PERSUASI
Jurnal Tugas Akhir Mahasiswa Ilmu Komunikasi

PERSUASI (Jurnal Tugas Akhir Mahasiswa Ilmu Komunikasi)
Volume 2, Nomor 3, Halaman 22-35, November 2025

Tersedia secara daring pada:
http://jtam.ulm.ac.id/index.php/persuasi

Fenomena *Trash Talk* Antar Pemain *Game Valorant*

Norlaila Hafizah[1], Yuanita Setyastuti[2]
[1,2]Program Studi Ilmu Komunikasi, Universitas Lambung Mangkurat, Kota Banjarmasin
Surel: norlailahaafizah13@gmail.com

Abstrak. Fenomena *trash talk* dalam permainan daring seperti *Valorant* mencerminkan bentuk interaksi komunikasi yang berkembang dalam ruang kompetitif berbasis *new media*. Perilaku ini sering kali ditandai dengan ejekan verbal, sindiran kasar, hingga provokasi antar pemain yang menjadi bagian dari dinamika permainan. Namun, *trash talk* tidak hanya mencerminkan kompetisi semata, melainkan juga dapat menimbulkan dampak sosial yang serius. Terdapat sejumlah kasus di mana konfrontasi verbal dalam permainan daring memicu konflik di dunia nyata, bahkan hingga berujung pada kekerasan fisik. Penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan pengalaman, motif, dan makna yang terkandung dalam praktik *trash talk* antar pemain *Valorant*. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode fenomenologi. Data dikumpulkan melalui wawancara mendalam terhadap sepuluh informan yang aktif bermain dan pernah terlibat dalam interaksi *trash talk* selama bermain. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *trash talk* dimanifestasikan dalam berbagai bentuk, seperti penggunaan bahasa kasar, sindiran dalam teks, serta gaya bicara yang bersifat Memprovokasi. Motifnya meliputi hiburan, ekspresi emosi, strategi permainan, hingga penguatan identitas kelompok. Melalui teori Computer Mediated Communication (CMC), Interaksionisme Simbolik, dan Social Identity and Deindividuation Effects (SIDE), fenomena *trash talk* dipahami sebagai bagian dari pola komunikasi modern yang terbentuk dalam ruang virtual yang anonim dan kompetitif.

Kata Kunci: *Game Online*, Komunikasi Digital, *Trash Talk*

Cara Sitasi: Hafizah, N., & Setyastuti, Y. (2025). Fenomena *Trash Talk* Antar Pemain *Game Valorant. JURNAL PERSUASI*, *2*(3), 22-35.

PENDAHULUAN

Di era digital, permainan daring (*online games*) telah menjadi fenomena global yang menciptakan ruang interaksi sosial baru bagi jutaan individu dari berbagai latar belakang. Salah satu bentuk komunikasi yang muncul dalam lingkungan ini adalah *trashtalk*. Di satu sisi, *trashtalk* dianggap sebagai bagian dari dinamika kompetisi yang wajar, mencerminkan semangat bermain dan kompetitif. Di sisi lain, trashtalk dapat melampaui batas dan berubah menjadi perilaku negatif seperti *cyberbulling*, terutama jika disampaikan dengan kata-kata yang kasar, menghina, atau melukai perasaan lawan.

Fenomena ini mencerminkan kompleksitas komunikasi dalam dunia digital, di mana anonimitas dan jarak virtual sering kali memengaruhi intensitas dan dampak pesan yang disampaikan.

Sebagai bagian dari budaya *online games*, trashtalk juga menarik untuk dilihat dari perspektif komunikasi. Komunikasi dalam *Game Online* seperti *Valorant* tidak hanya bersifat instrumental untuk memenangkan permainan tetapi juga menjadi sarana untuk membangun, mempertahankan, atau bahkan merusak hubungan sosial antar pemain. Hal ini menimbulkan pertanyaan mendalam mengenai bagaimana pemain memaknai trashtalk dan bagaimana trashtalk memengaruhi dinamika sosial di komunitas *game*. . Di Indonesia sendiri ada beberapa kasus dampak ekstrim dari *trashtalk* dalam *Game Online* di kutip dari portal berita liputan6.com seorang pria inisial TJP tiba-tiba saja menjadi sasaran penganiayaan setelah di sebuah cafe Jalan Kejayaan Nomor 43 Tamansari, Jakarta Barat pada Minggu 27 Oktober 2024, penganiyaan di duga awalnya karena saling ejek saat bermain *Game Online*, di Ambon terjadi tawuran antar dua kelompok pemuda setelah di ketahui saling memaki di *Game Online* yang menyebabkan dua orang mengalami luka serta kerugian sepeda motor dan satu kios warga yang di rusak.

Sebagai salah satu permainan dengan tingkat kompetitif yang tinggi, segala proses komunikasi di *game online* kerap kali diwarnai dengan konflik memanas dan diakhiri dengan *trashtalk.* Pada konteks tersebut, kata-kata kasar diujarkan melalui forum yang tersedia di *game* dengan perantara *gadget* yang dipakai para pemain sehingga masing-masing pemain tidak mengenal satu sama lain.

