

TINDAKAN SOSIAL KOMUNITAS GIM *MLBB* PADA BUDAYA *TRASH TALKING* DI KALANGAN PEMUDA KOTA DENPASAR

I Gede Agus Wisnu Antara¹⁾, I Nengah Punia²⁾, I Gusti Ngurah Agung Krisna Aditya³⁾

^{1,2,3)} Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Udayana

Email: aguschelsea19@gmail.com¹⁾, nengah_puniah@yahoo.com²⁾, krisnaditya25@unud.ac.id³⁾

ABSTRACT

Mobile legend is an online games widely played by gamers in Indonesia. It is become one of the most downloaded online games on smartphone. As the game continues to grow, the behavior of trash talking has also become increasingly prevalent within the game. This research uses a qualitative approach with a descriptive-explanative research type. The theory used in this study is Talcott Parsons theory of social action. This study examines the social action of the mlbb gaming community related to the culture of trash talking among youth in Denpasar City. Based on the findings, appropriate action are needed from the mlbb gaming community to address the growing culture of trash talking. Action that the community can take to reduce trash talking include not overly normalizing such behavior towards other, and maintaining respectful and non-aggressive interaction with fellow players. This study also highlights several factors that encourage players to engage in trash talking, such as provoking during game play and frustration with underperforming teammates.

Keywords: *MLBB Community, Trash Talking, Youth, Social Action*

1. PENDAHULUAN

Gim daring dalam sejarahnya memiliki tujuan awal sebagai sebuah media pendidikan. Perkembangan gim daring di Indonesia sudah mulai begitu pesat, perkembangan gim daring di Indonesia mulai berkembang pesat semenjak di tahun 2012 yang dimana mulainya bermunculan gim daring melalui *smartphone*. Bermunculannya gim daring melalui *smartphone* membuat perkembangan sebuah gim daring di Indonesia mulai meningkat.

Minat masyarakat zaman sekarang terhadap perkembangan gim mulai diminati

oleh orang-orang, tidak hanya remaja saja yang menyukai gim akan tetapi mulai dari anak kecil hingga orang dewasa. Gim yang dimainkan juga sudah mulai banyak jenis seperti *console*, *personal computer*, serta *mobile*. Gim memiliki daya tariknya tersendiri dikarenakan setiap orang memiliki genre permainan yang disukai di tambah gim genre kesukaannya dapat dimainkan dimana saja melalui *smartphone*.

Indonesia permainan gim daring yang sangat populer ialah *mobile legends* bang-bang!. Gim daring ini merupakan genre gim yang *multiplayer online battle arena (moba)*.

Gim ini dimainkan dengan membagi 10 orang menjadi 2 tim dan setiap pemain akan memilih *hero* yang akan di gunakan di dalam gim, permainan ini biasanya dimainkan selama 15 menit tergantung bagaimana situasi dan kondisi saat berada di dalam gim.

Permainan *mobile legends* ini mulai masuk ke remaja yang ada di Bali, dengan masuknya permainan *mobile legends* ini di Bali mulai terjadi perubahan dalam hal kebiasaan serta mulai terdapat turnamen *mobile legends* dari yang umum hingga tingkat pelajar atau pun mahasiswa. Pertumbuhan gim daring di Indonesia mulai menyebabkan hal-hal baru terjadi seperti trash talking. *Trash talking* dapat menjadi perilaku dalam berbicara kasar yang menumbuhkan rasa persaingan atau memotivasi seseorang (Putri, Hamiyati & Doriza, 2020), Meningkatnya permainan *mobile legends* ini menciptakan kebiasaan baru yang dimana terdapat kosakata yang masuk dalam kategori trash talking. Sehingga membuat kebiasaan baru dalam remaja yang ada di Bali dalam melakukan *trash talking*.

