SKRIPSI

FENOMENA *TRASH TALK* PADA KOMUNITAS *MOBILE LEGENDS* DI KOTA PONTIANAK

Program Studi Sosiologi

Oleh:

Tri Abi Cahyono
NIM. E.1041221001

FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

UNIVERSITAS TANJUNGPURA

PONTIANAK

2026

SKRIPSI

FENOMENA *TRASH TALK* PADA KOMUNITAS *MOBILE LEGENDS* DI KOTA PONTIANAK

Untuk Memenuhi Persyaratan

Memperoleh Gelar Sarjana

Jurusan Sosiologi
Program Studi Sosiologi

Oleh:

Tri Abi Cahyono
NIM. E.1041221001

FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

UNIVERSITAS TANJUNGPURA

PONTIANAK

2026

LEMBAR PERSETUJUAN

FENOMENA *TRASH TALK* PADA KOMUNITAS *MOBILE LEGENDS* DI KOTA PONTIANAK

Tanggung Jawab Yuridis Pada:

Tri Abi Cahyono
NIM. E1041221001

Disetujui Oleh

Dosen Pembimbing Utama

Dr. Herlan, S.Sos., M.Si.
NIP. 197205212006041001

Tanggal: 9-3-2026

Dosen Pembimbing Pendamping

Fatmawaty Nur, S.P., M.Si.
NIP. 198108112015042001

Tanggal: 9-3-2026

HALAMAN PENGESAHAN

FENOMENA *TRASH TALK* PADA KOMUNITAS
***MOBILE LEGENDS* DI KOTA PONTIANAK**

Oleh:

Tri Abi Cahyono
NIM. E.1041221001

Dipertahankan di	:
Pada Hari/Tanggal	: Rabu, 8 April 2026
Waktu	: 09:00 WIB
Tempat	: Ruang 2

Tim penguji

Ketua	Sekretaris
Dr. Herlan, S.Sos., M.Si.	Fatmawaty Nur, S.P., M.Si
NIP. 197205212006041001	NIP. 198108112015042001
Penguji Utama	**Penguji Pendamping**
Dr. Viza Juliansyah, S.Sos., MA.MIR	Desca Thea Purnama, S.Sos., M.Sos
NIP. 198007142005011004	NIP. 199212072019032021

Disahkan Oleh
Dekan FISIP Untan

Dr. Herlan, S.Sos., M.Si.
NIP. 197205212006041001

ABSTRAK

Tri Abi Cahyono (E.1041221001): Fenomena *Trash Talk* Pada Komunitas *Mobile Legends* di Kota Pontianak. **Skripsi Program Studi Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Tanjungpura, Pontianak 2026.**

Penelitian ini membahas fenomena *trash talk* pada komunitas *mobile legends* di Kota Pontianak guna mendeskripsikan faktor penyebab, bentuk, serta dampak yang ditimbulkan dari praktik komunikasi verbal negatif di dalam interaksi permainan daring. Penelitian ini bertujuan; (1) mendeskripsikan bagaimana fenomena *trash talk* muncul dan dinormalisasikan dalam komunitas *mobile legends* di Kota Pontianak; (2) menjabarkan bentuk dan karakteristik *trash talk* yang dilakukan oleh pemain, baik secara verbal maupun simbolik; (3) mengetahui faktor-faktor yang mempengaruhi serta dampak yang ditimbulkan dari perilaku *trash talk* terhadap hubungan antar pemain, baik di dunia virtual maupun dalam kehidupan nyata. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa fenomena *trash talk* terbentuk dari lingkungan permainan yang kompetitif, adanya hierarki simbolik berdasarkan rank dan pengalaman bermain, serta habitus komunikasi digital yang menginternalisasi bahasa provokatif sebagai sesuatu yang wajar. Praktik *trash talk* menjadi sarana menunjukkan dominasi simbolik, mempertahankan ego, serta membangun identitas dalam arena permainan. Dalam konteks hiperrealitas, dunia virtual *mobile legends* menciptakan ruang sosial baru dimana batas antara realitas dan simulasi menjadi kabur, sehingga praktik komunikasi agresif sering dianggap bagian dari dinamika permainan. Meskipun sebagian pemain memaknai *trash talk* sebagai strategi atau hiburan, perilaku ini juga berpotensi menimbulkan dampak negatif seperti terganggunya kenyamanan bermain, potensi konflik, bahkan dapat terbawa ke interaksi di dunia nyata.

