

Trash Talk Dan Transformasi Diri: Refleksi Filsafat Komunikasi Terhadap Budaya Verbal Dalam Game Online

Devin Sachio Beiskom^{1*)}, Nina Yuliana²

¹²Program Studi Ilmu Komunikasi, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa, Indonesia

Abstract

Trash talk has become an integral element of communication among online gamers and is often perceived as a spontaneous expression triggered by competitive tension. However, its influence extends far beyond momentary emotional reactions, shaping how players communicate, construct their identities, and negotiate social meaning within virtual and real-life interactions. This study aims to examine the verbal culture of trash talk through the lens of communication philosophy by exploring its ontological, epistemological, and axiological dimensions, while also integrating perspectives from symbolic interactionism, speech act theory, and constructivism. Using a literature review method, this article analyzes various studies that address verbal behavior in online games, digital communication ethics, and the linguistic impact of gaming on players' character and social interactions. The findings indicate that trash talk is not merely an emotional outburst, but a symbolic communicative practice that emerges through repeated interactions within gamer communities. The use of harsh language and specific expressions contributes to the formation of shared meanings and group identity, functioning as markers of social positioning in digital competition. Conversely, this phenomenon reveals shifts in values and ethical challenges, as the normalization of verbal aggression risks influencing players' attitudes, emotional responses, and interpersonal behavior. This study highlights the importance of a philosophical perspective to understand trash talk more comprehensively, particularly regarding how it constructs meaning, shapes social relations, and contributes to players' self-transformation within the increasingly dominant culture of online gaming.

Keywords: trash talk, communication philosophy, verbal culture, self-transformation, online games

Abstrak

Fenomena *trash talk* telah menjadi bagian tak terpisahkan dari budaya komunikasi pemain game online dan kerap dianggap sebagai bentuk ekspresi yang muncul secara spontan dalam suasana kompetitif. Namun, praktik ini memiliki implikasi yang jauh lebih luas, tidak hanya memengaruhi dinamika komunikasi di dalam permainan, tetapi juga cara pemain memahami diri, membangun relasi, dan berinteraksi di dunia nyata. Penelitian ini bertujuan untuk menelaah makna budaya verbal *trash talk* melalui pendekatan filsafat komunikasi dengan memerhatikan dimensi ontologis, epistemologis, dan aksiologis, serta mengaitkannya dengan teori interaksionisme simbolik, teori tindak tutur, dan konstruktivisme. Metode yang digunakan adalah studi literatur terhadap berbagai penelitian terkait perilaku verbal dalam game online, etika komunikasi digital, serta dampak permainan daring terhadap perkembangan bahasa dan karakter pemain. Hasil kajian menunjukkan bahwa *trash talk* tidak dapat dipahami hanya sebagai luapan emosi, tetapi merupakan simbol komunikasi yang dikonstruksi melalui interaksi berulang dalam komunitas gamer. Bahasa kasar dan istilah tertentu yang digunakan pemain membentuk identitas kelompok, menciptakan pemaknaan bersama, dan berfungsi sebagai penanda posisi sosial dalam kompetisi digital. Di sisi lain, fenomena ini menunjukkan adanya pergeseran nilai dan tantangan etika komunikasi karena dapat mendorong agresivitas, normalisasi kekerasan verbal, serta memengaruhi cara pemain memandang dirinya maupun orang lain. Kajian ini menegaskan bahwa pemahaman filosofis diperlukan agar budaya *trash talk* dapat dianalisis secara lebih mendalam, baik dalam konteks pembentukan makna, relasi sosial, maupun pengaruhnya terhadap transformasi diri pemain.

Kata kunci: trash talk, filsafat komunikasi, budaya verbal, transformasi diri, game online

*) Penulis Korespondensi

E-mail : chio.beiskom@gmail.com

1. Pendahuluan

Teknologi telah mengubah pola komunikasi masyarakat, terutama di kalangan anak muda, dari interaksi tatap muka langsung menjadi komunikasi virtual yang didukung oleh perangkat digital dan game online. Anak-anak zaman dahulu cenderung bermain di luar ruangan dan berinteraksi fisik dengan teman-teman, tetapi generasi sekarang lebih memilih permainan daring yang memungkinkan kolaborasi tanpa pertemuan fisik. Dalam konteks game, mereka cukup mengunduh aplikasi serupa, membuat akun virtual, dan bermain bersama tanpa memerlukan kehadiran langsung, sehingga komunikasi bergeser ke mode digital seperti chat in-game atau platform sosial.

Pola bahasa anak muda saat ini juga terbentuk oleh pengaruh media sosial dan konten game yang mereka konsumsi. Saat menonton idola di platform seperti YouTube, TikTok, atau Instagram memainkan game favorit, mereka cenderung meniru bahasa dan gaya komunikasi yang digunakan tanpa penyaringan, seperti slang atau jargon khusus game, yang mempercepat evolusi bahasa sehari-hari.