Perkembangan gim *mobile legends* membentuk komunitas-komunitas baru yang dapat memfasilitasi para pemain gim *mobile legends* yang mencari *party* untuk bermain gim *mobile legends* selain itu fungsi dari komunitas ini sebagai sebuah wadah untuk memberikan informasi mengenai gim atau pun mengenai sebuah turnamen yang mereka ikut kedepannya. Komunitas-komunitas ini yang akan menjadi sebuah tempat komunikasi yang menjadi sebuah gaya hidup para pemain gim tersebut hal ini juga menjadi sebuah tempat komunikasi

antara pemain dari satu komunitas dan komunitas lainnya dalam membagikan sebuah informasi yang akan berguna satu sama lain. Komunitas gim daring ini tidak hanya sebagai teman bermain melainkan sebagai sebuah komunitas tersebut menjadi saudara dan saling mendukung satu sama lain (Cahyani & Destiwati, 2021). Perkembangan yang terdapat pada komunitas ini dapat lebih berkembang lagi bukan hanya sebagai sebuah komunitas melainkan sebagai tim e-sport yang akan bermain di turnamen resmi yang di sediakan oleh developer gim tersebut.

Terdapat permasalahan yang timbul dari adanya gim daring terhadap remaja, perilaku trash talking menjadi permasalahan yang di alami oleh para remaja saat bermain gim daring yang dimana saat mereka sudah mulai terbawa oleh gim tersebut mereka secara sadar mengeluarkan kata-kata *trash talking* baik itu di dalam gim atau pun di luar gim tersebut. Kata-kata *trash talking* biasanya di keluarkan di saat mereka kesal terhadap tim sendiri atau kesal terhadap lawan, *trash talking* ini menjadi sebuah bentuk dari *cyberbullying* di dalam sebuah gim. Hal tersebut menarik bagi peneliti untuk melakukan penelitian lebih dalam lagi untuk mengetahui bagaimana perilaku trash talking dalam sebuah komunitas gim *mobile legends*, dalam penelitian yang berjudul **“Tindakan Sosial Komunitas Gim MLBB Pada Budaya Trash Talking Di Kalangan Pemuda Kota Denpasar”**.

2. KAJIAN PUSTAKA

Penelitian tentang “Tindakan Sosial Komunitas Gim MLBB Pada Budaya Trash

Talking Di Kalangan Pemuda Kota Denpasar” dilakukan dengan peninjauan dan perbandingan dengan penelitian sebelumnya yang memiliki kemiripan dengan penelitian yang akan nantinya. berikut adalah penelitian-penelitian terdahulu dengan fenomena yang sama sebagai kajian pustaka yang digunakan peneliti. Penelitian pertama dari Megan Ferry Wibowo (2020) yang berjudul “*Trash-Talking Dalam Game Online PUBG Mobile*” di dalam penelitian ini menjelaskan bahwa gim daring sebenarnya terdapat juga sebuah perundungan yang dimana itu termasuk sebagai *cyberbullying* karena melakukannya di dalam gim tersebut. Selain itu *trash talking* ini dapat mempengaruhi kehidupan seseorang di kehidupan nyatanya. Pada *trash talking* ini seseorang berusaha untuk menyombongkan diri sendiri, melakukan provokasi, mengintimidasi dan juga yang lainnya dengan bertujuan menyerang seseorang.

Penelitian kedua oleh Ngurah Oka, Amanda Gelgel, & Ade Devia (217) yang berjudul “*Prilaku Trash Talking Remaja Dalam Game Online Dota 2*” pada penelitian melihat perilaku dari pemain gim dota2 dalam melakukan komunikasi dengan menggunakan *chat* yang dimana *chat* tersebut dalam bentuk hal yang negatif. Hal ini merupakan salah satu dari salahnya penggunaan fasilitas yang ada pada sebuah gim yang sebenarnya fitur *chat* yang terdapat pada sebuah gim bukanlah tempat untuk melakukan *trash talking*, akan tetapi untuk meluapkan kekesalannya para pemain mencari cara untuk mengejek orang yang ada pada gim tersebut dengan

menyebutkan kata-kata dalam *trash talking*. Terkadang perilaku *trash talking* datang dari nait pemain tersebut yang ingin mengejek lawan mereka.