Kata Kunci: Fenomena *Trash Talk, Mobile Legends,* Komunitas Gamer

ABSTRACT

Tri Abi Cahyono (E.1041221001): The Trash Talk Phenomenon in the Mobile Legends Community in Pontianak City. **Undergraduate Thesis of Sociology Study Program in Faculty of Social and Political Sciences at Tanjungpura University, Pontianak, 2026.**

This study examines the trash talk phenomenon in the Mobile Legends community in Pontianak City. It aims to describe the causal factors, forms, and impacts of negative verbal communication practices within online gaming interactions. This study aims to: (1) describe how the trash talk phenomenon emerged and became normalized within the Mobile Legends community in Pontianak City; (2) describe the forms and characteristics of trash talk among players, both verbally and symbolically; (3) determine the factors influencing and impacting trash talk behavior on relationships between players, both in the virtual world and in real life. The results of this study indicated that the trash talk phenomenon was formed from a competitive gaming environment, the existence of a symbolic hierarchy based on rank and gaming experience, and a digital communication habitus that internalized provocative language as normal. The practice of trash talk became a means of demonstrating symbolic dominance, maintaining ego, and constructing identity within the gaming arena. Within the context of hyperreality, the virtual world of Mobile Legends created a new social space where the boundaries between reality and simulation were blurred, so aggressive communication practices were often considered part of the game's dynamics. While some players interpreted trash talk as a strategy or entertainment, this behavior also has the potential to have negative impacts, such as disrupting gameplay, potential conflict, and even spilling over into real-world interactions.

Keywords: Trash Talk Phenomenon, Mobile Legends, Gamer Community

KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS TANJUNGPURA
UPA BAHASA

RINGKASAN SKRIPSI

Skripsi ini berjudul "Fenomena *Trash Talk* pada Komunitas *Mobile Legends* di Kota Pontianak." Fokus permasalahan dalam penelitian ini yaitu maraknya praktik *trash talk* atau komunikasi verbal bernada provokatif, merendahkan, dan agresif yang terjadi dalam interaksi permainan *mobile legends*, baik secara langsung atau melalui fitur chat pendukung dalam permainan. Fenomena ini tidak hanya dipandang sebagai bagian dari dinamika permainan, tetapi juga sebagai praktik sosial yang membentuk relasi kuasa, identitas, dan pola interaksi antar pemain. Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mendeskripsikan bagaimana fenomena *trash talk* muncul dan dinormalisasikan dalam komunitas *mobile legends* di Kota Pontianak, serta menjabarkan bentuk dan pola *trash talk* yang dilakukan oleh para pemain dalam arena permainan.

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Teknik pengumpulan data yang digunakan oleh penulis adalah observasi partisipatif, wawancara semi-terstruktur, dan dokumentasi. Subjek dalam penelitian ini yaitu pemain *mobile legends* di Kota Pontianak, baik yang tergabung dalam komunitas maupun yang tidak tergabung dalam komunitas. Informan dipilih menggunakan teknik *snowball sampling* untuk memperoleh data yang mendalam mengenai pengalaman, pandangan, serta makna yang mereka berikan terhadap praktik *trash talk*. Sesuai dengan hasil penelitian yang diperoleh dari lapangan menunjukkan bahwa fenomena *trash talk* terbentuk dari lingkungan permainan yang kompetitif dan adanya hierarki simbolik berdasarkan *rank*, pengalaman bermain, serta kemampuan individu. Dalam konteks ini, *trash talk*

tidak hanya dipahami sebagai bentuk emosi sesaat, tetapi juga sebagai sarana menunjukkan dominasi simbolik dan mempertahankan posisi dalam arena permainan. Bahasa provokatif yang digunakan secara berulang kemudian menjadi bagian dari habitus komunikasi digital yang dianggap wajar dan lumrah di kalangan pemain.

Selain itu, dunia virtual *mboile legends* menciptakan ruang sosial baru yang memperlilhatkan kaburnya batas anatara realitas dan simulasi. Interaksi yang terjadi dalam permainan sering kali dipersepsikan sebagai "sekadar game", sehingga praktik komunikasi agresif dianggap sebagai bagian dari strategi atau hiburan. Namun, yang terjadi adalah *trash talk* dapat berpotensi berkembang menjadi konflik, mempengaruhi kenyamanan bermain dan bahkan dapat terbawa ke dalam relasi di luar permainan.