Di lansir dari detik.com terjadi peningkatan industri *game* di angka Rp 15,7 triliun pada kisaran tahun 2016-2020. Angka tersebut hanya menunjukkan kondisi di Indonesia, yang menjadi pasar terbesar industri *game* di Asia Tenggara sekaligus urutan ke-17 di dunia. Di Indonesia, terdapat total 52 juta penikmat *game online* atau *gamer*. *Valorant* sendiri mempunyai kepopuleran yang di pasar *Game Online* Asia Tenggara terlebih Indonesia. Karena kepopulerannya itu *Valorant* menjadi salah satu *Game Online* yang di perlombakan di ajang *Sea Games* 2023 Kamboja dan Indonesia adalah salah satu negara yang mengirim perwakilan dalam ajang kompetisi untuk *Game Online Valorant* tersebut. Riot *Game*s menyatakan bahwa lebih dari 14 juta pemain dari seluruh dunia bermain *Valorant* (Tsiaoussidis, 2021). *Valorant* menjadi salah satu *game* online besar pada tahun 2020. *Concurrent viewers* di Twitch untuk permainan *Valorant* mencapai angka 1,7 juta. Twitch merupakan platform streaming terbesar selain Youtube (Amalia, 2020).

Gambar 1. Tangkapan Gambar *Trash Talk* dalam *Chat In Game*
Sumber: Penulis

Dari riset yang dilakukan Digital Civility Index yang dilaksanakan oleh Microsoft pada 2020, Indonesia adalah negara dengan tingkat ketidak-sopanan tertinggi di Asia Tenggara. Di saat yang bersamaan, Indonesia adalah negara dengan nilai kesopanan dengan peringkat ke-29 dari 32 negara Asia. Trashtalk sebenarnya secara spesifik belum bisa di katakan *cyberbulling* namun sangat beresiko berubah dan termasuk *cyberbulling* ketika dalam keadaan komunikasi tidak kondusif atau melewati batas tertentu. Dilansir dari portal berita Inet.Detik.com yang mengambil data dari ADL atau Organisasi anti Kebencian Terkemuka pada tahun 2021 anak muda usia 13-17 tahun mengalami ujaran kebencian dan pelecehan dalam *game* multiplayer online, *Valorant* menempati urutan pertama dengan persenan sebanyak 89%. Interaksi yang dilakukan di dalam dunia *game* dalam hal konflik biasa disebut *trash talk*.

Peneliti telah melakukan studi pendahuluan yang dilakukan terhadap beberapa informan. Informan pertama berinisial "N", informan berpendapat bahwa memang benar adanya *trash talk Valorant*. N berpendapat bahwa *trashtalk* dan tauting tidak memandang jenis kelamin, perempuan ke laki-laki, laki-laki ke wanita, dan ke sesama laki-laki atau wanita. N juga berpendapat bahwa trashtalk atau taunting di *Game Online* khususnya *Valorant* lebih menyudutkan pihak pemain baru, perempuan dan biasanya pemain yang berada di tingkatan skor bawah atau istilahnya botfrag atau bottom frag lebih incaran trashtalk dan taunting dari rekan team sendiri.

Penelitian mengenai trashtalk dalam konteks permainan daring penting untuk dilakukan mengingat semakin meningkatnya popularitas *game* kompetitif seperti *Valorant*, yang memiliki komunitas pemain global. Dalam komunitas yang luas ini, trashtalk memiliki berbagai interpretasi, tergantung pada latar belakang budaya, norma sosial, dan pengalaman individu. Berdasarkan uraian permasalahan yang telah diuraikan tersebut, terdapat pertanyaan dari peneliti mengenai mengapa pemain *Valorant* dengan mudah menyerang individu lain dengan perkataan berupa *trashtalk* ketika sedang melakukan sesi permainan. Penelitian ini berfokus pada perubahan perilaku individu sebagai pemain *Gme Online.* Adapun perubahan tersebut dilakukan dengan dasar dampak dari luar. Dalam kata lain, akan dilihat perubahan watak ketika individu menjadi korban dan individu mejadi pelaku dari *trash talk* itu sendiri. Dengan adanya penelitian ini, maka peneliti berharap penelitiannya menjadi pembaruan dari berbagai penelitian sebelumnya dalam ranah sosial khususnya dari perspektif Ilmu Komunikasi mengenai *trashtalk.*

METODE

Penelitian ini menerapan pendekatan kualitatif dengan metode studi fenomenologi, yang digunakan dengan memahami situasi dari suatu fenomena individu atau kelompok yang terkait dengan suatu permasalahan sosial. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang dilakukan untuk menganalisis fenomena sosial pada kondisi alami yang didasarkan pada data yang tidak tampak dan tidak dilakukan generalisasi, namun dilakukan penekanan pada makna (Sugiyono, 2016). Creswell mendefinisikan pendekatan kualitatif sebagai "metode yang berkembang secara dinamis dengan media pertanyaan terbuka. Data dari metode

pengumpulan data akan diolah secara tekstual dengan analisis interpretasi pola-pola." (Creswell, 2013).

Kemudian, Desain dari penelitian ini adalah Fenomenologi yang dilakukan dengan dilakukan dengan mengobservasi dan mendengarkan suatu fenomena sosial secara terperinci mengenai bagaimana individu memahami pengalamannya sendiri. Polkinghorne (1989) mendefinisikan pendekatan fenomenologi sebagai pengalaman hidup dari berbagai individu mengenai fenomena sosial yang tengah terjadi. Individu di dalamnya akan terlibat pada suatu situasi dan akan secara alamiah mengeksplorasi struktur pengalaman hidupnya. (Creswell, 2014). Tujuan dari penelitian fenomenologi adalah untuk menginterpretasikan dan menjelaskan pengalaman seseorang pada suatu fenomena hidup. Di dalamnya mencakup interaksi dengan lingkungan di sekitarnya. Adapun penelitian ini akan berfokus pada melihat bagaimana dampak fenomena perilaku dan perkataan kasar saat bermain *Game Online Valorant.*

