



## **Trash-Talking Pemain Mobile Legends: Bang Bang Mahasiswa FKIP UNS**

**Mia Ambarwati<sup>1</sup>, Nurhadi<sup>2</sup>, Abdul Rahman<sup>3</sup>**

<sup>123</sup>Universitas Sebelas Maret Surakarta

<sup>1</sup>miambar123@gmail.com

### **Abstract**

*In this digital era, the development of online games in the world is increasing. The most popular online game in Indonesia is Mobile Legends: Bang Bang. One of the things that stands out in the game Mobile Legends: Bang Bang is the occurrence of trash-talking behavior. The purpose of this study is to find out the meaning of trash-talking players in Mobile Legends: Bang Bang. The method used is descriptive qualitative research method. The research data were collected using the participant observation method. The data sources in this study were 5 participants, determined using a purposive sampling technique with the criteria that FKIP UNS students were actively playing the online game Mobile Legends: Bang Bang. The data analysis technique in this study used the equivalent method. The results showed that the type of trash-talking was divided into four categories, namely the category of intelligence/intelligence including: pekok, tolol, noob, goblok, beleguk, kehed and pe'ak. Sexuality categories include: lee, sangean, ngentot and pepepek. The category of disgusting animals is in the form of animal names such as: babi, asu and anjing. The general categories are cuk, lol, fuck, dancok, najis, bangsat, modar, bajingan and bacot. The meaning of trash-talking seen from the situation that occurs is divided into two, namely positive and negative meanings. Positive meaning occurs when trash-talking presents a pleasant situation such as breaking the atmosphere, as a symbol of intimacy, giving a humorous effect and motivating players. The negative meanings occur when trash-talking presents toxic behavior such as annoyance, anxiety, expressions of anger, humiliation and disappointment of the players. Trash-talking in the online game Mobile Legends: Bang Bang is a form of cultural expression as part of local wisdom that characterizes the players' regions of origin.*

**Keywords: Meaning; Mobile Legends; Bang Bang; Toxic; Trash-Talking**

### **Abstrak**

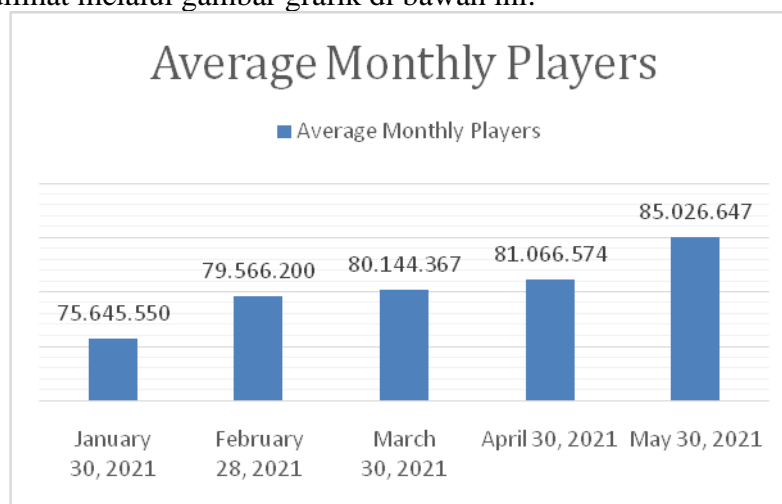
Pada era digital ini, perkembangan *game online* di dunia semakin meningkat. *Game online* yang terpopuler di Indonesia adalah Mobile Legends: Bang Bang. Salah satu hal yang menonjol dalam permainan Mobile Legends: Bang Bang adalah terjadinya perilaku *trash-talking*. Tujuan penulisan ini untuk mengetahui makna *trash-talking* pemain Mobile Legends: Bang Bang. Metode yang digunakan yaitu metode penulisan kualitatif deskriptif. Data penulisan dikumpulkan menggunakan metode observasi partisipan. Sumber data dalam penulisan ini adalah 5 partisipan, ditentukan menggunakan teknik *purposive sampling* dengan kriteria yaitu mahasiswa FKIP UNS yang aktif bermain *game online* Mobile Legends: Bang Bang. Teknik analisis data dalam penulisan ini menggunakan metode padan. Hasil penulisan menunjukkan jenis *trash-talking* dibagi ke dalam empat kategori yaitu kategori intelegensi / kecerdasan meliputi: pekok, tolol, noob, goblok, beleguk, kehed dan peak. Kategori seksualitas meliputi: lee, sangean, ngentot dan pepepek. Kategori hewan yang menjijikkan berupa nama hewan seperti: babi, asu dan anjing. Kategori umum yaitu cuk, lol, fuck, dancok, najis, bangsat,

*modar, bajingan dan bacot*. Makna *trash-talking* dilihat dari situasi yang terjadi, dibedakan menjadi dua yaitu makna positif dan negatif. Makna positif terjadi ketika *trash-talking* mempresentasikan keadaan yang menyenangkan seperti mencairkan suasana, sebagai simbol keakraban, memberikan efek humor serta menjadi motivasi pemain. Makna negatif terjadi ketika *trash-talking* mempresentasikan perilaku *toxic* seperti bentuk kekesalan, kecemasan, ekspresi kemarahan, penghinaan serta kekecewaan para pemain. *Trash-talking* dalam *game online* Mobile Legends: Bang Bang merupakan salah satu wujud ekspresi budaya sebagai bagian dari kearifan lokal yang menjadi ciri khas daerah asal para pemain.

**Kata Kunci:** Makna; Mobile Legends: Bang Bang; Toxic; Trash-Talking

## Pendahuluan

Pada saat ini perkembangan jenis permainan semakin meningkat bukan lagi permainan dengan model bertatap muka secara langsung namun berganti menjadi permainan digital secara *virtual* menggunakan *smartphone* yang disebut dengan *game online* Ardiani, dkk dalam (Udiyani *et al.*, 2016). Salah satu *game online* yang terkenal di dunia adalah Mobile Legends: Bang Bang. Berdasarkan hasil perhitungan pada (Active Player, 2021) jumlah pemain aktif Mobile Legends: Bang Bang di seluruh dunia dari bulan Januari 2021 hingga Mei 2021 terus mengalami peningkatan dihitung berdasarkan banyaknya pemain yang bermain bersamaan dan dalam waktu yang bersamaan. Jumlah pemain aktif Mobile Legends: Bang Bang di seluruh dunia dari bulan Januari 2021 hingga Mei 2021 dapat dilihat melalui gambar grafik di bawah ini.