Konsep ini dapat dijelaskan melalui teori "medium is the message" oleh Marshall McLuhan (1964), yang menyatakan bahwa media komunikasi tidak hanya menyampaikan pesan, tetapi juga membentuk cara manusia berpikir dan berinteraksi. Dalam konteks teknologi dan game online, media digital seperti game daring mengubah pola komunikasi dari analog (tatap muka) ke digital, memungkinkan interaksi simultan namun sering kali dangkal dan terfragmentasi. Hal ini didukung oleh studi linguistik tentang bahasa internet, seperti karya David Crystal (2006) dalam *Language and the Internet*, yang menjelaskan bagaimana game online dan media sosial memperkenalkan slang baru dan mempengaruhi evolusi bahasa, terutama di kalangan remaja.

Dalam beberapa jurnal terkait pembahasan mengenai trash talk maupun yang berhubungan dengan dunia game dan bagaimana pola komunikasi terbentuk, belum ramai yang membahas dari sisi filsafat ilmu, terkait bagaimana pandangan filsafat ilmu terkait dengan perubahan pola komunikasi yang tercipta karena adanya pengaruh dari bermain game dan bagaimana karakter virtual yang kita mainkan dapat pula berdampak pada gaya berkomunikasi kita. Indonesia merupakan salah satu dari banyaknya negara yang masyarakatnya sangat terikat dengan game. Dalam jurnal yang ditulis oleh Sulton Solihin, ia membawa data yang didapat dari *E-sports Premier League (IESPL)* bahwa Indonesia menduduki posisi ke 12 dalam pasar gaming di dunia, menghadirkan sebanyak 62,1 juta pemain pada tahun 2019 (Solihin, 2024). Tentunya dengan adanya data ini, bisa disimpulkan bahwa, hampir keseluruhan masyarakat Indonesia khususnya di kalangan anak-anak hingga ke orang dewasa, semuanya memiliki orientasi gamenya masing-masing, dan dari tiap-tiap game tersebut, sebuah komunitas memiliki nilai dan gaya bahasanya tersendiri, inilah yang kemudian menjadi salah satu faktor bagaimana sebuah gaya komunikasi terbentuk seperti halnya *Trash Talk* yang sudah melekat dalam dunia *E-Sport*.

Industri gaming sudah sangat berkembang, game-game pun sudah semakin variatif, dimulai dari game yang dahulu hanya di kembangkan untuk kita mainkan sendiri saja di perangkat tertentu, sekarang sudah berevolusi menjadi game-game yang bisa dimainkan bersama teman dan biasanya disebut sebagai *Multiplayer game*. Game-game multiplayer ini sudah ramai sekali peminatnya, seperti halnya *Mobile Legends*, *Honor of Kings*, *Valorant*, *PUBG Mobile*, dan masih banyak lainnya. Game-game tersebut memiliki komunitas yang berbeda-beda gaya berbahasanya, namun satu hal yang pasti adalah mereka tetap mengenal budaya *Trash Talk* sebagai bahasa intimidasi terhadap lawan. Dibandingkan dengan intimidasi secara bentuk kompetitif, bahasa *Trash-Talk yang digunakan* justru cenderung ke arah menjatuhkan lawan dengan bahasa yang tidak sopan seperti nama-nama hewan seperti "Anjing" dan sebagainya, perilaku ini juga sering disebut sebagai perilaku yang toxic. Perilaku toxic dalam jurnal yang ditulis oleh Muh. Zaad dan Arni, terbagi menjadi 2 jenis, yang pertama cara bermain yang tidak benar seperti *Trolling* (sengaja bermain tidak benar) dan *Cheating* (bermain curang atau menggunakan aplikasi bantuan), lalu yang kedua adalah dengan

menggunakan bahasa kasar kepada lawan seperti memaki lawan hingga ke pelecehan secara verbal (Zaad & Arni, 2025).

Ini menunjukkan bahwa setiap aksi dapat diartikan sebagai sebuah komunikasi baik secara langsung maupun tidak langsung, setiap dari aksi yang dilakukan merupakan hal yang memiliki makna. Seorang pemain yang menggunakan bahasa kasar dapat saja diartikan oleh lawannya sebagai bentuk merendahkan, namun disisi lain ini dapat menjadi sebuah transformasi diri, dimana pada akhirnya, pemain-pemain yang sering mendapat hujatan atau perkataan kasar dari lawannya akan bisa meraih mentalitas yang tangguh, semua ini bergantung kembali kepada perbedaan persepsi dari masing-masing pemain, karena tak jarang pula pemain dapat mengalami gangguan mental karena adanya perkataan kasar atau hujatan berlebih yang dilontarkan kepadanya. Seperti contohnya, dalam jurnal yang ditulis oleh Yasha Langitta Setiawan dkk. Mengatakan berdasarkan wawancara yang dilakukan, perilaku toxic dapat mempengaruhi kehidupan sehari-hari mereka dalam berbicara hingga mereka tak sadar bahwa kata-kata kasar yang mereka ucapkan menjadi hal yang biasa mereka ucapkan dan bahkan bisa saja terucap secara spontan (Setiawan et al., 2024).