Objek pada penelitian ini adalah pemain *Game Valorant* yang berdomisili di kota Banjarmasin. Informan dalam penelitian ini berjumlah 10 orang. Para informan mempunyai kriteria aktif bermain *Valorant* selama 2 sampai dengan 6 bulan terakhir dan berdomisili di kota Banjarmasin

Tabel 1. Matriks Informan Penelitian

No	Nama	Umur	Jenis Kelamin	Bermain Pertama Kali
1	N.A	20	Perempuan	Sejak awal rilis (2020)
2	O.K	20	Laki-Laki	Sejak awal rilis (2020)
3	A.D	21	Laki-Laki	Sejak awal rilis (2020)
4	H.K	22	Perempuan	Sejak awal rilis (2022)
5	A.Y	26	Laki-Laki	Sejak awal rilis (2020)
6	S.S	20	Laki-Laki	Sejak awal rilis (2020)
7	F.R	18	Laki-Laki	Sejak awal rilis (2020)
8	F.N	19	Perempuan	Sejak 2022
9	T.F	21	Perempuan	Sejak awal rilis (2020)
10	T.Y	25	Perempuan	Sejak 2021

Sumber: Penulis

Jenis data pada penelitian ini adalah data primer, yang dikumpulkan dengan melaksanakan wawancara dengan informan para pemain *Game Online Valorant.* Adapun data sekunder pada penelitian ini diperoleh dari studi kepustakaan, yaitu melalui literatur-literatur, majalah, buku-buku, dokumentasi, artikel internet dan data primer penelitian terdahulu.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan dengan beberapa cara. Pertama adalah wawancara yang dilakukan oleh pewawancara dengan memberikan pertanyaan dan terwawancara dengan menjawab pertanyaan (Moleong, 2014). Kedua adalah observasi yang dilakukan guna mengetahui tingkah laku non verbal terhadap objek dalam suatu fenomena sosial yang diteliti. Ketiga adalah dokumentasi yang dilakukan dengan adalah pengumpulan data dengan mengambil informasi berupa foto, video, dan

informasi yang bersumber dari dokumen lain yang digunakan untuk mengetahui keadaan dan kondisi lapangan.

Penelitian ini menggunakan teknis analisis yang disampaikan oleh Miles dan Huberman (1992) dalam Sugiyono (2014). Model ini berfokus pada analisis terhadap data interaktif yang berlangsung secara terus menerus hingga menemukan titik jenuh data. Teknis analisis data tersebut terbagi menjadi tiga, yaitu: (1) Reduksi Data, yang dilakuan dengan pemusatan perhatian dan penyederhanaan terhadap informasi yang dibutuhkan sesuai dengan fokus penelitian. Tahap ini dilakukan terhadap informasi dan data kasar yang memiliki kompleksitas tinggi. Data tersebut lalu disederhanakan hingga hanya berupa hal-hal mengenai topik penelitian, (2) Penyajian Data, yang dilakukan setelah diselesaikannya reduksi data, yaitu dengan menyusun uraian dan penyajian secara singkat dan terorganisir sehingga dapat ditemukan pola hubungan dalam informasi yang didapat, dan (3) Kesimpulan, yang dilakukan dengan penyusunan kesimpulan dan melakukan konfirmasi terhadap informasi yang telah dianalisis. Informasi tersebut diuji kebenarannya melalui data dukung lain seperti hasil observasi dan dokumentasi. Kemudian, uji keabsahan pada penelitian ini dilakukan dengan triangulasi data dalam rangka melakukan pemeriksaan hasil yang didapat dari wawancara, observasi, dan dokumentasi untuk melihat kesamaan data dari tiga sumber tersebut.

Penelitian ini dilaksanakan di Kota Banjarmasin, Kalimantan Selatan, dengan periode penelitian dimulai pada Januari 2025 dan direncanakan selesai pada April 2025. Selama pelaksanaan penelitian, peneliti melakukan berbagai kegiatan, termasuk observasi langsung di lokasi-lokasi yang relevan serta pada platform komunikasi digital seperti Discord. Peneliti juga melakukan wawancara mendalam dengan beberapa informan yang aktif bermain *game online* seperti Valorant, untuk memahami lebih lanjut mengenai pengalaman dan interaksi mereka dalam komunitas *game online*. Proses pengumpulan data dilakukan secara bertahap untuk memperoleh gambaran yang lebih mendalam tentang dinamika sosial yang terjadi dalam komunitas *game online* ini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif, menggunakan wawancara mendalam terhadap sepuluh informan yang merupakan pemain aktif. Dipilihnya metode pendekatan kualitatif adalah guna mendapatkan gambaran fenomena yang beragam dan mendalam tentang dinamika komunikasi antar pemain, khususnya dalam praktik *trash talk* yang sering terjadi selama permainan berlangsung. Nama-nama informan dalam penelitian ini telah disamarkan guna menjaga kerahasiaan identitas mereka. Kota Banjarmasin sebagai lokasi penelitian memiliki peran penting karena merupakan salah satu pusat pertumbuhan komunitas *e-sports* di Kalimantan Selatan. Kehadiran komunitas-komunitas gamer aktif, akses terhadap teknologi digital, dan semakin meningkatnya partisipasi generasi muda dalam *game online* membuat kota ini menjadi medan yang tepat untuk meneliti fenomena komunikasi digital seperti *trash talk*.