Gambar 1. Jumlah Pemain Mobile Legends: Bang Bang Secara Global Tahun 2021  
Sumber: (Active Player, 2021)

Mobile Legends: Bang Bang juga merupakan *game online* terpopuler di Indonesia berdasarkan hasil laporan Hootsuite (We Are Social). Hasil laporan menunjukkan bahwa dari 10 daftar *game online* terpopuler di Indonesia pada tahun 2020 dilihat dari kategori pengguna aktif terbanyak per bulan, Mobile Legends : Bang Bang menempati posisi yang pertama (Rizal, 2021). Pemain aktif bulanan Mobile Legends: Bang Bang di Indonesia berdasarkan data dari Moonton di dominasi oleh pulau Jawa dan Sumatera sebanyak 35 juta dengan presentase di pulau Jawa sebesar 52% dan Sumatera 29,38%, dalam (Pratnyawan & Dwi Rachmanta, 2021). Salah satu hal yang menonjol dalam permainan Mobile Legends: Bang Bang adalah terjadinya *trash-talking*. *Trash-talking* merupakan tindakan yang dilakukan oleh individu dalam bentuk komunikasi dengan sengaja serta memiliki tujuan atau motif tertentu baik hanya sekedar untuk

kesenangan maupun untuk mengganggu lawan sebagai bentuk intimidasi dan pengalihan, (Oka Candrakusuma *et al.*, 2017). Oleh karena itu, *trash-talking* termasuk bagian dari perilaku *toxic*. *Toxic* sendiri merupakan istilah umum yang digunakan untuk menggambarkan perilaku para pemain yang melanggar norma-norma sosial dan aturan permainan. Perilaku ini dapat berupa tindakan verbal seperti pelecehan, penghinaan dan *spam chat*. Tindakan *toxic* juga dapat berbentuk toksisitas moral seperti pemain yang dengan sengaja bermain buruk sehingga dapat merugikan timnya (Lee *et al.*, 2022).

Penulisan sebelumnya yang relevan dengan penulisan ini telah banyak dilakukan. Secara garis besar, tema penulisan tersebut mencakup 3 hal yaitu tentang: (1) *game online* Mobile Legends: Bang Bang, (2) perilaku *trash-talking* dalam dunia maya dan (3) perilaku *trash-talking* dalam dunia nyata. Adanya kecanduan bermain *game online* Mobile Legends: Bang Bang, dipengaruhi oleh faktor seperti adanya *reward*, *feedback* pada *game*, mengurangi rasa bosan, rasa kesepian, ketidakmampuan bersosial bagi pemain yang kecanduan, rendahnya *self esteem* dan *self efficacy*, lingkungan *virtual*, (Irmayani & Attas, 2020). *Game online* Mobile Legends: Bang Bang juga membentuk perilaku agresif sebagai bentuk ekspresi para pemain ketika mengalami kekalahan. Namun dari kekalahan yang terjadi, pemain termotivasi untuk bermain kembali agar mendapatkan kemenangan (Rakhmawati *et al.*, 2020). Interaksi para pemain dapat didukung dengan adanya komunikasi *virtual* pada *game* Mobile Legends yang terjadi pada aspek dunia maya, komunitas maya, *chat rooms*, interaktivitas, dan multimedia (Wijaya & Paramita, 2019). Saluran komunikasi dalam *game online* Mobile Legends: Bang Bang dibedakan menjadi dua yakni komunikasi verbal dan komunikasi non verbal. Saluran komunikasi verbal berupa *discord*, *microphone* dan *voice chat*, komunikasi non verbalnya berupa *sticker* dan emoji. Bentuk komunikasi verbal berupa *marabar* dan *squad* sedangkan bentuk komunikasi non verbal berupa istilah-istilah khusus seperti *noob*, AFK, GG, GGWP, *savage*, *buff*, dan sebagainya (Valentina & Sari, 2018).

*Trash-talk* dalam *game online* Mobile Legends: Bang Bang disebabkan oleh dua faktor yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal meliputi bermain dengan orang yang belum dikenal sebelumnya, keterbatasan bahasa pemain, hasil permainan yang tidak sesuai dengan keinginan. Sedangkan faktor eksternal yaitu kondisi lingkungan, gangguan jaringan dan pengaruh media *online* (Warits Mariansa Putri *et al.*, 2020). Perilaku *trash-talking* dalam dunia maya tak hanya dilakukan pada Mobile Legends: Bang Bang namun juga pada *game online* dota. Terdapat dua motif atau alasan para pemain melakukan *trash-talking* dalam *game online* dota diantaranya yaitu untuk mencari kepuasan dan hiburan dengan menghina lawan serta untuk meningkatkan *performa* permainan dota (Oka Candrakusuma *et al.*, 2017). Perilaku *trash-talking* di dunia maya lainnya dapat dilihat pada penulisan yang dilakukan oleh (Rahman, 2019) terhadap komentar warganet bernama Anton dalam akun *instagram* Chika Jessica. Hasil penulisan menunjukkan bahwa komentar Anton tersebut merupakan kata-kata cabul, *vulgar language* serta penyebutan nama dan hinaan hal ini berpotensi melanggar hukum. Penggunaan variasi dan ragam makian dalam media sosial memiliki karakteristik yang sama jika dilihat berdasarkan tingkat sosial dalam masyarakat meliputi usia, jenis kelamin, tingkat pendidikan dan pekerjaan (Triadi, 2017).

Sejenis dengan perilaku *trash-talking*, pada penulisan yang dilakukan oleh (M. & Wakas, 2020) membahas terkait dengan jenis perilaku agresif verbal di media sosial yang dibedakan menjadi tiga jenis yaitu agresi verbal aktif langsung dan agresi verbal pasif berupa kata-kata menjelekan, caci maki, dan umpatan serta perilaku agresif verbal tidak langsung yang berupa penyebaran fitnah dan adu domba. Sedangkan perilaku *trash-talking* dalam dunia nyata dapat dilihat dari penulisan yang dilakukan oleh (Ibda, 2019) tentang tujuan penggunaan umpatan khas warga Temanggung meliputi ujaran

*thelo, jidor, sikem, dan sikak*. Terdapat 2 bentuk makian di Temanggung meliputi makian kata dan makian frasa dengan dua jenis makna yakni sebagai perlawanan atau wujud kemarahan dan juga bermakna sebagai wujud ekspresi kebudayaan yang menjadi kearifan lokal Kabupaten Temanggung. Selain itu terdapat plesetan pisuhan dalam bahasa Jawa yang dilakukan para remaja dan pemuda dewasa sebagai strategi peningkatan identitas diri dan etika komunikasi (Sudarmaningtyas & Rochiyati, 2020). Pada masyarakat Mataram, penggunaan pisuhan di plesetkan dengan bentuk lain sehingga tidak langsung menunjuk pada kata yang dimaksud. Sedangkan pisuhan dalam masyarakat arek tidak secara langsung menggunakan pisuhan yang ada dalam masyarakat Mataraman, melainkan menggantinya atau menambahkannya dengan kata lain sehingga tidak sama persis dengan pisuhan pada masyarakat Mataraman (Sholihatin, 2013).

