



ETIKA KOMUNIKASI DALAM PENGGUNAAN *TRASH-TALKING* PEMAIN *MOBILE LEGENDS* PADA KOMUNITAS EVOSFAMS

Muhamad Rafly¹, Radja Erland Hamzah², Eni Kardi Wiyati³

Universitas Prof.Dr Moestopo Beragama

*Corresponding Author: enikardi@dsn.moestopo.ac.id

Abstract

This study aims to understand the reasons why Mobile Legends players in the EVOS Fams community use trash-talking in their communication interactions and to determine whether trash talking in the EVOS Fams community is considered a common and acceptable practice within the context of ethical communication. The research method used is descriptive qualitative. Data collection techniques include in-depth interviews and documentation involving three members of the EVOS Fams community. Data validity is ensured through source triangulation and analyzed using data reduction, data presentation, and conclusion drawing. The research findings indicate that Mobile Legends players in the EVOS Fams community use trash-talking for strategic, psychological, and social reasons. Strategically, it aims to intimidate opponents. Psychologically, it serves as an emotional outlet or a defense mechanism. Socially, it functions as a way to gain attention, build relationships, and enhance interactions within the community, with team support reinforcing this habit. Trash-talking in the EVOS Fams community is acceptable as long as it remains within reasonable limits, does not involve personal attacks, and respects opponents. As a competitive strategy and form of entertainment, its use should align with community norms. However, excessive use involving harsh words or insults can create a negative environment. Therefore, ethical communication in trash-talking should uphold respect and politeness to ensure positive interactions.

Keywords: Ethical Communication, Trash-talking, Mobile Legends, EVOS Fams.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui alasan pemain *Mobile Legends* dalam komunitas EVOS Fams menggunakan *trash-talking* dalam interaksi komunikasi dan untuk mengetahui penggunaan *trash-talking* dalam komunitas EVOS Fams dapat dianggap sebagai tindakan yang lazim dan dapat diterima dalam konteks etika komunikasi. Metode yang digunakan adalah deskriptif kualitatif. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara mendalam dan dokumentasi pada tiga anggota komunitas EVOS Fams. Adapun teknik keabsahan data menggunakan triangulasi sumber. Serta dianalisa dengan reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan Pemain *Mobile Legends* dalam

komunitas EVOS Fams menggunakan *trash-talking* untuk alasan strategis, psikologis, sosial. Secara strategi, ini bertujuan mengintimidasi lawan. Dari sisi psikologis, digunakan sebagai pelampiasan emosi atau mekanisme pertahanan diri. Secara sosial, berfungsi untuk mencari perhatian, membangun hubungan, dan meningkatkan interaksi dalam komunitas, dengan dukungan rekan satu tim yang memperkuat kebiasaan ini. *trash-talking* dalam komunitas EVOS Fams dapat diterima selama dalam batas wajar, tidak menyerang pribadi, dan menghormati lawan. Sebagai strategi kompetitif dan hiburan, penggunaannya harus mengikuti norma komunitas. Jika berlebihan dengan kata kasar atau hinaan, dapat menciptakan lingkungan negatif. Oleh karena itu, etika komunikasi dalam *trash-talking* harus menjaga respek dan kesopanan agar interaksi tetap positif.

Kata Kunci: Etika Komunikasi, Trash-talking, Mobile Legends, EVOS Fams.

PENDAHULUAN

Trash-talking merupakan fenomena komunikasi yang telah berkembang sejak lama, baik dalam interaksi sosial sehari-hari, olahraga, maupun dunia digital. Seiring dengan perkembangan teknologi dan meningkatnya popularitas *e-sports*, khususnya dalam komunitas game online seperti *Mobile Legends*, *trash-talking* menjadi bagian dari strategi mental yang digunakan oleh pemain untuk meningkatkan kepercayaan diri serta mengintimidasi lawan. *Trash-talking* adalah bentuk dari komunikasi verbal yang berupaya untuk membully, menyombongkan diri, menghina, merendahkan, memprovokasi, mengintimidasi lawan maupun teman (Sola & Ayodya, 2023). Dalam komunitas EVOS Fams, *trash-talking* tidak hanya terjadi dalam konteks kompetisi melawan tim lawan, tetapi juga dalam interaksi internal antaranggota komunitas.

