

## Bahasa *Trash Talking* dalam Komunikasi Antar Pemain Mobile Legends: Bang Bang Melalui Pendekatan Sociolinguistik

Riska Fajriana<sup>1</sup>□, Asep Abbas Abdullah<sup>2</sup>  
Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya<sup>1,2</sup>

□ E-mail: [riskafajriana97@gmail.com](mailto:riskafajriana97@gmail.com)

### Abstract:

As time goes by, technology and online games have become part of modern life because they can change the way we interact, learn, and have fun. One of the games that is currently popular is Mobile Legends: Bang Bang. Not only as entertainment, online games have now also developed into a platform for learning, competing, and even earning income. However, this game is also widely misused by individuals to engage in trash talking behavior. This study aims to examine the use of trash talking language that is often used by Mobile Legends: Bang Bang game players in the form of harsh words, taunts or curses. This study uses a descriptive qualitative method with data collection techniques through observation and participant interviews. The data sources in this study were 5 participants with age criteria of 18 to 23 years. The results of the study showed that there was trash talking which was classified into 5 types, namely animals, traits, nouns, sexuality, and general.

**Keywords:** Online game; Sociolinguistics; Trash Talking

### Abstrak:

Seiring berkembangnya zaman, teknologi dan *game online* telah menjadi bagian dari kehidupan modern karena dapat mengubah cara kita berinteraksi, belajar, dan bersenang-senang. Salah satu game yang sedang populer saat ini yaitu Mobile Legends: Bang Bang. Tidak hanya menjadi hiburan, *game online* kini juga berkembang menjadi platform untuk belajar, berkompetisi, dan bahkan mencari penghasilan. Namun di game ini juga banyak disalahgunakan oleh oknum untuk melakukan perilaku *trash talking*. Penelitian ini bertujuan untuk menelaah penggunaan bahasa *trash talking* yang seringkali digunakan para pemain game Mobile Legends: Bang Bang berupa kata kasar, ejekan ataupun umpatan. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data secara observasi dan wawancara partisipan. Sumber data dalam penelitian ini berjumlah 5 partisipan dengan kriteria umur 18 hingga 23 tahun. Hasil penelitian menunjukkan adanya *trash talking* yang digolongkan menjadi 5 jenis yakni hewan, sifat, kata benda, seksualitas, dan umum.

**Kata kunci:** Game Online; Sociolinguistik; Trash Talking

## PENDAHULUAN

Sekarang ini, Mobile Legends: Bang Bang telah menjadi sebuah game online populer bergenre MOBA (Multiplayer Online Battle Arena) yang dirilis pada tahun 2016. Game ini telah menarik jutaan pemain dari berbagai belahan dunia, termasuk di Indonesia. Mobile

Legends: Bang Bang banyak digemari oleh masyarakat karena dapat dimainkan melalui handphone sehingga memudahkan mereka untuk memainkannya. *Game online* merupakan salah satu jenis permainan elektronik yang dapat dimainkan oleh banyak pemain secara bersamaan di komputer, handphone, laptop, dan perangkat game lainnya (Surbakti, 2019) Bagi sebagian orang, khususnya pelajar atau remaja *game online* menawarkan cara hidup baru, karena pada dasarnya setiap orang suka bermain untuk mengalihkan rasa bosan terhadap aktivitas yang padat.

Mobile Legends: Bang Bang adalah sejenis game pertarungan online di mana dua tim yang terdiri dari lima pemain bertanding di dalam satu arena. Tujuan utama masing-masing tim adalah mempertahankan tower/markas yang dimilikinya. Jika markas lawan dapat dihancurkan dan tidak ada yang tersisa sama sekali, mereka akan dinyatakan sebagai pemenang. Sehingga setiap pemain harus memahami peran masing-masing dan bekerja sama dengan tim untuk menyusun strategi agar dapat mengalahkan tim lawan. Dibalik keseruannya, game ini juga memunculkan berbagai isu yang mengkhawatirkan dalam konteks sosial, psikologis, dan pendidikan. Pertama, mengenai dampak kecanduan game di kalangan remaja. Banyak pemain mengorbankan waktu belajar, beristirahat, dan berinteraksi sosial secara langsung. Kedua, durasi permainan yang sering kali lama serta sistem reward dan ranking, menjadikan banyak pemain kesulitan untuk berhenti bermain, yang pada akhirnya mempengaruhi produktivitas mereka dalam kegiatan sehari-hari. Ketiga, menjadikan Mobile Legends sebagai salah satu kompetisi global sehingga membuka peluang karir baru bagi pemain profesional, namun juga menciptakan tekanan sosial dan ekspektasi yang tinggi, terutama bagi pemain muda yang bercita-cita menjadi atlet esports.

Dari sekian banyak fitur yang tersedia di Mobile Legends, salah satu yang menarik yakni fitur *Voice Chat*, *Chatting* dan *Quick Chat Response*. Dengan fitur tersebut para pemain dapat berkomunikasi dengan pemain lainnya. Karena melibatkan komunikasi antara dua orang atau lebih di internet, sehingga dapat digolongkan sebagai komunikasi virtual. (Agus M.Hardjana, 2016: 15) berpendapat bahwa komunikasi adalah kegiatan dimana seseorang mengirim pesan kepada orang lain melalui media tertentu, menerimanya, dan kemudian menanggapi pembuat pesan. Fitur yang tersedia dalam game, baik yang berbentuk chat maupun voice chat, memungkinkan pemain dapat berkomunikasi dengan rekan setim atau lawan ketika ingame. Sayangnya, interaksi ini tidak selalu positif karena fitur ini sering kali digunakan untuk menyampaikan pesan-pesan yang tidak sportif, menyalahkan, atau bahkan memprovokasi lawan. Sistem ranking dan statistik yang sangat kompetitif juga bisa menjadi

pemicu utama. Tekanan untuk menang dan menjaga point sering kali membuat pemain merasa frustrasi, terutama ketika hasil pertandingan tidak sesuai harapan yang kemudian diluapkan melalui *trash talking*. Pemain yang baru bermain seringkali menjadi sasaran empuk *trash talking* dari pemain yang lebih berpengalaman karena dianggap *noob*.

*Trash talking* merupakan perilaku berbicara kepada lawan dengan cara yang menyinggung, menghina, atau provokatif yang pada akhirnya dapat menjatuhkan mental lawan secara verbal maupun non verbal (Putri, Hamiyati, & Deriza, 2020). *Trash talking* sendiri menjadi suatu hal yang biasa dalam game online terutama Mobile Legends. *Trash talking* biasanya digunakan oleh pemain untuk menakut-nakuti atau mengubah pola pikir lawan mereka. Di sisi lain, tindakan ini sering kali mengakibatkan masalah yang lebih serius termasuk pelecehan verbal, perselisihan di antara pemain, dan perpecahan dalam tim. Menurut (Conmy, 2018:75) *Trash talking* merupakan bentuk komunikasi lisan yang dilakukan dengan sengaja untuk motivasi pribadi yang negatif maupun positif, *trash talking* dapat bermanfaat jika dapat menginspirasi dan membuat orang lain senang, tetapi buruk jika dapat menimbulkan kekacauan dan menimbulkan ancaman. Selain itu, saling mengejek juga dapat terjadi di dalam tim. Pemain yang kesal dengan cara rekan setimnya bermain sering kali menggunakan bahasa yang merendahkan atau menghina untuk mengekspresikan rasa frustrasinya. Hal ini dapat menyebabkan rusaknya keharmonisan tim, menurunnya kerja sama tim atau bahkan keinginan pemain untuk AFK (Away From Keyboard) di tengah permainan. Di sisi lain, beberapa orang menganggap *trash talking* sebagai bagian dari persaingan yang ketat dan sebagai bumbu dalam permainan.