Berdasarkan informasi diatas maka penulis memfokuskan penulisan ini pada bagaimana makna *trash-talking* dalam *game online* Mobile Legends: Bang Bang. Penulisan ini menggunakan teori *interaksionisme simbolik* menurut Herbert Blumer. Herbert Blumer dalam (Blumer, 1969) menyatakan bahwa *interaksionisme simbolik* bersandar pada tiga analisis hal sederhana. *Premis* pertama yaitu bahwa manusia bertindak terhadap sesuatu atas dasar makna yang dimiliki atas benda-benda. *Premis* kedua yaitu makna dari hal-hal tersebut berasal atau muncul dari interaksi sosial yang dimiliki seseorang dengan sesamanya. *Premis* ketiga adalah bahwa makna-makna ini ditangani, dan dimodifikasi melalui, proses *interpretatif* yang digunakan oleh orang dalam berurusan dengan hal-hal yang dia temui. *Interaksionisme simbolik* memandang makna atas sesuatu berasal dari proses interaksi sosial. Makna sesuatu bagi seseorang muncul berdasarkan tindakan-tindakan seseorang yang berkaitan dengan sesuatu tersebut. Penulis juga telah menentukan ruang lingkup penulisan yang lebih kecil yaitu mahasiswa FKIP UNS Surakarta Jawa Tengah. Sehingga judul dari penulisan ini adalah perilaku *trash-talking* pemain Mobile Legends: Bang Bang mahasiswa FKIP UNS.

## Metode

Penulisan ini menggunakan metode penulisan kualitatif deskriptif dengan menggambarkan dan menganalisis fenomena atau permasalahan yang terjadi dalam masyarakat sehingga menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata. Penulisan ini memberikan gambaran secara mendetail mengenai permasalahan yang ada berdasarkan data verbal yang kemudian dianalisis dan diidentifikasi maknanya. Data verbal diambil dari *trash-talking* yang dilakukan oleh pemain Mobile Legends: Bang Bang pada saat bermain *game*. Pada penulisan ini, penulis mengumpulkan data primer dengan menggunakan metode observasi. Jenis observasi yang digunakan adalah observasi partisipan yaitu penulis ikut serta melakukan apa yang dilakukan oleh sumber data. Sumber data dalam penulisan ini adalah partisipan berjumlah 5 orang yang ditentukan menggunakan teknik *purposive sampling* dengan kriteria sebagai berikut: (1) Partisipan merupakan mahasiswa aktif FKIP UNS baik laki-laki maupun perempuan, (2) Partisipan merupakan pemain aktif *game online* Mobile Legends: Bang Bang dengan waktu bermain minimal sehari satu kali, (3) Partisipan minimal berada di *rank epic* dalam *game online* Mobile Legends: Bang Bang.

Teknik analisis data dalam penulisan ini menggunakan metode padan. Metode padan merupakan cara menganalisis data untuk menjawab masalah yang diteliti dengan alat penentu berasal dari luar bahasa seperti (*referen, organ wicara, bahasa lain, tulisan, mitra wicara* dan aspek sosial). Jenis metode padan yang digunakan adalah metode padan pragmatis yaitu dengan menganalisis data berdasarkan konteks *trash-talking* tersebut dilontarkan. Metode padan dapat dijalankan dengan dua teknik yaitu teknik dasar dan

teknik lanjutan. Teknik dasar menggunakan teknik pilah unsur penentu dengan alat yaitu kemampuan penulis dalam memilah data dengan penentu tersebut. Sedangkan teknik lanjutan menggunakan teknik hubung banding yang dapat meliputi hubung banding menyamakan, membedakan dan menyamakan hal-hal pokok untuk menangani objek penulisan. Hasil analisis data disajikan secara deskriptif berupa makna *trash-talking* yang diteliti.

### Hasil dan Pembahasan

Komunikasi antar pemain *game online* Mobile Legends: Bang Bang terjadi secara *online* saat pertandingan berlangsung melalui fitur yang telah disediakan yaitu *room chat* dan *voice note*. Kemudahan akses komunikasi dalam *game online* Mobile Legends: Bang Bang menjadi salah satu faktor yang mempengaruhi munculnya *trash-talking* antar pemain. *Trash-talking* yang dilakukan memiliki maksud dan tujuan tertentu sesuai dengan situasi permainan yang sedang terjadi. Penulis memperoleh berbagai kejadian *trash-talking* yang dilakukan oleh 5 partisipan terpilih pada *game online* Mobile Legends: Bang Bang dalam berbagai macam situasi. Hasil observasi dapat dilihat melalui tabel 1.

Tabel 1. Hasil Observasi

No.	Nama User / Partisipan	Trash-Talking
1.	backstabber	<i>asu, bacot, noob, pekok, tolol</i>
2.	littlehiph	<i>dancok, goblok, ngentot, pepe, sangean</i>
3.	chicken	<i>beleguk, kehed, lee</i>
4.	sushilo	<i>babi, cuk, fuck, LOL, pekak</i>
5.	samare	<i>bangsat, bajingan, goblok, modar, pepe</i>

(Sumber: Olahan Peneliti)

Data pertama diperoleh dari partisipan dengan *user* bernama backstabber. Partisipan melakukan *trash-talking* dalam berbagai situasi permainan. Kata *pekok* dilontarkan oleh *user* backstabber karena pada awal pertandingan menit ke-3 sudah terdapat tiga anggota timnya yang mati. Kata *pekok* kembali dilontarkan lantaran tidak ada yang membantunya saat melakukan serangan pada lawan. Kata *tolol* dilontarkan oleh *user* backstabber saat *turret base* segera hancur. Namun keadaan ini dapat dipulihkan oleh pemain, sehingga *turret* tidak jadi hancur. Tetapi akan kembali melontarkan umpatan dengan kalimat *asu kabeh* yang ditunjukkan oleh lawan karena kembali berhasil menyerang *turret*. Hal ini membuat suasana permainan menjadi memanas sehingga *user* melontarkan kata *bacot*. *User* backstabber juga menulis kalimat-kalimat di *room chat* dengan maksud menantang lawan. Merasa tak terima, lawan langsung membalasnya dengan maksud menerima tantangan.