Dalam jurnal lain yang dituliskan oleh Iqbal Adnan Anugrah dkk. Mengatakan bahwa bahasa *toxic* merupakan bahasa substandar dan rendah, bahasa memiliki sebuah peran dalam menciptakan dan juga menyelesaikan sebuah konflik, bahasa juga dapat mencerminkan bagaimana perilaku kita dan bagaimana bahasa kita terbentuk dari latar belakang kita. Bahasa Toxic kerap kali ditemukan terucap karena adanya luapan emosi sebagaimana pengakuan dari salah satu sumber yang di berada di jurnal yang sama baik secara sadar maupun tidak (Adnan Anugrah et al., 2024). Dalam pembahasan etika komunikasi, perilaku atau bahasa *toxic* merupakan bahasa yang sudah lagi tidak sesuai dengan etika komunikasi, karena sebuah etika komunikasi merupakan hal yang harusnya dapat dijaga sehingga tidak menimbulkan sebuah konflik, hal ini terlihat dari cerminan perilaku dan bahasa *toxic* yang tidak sesuai dengan tata krama, selain itu, keefektifan dalam berkomunikasi juga menjadi hal yang patut untuk di perhatikan, karena keefektifan komunikasi dilihat dari sejauh mana komunikasi memahami apa yang disampaikan komunikator tanpa adanya kesalahpahaman (Sari, 2020).

Dalam kajian-kajian terdahulu, kita bisa melihat bahwa sudah cukup banyak pemain yang secara tidak sadar semakin melekatkan diri mereka terhadap budaya *Trash Talk*, dan menganggap seakan-akan itu adalah hal yang wajar terjadi ketika mereka ingin meluapkan emosi mereka. Namun disini penulis ingin mengkaji lebih lanjut mengenai fenomena yang sudah ramai terjadi di kalangan masyarakat ini dalam ruang lingkup filsafat komunikasi, bagaimana filsafat komunikasi memandang sebuah makna dan etika dari berkomunikasi yang dijalankan oleh para pemain game online, dan bagaimana hal tersebut merubah diri mereka dan cara mereka berkomunikasi di dunia nyata. Artikel ini bertujuan untuk menjawab pertanyaan besar terkait dengan makna komunikasi dalam budaya *Trash Talk*, bagaimana etika berkomunikasi berdasarkan pandangan dari filsafat serta transformasi diri yang terjadi pada pemain.

Sejauh dari apa yang dikaji dalam penelitian terdahulu, hal ini dapat terjadi karena adanya faktor luapan emosi kepada pemain yang dianggap tidak bisa bermain dengan benar dan pandai, serta bertujuan sebagai bentuk menjatuhkan lawan, yang dimana perilaku ini juga perlahan mempengaruhi bagaimana mereka berkomunikasi secara normal di lingkungan sosial mereka.

2. Metode Penelitian

Metode yang digunakan penulis dalam artikel ini adalah analisis studi literatur, penulis akan mengumpulkan jurnal-jurnal terdahulu yang relevan dengan topik atau judul dari artikel yang akan ditulis kemudian akan ditambahkan dengan teori-teori yang berkaitan dengan judul, dalam konteks ini, teori yang digunakan adalah teori teori yang berasal dari filsafat komunikasi sebagai bentuk data pendukung dari analisa yang akan di jabarkan oleh penulis.

Penulis akan menghubungkan antara penjelasan jurnal yang membahas mengenai fenomena yang terkait dengan judul, dan kemudian menganalisisnya dengan teori filsafat komunikasi yang relevan. Adapun kajian literatur yang dimaksud yakni dengan membandingkan studi literatur sebelumnya mengenai topik yang selaras dan memberikan perspektif yang baru dari segi filsafat komunikasi.

3. Hasil dan Pembahasan

Filsafat adalah akar dari segala ilmu pengetahuan, bermula dari bagaimana manusia mulai menanyakan “apa makna dari semua kehidupan” dan terus berevolusi seiring berjalannya zaman. Filsafat komunikasi merupakan salah satu dari banyaknya jenis pembahasan filsafat yang ada. Dalam ruang lingkup filsafat, kita mengenal istilah yang merupakan awalan atau sebuah pertanyaan besar untuk kita cari tau kebenarannya, konsep ini disebut dengan *Ontologi*. *Ontologi* adalah kajian yang membahas mengenai hakikat dari ilmu pengetahuan dan ilmu komunikasi dipahami dari segi objek formalnya, yakni sebuah perspektif dari pandangan ilmu komunikasi itu sendiri sehingga dapat disimpulkan bahwa ontologi komunikasi membicarakan tentang makna dari ilmu komunikasi (Kartini et al., 2024). Ontologi merupakan tahap awal dalam mencari sebuah kebenaran, yakni melalui sebuah pertanyaan besar mengenai sebuah hakikat suatu fenomena sebelum nantinya akan lanjut kedalam metode-metode yang lebih mendalam.

