



PENGARUH PERILAKU TRASH TALKING DALAM GAME ONLINE MOBILE LEGENDS TERHADAP AGRESIVITAS PADA KOMUNITAS CIKARANG GAMERS

Dafa Ahmad Pramudya, Oky Oxygentri, Nurkinan

Prodi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik

Universitas Singaperbangsa Karawang

Abstrak

Game online Mobile Legends Bang-Bang (MLBB) saat ini menjadi salah satu game online terpopuler kalangan anak muda Indonesia. Pada game online seperti Mobile Legends, tersedia fitur komunikasi seperti chat antar anggota tim dan chat yang ditujukan ke tim musuh. Namun ketika pemain yang kurang bertanggung jawab memanfaatkan fitur kebebasan berkomunikasi dalam game online maka dapat memiliki pengaruh yang merugikan. Fitur komunikasi ini dapat disalahgunakan untuk mengatakannya hal-hal yang menyakitkan kepada teman maupun lawan dalam game Mobile Legends. Trash Talking merupakan contoh reaksi negatif akibat dari fitur komunikasi dalam game online yang disalahgunakan. Trash talking dapat membuat seseorang menjadi agresif, dan dapat menjadi percikan kekerasan antar pemain yang berkomunikasi melalui chat yang dimediasi komputer, dimana manusia tidak harus bertemu satu sama lain dan kesalahpahaman sering terjadi. Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mencari tahu apakah perilaku trash talking dalam game online Mobile Legends dapat mempengaruhi agresivitas pada komunitas Cikarang Gamers. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif yang dipadukan dengan teknik korelasional, penelitian ini menggunakan kuesioner yang diberikan kepada responden sebagai metode pengumpulan data, yang kemudian dianalisis secara deskriptif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa perilaku trash talking dalam game online Mobile Legends berpengaruh signifikan terhadap agresivitas pada komunitas Cikarang Gamers.

Kata Kunci: game online Mobile Legends, trash talking, agresif.

PENDAHULUAN

Teknologi informasi telah menjadi salah satu bagian yang tidak terpisahkan dari kehidupan manusia selama berabad-abad dan terus berkembang. Saat ini, baik ilmu pengetahuan maupun teknologi berkembang cukup pesat. Khususnya di industri hiburan, teknologi informasi dan komunikasi memainkan banyak fungsi yang berbeda dan memiliki efek yang luas. Peran teknologi komunikasi yang berkembang, membuat kebutuhan pertukaran informasi yang sangat cepat. Perubahan besar-besaran dalam kehidupan manusia seringkali dimungkinkan oleh teknologi komunikasi. *New Media* merupakan sebutan sebagai bentuk teknologi komunikasi yang baru.

Munculnya *new media* telah memudahkan orang untuk berkomunikasi satu sama lain secara *online* melalui jaringan internet dan memungkinkan komunikasi yang cepat dan dekat. Awal mula berkembangnya internet dapat ditelusuri hingga munculnya *new media* saat ini.

Game online, yang sering dikenal dengan *game* dunia maya, merupakan bentuk hiburan yang ada pada internet. Adams and Rollings (2006) menjelaskan bahwa *game online* dapat digambarkan sebagai sebuah inovasi teknologi, sebuah jenis atau gaya permainan dimana terdapat sistem yang menghubungkan pemain melalui pola-pola tertentu dalam permainan. Popularitas *game online* meningkat, berkat kemajuan pesat teknologi internet. Hal ini dikarenakan *game online* bisa dimainkan bersama dalam waktu fleksibel, sedangkan *game offline* hanya bisa dimainkan oleh beberapa orang dalam satu waktu tertentu.

Game online yang terpopuler saat ini dikalangan anak muda Indonesia adalah *game Mobile Legends Bang Bang* (MLBB). Menurut informasi yang diperoleh dari *Hootsuite* hingga Januari 2019, *game* MLBB terus menjadi yang paling populer di Indonesia, dengan jumlah pemain aktif terbesar. Karena *game online* memungkinkan interaksi sosial antar peserta, dimana itu merupakan dampak

yang positif dari bermain *game online* seperti *game Mobile Legends* ini (Gong et al., 2019). Dari awal permainan hingga akhir, pemain dapat mengobrol satu sama lain dan berbagi pengalaman. Tidak menutup kemungkinan juga, hal tersebut akan berpotensi berdampak negatif apabila ada pemain *toxic* yang memainkannya, sehingga dapat mengarah pada perilaku agresif.

Ketika pemain yang kurang bertanggung jawab memanfaatkan, fitur kebebasan berkomunikasi dalam *game online* dapat memiliki pengaruh yang merugikan. Fitur komunikasi ini dapat disalahgunakan untuk mengatakan hal-hal yang menyakitkan kepada teman maupun lawan didalam *game Mobile Legends*. *Trash Talking* merupakan contoh reaksi negatif akibat dari fitur komunikasi dalam *game online* yang disalahgunakan.