*Trash-talking* kembali terjadi pada menit akhir pertandingan. Kalimat *lancelot noob wkwk* dilontarkan oleh *user* backstabber dikarenakan terdapat tim lawan dengan *hero* bernama *lancelot* yang gagal membunuhnya ketika melakukan serangan. *Lancelot* membalasnya dengan kalimat *awas lu, habis ini mati*. *Lancelot* kembali melakukan serangan, namun *user* berhasil menyelamatkan diri. *User* kemudian kembali ke *base* untuk menambah nyawa. Ketika, *user* sedang asik membersihkan minion untuk menambah poin, *hero lancelot* berupaya menyerangnya dari arah samping dan dibantu oleh temannya dari arah depan hingga akhirnya *user* pun mati. *Lancelot* membalas hinaan *user* dengan juga melontarkan kata *noob*. Situasi semakin memanas, dan lawan secara kompak melakukan serangan dengan memanggil *lord* (robot yang bertugas membantu tim yang berhasil membunuhnya) dan membunuh pemain lain. Pada akhirnya tim harus menerima kekalahan karena *turret* sudah berhasil dihancurkan oleh lawan.



Observasi kedua dilakukan dengan *user* bernama littlehiph. Partisipan melontarkan *trash-talking* dalam pertandingan pada menit ke-7 dengan kata *goblok via chat room*. Hal ini dilandasi karena adanya teman satu tim yang *nyampah* (merebut *kill* teman) sehingga poin *kill* tidak diperoleh *user*. *User* littlehiph kembali melontarkan kata *goblok*, namun kali ini ditunjukkan kepada salah satu lawan yang berhasil dibunuhnya. Lawan tersebut kemudian membalasnya dengan kalimat ejekan *kenapa lu, merasa terlukai ya harga dirinya karena toxic sama cewek wkwk*. Kemudian littlehiph membalasnya dengan kata *dancok*. Situasi pertandingan menjadi semakin panas lantaran para pemain saling membalas dan mengejek satu sama lain *via chat room*. Merasa terganggu, *user* akhirnya melontarkan kalimat *dancok bisa diem gak lu*.

Pada menit ke-12 pertandingan, terdapat salah satu pemain dengan *hero* bernama balmond yang kerap kali menggoda pemain lainnya dengan menulis kalimat-kalimat rayuan sehingga membuat para pemain lain merasa terganggu. *User* littlehiph kemudian mengejeknya dengan melontarkan kalimat balmond *sangeam*. Balmond tidak menanggapi ocehan *user*, justru terus merayu pemain lain. Kemudian *user* kembali melontarkan kalimat *balmod pikirannya cuma ngentot mulu hahaha*. Pertandingan masih berlanjut, namun para pemain masih terus menggoda, hal ini menyebabkan suasana permainan menjadi tidak kondusif. *User* littlehiph kemudian melontarkan kalimat *pepek terus, kalah baru tau rasa*. Namun hal tersebut tetap dihiraukan oleh pemain lain, khususnya *user* yang bernama balmond.

Observasi ketiga dilakukan kepada dua akun bernama chicken dan sunshilo dalam satu pertandingan. Pertandingan ini berlangsung selama kurang lebih 16 menit. Pada menit pertama, *user* chicken sudah terbunuh sehingga menyebabkan terjadinya *first blood*. *User* sushilo kemudian melontarkan kata *LOL* karena menganggap lemah *user* chicken. Tidak terima dihina, akhirnya temannya membuktikan kemampuannya dengan berhasil membunuh lawan saat melakukan serangan. *LOL* membalas ejekan dengan menuliskan kalimat *haha jago kan gue*. Pertandingan terus berlanjut, saat itu situasi cukup menegangkan dimana skor tim kami sudah tertinggal jauh serta banyaknya anggota tim kami yang mati berkali-kali. Hal ini disebabkan karena tim lawan melakukan *keroyokan* sedangkan tim kami berpencar. Karena merasa geram, tim kami pun mengeluarkan kata-kata kasar yang diawali oleh akun bernama chicken, dengan menulis kata *lee*.

Strategi tim lawan dan juga para pemain yang memiliki *skill* baik, menjadikan para pemain lebih berhati-hati ketika melakukan serangan. *User* mengajak temannya untuk melakukan serangan bersama di *turret* lawan bagian bawah. Sushilo melontarkan kalimat *cuk, ayo neng ngisor*, selanjutnya teman yang dimaksud bersama dengan *user* pergi ke bawah dan melakukan serangan. Akhirnya bisa berhasil membunuh lawan dan menghancurkan *turret* lawan bagian bawah. Keadaan ini menjadi satu keuntungan bagi tim *user*. Namun tim lawan masih tetap unggul, setelah diamati ternyata hal ini disebabkan oleh adanya pemain lawan dengan *hero paquito* yang sangat GG (memiliki *performa* permainan yang sangat baik). Karena kesal, akun sushilo pun menuliskan kata *paquito babi di room chat*. Kemudian melontarkan kata *fuck* secara berulang. Setiap terdapat pemain lawan yang memiliki *skill* lebih bagus dari *user* dan berhasil membunuhnya, *user* selalu melontarkan kata *fuck*.

Pada menit ke-5, tim kami baru *kill* 1 sedangkan tim lawan sudah *kill* sebanyak 15. Hal inilah yang membuat chicken melontarkan *trash-talking* dengan kalimat *tim beleguk*. Tak lama kemudian kembali melontarkan kalimat *kehed disuruh ngepush malah war terus*. Selanjutnya disusul dengan kalimat *peak, tim egois* yang dilontarkan oleh sushilo. Karena merasa lawan jauh lebih jago, tim kami hendak menyerah pada menit ke-10. Penulis menyarankan untuk *suren* (mengakui kekalahan pada tim lawan), namun tim

kami tetap bertahan. Merasa lebih jago, tim lawan lalu mengajak bermain bersama lagi setelah pertandingan selesai, sekaligus meremehkan tim kami dengan menulis tim lemah, *easy* dan sebagainya. Akun *sunshilo* juga menulis kata TBL (takut banget *loh*) pada tim lawan yang artinya tim lawan jauh lebih hebat dan menakutkan karena memiliki serangan yang sangat sakit jika mengenai target. Selama 6 menit, tim kami bertahan di *base* akhirnya tim kami pun kalah talak dengan perbandingan *kill* sebanyak 11: 41.