Dalam konteks *Valorant*, praktik *trash talk* dapat ditemukan hampir di setiap level permainan, dari rank rendah hingga tinggi. Namun, informan dalam penelitian ini

menunjukkan bahwa tingkat frekuensi dan intensitas *trash talk* lebih tinggi pada rank rendah seperti Silver hingga Gold, di mana pemain lebih emosional dan cenderung menyalahkan satu sama lain. Hal ini menunjukkan bahwa dinamika komunikasi dalam *Valorant* dipengaruhi oleh faktor pengalaman, tekanan performa, dan juga anonimitas pemain di dunia maya.

Dengan semakin luasnya penggunaan platform digital, fenomena seperti *trash talk* juga memiliki keterkaitan erat dengan isu *cyberbulling*. Meskipun tidak semua *trash talk* tergolong sebagai bentuk perundungan siber (*cyber bullying*), namun praktik ini tetap berpotensi merusak psikologis pemain, terutama bagi mereka yang kurang mampu mengelola tekanan sosial atau emosional. Oleh karena itu, pemahaman terhadap motif, makna, dan konteks *trash talk* menjadi penting agar perilaku ini tidak semakin membudaya secara negatif di kalangan komunitas gamer.

Hasil

A. Pengalaman

Pengalaman yang dirasakan oleh para informan terkait dengan *trash talk* dalam permainan *Valorant* mengandung berbagai aspek yang mencakup penghinaan, provokasi, penggunaan bahasa kasar atau agresif, komunikasi anonim, dan penerapan dalam konteks kompetitif. Hasil wawancara dengan informan menunjukkan bahwa fenomena *trash talk* ini memainkan peran signifikan dalam dinamika sosial di dalam permainan.

Berdasarkan hasil wawancara dengan para informan, terdapat beberapa ciri utama *trash talk* yang umum ditemukan dalam permainan *Valorant*. Ciri-ciri ini meliputi penggunaan hinaan atau ejekan, tujuan provokatif, bahasa kasar atau agresif, komunikasi yang tidak langsung atau anonim, serta penerapan dalam konteks kompetitif yang bisa diuraikan pada uraian berikut.

Pertama **Penghinaan atau Ejekan** (Mengengejek dengan menyebut skor, EZ, Noob, diff, Skill Issue, Beban, Uninstal aja). Bentuk utama dari *trash talk* adalah penghinaan atau ejekan yang ditujukan kepada pemain lain, baik secara verbal maupun nonverbal (Van Dijk, 2015). Semua Informan dalam penelitian ini, mengaku sering kali mengalaminya, baik sebagai pelaku maupun korban. Penghinaan ini biasanya terjadi saat seseorang dianggap bermain buruk, atau ketika tim sedang kalah.

Kedua adalah **Tujuan Provokatif**. Pelaksanaannya adalah seperti memancing emosi lawan atau rekan tim agar membuat kesalahan atau bereaksi emosional. Bentuk provokatif ini bisa berupa perkataan sinis atau ejekan dengan nada tinggi, serta tindakan troll yang disengaja (Pérez & Sánchez, 2016).

Ketiga adalah **Menggunakan Bahasa Kasar atau Agresif** *(*Tolol, bego, Anjng, Selangkangan, goblok, mem*k, kont*l). Bahasa kasar atau agresif merupakan ciri khas lainnya dari *trash talk*, yang sering kali berhubungan dengan emosi yang memuncak dalam situasi pertandingan yang menegangkan (Anderson & Dill, 2000). Selain dari kata-kata kadang pemain juga menggunakan username kelamin. "*Ada. Tolol, bego, binatang, kelamin, atau sampai bawa-bawa ras. Semuanya disebut. Itu kalau leluhur bisa disebut juga bakal disebut.* (A.Y, 2025). *Trash talk* seperti ini melewati batas sopan santun dan sering kali mengarah pada makian vulgar atau bahkan seksual.

Keempat adalah **Komunikasi Tidak Langsung atau Anonim**. *Trash talk* tidak selalu harus disampaikan secara langsung melalui voice chat; banyak juga yang dilakukan melalui pesan teks atau tindakan di dalam game, seperti spam tembakan atau membiarkan teman mati (Kiesler, 1996).

Kelima adalah **Berlaku dalam Konteks Kompetitif**. *Trash talk* paling sering muncul dalam konteks kompetitif, seperti saat bermain mode ranked, turnamen, atau pertandingan serius lainnya (Duncan & Kavka, 2013). Dalam situasi seperti itu, tekanan untuk menang sering kali mendorong pemain untuk melampiaskan frustrasi atau menggunakan *trash talk* sebagai taktik psikologis untuk menjatuhkan mental lawan.

Tabel 2. Pengalaman *Trash Talk*

Kategori	Bentuk	Informan yang Mengalami
Penghinaan atau Ejekan	Verbal (voice chat), Teks	Semua Informan
Tujuan Provokatif	Verbal, Tindakan, Intonasi	O.K, A.Y, F.R
Menggunakan Bahasa Kasar atau Agresif	Voice, Teks, Nada tinggi	Semua Informan
Komunikasi Tidak Langsung atau Anonim	Chat teks, Voice, Anonim	Semua informan
Berlaku dalam Konteks Kompetitif	Saat ranked, game serius	Semua informan

Sumber: Wawancara dengan Informan

Dari berbagai pengalaman *trash talk* yang di lakukan informan ataupun di terima Informan dalam wawancara, para pemain tidak merasa terlalu berdampak bagaimana mereka bersosialisasi sehari-hari, tapi untuk menguji validitasnya metode lain untuk melihat dampaknya pada kehidupan sehari-hari.

Berikut adalah Kata-kata spesifik yang biasanya mempunyai makna negarif atau trashtalk di Valorant oleh 10 informan yang telah di wawancarai.