Penelitian yang ketiga oleh Lidya Aprilya (2019) yang berjudul “*Trash-Talking Dalam Game Online Pada User Game Online Di Indonesia*” bahwa dalam sebuah *trash talking* terdapat sebuah konsep yang terdapat sebuah ketidak sopanan, komunikasi yang agresif serta penghinaan kasar, dengan melontarkan kosa kata tersebut pastinya akan terjadi respon dari lawan yang telah di serang dengan *trash talking*. *Trash talking* yang dilakukan menjadi sebuah strategi dalam sebuah permainan gim daring tersebut.

Penelitian keempat oleh Nurul Warits, Hamiyati, Shinta Doriza (2020) yang berjudul “*Dampak Game Online: Studi Fenomena Trash Talking Pada Remaja*” *trash talking* ini tidak hanya mencari lawan saja untuk melakukan *trash talking* akan tetapi tim sendiri bisa sebagai sebuah sasaran dari *trash talking* itu sendiri. Dalam sebuah permainan bergenre *Multiplayer Online Battle Arena (MOBA)* pemain tidak hanya memainkan gim tersebut dengan pemain yang kita kenal akan tetapi kita bisa bermain dengan pemain yang acak tanpa kita kenal sebelumnya. Terkadang beberapa pemain yang acak ini cukup serius dalam bermain tetapi tidak semua pemain seperti itu ada juga pemain yang melakukan semuanya sendiri tanpa mempedulikan tim sendiri. Hal ini menjadi pemicu dalam *trash talking* dalam sebuah tim, sifat kompetitif dalam sebuah gim yang menjadi faktor pemicu *trash talking* itu terjadi.

Penelitian-penelitian tersebut merupakan kajian pustaka yang memiliki kemiripan dalam penelitian yang akan dilakukan nanti serta sebagai perbandingan untuk penelitian yang dilakukan nanti.

Teori yang digunakan peneliti untuk mengkaji ialah teori tindakan sosial dari Talcott Parson. Fokus dari teori tindakan sosial ini untuk mengetahui tindakan sosial dari komunitas gim *mlbb* pada budaya *trash talking* di kalangan pemuda kota Denpasar. Dalam bukunya yang berjudul *The Structure of Social Action* Parsons mengkaji bagaimana tindakan itu diarahkan pada tujuan atau juga memiliki sebuah tujuan. Tindakan sosial menekankan pada orientasi subjektif yang mengendalikan pilihan-pilihan individu.

Talcott Parson juga menjelaskan bagaimana paradigma AGIL yaitu *Adaptation, Goal Attainment, Integration, Latency* sebagai sebuah kerangka yang berfungsi untuk memahami bagaimana sistem sosial dapat mempertahankan eksistensinya dalam empat fungsi utama yang dimana fungsi ini harus dapat terpenuhi agar sistem dapat berjalan stabil. *Adaptation* menjelaskan sistem harus dapat menyesuaikan diri dengan lingkungan eksternal, *Goal Attainment* dimana sebuah sistem harus memiliki kemampuan dalam menetapkan sebuah tujuan, *Integration* sistem harus dapat mengatur hubungan antar bagian agar tidak mengalami hal yang saling bertentangan, *Latency* sistem harus dapat menjaga nilai dan motivasi kepada anggotanya. Keempat fungsi ini semua saling bergantung dan tidak dapat berdiri sendiri, jika salah satu dari keempat fungsi itu

gagal maka sebuah sistem yang dibuat dapat terganggu

3. METODELOGI PENELITIAN

Metode yang penulis gunakan adalah metode penelitian kualitatif deskriptif-eksplanatif. Lokasi penelitian di Kota Surakarta dipilih karena kentatnya budaya yang melekat di Kota Surakarta tidak menghalangi antusias masyarakat khususnya remaja terhadap keberadaan inovasi yang dibawa kedai kopi hingga tumbuh dan berkembang.