Observasi keempat dilakukan kepada akun bernama *samare* dengan waktu pertandingan selama 10 menit. Penulis bertugas menjaga *mid lane* (turret tengah) sedangkan partisipan berada di *exp lane turret* bawah. Pada menit pertama, penulis merasa kesal karena tidak ada yang membantunya ketika melawan serangan dari dua *hero* lawan. Sekanjutnya, *user* menulis kalimat *goblok bantuin woi*. Lalu pemain lain membantu penulis hingga mendapatkan satu *kill*. Pertandingan berlangsung cukup mulus namun terdapat dua pemain dengan *hero* *kagura* dan *karrie* yang bermain kurang bagus di tim kami, sehingga akun *samare* menulis kalimat *kagura dan karrie pepepek*. Kejadian ini justru membuat suasana *game* menjadi lucu karena akun yang menggunakan *hero* *karrie* membalasnya dengan kalimat *astaghfirullah, gue ini laki-laki* kemudian dilanjutkan dengan kalimat *gue gak punya pepepek*. Kejadian ini membuat pemain lain membalasnya dengan kata *wkwkwkw* yang artinya dia tertawa. Pertandingan terus berlanjut, hingga menit ke-9 tim kami masih unggul dengan perbandingan *kill* sebanyak 32:14. Pada menit ke-10, akhirnya tim kami berhasil memenangkan pertandingan. Selanjutnya partisipan dan penulis melakukan pertandingan kembali.

Pada pertandingan kedua, tim lawan terasa lebih jago daripada tim sebelumnya. Pada menit ke-5 tim kami lebih unggul, pemain pun merasa optimis akan menang. Situasi memanas pada menit ke-9 karena *user* berhasil dibunuh oleh lawan dengan menggunakan uliti (*skill* terbesar). Hal ini membuat penulis melontarkan kalimat *bajingan, ultine sangar tenan*. Pada menit ke-11, partisipan tiba-tiba bermain dengan buruk yang berpengaruh pada banyaknya *turret* kami yang hancur. Kemudian partisipan menulis kalimat *sorry, sinyal busuk, bangsat ngelag*. Pertandingan masih berlanjut hingga menit ke-15 dengan *turret* kami yang lebih sedikit dibanding lawan namun *kill* kami lebih unggul, artinya masih ada harapan untuk menang. Akan tetapi, pemain kembali menyerang *lord* yang pada akhirnya *lord* diperoleh kembali oleh tim lawan. Kejadian ini sangat menyebalkan, *user* *samare* melontarkan *trash-talking* dengan kata *modar* kalah. Namun tim kami masih bertahan hingga pada menit ke-20, *turret* kami hanya tersisa dua. Para pemain di tim kami hanya mementingkan *kill*, bahkan tidak ada yang *push turret*. Penulis sudah beberapa kali memberi peringatan kepada pemain lain untuk segera menghancurkan *turret*, namun tidak ada yang melakukan. Pada menit ke-22, tim lawan kembali memanggil *lord* hingga membuat tim kami kewalahan menghadapi serangan di *base*. Akhirnya terjadilah *wipe out* (semua pemain di tim kami mati) sehingga pemain lawan berhasil menghancurkan *base* dan memenangkan pertandingan.

Berdasarkan hasil observasi, maka penulis membagi *trash-talking* ke dalam empat kategori yang meliputi intelegensi/kecerdasan, seksualitas, hewan yang menjijikkan dan kategori umum. Kategori *trash-talking* dapat dilihat melalui tabel 2.

Tabel 2. Kategori *Trash-Talking*

Intelegensi/ Kecerdasan	Seksualitas	Hewan yang Menjijikkan	Umum
<i>pekok</i>	<i>lee</i>	<i>babi</i>	<i>cuk</i>
<i>tolol</i>	<i>sangean</i>	<i>asu</i>	<i>lol</i>
<i>noob</i>	<i>ngentot</i>	<i>anjing</i>	<i>fuck</i>
<i>goblok</i>	<i>pepek</i>		<i>dancok</i>

<i>beleguk</i>	<i>najis</i>
<i>kehed</i>	<i>bangsat</i>
<i>peak</i>	<i>modar</i>
	<i>bajingan</i>
	<i>bacot</i>

(Sumber: Olahan Peneliti)

*Trash-talking* dengan kategori intelegensi atau kecerdasan meliputi *pekok*, *tolol*, *noob*, *goblok*, *beleguk*, *kehed* dan *peak*. Masing-masing secara umum memiliki arti yang sama yaitu sangat bodoh. *Trash-talking* ini terjadi pada situasi permainan yang berbeda. Namun, secara garis besar kata *pekok*, *tolol* dan *noob* diungkapkan oleh para *user* dalam keadaan marah, kecewa dan kesal terhadap orang lain. Hal ini sesuai dengan fungsi umpatan dalam (Febrianingsih, 2020) yang meliputi umpatan berfungsi sebagai sarana untuk mengungkapkan kemarahan, kekesalan, kecewaan serta penghinaan. Sedangkan kata *noob* dilontarkan oleh *user* backstabber dalam situasi yang menguntungkan bagi *user* karena dapat membunuh lawan. Sehingga kata *noob* disini memiliki maksud menghina atau meremehkan sesuai dengan makna dari kata *noob* sendiri yaitu payah. Hal ini juga mendukung pendapat penelitian lain terkait fungsi umpatan dalam (Febrianingsih, 2020) diantaranya umpatan berfungsi sebagai sarana untuk mengungkapkan kemarahan, kekesalan, kecewaan serta penghinaan.

Kata *goblok* yang dilontarkan oleh *user* littlehiph memiliki dua makna yang berbeda. Kata *goblok* yang pertama dilontarkan oleh *user* karena terdapat teman yang melakukan kesalahan sehingga membuat *user* merasa kesal. Hal ini dapat disimpulkan bahwa kata *goblok* memiliki makna yang sama dengan arti kata *goblok* sendiri dimana *user* menganggap teman timnya *bodoh* karena melakukan kesalahan. Sedangkan kata *goblok* yang kedua kebalikan dari makna yang sesungguhnya dimana sebenarnya lawan bermain dengan baik sehingga membuat *user* merasa heran. Meskipun kata yang dilontarkan sama, namun keduanya memiliki maksud yang berbeda. Hal ini mendukung penulisan (Debby Satiti & Khumairo Mashumah, 2021) yang menyatakan bahwa umpatan bukan hanya untuk mengungkapkan kekesalan namun juga dapat mengekspresikan rasa heran terhadap orang lain.