Yang kedua adalah *Epistemologi*, Epistemologi dapat dikatakan sebagai sebuah proses dalam mencari sebuah kebenaran, bagaimana seseorang mencari sebuah cara untuk bisa mendapatkan sebuah kebenaran yang lebih kuat. Epistemologi berasal dari bahasa Yunani *episteme* yang berarti pengetahuan dan *logos* yang berarti teori. Epistemologi juga dapat diartikan sebagai sebuah bagian dari filsafat yang mempelajari asal muasal dari sebuah pengetahuan (Unwakoly, 2022).

Kemudian yang terakhir adalah *Aksiologi*. Aksiologi berasal dari bahasa Yunani *aksios* yang berarti nilai dan *logos* yang berarti teori. Aksiologi merupakan kajian filsafat ilmu yang membicarakan mengenai nilai dari sebuah kebenaran yang akan digunakan atau diaplikasikan oleh manusia dalam kehidupannya. Menurut Sumantri, aksiologi dapat terbagi menjadi 3 yaitu moral, estetika dan juga sosio politik (Syafitri et al., 2021). Aksiologi membicarakan mengenai nilai-nilai. Yang dimana nilai ini adalah nilai kebenaran dan kebajikan yang diambil berdasarkan proses kita mencari kebenaran sebelumnya. Aksiologi adalah nilai tertinggi dan proses terakhir dalam ruang lingkup filsafat ilmu.

Dalam kajian literatur sebelumnya dengan topik yang sama, peneliti cenderung langsung terjun ke arah habit atau kebiasaan yang terbentuk dari lingkungan sosial disekitar pelaku tanpa menarik lebih awal kedalam bagaimana sebuah fenomena dapat direfleksikan terhadap filsafat ilmu seperti perubahan identitas seseorang yang tidak hanya terpengaruh dari adanya perubahan komunikasi dan juga bahasa di suatu kelompok.

Etika berkomunikasi adalah hal yang harus selalu di laksanakan dalam berinteraksi, komunikasi dapat diinterpretasikan secara berbeda-beda oleh masing-masing individu dan karena hal itulah etika diperlukan agar menghindari segala bentuk kesalahpahaman. Komunikasi yang kita gunakan kepada orang dewasa dan kepada anak-anak tentunya akan berbeda, begitu juga dalam etika berkomunikasi di ruang virtual, atau dalam konteks ini adalah *platform game*. Etika berarti sebuah tata krama, atau cara kita berperilaku dalam kehidupan sehari-hari kita, bahasa dalam berbagai macam latar belakang yang berbeda akan menimbulkan makna yang beragam, jika kita lihat bahasa secara general “anjing” merupakan ungkapan untuk menyebut seekor hewan, namun, dalam budaya *Trash Talk* hal ini merupakan ungkapan atau luapan emosi untuk menjatuhkan lawan dan menyebabkan konflik yang berkepanjangan. Etika komunikasi yang baik akan menciptakan hubungan yang baik juga antar sesama individu (Hamama, 2024). Ini menunjukkan bahwa etika berkomunikasi sangatlah penting untuk menjaga sebuah keharmonisan antar sesama individu,

karena dengan beretika maka kita juga secara tidak langsung bisa menghargai kepentingan orang lain dan tidak menyinggung mereka.

Trash Talking merujuk kepada sebuah bahasa yang ditujukan untuk menjatuhkan lawan, bahasa ini sering sekali dikeluarkan karena adanya faktor luapan emosi yang terbendung. *Trash Talking* sudah sering sekali digunakan oleh pemain-pemain game khususnya di game online kompetitif seperti Mobile Legends, Honor of Kings, Valorant dan masih banyak lagi game lainnya.

Bahkan jika dilihat dari jurnal yang ditulis oleh Ridwan Fajar Ramadhan dkk. dalam penelitiannya di sebuah SMKN di kota serang, menyatakan bahwa persentase siswa yang kecanduan game online sebesar 84% dan dalam subindikator, terdapat 93% siswa yang menyebutkan alasan mereka memainkan game online untuk menghilangkan stress serta 73% dinyatakan bahwa mereka telah melakukan perilaku *Trash Talking* (Ramadhan et al., 2023). Hal yang paling mengejutkan dari penelitian tersebut adalah, faktor yang membuat mereka melakukan hal tersebut adalah karena untuk kepuasan semata. Hal ini tentu sudah menyimpang dengan konsep etika berkomunikasi yang dimana seharusnya etika dalam berkomunikasi tidak sama sekali menyinggung orang lain dan dalam konteks *toxic communication* seperti ini, sudah jelas sekali bahwa terdapat penyimpangan. Kondisi ini membuat pemahaman terhadap etika berkomunikasi sangatlah kurang, perlu adanya edukasi lebih lanjut untuk mengobati dan juga langkah preventif supaya budaya *Trash Talking* ini tidak lagi menginfeksi dan menyebar lebih jauh ke kalangan anak-anak yang seharusnya terhindar dari hal-hal semacam ini, terlebih lagi di era dimana semua hal dapat diakses secara mudah melalui media sosial.