*Trash talking* sering digunakan untuk mengekspresikan dominasi atau intimidasi. Dalam konteks Mobile Legends, dapat dilihat bagaimana pemain menggunakan bahasa untuk memengaruhi mental lawan, menunjukkan kekuasaan, atau bahkan membangun identitas dalam komunitas game. Peneliti memilih untuk menganalisis perilaku *trash talking* karena perilaku ini membuka jendela untuk memahami hubungan sosial dan psikologis dalam komunitas game online yang sangat kompetitif. Penelitian ini sangat menarik untuk dilakukan karena *trash talking* dapat dilihat dalam dua sudut pandang yang kontras yakni sebagai alat strategi psikologis untuk menjatuhkan mental lawan untuk meraih kemenangan dan sebagai perilaku yang berpotensi merusak hubungan antar pemain serta kualitas pengalaman bermain. Untuk itu peneliti ingin memastikan seberapa sering *trash talking* yang terjadi dan menggali lebih dalam tentang penyebab di balik *trash talking* serta dampaknya bagi individu dan tim.

Penelitian ini juga sangat penting untuk dilakukan karena banyak player yang masih kesulitan dalam mengatasi perilaku *trash talking* tersebut.

## KAJIAN PUSTAKA

Penelitian mengenai perilaku *trash talking* sebelumnya telah banyak ditemukan, namun untuk mencegah adanya duplikasi, sangat penting bagi peneliti untuk menggabungkan penelitian terdahulu. Beberapa penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penelitian ini, sebagai berikut:

Penelitian pertama dilakukan oleh Mia Ambarwati dkk (2022) berjudul "*Trash-Talking Pemain Mobile Legends: Bang Bang Mahasiswa FKIP UNS*". Hasil dari penelitian tersebut ditemukan adanya *trash talking* yang dilakukan mahasiswa FKIP UNS dibedakan menjadi empat kategori yaitu kategori kecerdasan, kategori seks, kategori hewan dan kategori umum. Meskipun kedua penelitian ini memiliki kesamaan dalam objek dan metode, namun juga ditemukannya sebuah perbedaan pada kedua penelitian ini yaitu sumber data yang dijadikan partisipan, penelitian yang dilakukan Mia dkk menggunakan 5 partisipan dengan kriteria mahasiswa FKIP UNS, sedangkan penelitian ini menggunakan 5 partisipan dengan kriteria umur 18 hingga 23 tahun. Selain penelitian ini adapun penelitian berikut.

Penelitian kedua yang dilakukan oleh Ryan Arif Noor Cahyadi dkk (2023) berjudul "*Trash Talking pada Game Super-Sus dan Cara Penanggulangannya*". Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa penyebab pemain melakukan *trash talking* yakni terpengaruh oleh pemain lain, membela diri sendiri dan emosi sesaat. Berdasarkan uraian di atas perbedaan diantara kedua penelitian ini yakni objek yang diteliti, metode dan pendekatan yang digunakan. Persamaannya terletak pada kajian yang diteliti yakni *trash talking*. Selain penelitian ini adapun penelitian berikut.

Penelitian ketiga yang dilakukan oleh Citrani Eka Lamda Nur dkk (2022) berjudul "*Analisis Fenomena Trash Talking Pada Game Online Mobile Legends*". Hasil ini mengungkapkan bahwa fenomena *trash talking* yang terjadi akibat emosi para pemain, *trash talking* tidak hanya terjadi pada pemain dewasa, namun anak dibawah umur dan ketidakefektifan yang dibuat developer sehingga menyebabkan *cyberbullying*. Meskipun kedua penelitian ini memiliki kesamaan dalam objek dan kajian yang diteliti, namun ditemukan juga perbedaan diantara kedua penelitian ini yaitu pendekatan yang digunakan dan tujuan penelitian. Adapun penelitian lain sebagai berikut.

Penelitian keempat yang dilakukan oleh Adam Achmad Fadillah (2022) berjudul "*Konsep Diri Pelaku Trash-Talking Di Game League of Legend: Wildrift*". Berdasarkan hasil

temuan, dapat dikatakan bahwa perilaku *trash talking* yang dilakukan pelaku digunakan sebagai pengekspresian diri untuk meluapkan rasa emosi. Meskipun kedua penelitian tersebut memiliki kesamaan dalam metode dan kajian diteliti, namun ditemukan juga beberapa perbedaan diantara kedua penelitian ini yakni objek yang diteliti, teori yang digunakan, tujuan penelitian serta sumber data yang dijadikan partisipan. Selain penelitian ini adapun penelitian berikut.

Penelitian kelima yang dilakukan oleh Megan Febry Wibowo (2020) berjudul “*Trash Talking Dalam Game Online PUBG Mobile (Studi Deskriptif Kualitatif Player PUBG Mobile)*”. Berdasarkan hasil temuan, pemain *PUBG Mobile* melakukan perilaku *trash talking* karena merasa bosan, emosi, menonjolkan ego, dan sekadar hiburan. Karena *trash talking* sendiri dinilai sudah menjadi budaya dalam *PUBG Mobile* dan dianggap biasa saja. Berdasarkan ulasan tersebut perbedaan diantara kedua penelitian ini yakni pemilihan game yang akan dikaji sebagai objeknya, pendekatan yang digunakan dan sumber data yang dijadikan partisipan.

Dalam beberapa komunitas gaming, *trash talking* dianggap sebagai hal yang normal dilakukan. Hal ini menimbulkan perdebatan tentang apakah *trash talking* merupakan bagian dari identitas gamer atau malah merusak citra positif komunitas game. Topik ini menarik untuk dibahas karena memunculkan pertanyaan tentang batas antara *trash talking* yang dianggap sebagai candaan dan *trash talking* yang melewati batas sehingga berubah menjadi pelecehan verbal atau serangan pribadi. Hal ini menarik karena melibatkan pemahaman tentang etika bermain dan kapan sebuah perilaku dianggap berlebihan.

Berdasarkan telaah latar belakang di atas, dapat diuraikan mengenai rumusan masalahnya, sebagai berikut (1) Seberapa sering penggunaan bahasa *trash talking* yang diucapkan pemain game *Mobile Legends: Bang Bang* ketika bermain?. (2) Apa saja penyebab dan dampak pemain mengeluarkan bahasa *trash talking* ketika bermain *Mobile Legends: Bang Bang*?. Setelah adanya rumusan masalah yang diuraikan di atas, adanya penelitian bertujuan sebagai berikut (1) Untuk mengetahui seberapa sering penggunaan bahasa *trash talking* yang dilontarkan pemain game *Mobile Legends: Bang Bang*. (2) Untuk mengetahui penyebab dan dampak yang diterima oleh pemain.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif. Penelitian kualitatif berpusat pada pemahaman menyeluruh terhadap suatu isu dan menekankan pentingnya meneliti

keadaan alami objek, dimana peneliti berperan sebagai kunci dalam penelitiannya (Sugiyono, 2015). Penelitian ini menggunakan metode fenomenologi, yang merupakan teknik untuk mengeksplorasi bagaimana seseorang memahami suatu situasi (Smith et al., 2009). Tujuan penelitian fenomenologi adalah untuk memahami dan memberikan interpretasi tentang pengalaman yang dialami seseorang sepanjang hidup mereka, termasuk interaksi dengan individu lain dan lingkungan sekitarnya.

Teknik pengumpulan data dilakukan secara observasi dan wawancara partisipan. Data yang dikumpulkan berupa bahasa trash talking yang dikeluarkan oleh pemain Mobile Legends. Sumber data dalam penelitian ini berjumlah 5 partisipan yang ditentukan menggunakan teknik purposive sampling dengan kriteria berikut: (1) Partisipan berumur 18 hingga 23 tahun baik laki-laki maupun perempuan, (2) Partisipan merupakan pemain aktif Mobile Legends, dan (3) Partisipan minimal mencapai rank mytic dalam Mobile Legends.