Keberadaan *trash-talking* dalam komunitas EVOS Fams menunjukkan bahwa fenomena ini telah menjadi bagian dari budaya kompetitif di dunia *e-sports*. Meskipun sering dianggap sebagai bentuk ekspresi dan loyalitas terhadap tim favorit, praktik ini berpotensi menimbulkan dampak negatif, seperti munculnya perilaku toksik dan konflik antaranggota komunitas. Oleh karena itu, pemahaman terhadap batasan antara *trash-talking* yang bersifat hiburan dan yang mengarah pada penghinaan personal menjadi krusial dalam menjaga etika komunikasi yang sehat.

Berdasarkan perumusan masalah dalam penelitian ini, terdapat dua fokus utama yang ditelaah, yaitu alasan mengapa pemain *Mobile Legends* dalam komunitas EVOS Fams menggunakan *trash-talking* dalam interaksi komunikasi mereka serta bagaimana penggunaan *trash-talking* dapat dianggap sebagai tindakan yang lazim dan dapat diterima dalam konteks etika komunikasi. Penelitian ini bertujuan untuk memberikan pemahaman lebih dalam mengenai alasan yang melatarbelakangi penggunaan *trash-talking* serta bagaimana komunitas dapat menyeimbangkan semangat kompetitif dengan prinsip komunikasi yang etis.

Dengan semakin berkembangnya komunitas *e-sports* dan meningkatnya interaksi dalam ranah digital, diperlukan pendekatan yang lebih bijaksana dalam memahami dan mengelola fenomena *trash-talking*. Kesadaran akan etika komunikasi dan pengendalian diri dalam interaksi daring dapat berkontribusi pada terciptanya lingkungan yang lebih positif dan inklusif bagi seluruh anggota komunitas. Dengan demikian, komunitas *e-sports*, termasuk EVOS Fams, dapat terus berkembang sebagai ruang yang mendukung persaingan sehat tanpa mengorbankan nilai-nilai kebersamaan dan saling menghormati.

Nivedana: Journal of Communication and Language

Sekolah Tinggi Agama Buddha Negeri Raden Wijaya Wonogiri

Volume 6, Number 3, July-Sept 2025 / nivedana@radenwijaya.ac.id

Dalam praktik komunikasi, penerapan etika komunikasi menjadi pedoman utama dalam membangun interaksi yang efektif dan bermakna. Setiap individu yang terlibat dalam komunikasi harus memastikan bahwa pesan yang disampaikan tidak hanya jelas dan informatif, tetapi juga mengutamakan kejujuran serta tanggung jawab. Kejujuran menjadi fondasi utama agar komunikasi tidak menyesatkan, sedangkan tanggung jawab memastikan bahwa setiap pesan yang diutarakan memiliki pertimbangan terhadap dampak sosialnya. Kesopanan dan rasa hormat harus senantiasa dijaga, terutama dalam lingkungan yang melibatkan banyak pihak dengan latar belakang yang beragam. Komunikasi yang etis juga mengutamakan objektivitas dengan menyampaikan informasi secara adil tanpa memihak, serta menghormati privasi dan kerahasiaan informasi yang bersifat pribadi atau sensitif.

Dalam konteks komunikasi digital, penerapan etika menjadi semakin krusial mengingat kemudahan dalam penyebaran informasi. Penggunaan bahasa yang santun, menghindari provokasi serta ujaran kebencian, menjadi hal yang perlu diperhatikan agar tidak memicu konflik atau kesalahpahaman. Kecepatan distribusi informasi dalam dunia digital juga menuntut individu untuk lebih teliti dalam memastikan validitas dan kredibilitas informasi sebelum membagikannya. Dengan menjaga transparansi, keterbukaan, serta empati dalam setiap interaksi, komunikasi dapat berjalan secara harmonis dan mendukung terciptanya hubungan yang sehat antar individu maupun kelompok.