Kata *beleguk*, *kehed* dilontarkan oleh *user* bernama chicken serta kata *pekak* yang dilontarkan *user* sushilo terjadi pada situasi permainan yang memanas dimana poin tim *user* tertinggal jauh dengan lawan. Selain itu adanya keegoisan tim yang mengabaikan peringatan dari *user* hingga megakibatkan tim lawan lebih mudah melakukan serangan. Kejadian ini membuat kedua *user* merasa kesal hingga melontarkan kata-kata tersebut. Hal ini sesuai dengan hasil penulisan (Warits Mariansa Putri *et al.*, 2020) bahwa faktor internal yang dapat memengaruhi seseorang melakukan *trash-talking* diantaranya adalah mendapatkan pemain yang tidak mengetahui *rule of game* dan cara bermain yang benar serta karakter pemain yang egois. Sedangkan kata *lee* atau nama lain dari alat kelamin laki-laki yang dilontarkan oleh *user* chicken juga terjadi pada situasi permainan yang menyebalkan. *User* harus melawan secara solo terhadap tim lawan yang melakukan serangan bersama (keroyokan) kepada *user* hingga membuatnya mati. Berdasarkan kata yang dilontarkan, *trash-talking* yang dilakukan *user* memiliki makna yang berbeda dengan makna asli dari kata *lee* sendiri. Namun *trash-talking* ini terjadi pada situasi yang menjengkelkan sehingga *user* melontarkan kata *lee* sebagai umpatan. Hal ini mendukung pendapat dari penulisan (Sari & Agustina, 2019) yang menyatakan bahwa salah satu jenis makian adalah berupa nama anggota tubuh dimana makian sendiri dapat berfungsi untuk mengungkapkan rasa jengkel.



Kata *sangean* dan *ngentot* terjadi dalam situasi yang sama. *Sangean* diartikan sebagai julukan seseorang yang memiliki hasrat tinggi untuk melakukan hubungan seksual. Kata *ngentot* dapat diartikan sebagai hubungan intim suami istri. Kedua kata ini muncul ketika terdapat salah satu pemain dengan *hero* bernama *balmond* yang genit kepada pemain lainnya dengan menulis kalimat-kalimat rayuan pada *room chat*. Jika dilihat dari situasi yang terjadi, *trash-talking* yang dilakukan memiliki makna sebagai sesuatu yang tidak serius (bercanda) terbukti dari *user* yang melontarkan kalimat di atas sambil tertawa. *Trash-talking* yang terjadi dapat membuat suasana lebih cair dan tidak menegangkan. Hal ini mendukung penulisan (Helmiyanti *et al.*, 2020) yang menyatakan bahwa umpatan bukan semata-mata diucapkan dalam keadaan marah saja, namun umpatan juga dapat berfungsi untuk mengakrabkan suasana.

Kata *pepek* yang berarti alat kelamin perempuan dilontarkan oleh *user little ghip* karena pemain lain juga memberi rayuan kepada anggota timnya yang perempuan. Situasi ini menyebabkan suasana permainan menjadi tidak kondusif. Kata *pepek* juga dilontarkan oleh *user* lain bernama *samare* dalam suatu pertandingan yang berbeda. Kata *pepek* muncul karena *user* merasa kesal sebab terdapat teman satu tim yang bermain sangat buruk sehingga mengakibatkan skor tim tertinggal jauh dengan lawan. Namun situasi menjadi lucu karena teman satu tim membalasnya dengan kalimat *astaghfirullah, saya ini laki-laki jadi gak punya pepek*. Jika dianalisis, data ini merupakan suatu gambaran dimana *trash-talking* dapat memiliki makna berbeda dengan makna yang ingin disampaikan oleh orang yang mengumpat. Perbedaan ini terbukti dari kalimat jawaban korban umpatan yang membuat situasi menjadi lucu padahal *user* bermaksud untuk mengungkapkan kekesalannya. Hasil ini menambah pendapat dari penulisan sebelumnya oleh (Febrianingsih, 2020) bahwa selain umpatan berfungsi sebagai sarana untuk mengungkapkan kemarahan, kekesalan, kecewaan serta penghinaan, umpatan juga dapat berfungsi untuk menimbulkan efek humor.

*Trash-talking* dengan kategori hewan yang menjijikkan meliputi *babi*, *asu* dan *anjing*. Ketiga kata ini adalah nama hewan yang kerap digunakan sebagai umpatan oleh masyarakat karena bercitra rasa negatif untuk mendepersonifikasikan seseorang. Maksudnya, yaitu mengibaratkan manusia seperti halnya *babi*, *asu* dan *anjing* yang menjijikkan (Sumadyo, 2011). Kata *babi* ditulis oleh *sushilo* karena merasa heran sekaligus kesal kepada salah satu *user* tim lawan yang memiliki *performa* permainan sangat baik dan membuat *user* *sushilo* mati berkali-kali. Kata *asu* yang dalam bahasa jawa berarti anjing besar dilontarkan oleh *user* *samare* ketika merasa kesal karena timnya memiliki *performa* buruk sedangkan tim lawan bermain dengan sangat baik. Kata *asu* juga diungkapkan oleh *user* *backstabber* kepada lawan karena berhasil menghancurkan *turret* tim *user* sedangkan *turret* lawan masih utuh. Selanjutnya kata *anjing* dilontarkan oleh *chicken* ketika mengalami kekalahan dengan perbandingan skor *kill* sebanyak 11:41. Hal ini diakibatkan oleh teman satu tim yang bermain buruk dan egois.

Kata *cuk* dilontarkan oleh *user* *sushilo* kepada temannya satu tim sebagai nama ganti untuk mengajaknya bekerjasama melakukan serangan bersama di *turret* lawan bagian bawah. Akibat dari kerjasam tersebut, keduanya berhasil membunuh lawan dan menghancurkan *turret* lawan bagian bawah. Keadaan ini menjadi satu keuntungan bagi tim *user*. Berdasarkan situasi di atas, maka hal ini sesuai penulisan sebelumnya yaitu (Wahyuni & Suryadi, 2020) yang menyatakan bahwa umpatan juga dapat dijadikan sebagai simbol keakraban seseorang ketika pembicara sudah saling kenal. Sedangkan kata *LOL* terlontar dalam satu pertandingan yang ditunjukkan kepada teman satu tim. *LOL* dapat diartikan sebagai bentuk tawa dengan maksud menghina atau mengejek. *User* melontarkan kata *LOL* karena menganggap lemah teman satu tim yang mati paling awal atau dalam istilah *game* disebut dengan *first blood*. Namun temannya tersebut

membuktikan kemampuannya dengan berhasil membunuh lawan saat melakukan serangan. Jika dianalisis data ini merupakan satu gambaran bahwa meskipun *trash-talking* yang dilakukan memiliki makna menghina, namun *trash-talking* juga dapat dijadikan sebagai motivasi bagi korban untuk membuktikan bahwa dirinya tidak seburuk seperti yang dikatakan oleh *user*. Hal ini menambah pendapat dari penulisan sebelumnya oleh (Helmiyanti *et al.*, 2020) bahwa manfaat *trash talking* tidak hanya untuk mengakrabkan suasana tetapi juga dapat digunakan sebagai motivasi.

