



Literasi

Jurnal Kajian Keislaman Multi-Perspektif

Vol. 2, No. 1, Desember 2021 - May 2022

**Motivasi Mahasiswa Dalam Memilih Tourism Sebagai Mata Kuliah Peminatan
– Pendidikan Bahasa Inggris**

Sita Ari Susanti, Alwi Muhammad Rizky Rachmawan

Bagaimana Gamers Berperilaku Trash Talk?

**Aprilia Setyaning Normalisa Putri, Yoni Rahmawati,
Bani Putra Ariyanto**

**Faktor-Faktor Minat Baca Buku Pengembangan Diri
Dwi-Aulia Rachmadi Putri, Putri Ayu Aprilianti**

Unit Kegiatan Mahasiswa Dinamika
UIN Raden Mas Said Surakarta



Literasi

Jurnal Kajian Keislaman Multi-Perspektif



Volume 2, Nomor 1, December 2021 - May 2022

Editorial Team

Editor-In-Chief

Ahmad Saifuddin, Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta,
Indonesia

Alamat Redaksi :

Unit Kegiatan Mahasiswa Dinamika

Jalan Pandawa No. 1 Pucangan Kartasura

Sukoharjo, Jawa Tengah – Kode Pos 57168

Phone: +62271 781516

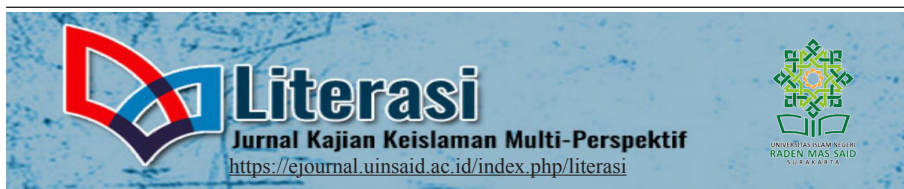
Faximile: +62271 782774

Email: jurnal.literasi.iain.surakarta@gmail.com

Website: <https://ejournal.uinsaid.ac.id/index.php/literasi>

Daftar Isi

Motivasi Mahasiswa Dalam Memilih Tourism Sebagai Mata Kuliah Peminatan Pendidikan Bahasa Inggris <i>Sinta Ari Susanti, Alwi Muhammad, Rizky Rachmawan</i>	1 - 30
Bagaimana Gamers Berperilaku Trash-Talk? <i>Aprillia Setyaning Normalisa Putri, Yeni Rahmawati, Panji Putra Ariyanto</i>	31 - 64
Faktor-Faktor Minat Baca Buku Pengembangan Diri <i>Dwi Aulia Rachmadi Putri, Putri Ayu Aprilianti</i>	65 - 102
Gaya Belajar Mahasiswa Aktivistis UIN Raden Mas Said Surakarta <i>Risda Retno Aji Puspa Utami, Sri Rahmawati Tulit, Umi Latifah</i>	103 - 132
Analisis Faktor Mahasiswa UIN Raden Mas Said Surakarta Belum Melakukan Vaksinasi <i>Haura Sabita Putri, Pipin Aulya</i>	133 - 162
Analisis Faktor-Faktor Keputusan Pembelian Makanan Dengan Menggunakan Jasa ShopeeFood <i>Putri Ayu Kusuma Wardani, Fadzlian Rizky Reinaldy, Indraswari Pramudaning Tyas</i>	163 - 192
Peluang dan Tantangan Transformasi IAIN Surakarta Menjadi UIN Raden Mas Said Surakarta <i>Firda Imah Suryani, Deny Marita Wijayanti</i>	193 - 210



Bagaimana Gamers Berperilaku *Trash-Talk*?