Sementara itu, dalam memahami bagaimana perilaku komunikasi terbentuk, teori behaviorisme Skinner menekankan bahwa interaksi manusia dipengaruhi oleh stimulus dan konsekuensi yang menyertainya. Melalui konsep operant conditioning, perilaku seseorang dalam berkomunikasi dapat dibentuk dan diperkuat berdasarkan respons yang diterima dari lingkungan. Ketika komunikasi yang jujur dan sopan mendapatkan penguatan positif, seperti penghargaan atau penerimaan sosial, maka individu cenderung mempertahankan kebiasaan tersebut. Sebaliknya, komunikasi yang tidak etis dapat diminimalkan dengan pemberian konsekuensi negatif, seperti sanksi sosial atau ketidakpercayaan dari audiens. Dalam praktiknya, penguatan dapat dilakukan melalui umpan balik yang konstruktif, sementara hukuman dapat diterapkan dalam bentuk teguran atau pembatasan akses terhadap media komunikasi tertentu.

Dengan memahami dan menerapkan prinsip etika komunikasi serta teori behaviorisme dalam kehidupan sehari-hari, individu dapat membangun kebiasaan komunikasi yang lebih bertanggung jawab, efektif, dan berorientasi pada keharmonisan sosial. Setiap pesan yang disampaikan bukan hanya menjadi sarana bertukar informasi, tetapi juga membentuk pola perilaku serta budaya komunikasi yang lebih positif dalam masyarakat.

METODE

Paradigma adalah kerangka berpikir yang digunakan untuk memahami dan meneliti dunia. Paradigma ini digunakan oleh para filsuf, peneliti, dan praktisi dengan berbagai metode. Paradigma menjadi dasar filosofis di balik setiap metodologi penelitian (Uno, 2020). Paradigma yang digunakan dalam penelitian ini adalah paradigma konstruktivisme. Penerapan paradigma

Nivedana: Journal of Communication and Language

Sekolah Tinggi Agama Buddha Negeri Raden Wijaya Wonogiri
Volume 6, Number 3, July-Sept 2025 / nivedana@radenwijaya.ac.id

konstruktivisme menekankan bahwa realitas sosial terbentuk melalui proses konstruksi bersama yang dilakukan oleh individu dalam suatu kelompok sosial; proses ini dapat berbeda tergantung pada sudut pandang individu.

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif, yaitu suatu metode untuk memahami suatu fenomena tentang suatu objek penelitian tertentu dengan mendeskripsikan secara sistematis dan faktual yang terlihat dari partisipan (Anggito & Setiawan, 2018). Berdasarkan penjelasan tersebut peneliti memilih menggunakan pendekatan metode kualitatif karena ingin memahami *trashtalking* yang terjadi di komunitas EVOS Fams dengan mendeskripsikan secara sistematis dan faktual.

Penelitian ini menggunakan metode studi kasus. Menurut Yin (1981a, 2009) yang dikutip dalam (Nur'aini, 2020), studi kasus adalah rangkaian kegiatan ilmiah yang dilakukan secara intensif, mendalam, dan terperinci terhadap suatu program, kejadian, atau aktivitas, di tingkat individu, kelompok, lembaga, hingga organisasi. Tujuannya untuk memperoleh pemahaman yang mendalam terhadap peristiwa yang dialami. Kasus yang dipilih biasanya merupakan kejadian nyata yang sedang berlangsung, bukan yang sudah terjadi di masa lalu.

Teknik pengumpulan data adalah prosedur sistematis yang digunakan untuk mengumpulkan informasi yang relevan dan akurat sebagai dasar dalam penelitian (Nashrullah et al., 2023). Metode pengumpulan data harus dilakukan dengan cara yang sistematis karena dapat mempengaruhi kualitas data penelitian (Nashrullah et al., 2023). Data yang dikumpulkan dapat diakses melalui sumber data. Dalam penelitian ini, sumber data yang digunakan adalah subjek untuk menganalisis data.

Teknik yang digunakan untuk mencapai keabsahan data adalah Teknik Triangulasi Data. Triangulasi data merupakan kegiatan pengecekan data melalui beragam sumber, teknik, dan waktu (Fiantika et al., 2022). Dalam penelitian ini, setelah mendapatkan data hasil wawancara, peneliti melakukan pengumpulan data dari sumber atau literatur lain yang berbeda untuk memperkuat temuan dan meningkatkan kepercayaan terhadap hasil penelitian.