Jika hal ini tidak segera ditangani, maka generasi muda akan selamanya terjebak dalam kultur yang sama sekali tidak memperhatikan moral dan etika. Dalam jurnal yang ditulis oleh Firdaus Putri dkk. Mereka mengemukakan bahwa dampak yang akan terjadi pada generasi muda akibat pengaruh dari budaya *Trash Talk* ini adalah terbentuknya karakter remaja yang enggan bersosialisasi, penurunan kualitas moral, berkurangnya sifat adaptif dan tidak realistis (Putri et al., 2023). Dampak ini juga sangat relevan melihat bagaimana para remaja di era saat ini karena adiksi mereka yang kuat terhadap game, mereka sering sekali lupa waktu dan meninggalkan hal-hal yang lebih dominan prioritasnya dibandingkan dengan bermain game, sisi negatif yang muncul dan lebih terlihat inilah juga yang menjadikan stereotip terhadap game menjadi sangat buruk, yang padahal jika bisa dikendalikan dengan baik, bisa menjadi sebuah peluang karir bagi mereka.

Transformasi adalah bentuk perubahan antara kondisi yang sebelumnya ke arah kondisi yang baru. Transformasi dapat diartikan sebagai sebuah perubahan yang negatif maupun positif tergantung dari dampak yang dihasilkan oleh sebuah fenomena terhadap individu. Perilaku *Trash Talk* sudah semakin membuat transformasi diri ke arah yang negatif, budaya ini menjadikan seorang individu yang berpotensi bisa menjadi seorang yang beretika dan juga produktif, berubah menjadi seorang individu yang terkontaminasi budaya yang tidak bermoral dan membentuk karakter yang *toxic*. Bahkan dalam jurnal yang ditulis oleh Ahmad Khairul Nuzuli dkk. Menyatakan bahwa terdapat gangguan komunikasi kepada para korban adiksi game Mobile Legends yang diantaranya adalah kurangnya kemampuan berkomunikasi secara verbal, kurangnya keterampilan sosial, sulit dalam mengekspresikan diri, sulit dalam mengembangkan dan memelihara hubungan sosial, dan kurangnya keterampilan interpersonal (Putri et al., 2023).

Hal ini sudah sangat cukup menggambarkan bagaimana kualitas hidup seseorang sangat berkurang karena adanya adiksi terhadap game online. Ini menunjukkan betapa kuatnya efek dari sebuah game online kepada hidup seseorang, sehingga membuat transformasi dan dampak jangka panjang terhadap kehidupan dan pola komunikasi mereka. Dalam filsafat komunikasi, kondisi ini sangatlah bertentangan, melihat bagaimana filsafat komunikasi memandang bahwa makna komunikasi dinilai dari seberapa efektif komunikasi yang disampaikan komunikator kepada

komunikasikan dan dalam konteks gangguan komunikasi maka, esensi dari komunikasi itu sendiri tidak bisa didapatkan secara sempurna.

Filsafat komunikasi memandang budaya verbal tidak hanya sebagai sebuah cara seseorang bicara, namun memandang bagaimana identitas, nilai, dan juga makna dari dunia yang membentuk dirinya dan bagaimana ia akan memandang dunia kedepannya. Perilaku *Trash Talk* pada umumnya terbentuk karena lingkungan sosial yang *toxic* dan kemudian menyebar menjadi sebuah budaya yang lekat dengan generasi muda yang kemudian akan membangun identitasnya kelak. Dalam kajian teori Interaksionisme simbolik, identitas sosial individu terbentuk karena adanya pengaruh dari orang lain yang didapatkannya melalui interaksi-interaksi simbolik yang ia dapatkan dari orang tersebut (Octavina, Tri et al., 2024). Herbert Mead menjabarkan 3 konsep penting yang terdapat dalam interaksionisme simbolik, diantaranya adalah *mind* (pikiran), *self* (diri), dan *society* (masyarakat), konsep *mind* berhubungan dengan bagaimana seorang individu memaknai sebuah simbol, *self* berhubungan dengan bagaimana seorang individu merefleksikan dirinya sendiri dari pandangan orang lain, dan *society* berhubungan dengan proses interaksi yang terjadi dalam masyarakat (Pratama & Pribadi, 2024).

Interaksi simbolik dapat diartikan dalam beberapa hal seperti bahasa tubuh, isyarat, kata-kata, dan apapun yang memiliki makna didalamnya. Dalam beberapa studi kasus yang membahas mengenai *Trash Talk*, sebuah komunitas biasanya menggunakan sebuah kata-kata kasar yang memiliki makna intimidasi, untuk menunjukkan dominasi dan juga merendahkan lawannya. Adanya fenomena ini jika dipandang dalam kajian interaksionisme simbolik, Individu akan menginterpretasikan sebuah simbol dengan persepsinya masing-masing, jika mungkin bahasa “anjing”, “babi” adalah sebuah kata yang hanya mewakili nama hewan di komunitas diluar gaming, maka ketika bahasa tersebut dibawa ke dalam komunitas gaming akan menyebabkan perbedaan persepsi, karena simbol yang terbentuk adalah kata-kata *toxic* yang merendahkan seseorang.