Penelitian ini menggunakan data kualitatif dan data kuantitatif. Sumber data yang digunakan dalam proses penelitian ini yaitu sumber data primer dan data sekunder. Informan yang penelitian ini dikelompokkan menjadi tiga yaitu informan kunci, informan utama, dan informan pelengkap. Peneliti dibantu dengan pedoman wawancara, alat perekam dan buku catatan sebagai instrumen dalam penelitian. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi. Selanjutnya, untuk teknik analisis data akan melalui empat teknik, yaitu pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Gambaran Kota Denpasar

Bali memiliki 8 kabupaten dan 1 kota yaitu Gianyar, Bangli, Tabanan, Badung, Klungkung, Karangasem, Buleleng dan juga Kota Denpasar. Kota Denpasar berasal dari kata “den” yang berarti utara dan “pasar” sehingga Kota Denpasar memiliki arti “utara

pasar” yang dimana kata ini menunjuk asal kota sebagai kota pasar, kata kota pasar ini merupakan tempat yang berada di tengah Kota Denpasar yaitu pasar kumbasari. Luas wilayah Kota Denpasar mencapai 127,78 km² yang dimana luas wilayah ini merupakan 2,18% dari wilayah yang ada di Provinsi Bali. Kota Denpasar di bagi menjadi 4 wilayah antara lain Denpasar Utara, Denpasar Timur, Denpasar Selatan dan Denpasar Barat. Denpasar Utara memiliki luas wilayah 31,42 km² yang dibagi menjadi 3 kelurahan yaitu kelurahan tonja, kelurahan peguyangan, kelurahan ubung, serta terdapat 8 desa di wilayah ini yaitu desa dangin puri kaja, desa dangin puri kauh, desa dangin puri kanginm, desa dauh puri kaja, desa peguyangan kaja, desa peguyangan kangin, desa pemecutan kaja, dan desa ubung kaja. Denpasar Timur memiliki luas wilayah 22,31 km² yang di bagi menjadi 4 kelurahan yaitu kelurahan dangin puri, kelurahan sumerta, kelurahan kesiman dan kelurahan penatih. Terdapat 7 desa yang berada di wilayah ini yaitu desa dangin puri kelod, desa sumerta kelod, desa sumerta kauh, desa sumerta kaja, desa kesiman petilan desa kesiman kertalangu, dan desa panatih dangin puri. Denpasar selatan memiliki luas wilayah 49,89 km² yang terdiri dari 6 keluran yaitu kelurahan panjer, kelurahan pedungan, kelurahan renon, kelurahan sanur, kelurahan sesetan, kelurahan serangan. Serta terdapat 4 desa di wilayah Denpasar selatan yaitu desa pemogan, desa sidakarya, desa sanur kaja, desa sanur kauh. Denpasar barat memiliki luas wilayah yaitu 24,06 km² dimana terdapat 3 kelurahan yaitu kelurahan dauh

puri, kelurahan padang sambian, kelurahan pemecutan. Terdapat juga 8 desa pada wilayah ini yaitu desa dauh puri kangin, desa dauh puri kauh, desa dauh kelod, desa padangsambian kaja, desa padangsambian kelod, desa pemecutan kelod, desa tegal harum, desa tegal kerta, dan desa tegal kerta.