Aprillia Setyaning Normalisa Putri^{1*}, Yeni Rahmawati², Panji Putra Ariyanto³
Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta

Abstract

Keywords:
aggressive; online
game; trash-talk

Playing online games together produces a form of aggressive behavior, namely trash-talk. Trash-talk is a form of verbal communication that is carried out consciously or intentionally by individuals for positive and negative personal reasons. Trash-talk became anxious because of its high intensity and contrary to the socio-religious morals of Muslim students. This research uses a case study approach with the initial stages in the form of a survey exploring the trash-talk phenomenon, selecting the main sources, in-depth interviews, observation and member checking as a data validation step. This study found that the causes of trash-talk consist of internal and external factors. More forms of behavior are displayed with cynical, sexist and intimidating swear words. The impact is personal satisfaction and becomes an innate behavior when communicating outside of playing games. The unique thing obtained is that the trash-talk perpetrators feel guilty and make istigfar as compensation for these feelings

Abstrak

Kata kunci:
agresif; gim
daring; *trash-talk*

Bermain gim daring secara bersama (main bareng: mabar) menghasilkan bentuk perilaku agresif yakni *trash-talk*. *Trash-talk* sendiri ialah bentuk komunikasi verbal yang dilakukan secara sadar atau disengaja oleh individu untuk alasan pribadi yang positif dan negatif. *Trash-talk* menjadi kegelisahan karena intensitasnya yang tinggi dan bertolak belakang dengan moral sosial-agama mahasiswa muslim. Penelitian ini menggunakan

pendekatan studi kasus dengan tahapan awal berupa survey peninjauan fenomena *trash-talk*, pemilihan informan utama, wawancara mendalam, observasi, dan *member checking* sebagai langkah validasi data. Penelitian ini menemukan bukti bahwa penyebab *trash-talk* terdiri dari faktor internal dan eksternal. Bentuk perilakunya lebih banyak ditampilkan dengan umpatan bernada sinis, seksis, dan intimidasi. Dampak yang ditimbulkan yakni kepuasan pribadi dan menjadi perilaku bawaan saat berkomunikasi di luar bermain gim. Hal unik yang diperoleh yakni pelaku *trash-talk* merasa bersalah dan menjadikan istigfar sebagai kompensasi atas perasaan tersebut.

How to cite this (APA 7th Edition):

Putri, A. S. N., Rahmawati, Y., & Ariyanto, P. P. (2021). Bagaimana Gamers Berperilaku *Trash-Talk*?. *Literasi : Jurnal Kajian Keislaman Multi-Perspektif*, 2(1), 31–64, <https://doi.org/10.22515/literasi.v2i1.4415>

PENDAHULUAN

Permainan (*game*) telah menjadi fenomena sosial beriringan dengan perkembangan kehidupan manusia (Eskasasnanda, 2017). Dimulai dari permainan tradisional hingga *e-sports*, dari lapangan hijau hingga layar virtual. Kehadirannya menjadi sarana kompensasi manusia terhadap kebutuhan akan hiburan. Salah satunya adalah eksistensi gim daring sebagai pilihan individu terhadap kebutuhan bermain.

Popularitas gim daring menjadi konsekuensi logis dari perkembangan internet. Menurut laporan Digital 2021: Global Digital Overview, pada awal 2021, jumlah pengguna internet di dunia telah mencapai angka 4,66 miliar dan sekitar 80 persen pengguna internet pada rentang umur 16-64 tahun bermain gim setiap bulannya, sehingga kurang lebih pengguna *gamer* di dunia mencapai 3,5 miliar orang. Sebagian besar (69%) dari pengguna

internet mengaku bermain gim *mobile* dan sebesar 41% bermain gim di laptop atau desktop dan 25% bermain gim di konsol.

Menurut data Newzoo, pada tahun 2017 Indonesia telah memiliki *gamer* sebanyak 43,7 juta orang, dan hingga tahun 2019 Indonesia telah memiliki 52 juta *gamer* aktif. Klasifikasinya, didominasi sebagian besar oleh pria dengan presentase sebanyak 56% dan sisanya wanita pada kisaran 46%. Kisaran usia pria paling banyak di angka 21-35 tahun dengan persentase 26%. Urutan kedua, diisi oleh pria dengan rentang usia 10-20 tahun sebesar 21%. Sementara itu, untuk wanita, paling banyak *gamer* berada direntan usia 21-35 tahun dengan presentasae sebesar 21% diikuti oleh wanita berusia 10-20 tahun dengan persentase sebesar 15 %.