Tabel 3. Kata-Kata Spesifik

Easy/ez	bego
Noob	binatang (Anjing)
skill issue	Kelamin (Kont*l, mem*k)
cupu	Ras
0 13 1	Tai
Tolol	Diff
Selangkangan	Beban

Sumber: Wawancara dengan Informan

Penggunaan istilah atau simbol tertentu dalam trash talk di kalangan pemain *Valorant* menjadi bagian dari bentuk komunikasi yang sudah membudaya. Misalnya, kode angka seperti "0131" kerap digunakan oleh pemain untuk menyindir performa buruk rekan setim atau musuh. Istilah ini tidak diucapkan secara eksplisit sebagai "kamu mati 13 kali dan tidak membunuh," tetapi disebutkan sebagai bentuk ejekan tersirat terhadap hasil permainan yang dianggap buruk. Hal serupa juga terjadi pada penggunaan kata "Diff" (dari *difference*), yang maknanya bisa bergeser tergantung konteks permainan. Ketika performa pemain buruk, kata "Diff" digunakan untuk menegaskan kelemahan pemain dalam memainkan agen tertentu. Namun, ketika performa baik, "Diff" dapat bermakna sebaliknya—sebagai bentuk pujian atas perbedaan kualitas bermain yang menonjol.

Di samping istilah-istilah yang umum digunakan, banyak pula kata-kata kasar dan ekspresif lainnya yang muncul dalam percakapan selama permainan. Hal ini tampak dari pernyataan informan A.Y (2025) yang mengatakan, "*Ada. Tolol, bego, binatang, kelamin, atau sampai bawa-bawa ras. Semuanya disebut. Itu kalau leluhur bisa disebut juga bakal disebut.*" Kalimat ini menunjukkan tingginya intensitas kata-kata trashtalk yang dilontarkan pemain, bahkan hingga menyentuh ranah sensitif seperti ras dan keluarga.

Hal senada juga diungkapkan oleh O.K (2025), *"Yang paling sering itu ngata-ngatain musuhnya bukan toxic, tapi lebih buat nurunin mental. Misal mereka goblok, ya aku bikin mereka sadar kalau mereka goblok.*" Dari kutipan ini terlihat bahwa beberapa pemain memang secara sadar menggunakan trashtalk bukan semata-mata sebagai ekspresi emosi, tetapi sebagai strategi untuk memengaruhi mental lawan.

Rata-rata informan bahkan menganggap trashtalk sebagai sesuatu yang wajar dalam dinamika permainan. O.K (2025) menambahkan, "*Semuanya wajar. Kan kita have fun. Sekalipun bawa nenek kakek buyut cicit tuh gapapa menurutku masih aman. Tapi kalau bawa ras gitu ya gapapa juga. Kan omongannya fakta*." Pandangan ini memperlihatkan adanya normalisasi terhadap ujaran agresif, bahkan pada level yang cukup ekstrem.

Selain itu, F.N (2025) menyatakan bahwa variasi trashtalk juga bergantung pada server tempat bermain. Ia mengatakan, "*Kayak 'tolol', 'beban', 'uninstall aja', '0131', 'ez', dan sebagainya. Itu sering banget dipake. Tapi mungkin karena bermainnya di server Singapur jadinya kadang kata-kataan jorok di Bahasa Inggris.*"

Dari paparan ini, terlihat bahwa penggunaan trashtalk dalam permainan *Valorant* sangat variatif, baik secara bentuk maupun makna, dan sudah menjadi bagian dari kebiasaan komunikasi di dalam game, yang berfungsi sebagai ekspresi, sindiran, hingga bentuk provokasi.

B. Motif *Trash Talk*

Terdapat beberapa motif *trash talk.* Pertama adalah meningkatkan kepercayaan diri. Dalam situasi permainan yang menegangkan, beberapa pemain merasa bahwa *trash talk* dapat memberikan suntikan semangat kepada diri sendiri, *trash talk* digunakannya untuk membangun rasa percaya diri dan mengurangi rasa gugup, khususnya dalam situasi seperti clutch atau saat menjadi pemain terakhir dalam tim. Motif kedua adalah provokasi untuk mengganggu fokus lawan. *Trash talk* juga sering kali dilakukan dengan motif untuk Memprovokasi dan mengganggu konsentrasi lawan. Dalam hal ini, pelaku *trash talk* berusaha membuat lawan terbawa emosi sehingga bermain dengan buruk atau kehilangan

kendali. Motif ketiga adalah menunjukkan dominasi sosial. *Trash talk* juga dapat menjadi media untuk menunjukkan dominasi atau superioritas dalam interaksi permainan. Motif ini berkaitan dengan keinginan pemain untuk memperlihatkan bahwa dirinya lebih hebat atau lebih unggul daripada pemain lain. Motif keempat adalah membangun solidaritas dan candaaninternal. Dalam konteks hubungan sosial yang lebih akrab antar anggota tim, *trash talk* sering kali muncul sebagai bentuk keakraban dan candaan. Motif ini menunjukkan bahwa *trash talk* tidak selalu bermakna negatif, melainkan bisa menjadi bagian dari dinamika sosial tim yang erat. Motif kelima adalah ekspresi emosi atau pelampiasan. Bagi beberapa pemain, *trash talk* menjadi saluran ekspresi emosi atau pelampiasan ketika menghadapi tekanan dalam permainan. Hal ini lebih menekankan pada aspek emosional, di mana *trash talk* digunakan untuk meredakan rasa frustrasi atau marah. Motif keenam adalah strategi psikologis. Motif lain yang muncul adalah *trash talk* sebagai bagian dari strategi psikologis untuk memengaruhi suasana tim maupun lawan. Dalam konteks ini, *trash talk* digunakan secara sadar untuk membangkitkan semangat tim yang mulai kehilangan motivasi atau untuk mengubah arah permainan.