4.1.1 Demografi Kota Denpasar

Denpasar memiliki jumlah penduduk yang mencapai 670 ribu jiwa. Dalam data demografi yang di berikan oleh pemerintah Kota Denpasar, wilayah Denpasar Barat memiliki populasi mencapai 191.337 jiwa yang dimana penduduk laki-laki berjumlah 95.394 jiwa dan jumlah penduduk perempuan berjumlah 96.033 jiwa. Jumlah populasi ini tersebar di luas wilayah 24,06 km² dengan luas wilayah tersebut terdapat kepadatan penduduk setiap 8.602 jiwa/km² untuk wilayah Denpasar Selatan memiliki jumlah populasi 187.111 jiwa dengan jumlah populasi laki-laki mencapai 92.650 jiwa dan yang perempuan sebanyak 94.461 jiwa. Jumlah populasi ini berada di wilayah yang mencapai 49,99 km² yang dimana terdapat kepadatan penduduk sekitar 4.342 jiwa/km². Denpasar Utara memiliki jumlah populasi 172.143 jiwa dengan jumlah populasi laki-laki mencapai 86.052 jiwa dan perempuan mencapai 86.091 jiwa dengan luas wilayah yang mencapai 31.42 km² dengan kepadatan penduduk mencapai 5.506 jiwa/km². Denpasar Timur memiliki jumlah populasi yang mencapai 122.679 jiwa dengan jumlah populasi laki-laki mencapai 61.219 jiwa sedangkan yang perempuan 61.460 jiwa dengan kepadatan penduduk pada wilayah ini mencapai 5.752 jiwa/km²

dengan luas wilayah Denpasar Timur mencapai 22,31 km². Penduduk Kota Denpasar yang mencapai 670 ribu jiwa dengan rata-rata jumlah pemuda yang berada di Kota Denpasar mencapai 174 ribu jiwa yang dimana umur yang diambil antara 15 tahun hingga 29 tahun.

4.1.2. Perkembangan Gim Di Kota Denpasar

Gim menjadi salah satu daya Tarik bagi kalangan pemuda saat ini, gim juga tidak mengenal umur dalam memainkannya baik itu anak kecil hingga orang dewasa. Gim *multiplayer online battle arena* (moba) merupakan genre gim yang cukup populer dikalangan pemain gim, Gim *moba* yang cukup terkenal saat ini ialah *Mobile Legends*. Gim ini sudah ada sejak tahun 2016 dengan berkembangnya gim ini menjadikan gim ini menjadi gim favorit yang dimainkan oleh banyak orang. Gim ini dapat dimainkan dimana saja menggunakan *smartphone* yang kita punya, dengan mudahnya dimainkan membuat banyak orang yang memainkan gim ini. Gim ini banyak dimainkan di banyak Negara, untuk Indonesia gim ini menjadi penyumbang terbanyak pemain yang berada di Asia Tenggara sekita 50%. Banyaknya yang memainkan gim ini menjadikan pengembang dari gim ini sering mengadakan turnamen. Bali terkadang terpilih untuk menjadi tempat diadakannya sebuah turnamen *e-sport* yang ada di Indonesia. Kota Denpasar sering mengadakan turnamen *mobile legends* untuk mencari bibit baru dalam gim tersebut. Sekarang *e-sport* sudah menjadi bagian dari Pekan Olahraga Provinsi (PORPROV) dan

Pekan Olahraga Pelajar (PORJAR) pemerintah Kota Denpasar sering mengadakan turnamen tersebut untuk mempertahankan gelar pada event olahraga tersebut.

4.1.3 Komunitas Gim MLBB Di Kota Denpasar

Komunitas merupakan kelompok yang memiliki kesamaan ataupun minat, tujuan yang sama. Banyak bentuk komunitas yang ada, seperti komunitas hobi, komunitas gim, komunitas etnis dan masih banyak lagi.

Komunitas sangatlah penting bagi sebuah perkembangan gim yang dimana dalam perkembangan gim tersebut pengembangan dari gim akan melihat respon dari para pemain gim apakah gim tersebut ada yang perlu ditambahkan atau apakah ada yang di harus perbaiki. Semakin besar sebuah gim tersebut maka semakin banyak komunitas yang terbentuk dari gim tersebut. *Mobile legends* memiliki komunitas yang cukup besar di Indonesia. Bali juga memiliki komunitas *mobile legends* yaitu 48BL. Komunitas ini sering mengikut turnamen yang diadakan oleh pemerintah atau *event organizer* terkadang komunitas mengikut turnamen tersebut selain mengincar hadiah tetapi untuk juga saling mengenal satu sama lain antar komunitas. Komunitas ini menjadi salah wadah bagi pemain gim untuk mencari tim yang akan mengikuti turnamen dan juga komunitas ini merupakan tempat yang sesuai untuk pemerintah Kota Denpasar untuk mencari bibit yang akan mewakili Kota Denpasar baik

itu di ajang Provinsi atau pun di ajang Nasional membawa nama daerah tersebut.