Trash talking merupakan usaha memprovokasi, mengintimidasi atau menjatuhkan mental lawan, serta menyombongkan kemampuan diri dengan menggunakan simbol ataupun kata-kata verbal. Akibat yang biasa diterima dari *trash talking* tersebut adalah perilaku agresif yang merupakan sebagai tingkah laku seseorang yang ditunjukan untuk mencelakai orang lain yang tidak menginginkan datangnya perilaku tersebut.

Moore and Fine (Koeswara, 2007) mendefinisikan agresivitas sebagai perilaku kekerasan secara verbal maupun secara fisik terhadap orang lain. Dalam *Computer Mediated Communication* (CMC) menjelaskan bahwa ada beberapa hal tentang perilaku agresif yang berdampak negatif terhadap perilaku penggunanya. Anonimitas mendorong keberanian untuk berperilaku agresif, salah satunya adalah perilaku *trash talking*. Adanya proses dari penggunaan media (*game Mobile Legends*) yang menghasilkan efek terhadap suatu individu berkaitan dengan teori *Uses and Effect*.

Pada penelitian ini teori *Uses and Effect* mempunyai tujuan untuk mencari tahu sejauh mana individu dalam mengakses *game online Mobile Legends*

dan memberikan efek kepada anggota komunitas Cikarang Gamers melalui perilaku *trash talk* terhadap agresivitas yang terjadi dalam game *Mobile Legends*.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif yang dipadukan dengan teknik korelasi, yang bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat hubungan diantara dua variabel atau lebih. Metode korelasional bertujuan untuk mengetahui hubungan antara variabel atau untuk menggunakan hubungan tersebut untuk melakukan prediksi selanjutnya (Gay et al, 2011).

Populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah para pemain game *Mobile Legends* pada komunitas Cikarang Gamers yang berjumlah sebanyak 807 orang.

Peneliti menggunakan teknik *random sampling* untuk pengambilan sampel yang dipadukan dengan rumus *slovin* untuk menentukan besaran jumlah sampel yang akan digunakan, sehingga mendapatkan jumlah sampel pada penelitian ini sebanyak 89 responden dengan kriteria anggota aktif yang bermain atau pernah memainkan *game online Mobile Legends*.

Analisis dalam penelitian ini menggunakan analisis regresi linear sederhana dengan bantuan program SPSS 22 untuk menganalisis data dengan tujuan menemukan pengaruh variabel bebas dengan variabel terikat.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembahasan dalam penelitian ini merupakan hasil penyajian data yang peneliti peroleh dari lapangan. Adapun dalam mendapatkan data, penulis menggunakan kuesioner yang telah disebarakan kepada anggota komunitas Cikarang Gamers sehingga terkumpul hingga 91 kuesioner yang terisi. Data yang telah terkumpul selanjutnya akan diklasifikasikan sesuai permasalahan yang ada. Sebelum kuesioner disebarakan peneliti

melakukan hasil Uji Validitas dan Uji Reliabilitas.

Tabel 1 Uji Validitas Variabel X

Soal	R _{tabel}	R _{hitung}	Ket.
1	0,207	0,515	VALID
2	0,207	0,630	VALID
3	0,207	0,493	VALID
4	0,207	0,719	VALID
5	0,207	0,577	VALID
6	0,207	0,358	VALID
7	0,207	0,590	VALID

Sumber: data olahan peneliti, 2022

Tabel 2 Uji Validitas Variabel Y

Soal	R _{tabel}	R _{hitung}	Ket.
1	0,207	0,210	VALID
2	0,207	0,502	VALID
3	0,207	0,774	VALID
4	0,207	0,731	VALID
5	0,207	0,655	VALID
6	0,207	0,805	VALID
7	0,207	0,707	VALID

Sumber: data olahan peneliti, 2022

Dengan menggunakan rumus derajat kebebasan (df) $n-2$ ($91-2=89$) sehingga mendapatkan nilai r^{tabel} sebesar 0,207. Jadi dapat diketahui bahwa semua variabel pernyataan dikatakan valid dan positif, karena nilai r^{hitung} lebih besar dibandingkan nilai r^{tabel} .

Table 3 Uji Reliabilitas

Reliability Statistics	
Variabel	Cronbach Alpha
Trash Talking	0,642
Agresivitas	0,739

Sumber: data olahan peneliti, 2022

Berdasarkan hasil yang didapat pada uji reliabilitas nilai *Cronbach Alpha* dari variabel *Trash Talking* dan Agresivitas adalah lebih dari 0,6 yang berarti bahwa seluruh *item* pernyataan dalam kuesioner yang digunakan peneliti adalah reliabel.

Table 4 Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
		Unstandardized Residual
N		91
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	0
	Std. Deviation	3.22407885
Most Extreme Differences	Absolute	0.055
	Positive	0.051
	Negative	-0.055
Test Statistic		0.055
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 ^{c,d}
a. Test distribution is Normal.		
b. Calculated from data.		
c. Lilliefors Significance Correction.		
d. This is a lower bound of the true significance.		