Teknik analisis data yang digunakan yakni kualitatif dengan cara memaknai trash talking yang diucapkan partisipan ketika bermain Mobile Legends menggunakan metode analisis deskriptif. Analisis data kualitatif bersifat induktif, yakni suatu analisis berdasarkan data yang diperoleh dan dikembangkan menjadi sebuah hipotesis.

## PEMBAHASAN

Mobile Legends: Bang Bang (MLBB) merupakan salah satu game online yang menempati peringkat teratas sebagai game toxic karena memiliki banyak pemain yang sering menggunakan kata-kata kasar, sumpah serapah, dan mengirim pesan kasar di kolom obrolan. Salah satu fitur yang dibuat oleh Moonton ini memang memudahkan antar pemain untuk berkomunikasi, namun fitur ini banyak disalahgunakan oleh pemain untuk melakukan *trash talking*. *Trash talking* yang dilakukan oleh setiap pemain tentunya memiliki penyebab dan tujuannya masing-masing. Untuk itu penulis mewawancarai 5 partisipan yang pernah melakukan *trash talking* ketika bermain Mobile Legends.

### A. Penggunaan Bahasa *Trash Talking* Pemain Mobile Legends

Hasil wawancara partisipan 1

Nama : RCM  
Jenis kelamin : Perempuan  
Umur : 19 Tahun  
Profesi : Mahasiswa  
Tanggal : 25 Agustus 2024

Pukul : 18.25

No	Wawancara	Hasil
1.	Berapa lama bermain Mobile Legends?	7 Tahun
2.	Suka bermain dalam mode apa?	Mode rank
3.	Jika bermain suka mengajak teman atau solo?	Solo
4.	Apakah kamu pernah melakukan trash talking ketika bermain?	Pernah
5.	Kata apa saja yang sering kamu ucapkan? dan berikan contohnya	Anjing, goblok, babi <ul style="list-style-type: none"><li>- Woi roam anjing bantu lah</li><li>- Bisa main mid ga babi?!</li><li>- Goblok banget anjing hypernya</li></ul>
6.	Kamu melakukan trash talking dengan alasan apa?	Player lain ngatain terlebih dahulu, kesal karena mainnya gak jelas
7.	Apakah kamu sering bertemu dengan player yang suka trash talking?	Sering
8.	Ketika bermain kamu banyak mengalami kekalahan atau kemenangan? Jika kalah terjadi karena apa?	Kalah. Mau berharap apa sama publik, kebanyakan player egois

Hasil wawancara partisipan 2

Nama : NN

Jenis kelamin : Perempuan

Umur : 18 Tahun

Profesi : Mahasiswa

Tanggal : 26 Agustus 2024

Pukul : 07.35

No	Wawancara	Hasil
1.	Berapa lama bermain Mobile Legends?	3 Tahun
2.	Suka bermain dalam mode apa?	Mode rank
3.	Jika bermain suka solo atau party?	Duo, trio dan party
4.	Apakah kamu pernah melakukan trash talking ketika bermain?	Pernah
5.	Kata apa saja yang sering kamu ucapkan? dan berikan contohnya	Anjing, dongo, bacot, nub <ul style="list-style-type: none"><li>- Turtle lah anjing</li><li>- Roam dongo, rotasi gold lah</li><li>- Banyak bacot anjing</li><li>- Exp nub</li></ul>
6.	Kamu melakukan trash talking dengan alasan apa?	Reflek karna annoying aja

7.	Apakah kamu sering bertemu dengan player yang suka trash talking?	Sering
8.	Ketika bermain kamu banyak mengalami kekalahan atau kemenangan? Jika kalah terjadi karena apa?	Tergantung, kalo party sering menang. Kalo duo atau trio sering kalah karna dapat player poke gak bisa main

### Hasil wawancara partisipan 3

Nama : FPP

Jenis kelamin : Laki-laki

Umur : 22 Tahun

Profesi : Mahasiswa

Tanggal : 26 Agustus 2024

Pukul : 08.28

No	Wawancara	Hasil
1.	Berapa lama bermain Mobile Legends?	4 Tahun
2.	Suka bermain dalam mode apa?	Mode rank dan magic chess
3.	Jika bermain suka mengajak teman atau solo?	Solo, tapi sering juga party
4.	Apakah kamu pernah melakukan trash talking ketika bermain?	Ya
5.	Kata apa saja yang sering kamu ucapkan? dan berikan contohnya	Pepek, tolol, tai, bajingan <ul style="list-style-type: none"> <li>- Jungler pepek mentok honor, bisa main kagak?!</li> <li>- Hapus aja itu ML tai</li> <li>- Exp ngebrawl buat apa? Join sini lah tolol</li> </ul>
6.	Kamu melakukan trash talking dengan alasan apa?	Karena pemain tersebut mempunyai skill yang tidak mumpuni sehingga membuat team menjadi kalah
7.	Apakah kamu sering bertemu dengan player yang suka trash talking?	Ya, sering sekali
8.	Ketika bermain kamu banyak mengalami kekalahan atau kemenangan? Jika kalah terjadi karena apa?	Kalah. Kurang chemistry dan kadang jika bermain trio bertemu duo bot.

### Hasil wawancara partisipan 4

Nama : RFH

Jenis kelamin : Laki-laki

Umur : 20 Tahun

Profesi :Pekerja

Tanggal : 26 Agustus 2024



Pukul : 17.31

No	Wawancara	Hasil
1.	Berapa lama bermain Mobile Legends?	6 Tahun
2.	Suka bermain dalam mode apa?	Mode rank
3.	Jika bermain suka mengajak teman atau solo?	Solo
4.	Apakah kamu pernah melakukan trash talking ketika bermain?	Pernah sesekali
5.	Kata apa saja yang sering kamu ucapkan? dan berikan contohnya	Bodoh, bangke, cok - Maju lah cok - Bodoh banget ini marksman nya
6.	Kamu melakukan trash talking dengan alasan apa?	Karena gw udah serius ketika bermain tapi team ada aja yang ngetroll. Yang seharusnya game itu bikin happy malah bikin pusing gara-gara teamnya. Gw kalo main selalu pingin menang karena kemenangan itu bisa bikin hati gw senang, bisa jadi juga itu cara gw ngelampiasin masalah yang ada di hidup gw ke game tersebut.
7.	Apakah kamu sering bertemu dengan player yang suka trash talking?	Bukan sering lagi, tapi pasti
8.	Ketika bermain kamu banyak mengalami kekalahan atau kemenangan? Jika kalah terjadi karena apa?	Kalah. Faktor dari team yang sulit diajak Kerjasama dan tidak paham untuk bermain

Hasil wawancara partisipan 5

Nama : AGR

Jenis kelamin : Laki-laki

Umur : 21 Tahun

Profesi : Pekerja

Tanggal : 26 Agustus 2024

Pukul : 19.38

No	Wawancara	Hasil
1.	Berapa lama bermain Mobile Legends?	5 Tahun
2.	Suka bermain dalam mode apa?	Mode rank
3.	Jika bermain suka mengajak teman atau solo?	Party, sesekali duo atau trio
4.	Apakah kamu pernah melakukan trash talking ketika bermain?	Pernah
5.	Kata apa saja yang sering kamu ucapkan? dan berikan contohnya	Jancok, ngentot, babi, bangsat - Jancok buff gue dicuri - Kalo main kek bot gausa main babi, mending tidur aja dek

		- Setor nyawa mulu ngentot
6.	Kamu melakukan trash talking dengan alasan apa?	Karena tim nya bodoh
7.	Apakah kamu sering bertemu dengan player yang suka trash talking?	Sering
8.	Ketika bermain kamu banyak mengalami kekalahan atau kemenangan? Jika kalah terjadi karena apa?	Menang kalau party. Kalau duo atau trio seringnya kalah gara-gara publik sok-sokan tapi gak bisa main.