Bentuk dan pola *trash talk* yang ditemukan dalam penelitian ini cenderung memiliki karakteristik yang seragam, seperti penggunaan kata-kata merendahkan, sindiran terhadap kemampuan bermain, penghinaan berbasis rank, hingga serangan personal. Pola ini biasanya dipicu oleh kekalahan, kesalahan strategi, atau keinginan untuk menunjukkan superioritas terhadap pemain lain. Beberapa pemain memaknai *trash talk* sebagai bentuk pelampiasan emosi dan strategi psikologis untuk melemahkan lawan. Dengan demikian, fenomena *trash talk* dalam komunitas *mobile legends* tidak hanya merupakan persoalan komunikasi dalam permainan, tetapi juga mencerminkan dinamika kekuasaan, identitas, dan konstruksi sosial dalam ruang digital yang terus berkembang.

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama	: Tri Abi Cahyono
Nomor Induk Mahasiswa	: E.1041221001
Program Studi	: Sosiologi

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini merupakan hasil karya saya sendiri dan belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya dalam skripsi ini tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan orang lain, kecuali yang secara tertulis di acukan dalam naskah ini dan disebutkan di dalam daftar pustaka.

Pontianak, 22 Januari 2026

Yang membuat pernyataan

Tri Abi Cahyono

E.1041221001

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto:

"Dream are like seeds… water them and they grow big"

- Angela *from* Hero *MLBB*

Skripsi ini dipersembahkan untuk:

1. Kedua orang tua saya, Ayahanda Rismanto dan Ibunda Sumini tersayang yang telah membesarkan dan mendidik saya dengan penuh kasih sayang dan kesabaran hingga saya dewasa, serta doa dan dukungannya untuk keberhasilan saya dalam menyelesaikan skripsi ini dengan baik dan lancar.
2. Keluarga besar saya yang selalu memberikan dukungan, meluangkan waktu untuk turut membantu baik dari segi aspek tenaga maupun materi dan tidak henti mendoakan saya selama proses perkuliahan hingga penyusunan skripsi ini sampai selesai.
3. Kedua pembimbing saya yang senantiasa mengajarkan dan memberikan wejangan berkaitan dengan hal akademik hingga membantu saya menambah wawasan selama pengerjaan penelitian ini, yaitu Bapak Dr. Herlan, S.Sos., M.Si dan Ibu Fatmawaty Nur, S.P., M.Si
4. Sahabat yang sudah saya anggap seperti kakak laki-laki yang selalu menemani, memberikan semangat dan turut membantu saya selama penyusunan skripsi ini baik dari segi waktu, tenaga maupun materi yang

selalu bersedia untuk saya repotkan dengan berbagai hal berkaitan dengan perkuliahan, yaitu Lorensius Faras.

5. Kakak tingkat satu program studi yang menjadi sahabat, sekaligus kakak perempuan yang memberikan wejangan untuk perkuliahan dan sangat membantu serta membimbing dalam pengerjaan skripsi ini agar tepat waktu dan selesai, yaitu Chyntia Maharani, S.Sos
6. Sahabat saya yang selalu menemani, memberikan semangat dan turut membantu saya selama penyusunan skripsi ini baik dari segi waktu maupun tenaganya yang bersedia untuk saya repotkan selama berkuliah, yaitu Arini Aulia Syafika, Mayang Sari, dan Erina Putriansyah.
7. Rekan-rekan mahasiswa Sosiologi Angkatan 2022, serta teman-teman yang tidak bisa saya sebutkan satu-persatu, terima kasih atas kebersamaan, perjuangan dan waktunya selama menempuh jenjang perkuliahan.
8. Teman-teman saya yang berada dalam komunitas MLBB di kota Pontianak yang turut membantu menjadi informan penelitian saya dan tidak bisa saya sebutkan satu persatu.
9. Terakhir, kepada diri saya sendiri, terima kasih karena selalu percaya atas kemampuan diri, atas semua kerja keras, dan selalu tidak pernah berhenti, serta karena menyelesaikan apa yang telah dimulai.