Tabel 4. Motif *Trash Talk*

Kategori	Bentuk	Informan yang Mengalami	Contoh Kutipan
Meningkatkan Kepercayaan Diri	Verbal, Teks	A.Y	"Kadang aku *trash talk* buat nyemangatin diri sendiri, biar ngerasa lebih unggul dan gak grogi pas clutch." (A.Y)
Provokasi untuk Mengganggu Fokus Lawan	Verbal, Nada tinggi	F.R,OKA	"Aku sengaja ngomong gitu ke musuh supaya mereka kebawa emosi dan mainnya jadi ngawur." (F.R), "Kadang kalau tim kita udah down, ngasih sedikit provokasi bisa bikin mereka bangkit." (O.K)
Menunjukkan Dominasi Sosial	Verbal, Teks	A.Y	"Kalau aku bisa ngehina musuh atau temen tim yang main jelek, rasanya kayak nunjukin aku lebih jago dari mereka." (A.Y)
Membangun Solidaritas dan Candaan Internal	Verbal, Teks,	A.D,	"Kalau sama temen deket, *trash talk* itu malah jadi bahan ketawa. Jadi semacam bonding aja." (A.D)
Ekspresi Emosi / Pelampiasan	Nada tinggi, Kata kasar	F.R	"Kadang gue ngomong pake suara tinggi, ‘Anjing, goblok banget!’ Itu buat ngelepasin emosi, tapi tau-tau udah kena mental." (F.R)

Strategi Psikologis	provokatif, saran terselubung	O.K,	"Ngasih sedikit provokasi bisa bikin mereka bangkit. Tapi ya tergantung juga, jangan sampai keterlaluan." (O.K)

Sumber: Wawancara dengan Informan

C. Makna Trash Talk

Terdapat beberapa makna *trashtalk*. Makna pertama adalah *trash talk* sebagai bentuk ekspresi diri. *Trash talk* bukan hanya sekadar kata-kata atau tindakan provokatif, tetapi juga memiliki makna lebih dalam bagi para pemain, *trash talk* digunakan sebagai cara untuk mengekspresikan diri dan mengatasi kecemasan. Melalui kata-kata yang dikeluarkan, pemain bisa merasa lebih percaya diri dan siap menghadapi situasi permainan yang menegangkan, terutama dalam mode ranked atau saat berada dalam kondisi clutch. Makna kedua adalah *trash talk* sebagai alat strategis. Bagi beberapa pemain, *trash talk* lebih dari sekadar ejekan; itu adalah bagian dari strategi yang digunakan untuk mengubah jalannya permainan dan mempengaruhi emosi lawan atau tim. Dalam konteks ini, *trash talk* berfungsi sebagai alat untuk mempengaruhi dinamika permainan dan meningkatkan performa tim. Makna ketiga adalah *trashtalk* sebagai alat sosial. *Trash talk* juga memiliki makna sosial yang kuat, terutama dalam hubungan antar pemain yang sudah saling mengenal. Meskipun terkadang kata-kata yang digunakan terkesan kasar atau menghina, di sini *trash talk* dipandang sebagai bagian dari humor dan ikatan sosial yang mempererat hubungan antar pemain. Makna keempat adalah *trash talk* sebagai sumber ketegangan dan konflik. Namun, tidak semua pemain merasa nyaman dengan *trash talk*. Dampak negatif dari *trash talk*, yang sering kali meningkatkan ketegangan emosional dan menciptakan perasaan tertekan. Makna kelima adalah *trash talk* dalam konteks gender. Terkait dengan gender, *trash talk* sering kali memiliki dampak yang berbeda bagi pemain perempuan. Beberapa informan lebih memilih untuk menggunakan *text chat* daripada voice chat karena merasa lebih aman dan terhindar dari komentar seksis yang sering muncul dalam percakapan suara. *Trash talk* dalam konteks ini menambah ketidaknyamanan bagi pemain perempuan, yang sering kali menjadi sasaran komentar negatif yang merendahkan

Tabel 5. Makna *Trash Talk*

Makna *Trash talk*	**Informan**	**Contoh / Kutipan**
Trash talk sebagai Bentuk Ekspresi Diri	A.Y	"Kadang aku *trash talk* buat nyemangatin diri sendiri, biar ngerasa lebih unggul dan gak grogi pas clutch." (A.Y)
Trash talk sebagai Alat Strategis	F.R, O.K	"Aku sengaja ngomong gitu ke musuh supaya mereka kebawa emosi dan mainnya jadi ngawur." (F.R), "Kadang kalau tim kita udah down, ngasih sedikit provOkasi bisa bikin mereka bangkit." (O.K)

Trash talk sebagai Alat Sosial	A.D	"Kalau sama temen deket, *trash talk* itu malah jadi bahan ketawa. Jadi semacam bonding aja." (A.D)
Trash talk sebagai Sumber Ketegangan dan Konflik	H.K	"Kadang malas masuk voice karena sering banget dapet omongan yang merendahkan, apalagi kalau orang tahu aku cewek. Jadi lebih nyaman diam aja." (H.K)
Trash talk dalam Konteks Gender	T.Y	"Aku lebih sering pake text chat. Voice chat itu ribet, apalagi kalo mereka tau aku cewek, jadi lebih suka diem aja." (T.Y)

Sumber: Wawancara dengan Informan

Pembahasan

Pembahasan ini bertujuan untuk menjelaskan fenomena *trash talk* dalam permainan *Valorant* dengan mengaitkan tiga teori yang relevan, yaitu **Teori CMC (Computer-Mediated Communication)**, **Teori Simbiotik**, dan **Teori SIDE (Social Identity and Deindividuation Effects)**.