Berdasarkan hasil wawancara mengenai *trash talking* yang dilakukan pemain Mobile Legends menunjukkan jika banyak variasi kata umpatan yang digunakan. Umpatan merupakan curahan hati penutur yang berdasar pada fungsi bahasa yang diungkapkan secara spontan oleh pembicara (Almajid, 2019) Selanjutnya kata *trash talking* yang telah ditemukan akan dibedakan menjadi 5 jenis yakni hewan, sifat, kata benda, seksualitas, dan umum.

## • Hewan

Hewan merupakan makhluk hidup yang termasuk dalam kingdom animalia dan umumnya dapat bergerak secara aktif. Hubungan antara hewan dan manusia sangat erat dan kompleks di sepanjang sejarah. Dalam konteks *trash talking*, nama hewan seringkali digunakan oleh pemain Mobile Legend untuk mengumpati lawan karena memiliki berbagai karakteristik yang dihubungkan dengan perilaku manusia, baik secara positif maupun negatif. Banyak hewan yang diasosiasikan dengan sifat atau perilaku tertentu yang sering digunakan manusia untuk menggambarkan perilaku orang lain. Berikut nama hewan yang sering diucapkan oleh pemain berdasarkan hasil wawancara.

### 1. Anjing

Anjing merupakan hewan mamalia yang memiliki berbagai ukuran, bentuk, ras yang dikembangkan untuk berbagai tujuan seperti berburu, penjagaan, pendamping atau pekerjaan lainnya. Anjing memiliki penciuman dan pendengaran yang tajam sehingga sering menjadi peran penting dalam hidup manusia karena kemampuannya dalam berinteraksi dan berkomunikasi. Kata anjing sering digunakan di Mobile Legends karena dianggap memiliki konotasi negatif. Anjing sering dianggap sebagai hewan yang hina, kotor, atau tidak berharga. Dalam konteks *trash talking*, menyebut seseorang “anjing” adalah cara untuk merendahkan atau menghina orang tersebut dengan memiripkan sesuatu yang dianggap rendah dan tak berharga.

Contoh:

- “Woi roam **anjing** bantu lah”
- “Turtle lah **anjing**”

Pada kalimat tersebut terlihat bahwa kata “anjing” digunakan oleh pemain karena merasa kesal dengan tim. Dari segi bahasa, “anjing” adalah kata yang singkat, keras dan mudah diucapkan, sehingga cukup berdampak secara emosional dalam percakapan yang cepat. Dalam situasi di mana pemain merasa kesal atau tertekan, kata-kata yang kasar dan ofensif seperti "anjing" sering digunakan untuk melampiaskan emosi. Kekalahan, kegagalan, atau frustrasi dalam game dapat memicu reaksi emosional yang kemudian diekspresikan melalui *trash talking*, di mana istilah "anjing" menjadi alat untuk mencemooh lawan atau bahkan rekan tim.

## 2. Babi

Babi merupakan hewan omnivora, yang berarti mereka dapat memakan tumbuhan dan hewan lain. Babi memiliki tubuh yang gemuk, moncong panjang, dan kaki pendek. Namun, dalam beberapa budaya dan agama, seperti Islam dan Yahudi, babi dianggap haram atau najis, sehingga daging babi tidak dikonsumsi.

Contoh:

- “Bisa main mid ga **babi**!?”
- “Kalo main kek bot gausa main **babi**, mending tidur aja dek”

Pada kalimat tersebut terlihat jika kata “babi” digunakan oleh pemain karena merasa emosi dengan rekan timnya. Dalam bahasa Indonesia, kata "babi" sering dipakai sebagai bentuk *trash talking* yang ditujukan untuk merendahkan atau mengejek seseorang, menunjukkan betapa negatifnya citra hewan ini dalam pandangan banyak orang. Babi sering dimiripkan dengan sifat-sifat seperti kotor, rakus, atau malas. Ini membuat babi menjadi simbol yang kuat untuk menggambarkan seseorang yang dianggap tidak bertanggung jawab, lambat, atau tidak memiliki kemampuan yang diharapkan. Dalam Mobile Legends, pemain yang melakukan kesalahan, bermain buruk, atau dianggap tidak kompeten sering kali dihina dengan sebutan "babi" sebagai cara untuk mengekspresikan rasa frustrasi atau kekecewaan terhadap pemain tersebut. Penggunaan kata "babi" sebagai umpatan bukan hanya terbatas pada *game online*, tetapi sudah menjadi bagian dari bahasa sehari-hari di beberapa masyarakat. Istilah ini sering muncul, terutama ketika seseorang sedang marah atau frustrasi. Karena itu, ketika pemain merasa marah atau frustrasi saat bermain game, mereka cenderung

menggunakan kata-kata yang sudah biasa mereka dengar dalam konteks kehidupan sehari-hari untuk mengekspresikan emosi mereka.

- **Kata Sifat**

Sifat adalah karakteristik atau ciri-ciri yang melekat pada seseorang, makhluk hidup, benda, atau fenomena tertentu yang membedakannya dari yang lain. Sifat bisa merujuk pada aspek fisik, kepribadian, perilaku, atau atribut lainnya yang dapat diamati atau dirasakan. Sifat adalah komponen penting dalam memahami perbedaan dan interaksi antara berbagai entitas di dunia.

1. **Goblok**

Goblok adalah istilah dalam bahasa Indonesia yang digunakan sebagai kata makian atau ejekan untuk menggambarkan seseorang yang dianggap bodoh, tidak cerdas, atau melakukan kesalahan yang jelas. Kata ini memiliki konotasi negatif dan biasanya digunakan dalam konteks informal atau ketika seseorang merasa frustrasi atau marah terhadap perilaku orang lain. Penggunaan kata "goblok" bisa dianggap sangat kasar dan ofensif, tergantung pada konteks dan hubungan antara orang-orang yang terlibat dalam percakapan.

Contoh:

- **“Goblok banget anjing hypernya”**

Pada kalimat di atas terlihat bahwa kata goblok digunakan oleh pemain ketika kesal dengan rekan timnya yang memakai jungler. Karena di dalam Mobile Legends, peran paling penting untuk dapat memenangkan pertandingan dipegang oleh jungler/hyper. Penggunaan istilah “goblok” ini sering kali ditujukan kepada pemain lain yang dianggap melakukan kesalahan fatal atau bermain dengan buruk, sehingga berkontribusi pada kegagalan tim. Ketika satu anggota tim merasa bahwa timnya tidak berfungsi dengan baik, mereka akan menggunakan kata "goblok" untuk mengekspresikan ketidakpuasan terhadap keputusan atau tindakan rekan tim. Ini sering kali bertujuan untuk mendorong perubahan perilaku, meskipun bisa juga memperburuk suasana.

2. **Bodoh**

Bodoh adalah istilah yang digunakan untuk menggambarkan seseorang yang dianggap tidak cerdas, kurang pengetahuan, atau tidak mampu berpikir dengan baik. Kata ini sering digunakan sebagai bentuk penghinaan atau ejekan, dan dapat merujuk pada tindakan, keputusan, atau pemikiran yang dianggap tidak logis atau tidak bijaksana. Penggunaan kata

"bodoh" biasanya memiliki konotasi negatif dan bisa dianggap sangat ofensif, terutama jika digunakan dalam konteks yang merendahkan. Istilah "bodoh" sering digunakan untuk mengekspresikan frustrasi terhadap seseorang yang melakukan kesalahan atau berperilaku dengan cara yang dianggap kurang pintar.