KATA PENGANTAR

Segala puji dan Syukur kehadirat Allah SWT yang maha pengasih dan maha penyayang yang telah melimpahkan rahmat-Nya kepada saya. Saya panjatkan rasa syukur atas hidayah-Nya yang telah memudahkan saya dalam proses pengerjaan skripsi ini sehingga akhirnya dapat terselesaikan dengan judul "Fenomena *trash talk* pada Komunitas Mobile Legends di Kota Pontianak". Penulisan skripsi ini sudah dilakukan secara maksimal dan sudah mendapatkan banyak bantuan dari berbagai pihak. Namun, saya sangat sadar mengetahui bahwa skripsi ini masih terdapat banyak kekurangan, baik dari segi susunan kalimat maupun tata Bahasa yang terkandung di dalamnya yang belum sepenuhnya sempurna. Oleh karena itu saya dengan lapang dada menerima segala bentuk saran dan kritik dari pembaca agar saya dapat memperbaiki skripsi ini sehingga bisa menjadi lebih baik untuk kedepannya.

Dalam proses penyusunan proposal ini, penulis banyak memperoleh bantuan, bimbingan, serta dukungan dari berbagai pihak. Penulis menyadari penyusunan proposal ini tidak akan selesai tanpa bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Herlan, S.Sos., M.Si selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Politik Universitas Tanjungpura, juga sebagai Dosen Pembimbing Pertama yang telah meluangkan waktu untuk memberikan arahan dan bimbingan serta masukan dalam penyusunan skripsi kepada penulis .

2. Dr. Elyta, M.Si selaku Wakil Dekan I Bidang Akademik Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Tanjungpura Pontianak yang telah memberikan masukan kepada penulis.
3. Dr. Rupita, M.Kes selaku Wakil Dekan II Bidang Umum dan Keuangan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Tanjungpura Pontianak yang telah memberikan masukan kepada penulis.
4. Dr. Erdi, M.Si selaku Wakil Dekan III Bidang Kemahasiswaan dan Alumni Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Tanjungpura Pontianak yang telah memberikan masukan kepada penulis.
5. Dr. Syarifah Ema Rahmaniah, B.A., M.Ed selaku ketua Jurusan Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Tanjungpura Pontianak yang telah memberikan masukan kepada penulis.
6. Desca Thea Purnama, S.Sos., M.Sos selaku coordinator Program Studi Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Tanjungpura Pontianak yang telah memberikan masukan kepada penulis.
7. Fatmawaty Nur, S.P., M.Si selaku Dosen Pembimbing Kedua yang telah meluangkan waktu untuk memberikan arahan, bimbingan, serta masukan dan wejangan dalam penyusunan skripsi ini.
8. Dr. Viza Juliansyah, S.Sos., M.A, M.I.R selaku Dosen Penguji Pertama dan Desca Thea Purnama, S.Sos., M.Sos selaku Dosen

Penguji Kedua yang telah meluangkan waktu untuk memberikan masukan dalam skripsi ini

9. Bapak/Ibu Dosen, Staf Tata Usaha dan Akademik serta jurusan Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Tanjungpura Pontianak. Yang telah banyak memberikan dukungan selama proses perkuliahan.
10. Teman-teman *MLBB* yang berasal dari komunitas *Mobile Legends* di Kota Pontianak atas bantuan dan kerja sama yang baik dalam memberikan informasi dan data yang diperlukan dalam pengerjaan skripsi ini.
11. Serta semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu-persatu yang telah banyak membantu sehingga terselesaikannya penyusunan skripsi ini.

Semoga segala kebaikan, bantuan dan dukungan yang telah diberikan kepada penulis mendapat balasan dari Allah SWT. dan hasil karya ilmiah yang telah penulis buat dapat memberikan sumbangan pemikiran serta manfaat bagi setiap orang yang memerlukannya, Aamiin.