4.2 Gim MLBB Dalam Membentuk Sifat Dan Karakter Komunitas

Gim *MLBB* yang sudah ada dari tahun 2016 memberikan dampak yang signifikan atas perkembangan industri gim yang ada. Tidak hanya industri gim saja melainkan berkembangnya komunitas-komunitas dari sebuah gim, banyak faktor yang mempengaruhi hal tersebut. Indonesia menjadi negara yang berkontribusi besar dalam mempopulerkan gim *MLBB* ini. Hampir 50% pemain *mobile legends* yang ada di Asia Tenggara berasal dari Indonesia. Dalam setiap permainan yang dimainkan kita juga dapat melihat sifat dan karakter baik individu atau pun komunitas, *trash talking* ini diambil dari kebiasaan pemain yang mereka lihat pada gim atau pun lingkungan yang ia temui lalu membawanya pada tempat baru lagi. Mempunyai komunitas yang memiliki sifat dan karakter yang dapat di bilang sehat cukup susah untuk di buat, ini dikarenakan setiap individu memiliki caranya sendiri dalam bermain gim tersebut.

Sifat dan karakter yang ada dalam sebuah komunitas dapat dilihat bagaimana mereka merespon terjadinya *trash talking* yang di berikan kepada komunitas mereka dalam sebuah permainan yang dilakukan. Komunitas yang sehat akan tidak terlalu banyak dalam merespon hal tersebut yang dikarenakan hal tersebut tidak baik untuk sebuah ekosistem komunitas, ditambah setiap turnamen sering diadakan secara

offline atau berada di suatu tempat yang di tonton oleh banyak orang yang dimana itu menjadi stigma negative jika *trash talking* terus dilakukan. Maka dari itu untuk menjaga ekosistem yang lebih baik dibutuhkan kesadaran bagi setiap pemain untuk saling mengingatkan satu sama lain. Tidak semua komunitas membuat sebuah ekosistem yang sehat, terkadang budaya komunitas gim yang *toxic* ini menganggap bahwa *trash talking* merupakan hal yang biasa dan sebagai sebuah candaan. Pemain baru yang masuk dalam komunitas tersebut akan meniru prilaku *trash talking* tersebut agar tidak dianggap berbeda dengan pemain lainnya yang berada pada komunitas tersebut.

Dalam gim *mobile legends*, *trash talking* terjadi pada percakapan atau pun pada suara yang berada di dalam gim. Komunikasi di dalam gim terkadang di penuh oleh kata-kata yang kasar, ejekan, maupun hinaan hal ini menjadikannya sebuah hal yang normal di dalam gim tersebut dan komunitas merespon *trash talking* tersebut sebagai hal yang dapat di toleransi. Dalam sebuah komunitas terdapat timnya sendiri dalam bermain *mobile legends* di dalam tim tersebut terdapat seorang kapten yang akan memimpin tim tersebut yang akan memandu jalannya permainan. Kepemimpinan seseorang dalam komunitas menjadi hal yang penting dalam sifat dan karakter dari komunitas tersebut yang dimana ia harus dapat paham kapan ia harus menahan emosi dari pemain dari tim ia sendiri. Gim seperti *mobile legends* ini memainkan peran yang penting

dalam membentuk sifat dan karakter dari komunitasnya dimana ini menjadi dinamika permainan dan interaksi yang terjadi maka akan terbentuk ambisi dan kerjasama.