Contoh:

- “**Bodoh** banget ini marksman nya”

Pada kalimat tersebut terlihat bahwa kata “bodoh” digunakan oleh pemain ketika merasa emosi kepada user marksman, karena posisi penting ketika late game dipegang oleh marksman untuk mencarry game. Namun jika di awal game sudah feed, maka akan susah untuk membalikkan keadaan. Pemain mengucapkan kata “bodoh” karena frustrasi terhadap tindakan rekan tim yang dianggap tidak logis atau ceroboh dan sering kali menggunakan kata ini untuk mengejek atau merendahkan mereka. Menggunakan istilah "bodoh" untuk menghina atau mengejek lawan atau rekan tim dapat memberikan rasa dominasi atau kekuatan psikologis kepada pemain yang mengucapkannya. Ini adalah bentuk *trash talking* yang bertujuan untuk mengganggu konsentrasi dan melemahkan mental mereka.

### 3. Tolol

Tolol adalah istilah dalam bahasa Indonesia yang digunakan untuk merujuk pada seseorang yang dianggap bodoh, tidak cerdas, atau tidak mampu berpikir dengan baik. Kata ini sering digunakan sebagai penghinaan atau ejekan dalam konteks informal, mirip dengan kata bodoh atau goblok. “Tolol” sering digunakan ketika seseorang melakukan kesalahan yang dianggap sangat konyol atau tidak masuk akal. Istilah ini juga dapat digunakan dalam konteks yang lebih ringan atau humoris, meskipun tetap berpotensi menyinggung. Penggunaan kata ini dapat menciptakan ketegangan dalam komunikasi, terutama jika diucapkan dengan nada yang kasar.

Contoh:

- “Exp ngebrawl buat apa? Join sini lah **tolol**.”

Dalam kalimat tersebut terlihat jika pemain merasa kesal dengan timnya yang berada di exp lane karena tidak pernah join ketika ada war. Kata "tolol" memiliki makna yang jelas dan sangat negatif, merujuk pada ketidakcerdasan atau kebodohan. Dalam Mobile Legends, istilah ini sering digunakan untuk mengejek pemain yang dianggap melakukan kesalahan, membuat keputusan yang buruk, atau bermain dengan cara yang dianggap tidak cerdas. Jika seorang pemain melihat atau mendengar orang lain menggunakan kata "tolol", mereka

mungkin terpengaruh untuk meniru penggunaan istilah tersebut. Penggunaan kata ini sering kali menjadi kebiasaan di dalam komunitas game tertentu, yang terus berlanjut di antara pemain.

#### 4. Dongo

Dongo adalah istilah dalam bahasa Indonesia yang digunakan untuk menggambarkan seseorang yang dianggap bodoh, tidak cerdas, atau konyol. Kata ini sering dipakai sebagai ejekan atau umpatan dalam percakapan sehari-hari, mirip dengan istilah bodoh atau tolol. Meskipun dapat digunakan dalam situasi yang lebih santai atau bercanda, kata ini tetap memiliki konotasi negatif dan bisa dianggap menghina, tergantung pada konteks dan hubungan antara orang-orang yang terlibat.

Contoh:

- “Roam **dongo**, rotasi gold lah.”

Pada kalimat tersebut terlihat jelas bahwa pemain mengucapkan kata dongo dikarenakan kesal oleh rekan tim yang bermain tank. Marksman yang berada di gold lane merasa tidak pernah dibantu oleh tank sehingga menjadi feed karena sering di gank oleh lawan. "Dongo" memiliki makna yang merendahkan, merujuk pada kebodohan atau konyolnya seseorang. Kata "dongo" sering digunakan untuk mengungkapkan ketidakpuasan terhadap kinerja orang lain. Jika seorang rekan tim melakukan kesalahan besar, pemain lain mungkin menggunakannya untuk menunjukkan frustrasi mereka dan mengecam tindakan tersebut. Di banyak komunitas game, *trash talking* telah menjadi bagian dari budaya yang diterima. Penggunaan kata-kata kasar dan ejekan, termasuk "dongo," sering dianggap sebagai cara untuk bersenang-senang dan bersaing, meskipun kadang bisa menjadi sangat ofensif.

#### 5. Bacot

Bacot adalah istilah dalam bahasa Indonesia yang digunakan untuk merujuk pada percakapan atau pembicaraan yang dianggap berlebihan, tidak relevan, atau mengganggu. Istilah ini sering digunakan dalam konteks informal dan dapat merujuk pada seseorang yang banyak bicara tanpa substansi atau yang terus-menerus mengeluh dan menyuarakan pendapatnya secara berlebihan. Dalam beberapa kasus, kata "bacot" juga dapat digunakan untuk menggambarkan perilaku seseorang yang suka menginterupsi atau berbicara tanpa memberi kesempatan kepada orang lain untuk berbicara. Bacot seringkali memiliki konotasi negatif. Seseorang yang dianggap "bacot" mungkin dicap sebagai orang yang tidak memiliki

pengetahuan atau pemahaman yang cukup tentang topik yang dibicarakannya, tetapi tetap bersikeras untuk berpendapat.

Contoh:

- “**Bacot** banget sih lu, main tinggal main.”

Kalimat diatas menjelaskan jika pemain merasa terganggu dengan pemain lain yang berbicara tanpa henti namun tidak ada kontribusinya dalam tim dan justru membuat hilang fokus. Dalam Mobile Legends istilah "bacot" sering digunakan untuk menyebut pemain atau pengguna yang terlalu aktif berbicara di chat, baik untuk mengeluh, menggoda, atau sekadar bercanda. Penggunaan kata ini dapat menciptakan atmosfer yang lebih santai, tetapi juga dapat memicu konflik jika dianggap mengganggu atau tidak menghormati pemain lain. Namun, ketika dalam situasi yang menegangkan dan seorang pemain merasa frustrasi dengan rekan tim yang banyak berbicara atau mengeluh tanpa memberikan kontribusi yang berarti, mereka mungkin akan menggunakan kata "bacot" untuk mengekspresikan ketidakpuasan. Kata "bacot" juga bisa digunakan untuk mengalihkan perhatian mereka agar lebih fokus pada permainan. Ini menjadi cara untuk mengingatkan rekan tim bahwa mereka seharusnya lebih memperhatikan strategi dan tindakan daripada berbicara tanpa henti.

## 6. Nub/Noob

Noob adalah istilah yang berasal dari bahasa Inggris, sering digunakan dalam *game online* dan komunitas online. Kata ini merupakan kependekan dari "newbie" atau "new boy", yang merujuk pada seseorang yang masih baru atau tidak berpengalaman dalam suatu aktivitas atau permainan tertentu.

Contoh:

- “Mid nya **noob** banget asli, uninstall aja dek sekolah yang bener.”

Kata diatas menjelaskan ketika pemain merasa emosi dengan pemain lain yang berada di mid lane karena skill nya yang masih dibawah rata-rata dan menyebabkan tim merasa kesulitan menghadapi lawan. Dalam Mobile Legends, istilah "noob" sering digunakan oleh pemain berpengalaman untuk mengejek pemain baru yang melakukan kesalahan atau tidak memahami strategi permainan. Ini bisa menciptakan suasana yang negatif dalam komunitas game, meskipun terkadang juga bisa menjadi cara bagi pemain lama untuk memberikan informasi atau saran kepada pemain baru. Sisi lain, "noob" sering digunakan secara merendahkan atau ejekan untuk menunjukkan bahwa seseorang melakukan kesalahan yang konyol atau tidak cerdas dalam permainan. Dalam konteks ini, kata ini bisa dianggap sebagai

umpatan yang bisa menyakitkan, terutama jika ditujukan kepada pemain yang berusaha tetapi masih belajar

## 7. Bajingan

Bajingan adalah istilah dalam bahasa Indonesia yang biasanya digunakan untuk merujuk kepada seseorang yang dianggap jahat, licik, atau tidak bermoral. Istilah ini seringkali mengandung konotasi negatif dan digunakan untuk mengecam perilaku seseorang yang tidak etis atau berbuat salah. Kata "bajingan" ini juga digunakan untuk mengekspresikan kemarahan atau ketidakpuasan terhadap tindakan seseorang yang dianggap merugikan orang lain. Dalam komunikasi sehari-hari, kata "bajingan" sering digunakan sebagai umpatan atau ejekan. Ketika seseorang merasa dikhianati atau diperlakukan secara tidak adil, mereka mungkin merasa perlu menggunakan kata ini untuk mengekspresikan kemarahan mereka dengan lebih kuat.