Pontianak, 20 Oktober 2025

Tri Abi Cahyono

DAFTAR ISI

halaman

LEMBAR PERSETUJUAN i
HALAMAN PENGESAHAN ii
ABSTRAK iii
RINGKASAN SKRIPSI iv
PERNYATAAN KEASLIAN vi
MOTTO DAN PERSEMBAHAN vii
KATA PENGANTAR..... ix
DAFTAR ISI..... xii
DAFTAR TABEL.....xiv
DAFTAR GAMBAR..... xv
DAFTAR LAMPIRAN xvi
BAB I PENDAHULUAN 1
1.1 Latar Belakang 1
1.2 Identifikasi Masalah 6
1.3 Fokus Penelitian 6
1.4 Rumusan Masalah 7
1.5 Tujuan Penelitian 7
1.6 Manfaat Penelitian.....8
1.6.1 Manfaat Teoritis 8
1.6.2 Manfaat Praktis 8
BAB II TINJAUAN PUSTAKA 10
2.1 Definisi Konsep 10
2.1.1 *Trash talk* 10
2.1.2 Game Online *Mobile Legends* 12
2.2 Kajian Teori..... 13
2.2.1 Teori Kekuasaan..... 13
2.2.2 Teori Hiperrealitas.....15
2.3 Hasil Penelitian yang Relevan 17
2.4 Alur Pikir Penelitian 20
BAB III METODE PENELITIAN 22
3.1 Jenis Penelitian.....22
3.2 Langkah-Langkah Penelitian.....23
3.3 Waktu dan Lokasi Penelitian.....26
3.3.1 Lokasi Penelitian 26
3.3.2 Waktu Penelitian 26
3.4 Subjek dan Objek Penelitian 27

3.5 Teknik Pengumpulan Data ……..…….…….28
3.6 Instrumen atau Alat Pengumpulan Data ……..……..……...30
3.7 Analisis Data …….……...…….…….….31
3.7.1 Teknik Analisis Data ……...…….…….....31
3.7.2 Keabsahan Data …….…….…….….36
BAB IV GAMBARAN UMUM WILAYAH 37
4.1 Konteks Sosial Kota Pontianak …….....37
4.1.1 Demografi dan Budaya Generasi Muda 37
4.1.2 Perkembangan Budaya Digital dan Game Online 40
4.2 Komunitas *Mobile Legends Bang-Bang* (MLBB) Lokal 42
4.3 Profil Informan ……...….45
BAB V HASIL DAN PEMBAHASAN 47
5.1 Faktor Penyebab *Trash Talk* Pada Komunitas *Mobile Legends* 47
5.1.1 Tekanan Kompetitif dan Orientasi Pada Kemenangan 49
5.1.2 Rasa Superioritas dan Hierarki Sosial Pemain 52
5.1.3 Provokasi dan Interaksi Simbolik dalam Permainan 55
5.1.4 Faktor Emosional dan Pelampiasan Frustasi 57
5.2 Bentuk dan Karakteristik *Trash Talk* dalam Permainan 60
5.2.1 *Trash Talk* Verbal 61
5.2.2 *Trash Talk* Nonverbal 68
5.3 Dampak *Trash Talk* Terhadap Hubungan di Dunia Nyata 72
5.3.1 Level Psikologis Individu ……..72
5.3.2 Level Struktur Komunitas …….....74
5.4 Analisis Teori 77
5.4.1 Teori Kekuasaan 77
5.4.2 Teori Hiperrealitas 82
BAB VI PENUTUP 86
6.1Kesimpulan 86
6.2 Saran 87
6.3 Keterbatasan Penelitian 88
DAFTAR PUSTAKA ……...……..90

DAFTAR TABEL

halaman

Tabel 2.1 Penelitian yang Relevan ……..…….……..……..17
Tabel 3.1 Waktu Penelitian 27
Tabel 4.1 Profil Informan 46
Tabel 5.1 Bentuk *Trash Talk* Verbal 67
Tabel 5.2 Bentuk dan Karakteristik *Trash Talk* Nonverbal 71
Tabel 5.3 Konsep Teori Kekuasaan 80
Tabel 5.4 Konsep Teori Hiperrealitas 84

DAFTAR GAMBAR

halaman

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir …….....21
Gambar 5.1 Bentuk *Trash Talk* Verbal 61
Gambar 5.2 Bentuk *Trash Talk* Verbal 63
Gambar 5.3 Bentuk *Trash Talk* Verbal 64
Gambar 5.4 Bentuk *Trash Talk* Verbal 64
Gambar 5.5 Bentuk *Trash Talk* Nonverbal 68

DAFTAR LAMPIRAN

halaman

Lampiran 1: Pedoman Observasi 93
Lampiran 2: Pedoman Wawancara 94
Lampiran 3: Dokumentasi 98
Lampiran 4: Daftar Riwayat Hidup 102
Lampiran 5: Surat Tugas Penelitian 103

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi yang sangat pesat pada era globalisasi merupakan hal yang tidak dapat dihindari. Teknologi kini telah menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari kehidupan masyarakat, mempengaruhi berbagai aspek mulai dari sektor ekonomi, pendidikan, hingga hiburan. Salah satu wujud nyata dari perkembangan teknologi dalam bidang hiburan adalah hadirnya permainan daring atau *game online*. Teknologi telah mengubah cara individu berinteraksi dalam bermain, yang sebelumnya dilakukan melalui kontak langsung, kini beralih ke dunia virtual.