Teknik analisis yang akan digunakan dalam penelitian ini mengacu pada model Miles dan Huberman, sebagaimana dijelaskan dalam buku Metode Penelitian yang dikutip oleh Sugiyono (Arifin & Rahayu, 2023). Analisis data dalam penelitian kualitatif akan dilakukan secara simultan dengan proses pengumpulan data hingga mencapai kejenuhan. Kegiatan analisis data akan mencakup reduksi data, tampilan data, dan penarikan/verifikasi kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Perspektif Komunikasi

Komunikasi memiliki peran penting dalam kehidupan sosial manusia, termasuk dalam dunia digital seperti komunitas game online. Dalam penelitian ini, komunikasi dalam komunitas EVOS Fams dianalisis melalui fenomena *trashtalking* yang sering terjadi di lingkungan permainan Mobile Legends. *Trashtalking*, sebagai bentuk komunikasi yang bertujuan untuk memancing emosi lawan, telah menjadi bagian dari budaya kompetitif gaming, namun memiliki dampak yang beragam terhadap psikologis pemain. Fenomena ini umumnya dilakukan oleh

Nivedana: Journal of Communication and Language

Sekolah Tinggi Agama Buddha Negeri Raden Wijaya Wonogiri

Volume 6, Number 3, July-Sept 2025 / nivedana@radenwijaya.ac.id

pemain yang masih di bawah umur, pemain dengan gaya bermain agresif, serta pendukung dan penonton melalui kolom komentar dan live chat. Media utama yang digunakan dalam *trash-talking* adalah fitur chat dan voice chat dalam game, serta media sosial di luar permainan.

Perspektif etika komunikasi, interaksi dalam *trash-talking* seharusnya tetap mengedepankan kesopanan, empati, serta menghormati lawan dan rekan satu tim. Namun, dalam praktiknya, banyak pemain yang tidak mempertimbangkan dampaknya terhadap orang lain. Respons terhadap *trash-talking* pun beragam, mulai dari tanggapan santai hingga tekanan mental yang menyebabkan hilangnya minat bermain. Etika komunikasi dalam komunitas gaming menuntut penerapan nilai-nilai kejujuran, tanggung jawab, dan transparansi agar komunikasi tetap berlangsung dengan sehat tanpa menimbulkan konflik berkepanjangan.

Fenomena *Tras-Talking* di Komunitas EVOS Fams

Dalam fenomena *trash-talking* dengan teori behaviorisme yang dikemukakan oleh Burrhus Frederic Skinner. Teori ini menjelaskan bahwa perilaku komunikasi, termasuk *trash-talking*, berkembang melalui mekanisme penguatan dan hukuman. Jika perilaku *trash-talking* mendapat respons positif seperti dukungan atau hiburan, maka perilaku tersebut cenderung berulang. Sebaliknya, jika terdapat hukuman seperti sanksi banned chat atau pembekuan akun, maka perilaku tersebut dapat berkurang. Oleh karena itu, penguatan perilaku komunikasi yang lebih positif dan penerapan sanksi yang tegas menjadi langkah penting dalam mengelola fenomena ini.

Secara keseluruhan, penelitian ini menyoroti bahwa meskipun *trash-talking* dapat meningkatkan atmosfer persaingan dalam komunitas gaming, penggunaannya yang berlebihan dapat merusak kenyamanan bermain dan memicu konflik. Pemahaman yang lebih dalam mengenai etika komunikasi dan penerapan strategi pengelolaan *trash-talking* sangat diperlukan untuk menciptakan lingkungan bermain yang lebih sehat, inklusif, dan kondusif bagi seluruh pemain.

Penggunaan Bahasa *Trash-talking* di Komunitas EVOS Fams

Penggunaan bahasa *trash-talking* dalam komunitas EVOS Fams menunjukkan dinamika komunikasi yang unik dan kompleks. *Trash-talking* telah menjadi bagian dari sistem komunikasi yang tidak hanya spontan, tetapi juga mencerminkan identitas kelompok dan budaya bermain. Di balik kata-kata kasar yang diucapkan, terdapat tujuan-tujuan tertentu seperti mengekspresikan emosi, mengintimidasi lawan, dan memperkuat rasa kebersamaan di antara anggota komunitas. Kebiasaan ini dipengaruhi oleh pola interaksi sehari-hari yang terbawa ke dalam permainan. Pada saat emosi memuncak, penggunaan kata kasar muncul secara alami sebagai *respon spontan*, yang akhirnya memperkuat pola *trash-talking* dalam komunitas ini.