Contoh:

- **"Bajingan** lo semua! Gue kayak main sendiri."

Kalimat tersebut terlihat bahwa pemain merasa sangat emosi dengan tim yang dimilikinya. Permainan yang awalnya 5 vs 5 menjadi seperti 1 vs 9 dikarenakan timnya yang tidak bisa bermain, ini biasanya terjadi ketika kita bermain solo dan bertemu tim *random*. Istilah "bajingan" sering digunakan sebagai cara untuk merendahkan atau mengejek pemain lain, baik itu lawan maupun rekan tim. Penggunaan istilah ini dapat menciptakan suasana kompetitif, di mana pemain merasa bebas untuk mengekspresikan emosi mereka. Ketika seorang pemain merasa bahwa strategi tim tidak berjalan dengan baik atau ada pemain yang tidak berkontribusi, mereka mungkin menggunakan istilah "bajingan" untuk menunjukkan ketidakpuasan. Ini menjadi cara untuk mengkritik perilaku pemain lain yang dianggap egois atau tidak peduli terhadap tim.

### ● **Kata Benda**

Benda adalah istilah yang merujuk kepada segala sesuatu yang memiliki bentuk fisik dan dapat dipersepsikan oleh panca indera, seperti dilihat, diraba, atau didengar. Dalam konteks fisik, benda memiliki massa dan volume, yang membuatnya dapat diukur dan dikelompokkan berdasarkan berbagai karakteristik. Setiap benda memiliki sifat-sifat tertentu, seperti berat, bentuk, dan warna, yang dapat digunakan untuk mengidentifikasinya dan membedakannya dari benda lainnya. Berikut umpatan jenis kata benda yang berada di Mobile Legends.



## 1. Tai

Tai adalah istilah yang merujuk pada kotoran yang dihasilkan oleh hewan, termasuk manusia, sebagai hasil dari proses pencernaan. Dalam konteks biologis, tai merupakan sisa makanan yang tidak dicerna dan dibuang dari tubuh. Istilah ini biasanya digunakan untuk menggambarkan kotoran hewan, tetapi juga dapat merujuk pada kotoran manusia dalam konteks yang lebih vulgar atau informal. Dalam banyak budaya, pembicaraan tentang tai sering kali dianggap tabu atau tidak sopan, meskipun ada juga konteks di mana pembicaraan ini bisa menjadi hal yang wajar.

Contoh:

- “Hapus aja itu ML **tai**.”

Kalimat tersebut terlihat jika pemain menyuruh untuk menghapus aplikasi Mobile Legends nya kepada pemain lain karena cara bermainnya yang tidak bagus. Kata "tai" sendiri memiliki makna yang merendahkan dan kotor, sehingga sering digunakan untuk mengekspresikan kemarahan atau frustrasi terhadap pemain lain yang dianggap melakukan kesalahan atau tindakan bodoh. Permainan seperti Mobile Legends sering kali melibatkan tekanan emosional yang tinggi. Saat situasi tidak berjalan sesuai harapan, pemain mungkin merasa frustrasi dan menggunakan kata "tai" untuk melampiaskan perasaan negatif tersebut. Ini menjadi cara cepat untuk mengekspresikan kemarahan.

### ● **Seksualitas**

Seksualitas adalah konsep yang mencakup aspek-aspek biologis, psikologis, sosial, dan budaya yang berkaitan dengan hasrat seksual, identitas gender, orientasi seksual, dan perilaku seksual manusia. Seksualitas mencerminkan cara individu merasakan, mengekspresikan, dan memahami pengalaman seksual mereka, serta bagaimana faktor-faktor eksternal seperti norma sosial dan budaya membentuk pengalaman tersebut.

## 1. Pepek

Pepek adalah kata yang merujuk pada alat kelamin perempuan. Kata ini termasuk dalam bahasa kasar atau vulgar dan sering digunakan dalam percakapan informal atau sebagai umpatan di beberapa kalangan. Karena konotasinya yang tidak sopan, kata ini sering dianggap tabu dan tidak pantas digunakan dalam percakapan formal atau di ruang publik. Kata pepek biasanya digunakan oleh orang-orang dalam konteks yang tidak sopan, baik untuk menghina, melecehkan, atau mengolok-olok seseorang. Dalam percakapan sehari-hari, kata ini sering digunakan sebagai umpatan atau ejekan untuk merendahkan lawan bicara.

Contoh:

- “Jungler **pepek** mentok honor, bisa main kagak?!”

Kalimat tersebut terlihat jika pemain merendahkan salah satu timnya dikarenakan skill nya yang masih tidak mumpuni dan bermain seenaknya tanpa menggunakan strategi sehingga mempersulit teman satu tim. Dalam Mobile Legends, pemain sering merasa frustrasi ketika tim tidak bermain dengan baik, melakukan kesalahan, atau kalah dalam pertandingan. Dalam kondisi emosi yang memuncak, mereka bisa melontarkan kata-kata kasar seperti "pepek" sebagai bentuk pelampiasan kemarahan. Banyak pemain yang menggunakan kata-kata ini karena sudah menjadi kebiasaan di antara teman atau dalam komunitas game mereka. Pemain muda atau yang baru terjun ke dunia gaming mungkin juga terpengaruh oleh para pemain yang lebih senior yang sering menggunakan umpatan semacam itu, sehingga mereka meniru kebiasaan tersebut tanpa memahami sepenuhnya dampaknya.

## 2. Ngentot

Kata ngentot adalah bentuk kasar dari kata yang merujuk pada hubungan seksual. Secara historis, kata ini mungkin berasal dari bahasa daerah, tetapi penggunaannya telah meluas dalam bahasa Indonesia, terutama di kalangan anak muda atau dalam lingkungan *game online*. Meskipun sering digunakan dalam konteks yang tidak sopan, kata ini juga bisa muncul sebagai umpatan dalam situasi di mana seseorang merasa marah, frustrasi, atau ingin merendahkan orang lain. Kata ngentot membawa konotasi yang sangat negatif dan vulgar.

Contoh:

- “Setor nyawa mulu **ngentot**.”

Kalimat tersebut terlihat bahwa pemain merasa kesal pada salah satu timnya yang melakukan *feeder*/mati secara terus menerus hingga membuat gold yang dimiliki musuh meningkat secara cepat dan akan memudahkan untuk memenangkan pertandingan. Kata-kata kasar seperti “ngentot” sering kali digunakan sebagai bagian dari *trash talking*, terutama dalam *game online*. Namun, meskipun sudah menjadi bagian dari bahasa sehari-hari bagi sebagian orang, hal ini tetap tidak mengurangi tingkat vulgaritasnya. Penggunaan kata ini dapat memperkuat budaya komunikasi yang kasar dan tidak menghargai, yang berpotensi merusak hubungan sosial dan membuat lingkungan menjadi tidak nyaman. Ketika digunakan, kata ini sering kali bermaksud untuk menghina atau mempermalukan orang lain, baik itu secara verbal atau emosional. Dampak sosial dari penggunaan kata ini bisa sangat merugikan, terutama ketika digunakan dalam konteks penghinaan yang mengarah pada pelecehan verbal.