Teori tindak tutur memandang sebuah perkataan sebagai sebuah tindakan yang memiliki makna dan dampak emosional terhadap orang lain. Austin membagi konsep pembahasan tindak tutur menjadi 3 bagian yaitu *Lokusi* yang merupakan tindakan menyampaikan atau mengatakan sesuatu, *Illokusi* yaitu tujuan dari apa yang dikatakan, dan *Perlokusi*, yaitu sebuah keadaan yang diakibatkan dari mengucapkan sesuatu (Safitri et al., 2021). Tindakan *Illokusi* dan *Perlokusi*, bahasa dijelaskan dalam bentuk yang mengungkapkan sebuah pesan yang ingin disampaikan seorang penutur kepada mitra tutur yang pada akhirnya akan menimbulkan efek tertentu (Rimadona et al., 2025). Dalam relevansinya di budaya *Trash Talk* tindakan *Lokusi* mengacu kepada bagaimana sebuah bahasa dalam komunitas tersebut terbentuk, misalkan sebuah ungkapan “Noob sekali bermainnya”. Bahasa ini akan membentuk sebuah budaya verbal, sebagai sebuah tujuan untuk menjelekkan performa bermain seseorang, lalu dilanjut kepada tindakan *Illokusi* yang dimana sebuah kondisi ketika sebuah bahasa diidentifikasi maksud dan tujuannya, masih dalam bahasa yang sama, namun maksud dan tujuan dari bahasa tersebut dapat diinterpretasikan sebagai bentuk ungkapan dominasi, menjatuhkan, mengintimidasi, mengalihkan fokus lawan. Kemudian bahasa tersebut tentunya akan berdampak kepada mitra tutur atau orang yang dituju, dan itulah yang dibahas dalam tindakan *Perlokusi*, efek dari bahasa *toxic* dalam budaya *Trash Talk* adalah timbulnya konflik karena terpicunya emosi, dan pada akhirnya menyebabkan adanya transformasi diri dalam lingkungan sosial, hal tersebut dapat berupa perubahan perilaku menjadi lebih agresif atau menjadi seseorang yang reflektif terhadap perilakunya jika bahasa tersebut bisa diinterpretasikan dalam bentuk yang positif.

Konstruktivisme memandang bahwa realitas dibangun atau dikonstruksi secara berbeda-beda oleh tiap individu. Konstruktivisme juga memandang sebuah realita sebagai sesuatu yang didapat dari pengalaman dan juga interaksi langsung dari seseorang (Tohari & Rahman, 2024). Berdasarkan pengalaman yang dikutip dari jurnal berjudul “Perilaku Trash-talking Sebagai Komunikasi pada

Komunitas Game Online (Studi Deskriptif Kualitatif pada Komunitas Indo Cracked Club)” yang ditulis oleh Aldwin Amoza Ahmadani dan Dyva Claretta, menyimpulkan bahwa perilaku Trash talking merupakan hal yang normal di sebuah komunitas yang mereka teliti, adanya pengaruh dari satu individu ke individu yang lain di satu komunitas yang menjadi faktor penyebaran normalisasi budaya Trash talk, dan proses transisi Trash talking di tiap individu variatif karena adanya struktur kelompok yang dinamis (Tohari & Rahman, 2024). Dari fenomena ini, kita bisa melihat bagaimana realitas dikonstruksi oleh sebuah kelompok, bagaimana akhirnya sebuah budaya *Trash talk* dapat menjadi sebuah hal yang dianggap normal bagi mereka namun bisa jadi saja berbeda dalam konteks masyarakat yang luas. Konstruktivisme memandang sebuah pengetahuan tidak dapat ditransfer begitu saja terhadap orang lain, melainkan pengetahuan tersebut juga harus bisa diimplementasikan oleh orang tersebut (Bustoni et al., 2024). Dan itulah yang terjadi pada komunitas gamer, sebagian besar dari mereka mulai menormalisasikan budaya *Trash Talk* ini dan menyalurkannya kepada anggota yang lain, dan dalam pandangan ini pula secara tidak langsung, identitas kelompok terlihat sebagai sebuah komunitas yang *toxic*.

Hal ini juga terjadi dalam jurnal yang berjudul “Krisis perkembangan bahasa sebab hadirnya game online” yang ditulis oleh Defika Fitrianugroho dkk. Yang menyebutkan bahwa remaja hingga orang dewasa menghabiskan waktu mulai dari 1-2 jam, 3-4 bahkan hingga 6 jam untuk bermain game dan ada pula yang berkomentar bahwa bahasa kasar yang mereka adopsi sudah mereka kenal sejak mereka kanak-kanak (Fitrianugroho et al., 2023). Hal ini menunjukkan bagaimana sebuah bahasa yang sudah terkontaminasi, dan jika hal ini terus berlanjut, maka konstruksi nilai pada sebuah bahasa akan menjadi buruk untuk generasi kedepannya.