Selain itu, *voice chat* menyediakan ruang bebas bagi pemain untuk menggunakan bahasa *trash-talking* secara lebih leluasa, karena tidak ada sensor atau filter yang membatasi kata-kata yang bisa diucapkan. Fitur ini memungkinkan pemain mengekspresikan emosi dengan intonasi

Nivedana: Journal of Communication and Language

Sekolah Tinggi Agama Buddha Negeri Raden Wijaya Wonogiri
Volume 6, Number 3, July-Sept 2025 / nivedana@radenwijaya.ac.id

yang lebih kuat, menciptakan komunikasi yang lebih intim dan sering kali lebih personal, sehingga mendukung terjadinya *trash-talking* secara intens.

Di sisi lain, *trash-talking* juga sudah menjadi norma yang diterima dalam komunitas *game online*, termasuk di komunitas EVOS Fams. Para pemain, baik yang baru bergabung maupun yang sudah lama, terdorong untuk mengikuti pola ini sebagai bagian dari identitas komunitas. Hal ini menunjukkan bahwa *trash-talking* tidak hanya sekedar tetapi kata-kata kasar, juga memiliki fungsi sosial yang lebih luas, seperti mempererat hubungan antar anggota dan mengatur dinamika percakapan dalam permainan. Pemain yang sering menggunakan *trash-talking* terkadang melakukannya untuk membangun keakraban dan membentuk keterikatan dalam tim.

Secara keseluruhan, penggunaan *trash-talking* dalam komunitas EVOS Fams menunjukkan bahwa konteks sosial sangat mempengaruhi makna dan nilai komunikasi. Prinsip-prinsip komunikasi yang ideal dari Grice mungkin dilanggar, tetapi konteks sosial komunitas *game* ini memberikan nilai tambahan yang memperkuat ikatan kelompok dan menciptakan dinamika permainan yang lebih hidup. Dengan kata lain, pelanggaran prinsip-prinsip Grice justru menjadi hal positif dalam lingkungan komunitas ini, memperlihatkan bahwa tujuan komunikasi bisa sangat bergantung pada norma dan budaya khusus yang berlaku dalam kelompok.

Faktor-Faktor Pendorong Pengguna Mobile Legends Melakukan *Trash-Talking*

Berdasarkan hasil analisis, terdapat berbagai faktor yang mendorong para pemain *Mobile Legends* untuk melakukan *trash-talking*, terutama di komunitas EVOS Fams. Salah satunya adalah kemudahan fitur *chat* yang memungkinkan pemain untuk dengan cepat dan bebas mengekspresikan perasaan mereka. Sayangnya, kemudahan ini sering disalahgunakan, sehingga bahasa kasar menjadi umum, apalagi dengan kurangnya efektivitas filter kata kasar dalam *game* yang sering kali tidak mampu mendeteksi singkatan atau bahasa daerah yang digunakan pemain.

Di lingkungan permainan yang kompetitif seperti *Mobile legends*, tekanan untuk menang juga menjadi pemicu utama *trash-talking*. Banyak pemain yang melampiaskan frustrasi mereka melalui bahasa kasar saat mengalami kekalahan atau tekanan, sehingga menciptakan atmosfer yang kurang kondusif. Pada komunitas-komunitas besar seperti EVOS Fams, soliditas antar anggota yang kuat, meskipun positif, terkadang juga meningkatkan gesekan dengan komunitas atau tim saingan. Persaingan ketat ini memperkuat loyalitas terhadap tim dan mendorong agresi terhadap penggemar tim lain, yang sering kali dituangkan dalam *trash-talking*.

Identitas sebagai penggemar setia tim juga memainkan peran penting dalam mendorong *trash-talking* di komunitas ini. Kesetiaan pada tim tertentu, seperti EVOS, sering kali memunculkan sikap defensif dan kompetitif yang kuat terhadap penggemar tim lain, sehingga memperburuk suasana kompetisi dan memperbesar peluang *trash-talking* sebagai bentuk dukungan pada tim kebanggaan atau upaya menjatuhkan tim lawan. Dengan demikian, penggunaan *trash-talking* dalam komunitas EVOS Fams tidak sekedar dipengaruhi oleh emosi sesaat, tetapi juga oleh budaya kompetitif, loyalitas tim, serta dinamika sosial yang kompleks di dalam komunitas.