Ini mencerminkan kurangnya rasa hormat terhadap orang lain dan sering kali dikaitkan dengan perilaku yang tidak pantas atau agresif.

- **Umum**

Di zaman sekarang, umpatan telah menjadi bagian dari komunikasi modern, terutama di kalangan generasi muda. Kata-kata umpatan tidak selalu digunakan dengan niat menghina, tetapi sering kali digunakan sebagai ekspresi emosional atau bahkan sebagai penguat dalam percakapan. Meskipun tidak selalu sopan atau diinginkan, kenyataannya adalah bahwa mengumpat telah menjadi bagian dari cara manusia mengekspresikan diri mereka dalam berbagai konteks. Berikut jenis *trash talking* kategori umum.

1. Cok/Jancok

Kata jancok berasal dari bahasa Jawa dan kemungkinan merupakan variasi atau kependekan dari frasa “diancuk” yang berarti "dikutuk" atau “disetubuh”. Umpatan ini sudah menjadi bagian dari bahasa sehari-hari, terutama di kalangan masyarakat Surabaya dan sekitarnya. Meskipun asal usul pastinya masih diperdebatkan, makna kata ini jelas berkaitan dengan hal-hal negatif dan hinaan. Meskipun dianggap kasar, kata ini sering digunakan secara informal di antara teman-teman atau kelompok yang sudah saling mengenal. Dalam konteks tersebut, "jancok" bisa berfungsi sebagai ekspresi keakraban, mirip dengan umpatan dalam bahasa Indonesia lainnya yang meskipun kasar, dapat diterima dalam kelompok tertentu. Namun, jika digunakan dalam konteks formal atau terhadap orang yang tidak dikenal baik, kata ini bisa dianggap sangat ofensif.

Contoh:

- “Maju lah **cok**.”

Kalimat tersebut diucapkan oleh pemain karena merasa kesal dengan timnya yang tidak mau maju untuk membantunya ketika di gank oleh lawan. Umpatan seperti "jancok" ini sering muncul sebagai bentuk pelampiasan emosi. Pemain merasa emosi terhadap rekan tim yang tidak bermain dengan baik, lawan yang terlalu kuat, atau sekadar situasi permainan yang tidak menguntungkan. Kata "jancok" digunakan sebagai cara cepat untuk mengekspresikan rasa frustrasi tersebut. Penggunaan kata "jancok" juga dipengaruhi oleh kebiasaan dalam komunitas tempat pemain berasal. Di beberapa komunitas, khususnya di Jawa Timur, “jancok” bisa menjadi semacam bahasa pergaulan yang biasa digunakan untuk menambah intensitas pembicaraan atau menunjukkan emosi secara langsung. Namun, meskipun sudah menjadi kebiasaan, tetap saja umpatan ini memiliki makna yang negatif.

## 2. Bangke

Bangke (atau bangkai) adalah istilah dalam bahasa Indonesia yang merujuk pada tubuh makhluk hidup yang sudah mati, baik itu manusia, hewan, atau tumbuhan. Dalam konteks sehari-hari, kata "bangke" sering digunakan untuk menyebut sisa tubuh hewan yang telah mati dan mengalami pembusukan. Namun, kata ini bisa juga dipakai sebagai umpatan atau ekspresi kejengkelan. Sebagai umpatan, kata "bangke" memiliki intensitas yang lebih rendah dibandingkan beberapa umpatan lain seperti "anjing" atau "jancok", tetapi tetap dianggap tidak sopan dalam konteks formal.

Contoh:

- “**Bangke** banget ini tim.”

Kalimat tersebut terlihat jika pemain merasa jengkel dengan timnya yang sebagian besar tidak bisa bermain dan menyebabkan kekalahan. Kata “bangke” juga mengacu pada sesuatu yang mati dan busuk, yang menimbulkan kemiripan dengan hal-hal yang tidak menyenangkan atau menjijikkan. Oleh karena itu, kata ini secara alami dianggap sebagai umpatan yang tepat untuk menunjukkan sesuatu yang sangat buruk atau mengecewakan. Dalam konteks game, kata ini bisa digunakan untuk menyampaikan bahwa performa seseorang atau hasil permainan sangat buruk, serupa dengan bagaimana orang menyebut sesuatu rusak atau tidak berguna. Kata "bangke" mungkin dianggap lebih ringan dibandingkan beberapa umpatan lain, tetapi tetap memiliki kekuatan untuk mengekspresikan ketidakpuasan atau kemarahan dengan cara yang singkat dan tajam.

## 3. Bangsat

Bangsat berasal dari kata yang mengacu pada kutu busuk, yaitu hama kecil yang biasanya hidup di tempat-tempat kotor dan menghisap darah makhluk hidup. Karena sifatnya yang dianggap menjijikkan dan merugikan, kata ini kemudian digunakan sebagai istilah untuk menggambarkan seseorang yang tidak bermoral, licik, atau menyebalkan. Dalam bahasa sehari-hari, bangsat digunakan untuk mengekspresikan kemarahan yang kuat terhadap seseorang atau suatu situasi. Di beberapa daerah, khususnya di Indonesia bagian tengah dan timur, kata "bangsat" juga lebih sering digunakan sebagai makian dalam kehidupan sehari-hari dibandingkan dengan daerah lain, meskipun tetap membawa konotasi kasar.

Contoh:

- “Musuhnya **bangsat** banget cok! Tim gue gak bisa main semua.”

Kalimat tersebut terlihat jika pemain merasa emosi dengan musuh yang sangat jago, sedangkan tim nya sangat *noob*. Kata “bangsat” ini sering digunakan sebagai bagian dari trash talking, di mana pemain mengeluarkan kata-kata kasar untuk mengekspresikan frustrasi. “Bangsat” mencerminkan makhluk yang hidup dengan cara merugikan orang lain, dan karena itu, makna kiasannya pun mengarah pada seseorang yang dianggap sebagai beban atau pengganggu dalam kehidupan sosial. Penggunaan kata ini dalam umpatan sangat kuat karena menggambarkan seseorang yang berada pada tingkat moral yang rendah, setara dengan hama yang hanya membawa kerugian. Seperti halnya ketika ada pemain yang tidak berkontribusi pada tim hingga menyebabkan kerugian berupa kekalahan.

## **2. Penyebab dan Dampak *Trash Talking***

Mobile Legends kerap kali melibatkan situasi yang penuh tekanan, baik secara individu maupun dalam tim. Dalam situasi seperti ini, munculnya *trash talking* menjadi fenomena yang sering terjadi di antara para pemain. Pemain melakukan trash talking pastinya dengan berbagai alasan, salah satu diantaranya yakni tim yang tidak bisa bermain hingga menyebabkan pemain lain merasa stress. Mobile legends adalah game yang membutuhkan keterampilan, strategi dan kerjasama tim yang baik. Pemain yang berada di bawah tekanan untuk menang sering kali merasa frustrasi jika ada anggota tim yang bermain tidak sesuai harapan atau jika mereka merasa performanya tidak optimal. Dalam situasi ini, *trash talking* muncul sebagai cara untuk melepaskan emosi, mengekspresikan ketidakpuasan mereka baik kepada tim ataupun lawan.

Adanya anonimitas juga menjadi salah satu faktor yang mendorong perilaku *trash talking*. Ketika pemain melakukan *trash talking* di game, identitas mereka sering kali tidak diketahui secara langsung oleh lawan atau bahkan teman satu tim. Anonimitas ini memberikan perasaan kebebasan yang mendorong beberapa pemain untuk bertindak seenaknya. Mereka merasa aman dari konsekuensi sosial langsung, sehingga berani mengeluarkan kata-kata kasar yang mungkin tidak akan mereka katakan jika dalam situasi tatap muka. Kemudian kurang bisa dalam mengontrol emosi ketika kekalahan beruntun terjadi, atau bahkan kesalahan kecil yang bisa memicu kemarahan. Pemain yang emosional cenderung lebih mudah terlibat dalam perilaku trash talking karena hal tersebut sebagai cara untuk mengekspresikan kekecewaan atau frustasinya mereka. Kurangnya kesabaran dan kedewasaan emosional membuat beberapa pemain sulit menahan diri untuk tidak mengeluarkan kata-kata yang menyakitkan.