4.3 Pendorong Seorang Pemain Gim MLBB Dapat Melakukan Trash Talking Dalam Permainan Dengan Komunitasnya

Trash talking menjadi salah satu permasalahan bagi para pemain *mobile legends*, ini menjadi bentuk kekerasan verbal yang dimiliki oleh seorang pemain yang memainkan *mobile legends* dikarenakan tidak semua pemain *mobile legends* merupakan orang dewasa melainkan masih banyak anak kecil yang memainkan gim ini. Setiap pemain yang memainkan gim tersebut tidak tau bahwa teman setim atau musuh mereka berumur berapa yang terpenting bagi mereka ialah dapat bermain sesuai dengan jalannya permainan dan tidak peduli dengan kekerasan verbal yang dilakukan yang terpenting ialah menang pada gim tersebut.

Permainan *mobile legends* lebih mengandalkan strategi terkadang pemain lebih memilih langsung melakukan *trash talking* kepada teman setim jika permainan tidak sesuai dengan apa yang diinginkan oleh seorang pemain, akan tetapi tidak semua pemain melakukan hal tersebut ada juga pemain yang hanya diam dan fokus pada permainan tanpa harus melakukan *trash talking*. Disini kita bisa menuntut seseorang bermain yang sama seperti pemain lainnya, setiap pemain memiliki caranya masing-masing dalam memainkan gim ini. Pada

sebuah gim *trash talking* menjadi sebuah kultur dari sebuah gim daring yang dimana ini merupakan hal yang wajar pada sebuah gim, perilaku verbal ini berupa hinaan yang sudah melekat pada pemain *mobile legend*.

Terdapat beberapa faktor yang menyebabkan pemain melakukan *trash talking* seperti meluapkan emosi, provokasi dari lawan, menyatakan keunggulan, kurangnya kendali emosi serta *anonymity*. Faktor ini yang menjadi pendorong pemain untuk melakukan *trash talking* di dalam gim tersebut. Faktor lain yang menyebabkan pemain melakukan *trash talking* ialah *microtransaction*. *Microtransaction* ini menjadi faktor pemicu pemain melakukan *trash talking* karena menurut pemain yang membeli sesuatu di dalam gim merupakan pemain yang *pay to win*.

5. KESIMPULAN

Trash talking menjadi salah satu penyebab banyaknya pemain yang kurang suportif. Kurang tegasnya pengembang dalam mengatasi ini menjadi faktor utama dalam mudahnya *trash talking* itu berkembang serta perlu juga orang tua yang memantau anaknya dalam bermain sebuah gim. *Trash talking* tidak mengenal umur baik itu anak kecil hingga orang dewasa, perlunya tindakan yang tegas agar kedepannya tidak terlalu berdampak buruk bagi individu maupun kepada masyarakat luas.

Pihak pengembang gim harus dapat lebih memahami dengan dampak yang diberikan oleh *trash talking* karena hal tersebut dapat mempengaruhi bagaimana gim itu dapat diminati oleh masyarakat luas.

6. DAFTAR PUSTAKA

Buku;

Parsons, Talcott. 1951. The Social System.
Glencoe : The Free Press

Internet;

Primartantyo, Ukki. 2012. Kecanduan Game
Online Anak Bisa Kriminal diakses
melalui
<http://www.tempo.co/read/news/2012/07/01/108414065/Kecanduan-Game-Online-AnakBisaKriminal>.

Hartono, Tegus. 2019. Perkembangan
Game Online Di Indonesia diakses
melalui
<http://www.pulsagram.com/blog/perkembangan-game-online-di-indonesia/>

Jurnal;

Gelgel, Ni Made Ras Amanda., I Gusti
Ngurah Oka, Pradipta Ade Devia.
2017. Prilaku Trash-Talking
Remaja Dalam Game Online
Dota2. E-Jurnal Medium, 1(1). 2-4.

Skripsi;

Rosa, Gemala Santri. 2016. Pengaruh
Game Online Terhadap
Mahasiswa. Skripsi. Depok:
Universitas Gundharma.