Nivedana: Journal of Communication and Language

Sekolah Tinggi Agama Buddha Negeri Raden Wijaya Wonogiri
Volume 6, Number 3, July-Sept 2025 / nivedana@radenwijaya.ac.id

Dampak *Trash-Talking*

Analisis dampak *trash-talking* dalam permainan *Mobile legends*, terlihat bahwa perilaku ini memiliki konsekuensi yang luas dan merugikan, baik bagi individu maupun komunitas secara keseluruhan. *Trash-talking* mengganggu konsentrasi pemain, menurunkan fokus, dan secara langsung memengaruhi performa mereka dalam permainan. Pemain yang terpapar *trash-talking* sering merasa cemas, marah, bahkan kehilangan motivasi, yang tidak hanya berdampak pada diri mereka sendiri tetapi juga memengaruhi hubungan sosial di dalam komunitas.

Di samping itu, *trash-talking* menciptakan suasana permainan yang tidak menyenangkan, mengurangi kesenangan bermain, dan dapat memperburuk kesehatan mental. Hubungan sosial dalam komunitas juga sering kali terganggu, karena *trash-talking* yang bertujuan menyinggung dapat menimbulkan permusuhan. Ketika budaya *trash-talking* terus berlangsung militansi antar komunitas cenderung meningkat, di mana identitas komunitas sering kali mendorong pemain untuk lebih mudah terlibat konflik. Banyak konflik *trash-talking* muncul dari frustrasi akibat ketidakcocokan gaya bermain, perbedaan ekspektasi, dan komunikasi yang buruk antar pemain. Bermain dengan rekan yang tidak cocok atau karena keterpaksaan sering kali memperbesar ketidaknyamanan, sehingga *trash-talking* kerap menjadi saluran untuk melampiaskan frustrasi tersebut. Ketidakesuaian dalam permainan, baik dalam peran maupun gaya bermain, memicu perilaku negatif yang berdampak buruk pada pengalaman bermain.

Dengan memahami dampak negatif ini, penting untuk menumbuhkan sikap positif dan komunikasi yang lebih baik antar pemain. Sikap yang konstruktif membantu meningkatkan performa individu, menciptakan suasana bermain yang produktif, dan menjaga keharmonisan dalam komunitas. Secara keseluruhan, *trash-talking* terbukti membawa dampak yang signifikan terhadap aspek psikologis dan sosial pemain dalam komunitas *Mobile Legends*, menggarisbawahi pentingnya saling menghargai dan komunikasi positif dalam permainan.

Selain itu, penelitian ini memberikan kontribusi baru dengan membahas bagaimana *trash-talking* memengaruhi performa pemain secara langsung, mengurangi fokus, dan merusak pengalaman bermain secara keseluruhan. Penelitian sebelumnya cenderung lebih terfokus pada aspek sosial dan emosional tanpa mengaitkannya dengan performa di dalam permainan. Hal ini memberikan perspektif yang lebih holistik tentang dampak *trash-talking*, mencakup aspek individu, sosial, dan sistemik dalam komunitas permainan. Dengan demikian, meskipun terdapat kesamaan dalam pengakuan terhadap dampak negatif *trash-talking*, penelitian ini memperluas pemahaman dengan menyoroti dampak kompleks pada performa, dinamika komunitas, dan konflik antar pemain, yang tidak sepenuhnya dibahas dalam penelitian sebelumnya. Analisis ini menggarisbawahi pentingnya pendekatan strategis untuk mengurangi dampak negatif *trash-talking* dan membangun komunikasi yang lebih sehat dalam komunitas *Mobile Legends*.