Dampak yang terjadi ketika kita melakukan *trash talking* adalah di banned dari pertandingan, jika korban merasa tidak terima dan melaporkannya ke customer service. Tidak hanya itu, Pemain yang dilaporkan karena perilaku *trash talking* dapat menerima berbagai jenis hukuman, mulai dari penurunan skor kredit, larangan untuk berkomunikasi sementara, hingga banned akun. Sanksi ini bertujuan untuk mengekang perilaku yang merusak suasana permainan. Namun dampak yang diterima korban biasanya lebih berat seperti dapat mempengaruhi suasana hati dan motivasi rekan satu tim. Pemain yang menjadi korban dari *trash talking* sering kali kehilangan fokus dan semangat untuk bermain, yang pada akhirnya berdampak pada performa mereka. *Trash talking* juga dapat menimbulkan perpecahan di antara anggota tim, membuat mereka sulit untuk bekerja sama secara efektif dan mengurangi peluang untuk memenangkan pertandingan.

Mobile Legends yang seharusnya menjadi permainan menyenangkan, tetapi ketika ada pemain yang terus-menerus menggunakan kata-kata kasar atau merendahkan, hal ini dapat membuat pemain lain merasa tidak nyaman atau terintimidasi. Pemain yang menjadi target *trash talking* bisa merasa tertekan, cemas, atau bahkan mengalami penurunan rasa percaya diri. Dalam jangka panjang, hal ini bisa mengakibatkan pemain meninggalkan game atau AFK. Menjadi target *trash talking* secara berulang dapat memiliki dampak psikologis yang signifikan. Penghinaan dan kata-kata merendahkan yang diterima terus menerus dapat mengikis rasa percaya diri pemain dan menyebabkan stress atau kecemasan. Hal ini terutama berlaku untuk pemain yang lebih muda atau mereka yang memiliki kecenderungan untuk terlalu memikirkan opini orang lain. Dalam kasus yang parah, perilaku *trash talking* ini bisa menyebabkan pemain mengalami masalah mental yang lebih serius, seperti depresi atau gangguan kecemasan sosial.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil temuan penggunaan bahasa *trash talking* dalam komunikasi antar pemain Mobile Legends ditemukan adanya *trash talking* yang digolongkan menjadi 5 jenis yakni hewan, kata sifat, kata benda, seksualitas, dan umum. Jenis hewan meliputi anjing dan babi. Adapun jenis kata sifat meliputi dongo, bodoh, goblok, tolol, noob, bacot dan bajingan. Jenis kata benda meliputi tai. Selanjutnya jenis seksualitas meliputi pepek dan ngentot. Terakhir jenis umum meliputi cok, bangke dan bangsat. Beberapa *trash talking* tersebut sebagian besar ditujukan kepada anggota tim yang bertujuan untuk menyalahkan dan

mengeskpresikan kemarahan, rasa frustrasi serta kekecewaan yang diharapkan bisa mendorong tim untuk bermain lebih baik.

Selain itu adapun penyebab dan dampak pemain melakukan *trash talking* karena skill bermain tim yang kurang baik sehingga menyebabkan kekalahan, kurang bisa mengontrol emosi ketika terjadi kekalahan beruntun, dan adanya anonimitas yang membuat pemain merasa aman ketika melakukan *trash talking*. Kemudian dampak yang diterima korban biasanya berupa menurunnya performa, tidak percaya diri dengan skill yang dimilikinya hingga menyebabkan AFK. Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dan mengembangkan wawasan mengenai penelitian bahasa *trash talking* yang terjadi ketika berkomunikasi di dalam game Mobile Legends. Dapat meningkatkan kesadaran masyarakat tentang bahayanya bahasa *trash talking*. Dapat menjadi salah satu acuan dalam meneliti data lain menggunakan kajian sosiolinguistik.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, Leonie dan Chaer. (2014). *Sosiolinguistik Perkenalan Awal*. Jakarta: Rineka Cipta
- Agus M. Hardjana. (2016). Ilmu Komunikasi. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.
- Almajid, M. R. (2019). Tindak Verbal Abuse dalam Permainan mobile Legend di Indonesia: Kajian Sosiolinguistik. *ESTETIK: Jurnal Bahasa Indonesia*, 2(2), 171. <https://doi.org/10.29240/estetik.v2i2.1055>
- Ambarwati, M., Nurhadi, & Rahman, A. (2022). Trash-Talking Pemain Mobile Legends: Bang Bang Mahasiswa FKIP UNS. *Ganaya : Jurnal Ilmu Sosial Dan Humaniora*, 5(3), 243–255. <https://doi.org/10.37329/ganaya.v5i3.1833>
- Cahyadi, R. A. N., Sufa, S. A., Farida, F., & Brumadyadisty, G. (2023). Trash Talking pada Game Super-Sus dan Cara Penanggulangannya. *Inter Komunika: Jurnal Komunikasi*, 8(2), 26–3.
- Conmy, Oliver, B. (2008). *Trash Talk in a Competitive Setting: Impact on Self-Efficacy, Affect, and Performance*. USA: Florida State University.
- Fadillah, A. A. (2022). *Konsep Diri Pelaku Trash-Talking Di Game League Of Legend: Wildrift*.
- Nur, C. E. L., Sari, Y., & Prasetya, H. (2022). Analisis Fenomena Trash Talking Pada Game Online Mobile Legends. *Jurnal Riset Komunikasi*, 12(2), 244–255.
- Putri, N. W., Doriza, S., & Hamiyati, H. (2020). Dampak Game Online : Studi Fenomena Perilaku Trash-Talk Pada Remaja. In *Jurnal Psikologi Malahayati* (Vol. 2, Issue 2).
- Putri, P. E., & Oktaviana, M. (2024). Strategi Coping Player Mobile Legenda Dalam Menghadapi Tindakan Verbal Abuse. *Jurnal Literasi Psikologi*. 4(2), 153–170.
- Putri, S. B., Wardiah, D., & Effendi, D. (2024). Ragam Bahasa Game Online, Populer Player Mobile Legends Dalam Kajian Sosiolinguistik Teori Interaksionalisme Simbolik. *Jurnal Lingkar Pembelajaran Inovatif*. 5, 105–117.
- Rini, R. (2022). Verbal Abuse Dalam Permainan Mobile Legends Intensitas, Bentuk, Penyebab, dan Sikap. *IKRA-ITH HUMANIORA : Jurnal Sosial Dan Humaniora*, 7(2), 133–141. <https://doi.org/10.37817/ikraith-humaniora.v7i2.2299>

- Smith, J. A., Flowers, P., & Larkin, M. (2009). Interpretative Phenomenological Analysis, Theory, Method and Research. In Africa's potential for the ecological intensification of agriculture (First Edit, Vol. 53, Issue 9). SAGE Publication Ltd.
- Sugiyono. (2015). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D. Bandung: Alfabeta, CV
- Surbakti, K. (2019). Pengaruh game online terhadap remaja. Jurnal Curere, 1(1).
- Wibowo, Megan Febri. (2020). TRASH-TALKING DALAM GAME ONLINE PUBG MOBILE (Studi Deskriptif Kualitatif Player PUBG Mobile). Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Winiasih, Tri. (2010). Kajian Sociolinguistik Program Pascasarjana. Surakarta: Universitas Sebelas Maret.