Saat ini, penggunaan *game online* sedang marak dengan para pengguna nya yang tidak mengenal batasan usia, mulai dari anak-anak hingga orang dewasa. Berdasarkan data dari Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia yang dikutip oleh liputan6 (2022) menyebutkan sebanyak 121,7 juta orang memainkan permainan daring, dan angka ini meningkat hingga 174,1 juta di tahun 2022. Salah satu permainan daring terpopuler di Indonesia adalah *Mobile legends Bang-Bang* (MLBB), pertama kali dirilis pada tahun 2016 dan sejak saat itu peminat nya meningkat dari tahun ke tahun. Permainan ini menyediakan fitur interaktif sehingga para pemain dapat berinteraksi secara langsung dan bisa melalui fitur chat atau pesan yang diketik secara langsung oleh pemain.

Terdapat juga sistem *ranking* yang mana sistem peringkat ini menciptakan hierarki simbolik yang mempengaruhi relasi kuasa antar pemain. Permainan ini juga mengharuskan pemain untuk membentuk tim sebanyak 5 orang dengan tugas dan fungsi yang berbeda, seperti *jungler, roam, mage, marksman,* dan *support*.

Supaya menjadi yang terbaik dan pemenang, banyak para pemain yang berupaya keras meningkatkan performa bermain nya dengan meningkatkan *skill* untuk mengumpulkan item-item unik dan langka. Selain itu, para pemain juga berupaya keras untuk meningkatkan rangking ke tingkat tertinggi sehingga menjadi lebih percaya diri untuk memainkan permainan. Seakan menjadi budaya digital dan gaya hidup anak muda, *mobile legends* menjelma menjadi permainan raksasa dengan menciptakan *event-event* di setiap *season* nya dan membuat turnamen bergengsi dengan nilai total hadiah yang fantastis.

Turnamen yang diadakan memiliki tingkatan seperti *M-Series,* yang merupakan puncak kompetisi *mobile legends* dengan tim-tim terbaik dari seluruh dunia bertanding, lalu *MPL (Mobile Legend Profesional League)* adalah liga profesional tingkat nasional dengan tim-tim dari berbagai wilayah di Indonesia, dan yang terakhir adalah di tingkat komunitas lokal yang biasanya diadakan oleh komunitas, universitas, hingga instansi daerah yang mendukung perkembangan *e-sports.*

Pada permainan *mobile legends,* terdapat identitas yang terbentuk seperti *Pro Player* (pemain ahli) dan *Rookie Player* (pemain baru) dan di kota Pontianak sudah banyak melahirkan *pro player* yang bertanding di tingkat nasional mewakili provinsi Kalimantan Barat. Seperti dilansir dari kincir, Pontianak merupakan kota

yang menghasilkan pemain profesional sukses terbanyak di Indonesia seperti Ahmad yang bergabung dalam tim Alter Ego, Wann, yang bergabung dalam tim *Evos Esports, Psychoo* bergabung dengan tim *ONIC* dan meskipun mereka tergabung dalam tim yang berbeda mereka berhasil sukses dengan jalan mereka sendiri dan membawa tim menuju kemenangan MPL yang merupakan liga profesional tingkat nasional bergengsi di seluruh Indonesia. Permainan *mobile legends* dengan banyak pengguna telah merubah pola interaksi sosial dalam komunitas online, seperti munculnya istilah bahasa khas yang hanya bisa dimengerti oleh sesama pemain, serta cara mengekspresikan emosi.

Trash talk dalam permainan daring *mobile legends* didefinisikan sebagai bentuk komunikasi verbal yang berisikan hinaan, ejekan juga provokasi yang biasanya terjadi dalam permainan daring. Menurut Pratama (2022) mengungkapkan bahwa *trash talk* adalah bentuk komunikasi dalam budaya *gaming* yang berisi hinaan atau ejekan, dilakukan dengan sengaja untuk menimbulkan emosi negatif lawan agar performanya menurun.