Teori CMC dalam fenomena *trash talk* mengungkapkan bahwa komunikasi yang terjadi melalui media ini memungkinkan ekspresi yang lebih langsung dan terbuka dari emosi atau kekesalan. Pemain sering kali menggunakan saluran komunikasi yang ada dalam game untuk mengungkapkan perasaan mereka terhadap tim lawan atau sesama anggota tim. Karena tidak ada hambatan fisik atau sosial seperti dalam komunikasi tatap muka, pemain merasa lebih bebas untuk mengungkapkan pikiran mereka dengan cara yang bisa jadi lebih provokatif atau agresif, seperti dalam bentuk *trash talk.* Di sisi lain, komunikasi digital ini juga memperkenalkan keterbatasan dalam ekspresi emosional yang lebih dalam, seperti kehilangan isyarat non-verbal yang biasanya terjadi dalam interaksi langsung. Meski begitu, hal ini sering digantikan oleh penggunaan kata-kata yang lebih tajam atau sindiran yang lebih tajam, yang menjadi bagian dari dinamika komunikasi dalam permainan.

Teori Simbiotik dalam fenomena *trash talk* berfokus pada hubungan timbal balik dalam interaksi sosial. Dalam konteks *Valorant*, ini dapat dipahami sebagai hubungan yang saling mempengaruhi antara individu dalam grup atau tim permainan. Dalam hal ini, fenomena *trash talk* menjadi semacam "simbiosis" antara perilaku agresif satu individu dengan reaksi sosial yang ditimbulkan, baik dari pemain lain atau kelompok dalam permainan. Interaksi ini memperkaya pemahaman kita tentang bagaimana individu dalam game *Valorant* mengelola hubungan sosial mereka melalui perilaku verbal yang kadang-kadang bersifat negatif atau merendahkan

Teori SIDE (Social Identity and Deindividuation Effects) pada fenomena *trash talk* mengarah pada mengarah pada pemahaman mengenai bagaimana identitas sosial dan proses *deindividuation* (hilangnya identitas individu dalam grup) memengaruhi perilaku individu dalam konteks sosial, khususnya dalam kelompok. Dalam permainan online

seperti *Valorant*, pemain sering kali merasa lebih terhubung dengan tim mereka dan kurang terikat pada identitas pribadi mereka. Hal ini mengarah pada hilangnya rasa tanggung jawab individu (deindividuation), yang memungkinkan pemain untuk melakukan tindakan yang lebih ekstrem, termasuk *trash talk*. Melalui **Teori SIDE**, kita bisa memahami bahwa perilaku agresif dalam *Valorant* seringkali terjadi karena pemain merasa sangat teridentifikasi dengan tim mereka, sehingga merasa perlu untuk menunjukkan loyalitas atau dominasi terhadap lawan melalui *trash talk*. Dalam proses ini, identitas sosial sebagai anggota tim atau grup menjadi lebih dominan dibandingkan identitas pribadi. *Deindividuation* dalam konteks ini juga menunjukkan bahwa karena pemain merasa tidak teridentifikasi sebagai individu dalam permainan, mereka merasa lebih bebas untuk berperilaku tanpa memperhitungkan akibat sosial atau moral. Perasaan bebas dari pengawasan sosial ini memudahkan mereka untuk terlibat dalam perilaku seperti *trash talk* tanpa rasa takut terhadap stigma atau konsekuensi yang biasanya ada dalam interaksi tatap muka.

PENUTUP

Kesimpulan

Berdasarkan hasil wawancara dengan sepuluh informan yang memiliki latar belakang berbeda dalam hal peringkat, jenis kelamin, dan lama bermain, *trash talk* merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari dinamika komunikasi dalam permainan *Valorant*, terutama dalam mode kompetitif. Pengalaman para informan menunjukkan bahwa *trash talk* sering muncul baik dari musuh maupun rekan satu tim. Bentuknya mencakup hinaan, ejekan, kata-kata kasar, serta nada bicara yang merendahkan. Hampir seluruh informan pernah terlibat sebagai pelaku maupun penerima *trash talk*, dengan intensitas yang meningkat saat bermain di mode ranked atau saat emosi terpicu dalam permainan. Motif yang melatarbelakangi tindakan *trash talk* pun beragam, mulai dari keinginan untuk menjatuhkan mental lawan, menciptakan tekanan psikologis, hingga sekadar kebiasaan atau bentuk ekspresi spontan dalam suasana kompetitif. Bagi beberapa pemain, hal ini dianggap sebagai strategi atau bagian dari permainan, sedangkan bagi yang lain, hanya sebagai bentuk hiburan atau kesenangan pribadi. Makna yang dilekatkan pada *trash talk* pun berbeda-beda tergantung persepsi pemain. Ada yang memandangnya sebagai hal lumrah dalam permainan kompetitif dan tidak perlu dianggap serius, namun ada pula yang merasa tidak nyaman hingga tertekan karenanya.