Sumber: data olahan peneliti, 2022

Dalam tabel hasil uji normalitas didapatkan nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0,200 > 0,05 sehingga dinyatakan bahwa data yang digunakan dalam penelitian ini telah terdistribusi normal.

Tabel 5 Uji Regresi Linear Sederhana

ANOVA ^a						
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	489.094	1	489.094	46.529	.000 ^b
	Residual	935.522	89	10.511		
	Total	1424.62	90			
a. Dependent Variable: Y						
b. Predictors: (Constant), X						

Sumber: data olahan peneliti, 2022

Hasil output tabel uji regresi linear sederhana diatas, diperoleh nilai F hitung sebesar 46,529 dengan tingkat signifikansi sebesar 0,000 < 0,05. Dari hasil tersebut dapat dinyatakan bahwa terdapat adanya pengaruh antara variabel X (Perilaku *Trash Talking*) dengan variabel Y (Agresivitas).

Table 6 Uji Koefisien Determinasi

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.648 ^a	.420	.400	3.081

a. Predictors: (Constant), Mendominasi, Menentang, Memprovokasi

Sumber: data olahan peneliti, 2022

Hasil dari uji koefisien determinasi mendapatkan nilai Adjusted R² = 0,400 = 40%. Ini berarti besarnya pengaruh menentang, memprovokasi, dan mendominasi berpengaruh terhadap agresivitas adalah 40% dan sisanya dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak masuk dalam penelitian ini.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan diatas dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

Variabel Menentang dengan perilaku *Trash Talking* dalam *game online Mobile Legends* menunjukkan hasil tidak adanya pengaruh yang signifikan terhadap Agresivitas pada anggota komunitas Cikarang *Gamers*, hal ini dinyatakan demikian karena nilai signifikansi yang diperoleh lebih tinggi dari 0,05 dan nilai t^{hitung} lebih rendah dari nilai t^{tabel} yakni t^{hitung} 0,573 < t^{tabel} 1,986 dengan nilai signifikansi (Sig) 0,568 > 0,05. Sehingga hipotesis menyatakan bahwa Ho diterima dan Ha ditolak.

Variabel Memprovokasi dengan perilaku *Trash Talking* dalam *game online Mobile Legends* menunjukkan hasil adanya pengaruh yang signifikan terhadap Agresivitas pada anggota komunitas Cikarang *Gamers*, hal ini dinyatakan demikian karena nilai signifikansi yang diperoleh berada dibawah taraf dari 0,05 dan nilai t^{hitung} lebih tinggi dari nilai t^{tabel} yakni t^{hitung} 5,380 > t^{tabel} 1,986 dengan nilai signifikansi (Sig) 0,000 < 0,05. Sehingga hipotesis menyatakan bahwa Ho ditolak dan Ha diterima yang berarti variabel memprovokasi.

Variabel Mendominasi dengan perilaku *Trash Talking* dalam *game online Mobile Legends* menunjukkan hasil adanya pengaruh yang signifikan terhadap Agresivitas pada anggota komunitas Cikarang *Gamers*, hal ini dinyatakan

demikian karena nilai signifikansi yang diperoleh berada dibawah taraf dari 0,05 dan nilai t^{hitung} lebih tinggi dari nilai t^{tabel} yakni $t^{\text{hitung}} 2,375 > t^{\text{tabel}} 1,986$ dengan nilai signifikansi (Sig) $0,020 < 0,05$. Sehingga hipotesis menyatakan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima.

DAFTAR PUSTAKA

Asriwan, J. R. (2014). Hubungan antara Trash-talking dalam game online MMORPG dan agresivitas pada mahasiswa di dunia nyata. Yogyakarta: Universitas Sanata Dharma.

Bungin, B. (2006). Sosiologi komunikasi: Teori, paradigma, dan diskursus teknologi komunikasi di masyarakat. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Koeswara, E. 2007. Agresi Manusia. Bandung : Eresco

Ngurah,O., Gusti, I., Dkk. (2016) Perilaku Trash-Talking Remaja dalam Game Online DOTA2. Universitas Udayana Bali, 1-10

Putri, A. S., Rahmawati, Y., & Ariyanto, P. P. (2021). Bagaimana Gamers Berperilaku Trash-Talk? Literasi: Jurnal Kajian Keislaman Multi-Perspektif, Vol.2 No.1, 31-64. DOI: <https://doi.org/10.22515/literasi.v2i1.4415>

Riandin, I. (2021). *THE EFFECT OF TRASH-TALKING BEHAVIOR IN DOTA 2 ONLINE GAME ON GAMERS AGGRESSIVENESS IN VERSUS CYBERSPORT PEKANBARU*, JOM FISIP Vol.8:Edisi I, 5-6

Sendjaja, S. D. (2007). Teori Komunikasi. Jakarta: Universitas Terbuka.

Yee, N. (2006). *The psychology of massively multi-user online role-playing games: Motivations, emotional investment, relationships and problematic usage*. In *Avatars at work and play* , 187-207.