEVEL KNOWLEDGE OF SMOKING ADOLESCENTS WITH BEHAVIOR SMOKING AT MADRASAH ALIYAH SAADAHTUDDARAIN MAMPANG SOUTH JAKARTA IN 2022. *Jurnal Afiat: Kesehatan Dan Anak*, 59(1). <https://doi.org/10.34005/afiat.v8i01.2495>
- Thio, M. J., & Junaidi, A. (2024). Persepsi Etika Komunikasi dan Kaitannya dengan Trash-talking Ketika Bermain Game Mobile Legend pada Mahasiswa Jakarta. *Kiwari*, 3(1).
- Vera Nurfarijani, W., Ilhami, M. W., Mahendra, A., Sirodj, R. A., Afgani, W., Negeri, U. I., Fatah, R., & Abstract, P. (2024). Triangulasi Data Dalam Analisis Data Kualitatif. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 10(17), 826–833. <https://doi.org/10.5281/zenodo.13929272>
- Warits Marinsa Putri, N., Doriza, S., & Studi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga, P. (2020). *DAMPAK GAME ONLINE: STUDI FENOMENA PERILAKU TRASH-TALK PADA REMAJA* (Vol. 2, Issue 2).
- Wendry, N. (2019). Majelis Zikir Al-Mujahadah Demangan Yogyakarta (Studi Kebutuhan Masyarakat Kota Terhadap Agama). *Studi Multidisipliner: Jurnal Kajian Keislaman*, 6(1), 1–25. <https://doi.org/10.24952/multidisipliner.v6i1.1756>
- Wijaya, C. V., & Paramita, S. (2019). *Komunikasi Virtual dalam Game Online (Studi Kasus dalam Game Mobile Legends)*. 1.
- Zulfirman, R. (2022). IMPLEMENTASI METODE OUTDOOR LEARNING DALAM. *Jurnal Penelitian, Pendidikan Dan Pengajaran*, 3(2), 2022. <http://dx.doi.org/10.30596%2Fjppp.v3i2.11758>
- Zuwirna. (2016). KOMUNIKASI YANG EFEKTIF. *E-TECH: Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan*, 1.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

LAMPIRAN

Lampiran 1 (Panduan Wawancara)

Nama Narasumber atau Inisial	:
Umur	:
Rank Tertinggi	:
Jenis Kelamin	:
Tanggal Wawancara	:

1. Apa yang biasanya membuat kamu melakukan *trash talking* saat bermain Mobile Legends?
(untuk menggali motif: emosi, candaan, reaksi permainan)
2. Menurut kamu, apa tujuan kamu saat melakukan *trash talking*?
(memotivasi, memprovokasi lawan, sekadar iseng, atau lainnya)
3. Kata-kata seperti apa yang biasanya kamu ucapkan saat melakukan *trash talking*?
(untuk klasifikasi jenis kata atau bentuk *trash talking*)
4. Bagaimana perasaan kamu setelah melakukan *trash talking*?
(puas, biasa saja, menyesal, merasa menang, dsb.)
5. Menurut kamu, apakah *trash talking* itu hal yang wajar dalam game atau justru seharusnya dihindari?
(untuk melihat pemaknaan terhadap fenomena ini)
6. Apakah kamu menggunakan kata-kata kasar seperti *trash talking* juga dalam kehidupan sehari-hari, atau hanya di dalam game?
(untuk melihat batas antara dunia maya dan nyata)
7. Kalau iya, di situasi seperti apa kamu biasa mengucapkannya di luar game?
(untuk mendalami konteks penggunaan di kehidupan nyata)
8. Bagaimana reaksi teman satu tim atau lawan ketika kamu melakukan *trash talking*?
(untuk mengetahui dampak sosial atau interaksi baliknya)
9. Apakah kamu pernah menyesal atau ingin mengubah cara kamu berbicara saat bermain game?
(untuk menggali refleksi diri dan kemungkinan perubahan sikap)
10. Menurut kamu, apa yang sebaiknya dilakukan agar komunikasi di dalam game tetap seru tapi tidak saling menyakiti?
(untuk melihat pandangan solusi atau etika komunikasi dari pemain)?

Lampiran 2 (Dokumentasi Wawancara)

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.