Kemudian, bahasa Slang juga merupakan salah satu hasil dari adanya konstruksi sosial. Bahasa *slang* adalah bahasa yang dibuat khusus untuk mewakili suatu makna, semisalnya *noob* yang mengindikasikan permainan yang buruk, lalu *AFK* yang berarti seseorang tidak memainkan gamenya secara langsung melainkan dijalankan otomatis oleh sistem. Bahasa tersebut merupakan sebuah penanda identitas (Anhar et al., 2024). Lalu adapula observasi yang dilakukan di lingkungan FKIP UNS yang berdasarkan hasil observasinya menunjukkan sudah cukup banyak pemain game mobile legends yang menggunakan bahasa *toxic* ketika bermain, dan hal ini tidak terjadi pada hanya satu orang melainkan pada 5 subjek lainnya, mereka semua sama-sama mengeluhkan tim yang mereka dapat sehingga akhirnya melontarkan bahasa kasar tersebut, dan berdasarkan jurnal yang meneliti hal ini, game mobile legends jika dilihat dari segi budaya *Trash talk* adalah sebuah ekspresi budaya yang mencerminkan ciri khas dari pemain (Ambarwati et al., 2022).

Konstruktivisme dapat membawa seorang peneliti mendekati kearah kebenaran yang sesungguhnya dari suatu fenomena, peneliti terdahulu cenderung menggunakan perspektif positivis, sedangkan realita sosial dibangun berbeda-beda tergantung dari bagaimana latar belakang kelompok tersebut, dan itulah yang akhirnya membentuk kepribadian dan juga penilaian yang berbeda antar satu kelompok dengan kelompok yang lain, seperti contohnya komunitas game *Mobile Legends* dalam kategori game *Moba* tentunya akan memiliki beberapa perbedaan dengan yang ada dalam komunitas game *Roblox* yang cenderung lebih mementingkan interaksi sosial yang lebih santai dibandingkan dengan kompetisi yang intens.

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil kajian literatur, dapat disimpulkan bahwa budaya trash talk dalam game online tidak sekadar merupakan ungkapan emosional spontan, tetapi sebuah praktik komunikasi yang sarat makna dan dipengaruhi oleh konstruksi sosial dalam komunitas gamer. Dari perspektif filsafat komunikasi, trash talk memperlihatkan bagaimana simbol verbal membentuk realitas, identitas, serta nilai yang dianut individu maupun kelompok. Analisis interaksionisme simbolik menunjukkan bahwa kata-kata yang digunakan pemain membentuk identitas sosial yang diperkuat melalui interaksi berulang. Sementara itu, teori tindak tutur membantu menjelaskan tujuan serta

dampak emosional dari bahasa yang digunakan, mulai dari tindakan ilokusi seperti intimidasi hingga dampak perlokusi berupa konflik atau perubahan perilaku. Dalam konteks konstruktivisme, realitas trash talk dipahami sebagai hasil konstruksi bersama yang kemudian dinormalisasi dalam komunitas gamer. Fenomena ini berdampak pada transformasi diri pemain, baik dalam bentuk peningkatan agresivitas verbal maupun kesadaran reflektif terhadap etika komunikasi. Dengan demikian, fenomena trash talk perlu dipahami tidak hanya sebagai perilaku linguistik, tetapi sebagai persoalan etis dan filosofis yang memengaruhi perkembangan komunikasi dan karakter individu di era digital.

Sebagai langkah selanjutnya, penelitian empiris longitudinal atau pemantauan terhadap subjek yang sama secara berulang dalam periode waktu tertentu, direkomendasikan untuk mengeksplorasi bagaimana konstruktivisme sosial membentuk bahasa dan interaksi dalam game online, melalui survei partisipan dan analisis data kualitatif dari kelompok remaja.

5. Ucapan Terima Kasih

Saya ucapkan terima kasih kepada Dosen mata kuliah filsafat ilmu yaitu Ibu Nina Yuliana, karena berkat pelaksanaan tugas dari beliau, saya dapat mencari tau lebih dalam terkait sebuah fenomena yang menarik perhatian saya, dan dengan bimbingan beliau pula, saya bisa menulis artikel ini.