Trash talk yang terjadi di permainan daring *mobile legends* meliputi ejekan juga hinaan yang terkadang di luar konteks permainan, hal ini dilakukan sebagai bentuk upaya menjatuhkan mental lawan agar performa bermain yang berikan menurun sehingga bisa memenangkan permainan dengan cepat. Namun, karena perilaku *trash talk* ini merupakan hal negatif *moontoon* sebagai *provider* permainan melakukan tindakan meminimalisir kata-kata negatif selama pertandingan. Akan tetapi, hal tersebut tidak lantas menghilangkan kebiasaan pemain berperilaku *trash talk*, karena justru dari kebijakan itu muncul istilah baru

dengan makna mengejek yang hanya bisa dimengerti player seperti *noob, lol, yteam, darat, retri indomaret,* dan lain sebagainya.

Sebagian besar pengguna menganggap kebiasaan *trash talk* hanya sebagai bagian dari permainan dan sekedar mengekspresikan emosi semata, sehingga sudah dianggap lumrah antar pemain. Akan tetapi, perilaku *trash talk* merupakan tindakan negatif yang tidak sesuai dengan nilai dan norma yang berlaku dalam masyarakat, namun justru dinormalisasikan dan dianggap hal biasa.

Fenomena *trash talk* dalam permainan *Mobile Legend*s juga berkembang di kalangan pemain di Kota Pontianak. Meskipun tidak terdapat data resmi dari Moonton mengenai jumlah pemain di tingkat lokal, aktivitas komunitas *Mobile Legends* di Pontianak terlihat cukup aktif, salah satunya melalui penyelenggaraan turnamen resmi pada Oktober 2025 di Weng Coffee Siantan yang diikuti oleh 32 tim. Namun, keberadaan turnamen tersebut bukan menjadi alasan utama pemilihan Pontianak sebagai lokasi penelitian.

Hampir seluruh pemain sering melakukan perilaku *trash talk* atau setidaknya pernah selama permainan berlangsung. Kemudian, perilaku *trash talk* ini memiliki bentuk yang bervariatif akan tetapi memiliki konotasi negatif dengan berisikan umpatan, hinaan, hingga cacian yang tidak relevan dengan permainan yang dimainkan atau lebih buruknya terdapat unsur penghinaan yang lebih serius.

Terdapat penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa perilaku *trash talk* sering dianggap sebagai hal yang lumrah di kalangan pemain *Mobile legends* (Ningsih, Asriwandari & Marnelly, 2022). Pada penelitian oleh Ningsih, Asriwandari, & Marnelly berfokus pada pengalaman subjektif mahasiswa di

Pekanbaru dalam menghadapi *trash talk* pada permainan *Mobile legends*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa sebagian besar informan menganggap perilaku *trash talk* sebagai bagian yang tidak terpisahkan dari dinamika permainan *Mobile Legends*. *Trash talk* dipersepsikan sebagai bentuk luapan emosi, strategi psikologis untuk menjatuhkan mental lawan, serta sarana mengekspresikan kekecewaan terhadap rekan satu tim.

Penelitian ini juga menemukan bahwa perilaku tersebut kerap menimbulkan dampak psikologis negatif, seperti rasa kesal, stres, hingga menurunnya kenyamanan bermain. Kemudian, karena intensitas dan frekuensinya yang tinggi, para pemain cenderung menormalisasi *trash talk* dan mengembangkan mekanisme adaptasi, seperti mengabaikan komentar negatif atau membalas dengan cara serupa, sehingga praktik ini dianggap lumrah dalam budaya bermain *Mobile Legends* di kalangan mahasiswa.

Namun, penelitian tersebut belum menjangkau konteks komunitas yang lebih luas, khususnya di Kota Pontianak, di mana budaya digital dan interaksi sosial para pemain membentuk pola interaksi yang unik. Penelitian ini hadir untuk mengisi ketiadaan tersebut dengan menganalisis faktor-faktor penyebab, bentuk serta karakteristik *trash talk*, sekaligus menafsirkan fenomena tersebut melalui perspektif teori kekuasaan dan hiperrealitas. Dengan demikian, penelitian ini memberikan kebaruan baik secara teoritis maupun praktis, serta penting dalam memahami bagaimana *trash talk* dinormalisasi dalam komunitas lokal.

Oleh karena itulah, penelitian ini akan mengisi apa saja yang tidak ada dari penelitian sebelumnya, terlebih dengan semakin banyaknya masyarakat

khususnya generasi muda di kota Pontianak yang bermain permainan *mobile legends*, juga perilaku *trash talk* yang semakin marak di kalangan pemain.