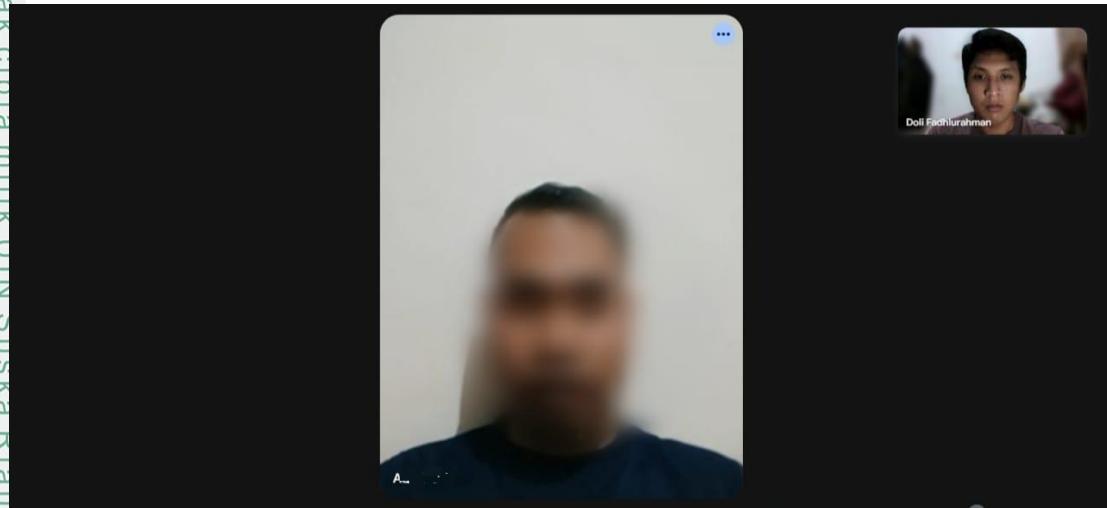
Wawancara dengan informan FA dan QD
(Selasa, 3 Juni 2025)

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.



Wawancara dengan informan AM
(Sabtu, 7 Juni 2025)



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

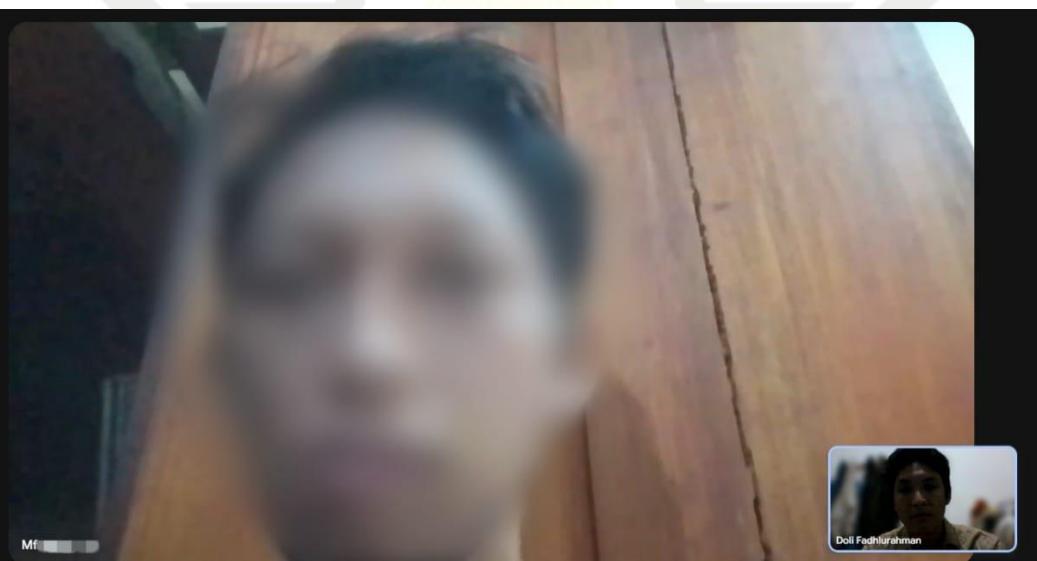
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Wawancara dengan informan AF dan SM
(Senin, 9 Juni 2025)



Wawancara dengan informan MF
(Selasa, 10 Juni 2025)