KESIMPULAN

Penelitian dan pembahasan perihal mengapa pemain *Mobile legends* dalam komunitas EVOS Fams menggunakan *trash-talking* dalam interaksi komunikasi mereka dan Bagaimana

Nivedana: Journal of Communication and Language

Sekolah Tinggi Agama Buddha Negeri Raden Wijaya Wonogiri

Volume 6, Number 3, July-Sept 2025 / nivedana@radenwijaya.ac.id

penggunaan trash-talking dalam komunitas EVOS Fams dapat dianggap sebagai tindakan yang lazim dan dapat diterima dalam konteks etika komunikasi dapat disimpulkan bahwa: Pemain Mobile legends dalam komunitas EVOS Fams menggunakan trash-talking karena berbagai alasan strategis, psikologis, dan sosial. Secara strategi, trash-talking digunakan untuk mengintimidasi lawan agar kehilangan fokus dan mudah dikalahkan. Dari sisi psikologis, pemain sering melakukannya sebagai pelampiasan emosi atau mekanisme pertahanan diri saat merasa gugup. Sementara itu, secara sosial, trash-talking berfungsi sebagai cara mencari perhatian, membangun hubungan, dan meningkatkan interaksi dalam komunitas. Selain itu, adanya dukungan dari rekan satu tim juga memperkuat kebiasaan ini dalam permainan.

Trash-talking dalam komunitas EVOS Fams dapat diterima sebagai bagian dari dinamika permainan selama dilakukan dalam batas wajar dan tidak menyerang hal-hal pribadi. Sebagai strategi kompetitif dan bentuk hiburan, trash-talking sah digunakan jika tetap menghormati lawan dan mengikuti norma komunitas. Namun, jika melampaui batas dengan kata-kata kasar atau hinaan personal, hal ini dapat menciptakan lingkungan yang tidak sehat. Oleh karena itu, etika komunikasi dalam trash-talking bergantung pada kesepakatan komunitas, di mana respek dan kesopanan tetap dijaga agar interaksi tetap positif.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggito, A., & Setiawan, J. (2018). *Metodologi Penelitian Kualitatif* (E. D. Lestari (ed.)). CV Jejak (Jejak Publisher). https://www.google.co.id/books/editio/n/Metodologi_penelitian_kualitatif/59_V8DwAAQBAJ?hl=id&gbpv=0
- Arifin, E., & Rahayu, A. A. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Beyond Center And Circle Time Dalam Pengembangan Kemampuan Membaca Permulaan di Tk Islam Arrayaahiin Cikarang Barat. *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 6(1), 19–26. <https://www.ojs.staibanisaleh.ac.id/index.php/ElBanar/article/view/151/62x>
- Fiantika, F. R., Wasil, M., dkk. (2022). *Metode Penelitian Bisnis* (Y. Novita (ed.)). PT. Global Eksekutif Teknologi. https://www.researchgate.net/profile/AnitaMaharani/publication/359652702_Metodologi_Penelitian_Kualitatif/links/6246f08b21077329f2e8330b/Metodologi_Penelitian-Kualitatif.pdf
- Nashrullah, M., Maharani, O., dkk (2023). *Metodologi Penelitian Pendidikan (Prosedur Penelitian, Subyek Penelitian, dan Pengembangan Teknik Pengumpulan Data)* (M. T. Multazam (ed.)). UMSIDA Press. file:///C:/Users/muhamad rafly/Downloads/1357-Article Text-6418-2-10-20230808.pdf

Nivedana: Journal of Communication and Language

Sekolah Tinggi Agama Buddha Negeri Raden Wijaya Wonogiri
Volume 6, Number 3, July-Sept 2025 / nivedana@radenwijaya.ac.id

- Nur'aini, R. D. (2020). Penerapan Metode Studi Kasus Yindalam Penelitian Arsitektur dan perilaku penerapan Metode Studi Kasus Yindalam Penelitian Arsitektur dan Perilaku. *Inersia*, *XVI*(1),13.<https://journal.uny.ac.id/index.php/inersia/article/view/31319/13436>
- Sola, K., & Ayodya, B. P. (2023). Perilaku Komunikasi Trash Talking Pemain Game online Dota 2 pada Komunitas Kolam Dota 2 Indonesia v2. *Indonesia Conference on Communication Science (ICCS)*.
- Uno, H. B. (2020). Paradigma Penelitian. *Universitas Negeri Gorontalo*, *1*, 1–11. <https://ejurnal.pps.ung.ac.id/index.php/PSI/article/viewFile/395/358>