Kata *fuck* berasal dari bahasa asing yang memiliki makna persetan. Kata ini dilontarkan oleh *sushilo* terhadap salah satu lawan yang bermain sangat bagus dan sulit dibunuh hingga membuat *user* merasa kesal. Situasi permainan semakin lama menjadi semakin panas, terlebih tim *user* bermain cukup buruk. Setiap pemain lawan yang memiliki *skill* lebih bagus dari *user* lalu berhasil membunuhnya, *user* selalu melontarkan kata *fuck*. Makna *trash-talking* pada situasi ini merupakan ungkapan takjub seseorang kepada kemampuan orang lain. Hal ini membantah pendapat dari Tisa dalam (Sara Kaeng, 2018) yang menyatakan bahwa kata *fuck* merupakan bentuk umpatan kasar yang digunakan untuk pelecehan, intimidasi atau penghinaan kepada orang lain. Kata *dancok* (sialan) dan *najis* (jijik) dilontarkan oleh *littleghip*. Keduanya dilakukan dalam satu pertandingan yang sama namun pada situasi yang berbeda.

Kata *dancok* dilontarkan oleh *user* karena merasa terganggu dengan lawan yang kerap menulis kata-kata ejekan di *room chat* dan juga menampilkan kesombongan hingga *user* melontarkan kata *najis*. Berdasarkan situasi yang terjadi dimana *user* merasa sial karena diganggu oleh lawan, maka kata *dancok* disini memiliki makna yang sama dengan makna asli dari kata *dancok* sendiri. Sedangkan kata *najis* secara tekstual memiliki makna netral, namun akan menjadi bermakna negatif apabila diungkapkan dalam situasi yang emosional. Hal ini mendukung pendapat dari Maria dalam (Botifar, 2016) bahwa suatu kata akan berubah makna apabila berada dalam tataran konstektual tertentu.

Kata *bangsat*, *modar* dan *bajingan* diungkapkan oleh *user* bernama *samare* pada satu permainan yang sama namun dalam situasi yang berbeda. *Samare* melontarkan kata *bangsat* (*bajingan* sesat) pada saat mengalami *trouble* sinyal sehingga terjadi *lag* yang membuatnya mati. Kata *modar* (mati) dilontarkan ketika hanya tersisa 2 teman tim yang masih hidup sedangkan 3 lainnya sudah mati terbunuh lawan. Kata *bajingan* (orang yang berperilaku buruk) dilontarkan karena terdapat teman satu tim yang bermain lebih baik daripada *user* sehingga membuatnya merasa takjub. Ketiganya dapat dikatakan sebagai bentuk sumpah serapah dengan acuan keadaan yang tidak menyenangkan atau berkonotasi tidak baik serta berhubungan dengan mental seseorang. Hal ini sesuai dengan pernyataan dalam (Rosidin & Muhyidin, 2020) bahwa tujuan sumpah serapah tergantung pada situasi yang terjadi. Apabila dalam situasi yang kurang baik maka sumpah serapah dapat mempresentasikan penghinaan, sebaliknya dalam konteks situasi yang baik sumpah serapah juga dapat mempresentasikan keadaan yang menyenangkan.

Kata *bacot* yang dapat diartikan sebagai ungkapan terhadap orang yang banyak bicara dilontarkan oleh *user* bernama *backstabber*. Pertama, kata *bacot* ditunjukkan kepada teman satu tim yang kebanyakan mengatur pertandingan dengan sering mengetik di *room chat* tetapi *performa* bermain kurang baik. Kedua, kata *bacot* ditunjukkan kepada salah satu pemain lawan yang memiliki skor hampir seimbang dengan *user*. Lawan tersebut selalu mengejek dan menantang *user* bermain *by one* yaitu bermain satu lawan satu dengan tujuan adu *skill*. Namun *user* menolak tantangan kemudian melontarkan kata *bacot*. Berdasarkan situasi yang terjadi, *trash-talking* ini memiliki maksud untuk memarahi orang agar tidak melakukan ulang kesalahan. Hal ini sesuai dengan salah satu fungsi umpatan menurut penulisan (Sholihatin, 2013) yaitu bahwa

umpatan dapat dijadikan sebagai peringatan atau nasehat. Berdasarkan hasil yang diperoleh penulis, terdapat beragam umpatan dari beberapa daerah yang dilontarkan oleh para pemain. Misalnya kata *beleguk* dan *kehed* yang berasal dari daerah Jawa Barat sedangkan kata *asu* berasal dari Jawa khususnya Jawa Tengah. Hal ini menunjukkan bahwa para *user* memiliki asal daerah yang berbeda, tetapi berada dalam status sosial yang sama yaitu seorang mahasiswa. Oleh karena itu dapat dikatakan bahwa *trash-talking* dalam *game online* Mobile Legends: Bang Bang merupakan sebuah wujud ekspresi budaya sebagai bagian dari kearifan lokal yang menjadi ciri khas suatu daerah (Ibda, 2019).

## Kesimpulan

Dari hasil penulisan terhadap *trash-talking* pemain Mobile Legends Bang Bang mahasiswa FKIP UNS, penulis dapat menyimpulkan: jenis *trash-talking* yang dilakukan oleh para pemain berupa umpatan atau makian yang dibagi ke dalam empat kategori meliputi kategori intelegensi/kecerdasan, seksualitas, hewan yang menjijikkan serta kategori umum. *trash-talking* terjadi dalam situasi permainan yang berbeda-beda dimana hal ini mempengaruhi bagaimana makna *trash-talking* yang dilakukan. Situasi yang menyebabkan para pemain melakukan *trash-talking* dalam permainan antara lain yaitu mendapatkan tim yang memiliki *performa* permainan kurang baik, anggota tim yang egois, tim lawan yang terlalu kuat, kekalahan, pemain yang *toxic*, sinyal buruk.

Makna *trash-talking* dilihat dari situasi yang terjadi, maka dapat dibedakan menjadi dua yaitu makna positif dan makna negatif. Makna positif muncul ketika *trash-talking* mempresentasikan keadaan yang menyenangkan seperti membuat suasana permainan menjadi lebih cair, sebagai simbol keakraban, memberikan efek humor serta sebagai motivasi pemain. Sedangkan *trash-talking* juga memiliki makna negatif ketika *trash-talking* tersebut mempresentasikan perilaku *toxic* seperti bentuk kekesalan, kecemasan, ekspresi kemarahan, penghinaan serta kekecewaan pemain yang membuat keadaan permainan semakin panas. Dilihat dari bahasa yang digunakan, *trash-talking* dalam *game online* Mobile Legends: Bang Bang juga merupakan salah satu wujud ekspresi budaya sebagai bagian dari kearifan lokal yang menjadi ciri khas daerah asal para pemain.