1.2 Identifikasi Masalah

Penulis mengidentifikasi masalah yang terkait dalam penelitian ini yaitu "fenomena *trash talk* pada komunitas *mobile legends* di kota Pontianak". Beberapa dari identifikasi masalah tersebut, antara lain sebagai berikut:

1. Semakin banyak masyarakat khususnya generasi muda di kota Pontianak yang bermain game *mobile legends*
2. Adanya praktik komunikasi verbal negatif atau *trash talk* yang semakin marak di kalangan komunitas *mobile legends.*
3. Kurangnya pemahaman tentang bentuk dan karakteristik *trash talk* dalam komunitas, apakah hanya berupa kata-kata kasar, ejekan kompetitif, atau juga melibatkan unsur penghinaan yang lebih serius.

1.3 Fokus Penelitian

Menetapkan fokus penelitian dilakukan oleh agar dapat menghindari pembahasan yang terlalu luas. Maka berdasarkan ulasan pada identifikasi masalah di atas, menetapkan bahwa fokus masalah dalam penelitian ini adalah fenomena *trash talk* pada komunitas *mobile legends* di kota Pontianak.

1.4 Rumusan Masalah

Dalam penelitian ini, rumusan masalah yang difokuskan oleh yaitu "Bagaimana fenomena *trash talk* bisa muncul pada komunitas *mobile legends* di kota Pontianak?".

1. Bagaimana bentuk dan karakteristik *trash talk* yang terjadi dalam komunitas *mobile legends* di kota Pontianak?
2. Apa faktor-faktor yang mempengaruhi munculnya perilaku *trash talk* di kalangan pemain *mobile legends* di kota Pontianak?
3. Bagaimana fenomena *trash talk* berdampak terhadap hubungan antara pemain dalam komunitas pada dunia nyata?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang sudah dipaparkan oleh di atas, terdapat tujuan utama dari permasalahan pokok yaitu untuk mengetahui lebih jauh terkait fenomena *trash talk* pada komunitas *mobile legends* di kota Pontianak. Sedangkan beberapa tujuan lain sebagaimana dengan anak pertanyaan lainnya, sebagai berikut:

1. Menganalisis bentuk dan karakteristik *trash talk* yang dilakukan oleh pemain *mobile legend* di kota Pontianak secara verbal maupun simbolik.
2. Mengidentifikasi faktor-faktor yang mempengaruhi munculnya perilaku *trash talk* pada komunitas pemain *mobile legends* di kota Pontianak.
3. Menganalisis dampak fenomena *trash talk* terhadap hubungan antara pemain *mobile legends* dalam kehidupan nyata.

1.6 Manfaat Penelitian

Dalam penelitian ini, berharap dapat menambah pengetahuan dan wawasan terkait fenomena *trash talk* pada komunitas *mobile legends* di kota Pontianak, serta dapat memberikan manfaat lainnya yaitu sebagai berikut:

1.6.1 Manfaat Teoritis

Sehubungan dengan akan dilaksanakannya penelitian ini, diharapkan hasil dari penelitian ini nantinya akan berguna bagi pengembangan kajian ilmu sosiologi. Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat memperluas pemahaman akademik mengenai fenomena *trash talk* khususnya dalam komunitas game online menggunakan perspektif sosiologi, sehingga dapat memperkaya kajian ilmu sosial terkait fenomena *trash talk*. Selain itu, hasil dari penelitian ini nantinya juga akan dapat digunakan sebagai bacaan dan bahan referensi bagi masyarakat dalam ruang lingkup perguruan tinggi serta informasi yang terkandung dalam penelitian dapat digunakan sebagai sumber penelitian yang relevan untuk penelitian sejenisnya.

1.6.2 Manfaat Praktis

a. Penelitian ini dapat bermanfaat untuk menambah wawasan ilmu bagi para pembaca nya mengenai fenomena *trash talk* yang terjadi pada pemain dalam komunitas *mobile legends* di kota Pontianak. Meningkatkan pengetahuan baik bagi pembaca maupun masyarakat mengenai apa saja faktor penyebab munculnya perilaku *trash talk* serta *trash talk* yang dinormalisasikan dalam sebuah komunitas atau perkumpulan.
b. Penelitian ini menjadi sumber pembelajaran bagi semua kalangan, termasuk pemain, orang tua, dan pihak pendidikan untuk mengantisipasi maupun mengelola perilaku negatif yang muncul dalam interaksi online.