Saran

Dalam menghadapi fenomena *trash talk* di lingkungan permainan *Valorant*, berbagai pihak dapat mempertimbangkan langkah-langkah yang mendorong terciptanya interaksi yang lebih sehat. Pengembang game, misalnya, dapat mengevaluasi kemungkinan penerapan sistem yang lebih responsif dalam menangani perilaku toxic, seperti peningkatan fitur pelaporan, pengaturan batas komunikasi verbal atau teks, serta pengenalan edukasi

perilaku positif yang ditujukan untuk membentuk kesadaran sosial di kalangan pemain. Di sisi lain, para pemain juga dapat membangun kesadaran diri untuk menggunakan bahasa yang lebih bijak dan saling menghargai, terutama dalam situasi kompetitif yang sering memicu emosi. Upaya untuk mengurangi perilaku *trash talk* tidak hanya berdampak pada kenyamanan individu, tetapi juga menciptakan suasana bermain yang lebih inklusif dan suportif. Ke depannya, penelitian lebih lanjut dapat mengeksplorasi dampak psikologis dari *trash talk*, termasuk pengaruhnya terhadap kesehatan mental serta bagaimana dinamika peringkat dan peran gender turut memengaruhi pengalaman dan respons pemain dalam menghadapi komunikasi yang bersifat negatif ini.

DAFTAR PUSTAKA

Bauman, S., Toomey, R. B., & Walker, J. L. (2013). Associations among bullying, *cyberbulling*, and suicide in high school students. *Journal of Adolescence*, 36(2), 341–350.

Candrakusuma, I. G., Gelgel, N. M., & A. D. (2017). Perilaku *trash talk* remaja dalam game. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Ilmu Komunikasi MEDIUM*.

Cangara, H. (2017). *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Jakarta: Penerbit Def.

Cangara, H. (2018). *Pengantar Ilmu Komunikasi* (Edisi 3). Depok: Rajawali Pers.

Creswell, J. W. (2016). *Research Design: Pendekatan Metode Kualitatif, Kuantitatif, dan Campuran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Dixon, N. (2007). *Trash talk*, respect for opponents and good competition. *Sport, Ethics and Philosophy*, 1, 96–106.

Fariz, A. (2017). *Dampak komunikasi trashtalk terhadap gamers dalam permainan game online Dota 2 di Warung Internet Tumang Game Online Kabupaten Jember*. Skripsi. Universitas Muhammadiyah Jember.

Gini, G., & Pozzoli, T. (2013). Association between bullying and psychosomatic problems: A meta-analysis. *Pediatrics*, 132(4), 720–729.

Grace, L. (2005). Game type and game genre. *International Digital Media and Arts Journal*.

Hinduja, S., & Patchin, J. W. (2009). *Bullying Beyond the Schoolyard: Preventing and Responding to Cyberbulling*. California: Corwin Press.

Irpansyah. (2021). *Kontribusi teman sebaya dan kontrol diri terhadap pengguna game online Mobile Legends pada siswa kelas XI jurusan perhotelan di SMK Negeri 3 Banjarmasin*. Skripsi. Universitas Lambung Mangkurat.

Mulyana, D. (2015). *Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Nasrullah, R. (2018). *Komunikasi Digital: Teori dan Praktek*. Jakarta: Penerbit XYZ.

Nisrina, S. (2021). *Hubungan kecanduan game online dengan perilaku agresif remaja di SMP Negeri "X" Banjarbaru*. Skripsi. Universitas Lambung Mangkurat.

Nur, C. E., Sari, Y., & Prasetya, H. (2022). Analisis fenomena *trash talk* pada game online. *Jurnal Riset Komunikasi*, 244–255.

Patchin, J. W., & Hinduja, S. (2006). Bullies move beyond the schoolyard: A preliminary look at *cyberbulling*. *Youth Violence and Juvenile Justice*, 4(2), 148–169.

Purnomo, S. L., Purnama, S. L., Untari, L., Wibowo, A. P., Aqib, N., & Oktaviana, Y. V. (2022). Ludic taunting: Does taunting work differently in video games? *Journal of Language and Literature*, 466–480.

Putri, A. S., Rahmawati, Y., & Ariyanto, P. P. (2022). Bagaimana gamers berperilaku *trash talk*? *Literasi: Jurnal Kajian Keislaman Multi-Perspektif*, 31–64.

Rezeki, M. (2021). *Motivasi dan perilaku komunikasi interpersonal pecandu game online: Studi deskriptif pada pecandu game online Mobile Legends: Bang Bang di Kecamatan Banjarmasin Utara, Kota Banjarmasin*. Skripsi. Universitas Lambung Mangkurat.

Smith, P. K., Mahdavi, J., Carvalho, M., & Tippett, N. (2008). *Cyberbulling*: Its nature and impact in secondary school pupils. *Journal of Child Psychology and Psychiatry*, 49(4), 376–385.

Sobur, A. (2016). *Teori Komunikasi Massa: Perspektif Global, LOkal, dan Media Baru*. Bandung: Penerbit ABC.

Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Tokunaga, R. S. (2010). Following you home from school: A critical review and synthesis of research on *cyberbulling* victimization. *Computers in Human Behavior*, 26(3), 277–287.

Willard, N. (2007). *Cyberbulling and Cyberthreats: Responding to the Challenge of Online Social Aggression, Threats, and Distress*. Illinois: Research Press.

Yee, N. (2002). Understanding MMORPG addiction. *The Daedalus Project*. Retrieved from http://www.nickyee.com/daedalus/

Yip, J. A., Schweitzer, M. E., & Nurmohamed, S. (2018). *Trash talk*: Competitive incivility motivates rivalry, performance, and unethical behavior. *Organizational Behavior and Human Decision Processes*, 144, 125–144