## Daftar Pustaka

- Active Player. (2021). *Mobile Legends: Bang Bang Mobile Legends Live Player Count and Statistics*. Active Player.Io. <https://activeplayer.io/mobile-legends-bang-bang-live-player-count-and-statistics/>
- Blumer, H. (1969). *Symbolic Interactionism: Perspective and Method*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice Hall.
- Botifar, M. (2016). Ungkapan Makian dalam Bahasa Melayu Bengkulu Analisis Makna dan Konteks Sosial. *Jurnal Penulisan Bahasa, Sastra Dan Pengajaran*, 14(1), 12.
- Debby Satiti, S., & Khumairo Ma'shumah, N. (2021). Penggunaan Umpatan pada Siswa Sekolah Dasar di Kudus. *Sutasoma: Jurnal Sastra Jawa*, 9(1), 68–83.
- Febrianingsih, F. (2020). Umpatan dalam Bahasa Melayu Ternate di Media Sosial. *Jurnal Ilmiah Kebahasaan Dan Kesastraan*, 8(2), 184–194.
- Helmiyanti, L., Mustika, I., & Permana, A. (2020). Bentuk dan Fungsi Kata Umpatan Mengakrabkan Suasana di Kalangan Mahasiswa. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 3(4), 657–664.
- Ibda, H. (2019). Penggunaan Umpatan Thelo, Jidor, Sikem, dan Sikak Sebagai Wujud Marah dan Ekspresi Budaya Warga Temanggung. *Jurnal Kajian Bahasa*, 8(2), 172–188.

- Irmayani, & Attas, M. (2020). Analyze The Student's Behaviour, Addicted to Mobile Legend Online Game (MOBA). *Jurnal Psikologi Pendidikan Dan Konseling*, 6(2), 68–76.
- Lee, M., Johnson, D., Tanjitpiyanond, P., & R. Louis, W. (2022). It's Habit, Not Toxicity, Driving Hours Spent in Dota 2. *Elsevier*, 41(100472), 1–5.
- M., F. L., & Wakas, E. (2020). Perilaku Agresif Verbal di Media Sosial. *Journal Of Psychology*, 1(1), 1–9.
- Oka Candrakusuma, I. G. N., Amanda Gelgel, N. M. R., & Pradipta, A. D. (2017). Perilaku Trash-Talking Remaja Dalam Game online Dota 2. *E-Jurnal Medium; Vol 1 No 1 (2017)*, 1(1), 1–10.
- Pratnyawan, A., & Dwi Rachmanta, R. (2021). *Sebaran Pemain Mobile Legends Indonesia, Terbanyak di Pulau Ini*. Suara.Com. <https://www.suara.com/tekno/2021/08/12/142903/sebaran-pemain-mobile-legends-indonesia-terbanyak-di-pulau-ini?page=all>
- Rahman, N. I. Z. (2019). Penggunaan Kata Tabu Di Media Sosial: Kajian Linguistik Forensik. *Jurnal Ilmu Sastra Dan Linguistik*, 20(2), 120–128.
- Rakhmawati, N. A., Purba, E. S., Engedi, K. C., Gemilang, V. O., Salsabila, A. R., & Billah, A. M. (2020). Analisis Perilaku Verbal Pemain Mobile Legends Berusia 13-17 Tahun Secara Daring. *Jurnal Humoniora Bima Sarana Informatika*, 20(2), 106–111.
- Rizal, A. (2021). *10 Game Mobile Terpopuler di RI, PUBG Mobile sampai Mobile Legends*. Info Komputer. <https://infokomputer.grid.id/read/122574724/10-game-mobile-terpopuler-di-ri-pubg-mobile-sampai-mobile-legends>
- Rosidin, O., & Muhyidin, A. (2020). Sumpah Serapah Sebagai Perwujudan Penghinaan dalam Wacana Monolog Meme Pilpres 2019. *Jurnal Membaca*, 5(1), 53–62.
- Sara Kaeng, T. (2018). Kata-Kata Umpatan dalam Film Why Him? Disutradarai oleh John hamberg. *Jurnal Elektronik Fakultas Sastra Universitas Ratulangi*, 1(1), 15.
- Sari, N., & Agustina. (2019). Kekerasan Verbal dalam Nomina Makian Oleh Masyarakat Kerinci. *Jurnal Bahasa Dan Sastra*, 7(3), 187–197.
- Sholihatini, E. (2013). Apakah Pisuhan Selalu Bermakna Negatif?: Fungsi Pisuhan dalam Masyarakat Arek dan Masyarakat Mataraman. *Mozaik Humaniora*, 13(2), 158–167.
- Sudarmaningtyas, & Rochiyati, A. E. (2020). Plesetan Pisuhan Bahasa Jawa dalam Strategi Peningkatan Identitas dan Etika Komunikasi pada Masyarakat Jawa. *E-Prosiding Seminar Nasional Pekan Chairil Anwar*, 1(1), 320–331.
- Sumadyo, B. (2011). Sekilas Tentang Bentuk Umpatan dalam Bahasa Indonesia. *Jurnal Deiksis*, 3(2), 155–164.
- Triadi, R. bagus. (2017). Penggunaan Makian Bahasa Indonesia Pada Media Sosial (Kajian Sociolinguistik). *Jurnal Sasindo Unpam*, 5(2), 1–26.
- Udiyani, N. P., Nugroho, W. B., & Kamajaya, G. (2016). *Game online dan Autisitas Sosial : Studi Kasus Gamers Dota-2 Mahasiswa Teknologi Informasi Universitas Udayana*. *Jurnal Ilmiah Sosiologi*, 1(1), 1–9.
- Valentina, E., & Sari, W. P. (2018). Studi Komunikasi Verbal dan Non Verbal Game Mobile Legends: Bang Bang. *Jurnal Koneksi*, 2(2), 300–306.
- Wahyuni, T., & Suryadi, M. (2020). Umpatan dalam Bahasa jawa dan Bahasa Lampung: Kajian Pragmatik Lintas Budaya. *Jurnal Ilmiah Kebahasaan Dan Kesastraan*, 9(1), 75–90.
- Warits Mariansa Putri, N., Hamiyati, & Doriza, S. (2020). Dampak Game online : Studi Fenomena perilaku Trash-Talk pada Remaja. *Jurnal Psikologi Malahayati*, 2(2), 272–285.

Wijaya, C. V., & Paramita, S. (2019). Komunikasi Virtual dalam *Game online* (Studi Kasus dalam *Game Mobile Legends*). *Koneksi*, 3(1), 261–267.