Daftar Pustaka

- Adnan Anugrah, I., Arianto, A., & Karnay, S. (2024). Perilaku Komunikasi Toxic Pengguna Game Online “Arena of Valor.” *Jurnal Penelitian Inovatif*, 4(3), 997–1002. <https://doi.org/10.54082/jupin.467>
- Ambarwati, M., Rahman, A., Sebelas, U., & Surakarta, M. (2022). Trash-Talking Pemain Mobile Legends : Bang Bang Mahasiswa FKIP UNS. *Jurnal Ilmu Sosial Dan Humaniora*, 5, 243–255.
- Anhar, Hasanah, R., & Aprilia, R. P. (2024). Pengaruh Interaksi Virtual Terhadap Pembentukan Bahasa Slang Di Komunitas Gamer Indonesia : Perspektif Sociolinguistik. *Jurnal Intelek Insan Cendekia*, 3821–3829.
- Bustomi, Sukardi, I., & Astuti, M. (2024). Pemikiran Konstruktivisme Dalam Teori Pendidikan Kognitif Jean Piaget Dan Lev Vygotsky. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 7, 16376–16383.
- Fitrianugroho, D., Sopiani, J., Razanah, Faza, M., Fauziah, N., & Sudrajat, R. (2023). Krisis Perkembangan Bahasa Sebab Hadirnya Game Online. *Jurnal Sosial Dan Sains*, 3, 638–643.
- Hamama, S. (2024). Etika Komunikasi dalam Media Sosial: Tantangan dan Solusinya. *Selasar KPI: Referensi Media Komunikasi Dan Dakwah*, 4(2), 182–197.
- Kartini, Aqil Ramadhan, I., Bas Praptama, R., Salsabila, K., Atsni Sudarmansyah, H. M., UlJannah, L., Arifin Nasution, M. S., Fajar, K., & Tadzkiya Aulia. (2024). Filsafat Komunikasi, Sistematis Berfikir dan Fenomena Komunikasi. *Da'watuna: Journal of Communication and Islamic Broadcasting*, 4(3), 1414–1425. <https://doi.org/10.47467/dawatuna.v4i3.1197>
- Octavina, Tri, M., Harianto, S., & Jacky, M. (2024). Ketimpangan Pendidikan dan Peluang Kerja : Perspektif Teori Interaksionisme Simbolik. *Jurnal Penelitian Ilmu-Ilmu Sosial Dan KeIslaman*, 10(1).
- Pratama, C. A., & Pribadi, M. A. (2024). *Interaksi Simbolik pada Perencanaan Komunikasi : Studi Kasus Distributor Beras*. 160–168.
- Putri, F., Trixie Sonia Hakim, Carenin Coshilia Firmanda, Irsanti Joenitasari Bercha Akbar, Devita Srihandayani, & Eppy Setiyowati. (2023). Dampak Toxic Game Terhadap Trash Talking

- Remaja. *Jurnal Pendidikan Modern*, 8(2), 70–75. <https://doi.org/10.37471/jpm.v8i2.686>
- Ramadhan, R. F., Dalimunthe, R. Z., & Conia, P. D. D. (2023). Hubungan kecanduan game online mobile legends terhadap perilaku trash talking. *Diversity Guidance and Counseling Journal*, 1(2), 1–11.
- Rimadona, F., Wulandari, C., & Yulistio, D. (2025). Tindak Tutur pada Interaksi Guru dan Siswa dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas VIII di SMPN 5 Bengkulu Tengah. *Jurnal Ilmiah Korpus*, 9(1), 197–211.
- Safitri, R. D., Mulyani, M., & Farikah. (2021). *Teori tindak tutur dalam studi pragmatik*. 1(1), 59–67.
- Sari, A. F. (2020). Etika Komunikasi: Menanamkan Pemahaman Etika Komunikasi kepada Mahasiswa. *TANJAK: Journal of Education and Teaching*, 1(2), 127–135.
- Setiawan, Y. L., Nasir, J., & Putra, R. H. (2024). Komunikasi Virtual melalui Perilaku Trash-Talking Antar Pemain Game Online Mobile Legends. ... *Jurnal Penelitian Dan ...*, 05, 133–141.
- Solihin, S. (2024). Analisis Perilaku Trash-Talk Dalam Komunikasi Virtual Pada Game Online Mobile Legends. *Jurnal.Ittc.Web.IdS SolihinJurnal Ilmu Komunikasi Dan Sosial Politik*, 2024 • *jurnal.Ittc.Web.Id*, 02(02), 146–160.
- Syafitri, E., Armanto, D., & Rahmadani, E. (2021). Aksiologi Kemampuan Berpikir Kritis. *Journal of Science and Social Research*, 4(3), 320.
- Tohari, B., & Rahman, A. (2024). Konstruktivisme Lev Semonovich Vygotsky dan Jerome Bruner : Model Pembelajaran Aktif dalam Pengembangan Kemampuan Kognitif Anak. *Nusantara: Jurnal Pendidikan Indonesia*, 4(1).
- Unwakoly, S. (2022). Berpikir Kritis Dalam Filsafat Ilmu: Kajian Dalam Ontologi, Epistemologi dan Aksiologi. *Jurnal Filsafat Indonesia*, 5(2), 95–102. <https://doi.org/10.23887/jfi.v5i2.42561>
- Zaad, M., & Arni, A. (2025). Perilaku Komunikasi Toxic Remaja yang Bermain Game Online Mobile Legends Pulau Barrang Lompo Kecamatan Kepulauan Sangkarrang Kota Makassar. *Jurnal Komunikasi Dan Organisasi (J-KO)*, 7(1), 15–20. <https://doi.org/10.26618/jko.v7i1.1758>