Game online (gim daring) menjadi salah satu produk perkembangan teknologi dalam agenda permainan yang kehadirannya membawa perubahan perilaku dan efek tertentu bagi penggunanya. Gim daring dalam penggunaannya otomatis berdampak bagi individu. Seperti halnya penggunaan media pada umumnya memberikan dampak primer berupa efek yang ditimbulkan karena adanya terpaan, pemahaman, dan perhatian. Serta efek sekunder yakni perubahan tingkat kognitif dan perubahan perilaku. Di samping dampak positif gim daring sebagai media *refreshing*, mengisi waktu luang, dan sosialisasi, kehadirannya berdampak negatif dengan kemunculan perilaku *trash-talk* (perkataan sampah).

Trash-talk (perkataan sampah) dapat disoroti sebagai konten komunikasi agresif. Dalam konteks penggunaannya, permainan (*online games*) perilaku ini dapat didefinisikan sebagai komentar/perkataan penghinaan dengan bahasa yang mencerminkan ketidaksopanan. Perilaku ini dapat dipahami sebagai bagian dari komunikasi kompetitif (Warits, Putri, & Doriza, 2020). *Trash-talk* menjadi dampak negatif aktivitas permainan daring dengan peranannya sebagai peningkat motivasi berkata kasar dalam kehidupan pelaku (Conmy, Tenenbaum, Eklund, Roehrig, & Filho, 2013)

where they played the first game in complete silence; and the second trash talking. Measures of self-efficacy, positive affect (PA

Wibowo (2020) menyebutkan dari hasil observasi yang dilakukan, rata-rata informan bermain gim kurang lebih selama tiga jam, sesuai dengan *mood gamers* yang bermain bersama temannya. Dengan bermain bersama partner, kebanyakan *gamers* akan merasa lebih seru karena ada teman bermain. Dari intensitas yang tinggi dalam permainan inilah yang kemudian membentuk perilaku *trash-talk*, dikarenakan pemain yang kerap mendengar perilaku *trash-talk* dari pemain lain selama bermain (Wibowo, 2020). Dapat dipahami bahwasanya perilaku *trash-talk* muncul karena tingkat interaksi pemain yang tinggi dengan orang-orang yang berperilaku *trash-talk* disekitarnya.

Pada penelitian Fariz (2017) menyebutkan perilaku *trash-talk* dijumpai dalam kehidupan sehari-hari baik di gim maupun dunia nyata. Penelitian ini memfokuskan pada perilaku *trash-talk* oleh para *gamers* Dota 2, yang kemudian mengklasifikasikan perilaku *trash-talk* dalam dua faktor pendorong, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal berupa penguasaan bahasa, peraturan permainan, dan karakter pemain yang egois. Faktor eksternal yang didorong oleh lingkungan sekitar *gamer* bermain.

Warits et al. (2020) menunjukkan berdasarkan pengalaman bermain dalam gim daring Mobile Legends Bang-Bang yang dilakukan oleh informan menyebutkan bahwa informan sudah terbiasa dengan perilaku *trash-talk* yang banyak dilakukan oleh para pemain lainnya. Meskipun merasa kesal, para pemain merasa perilaku tersebut sudah biasa terjadi.

Peneliti melakukan survei awal dengan mekanisme penyebaran *Google form* khusus bagi para pengguna gim online di Universitas Islam Negeri (UIN) Raden Mas Said Surakarta untuk mengetahui fenomena perilaku *trash-talk gamers* di UIN Raden Mas Said Surakarta. Didapati sebanyak 48 responden, yang terdiri dari 35 mahasiswa (73%) dan 13 mahasiwi (27%).

Semua responden mengaku pernah bermain gim daring dengan beragam tipe. Rata-rata intensitas bermain gim responden dalam sehari berdasarkan survey yang diambil adalah 3,5 jam. Bahkan, empat mahasiswa (8%) dari responden mengaku bermain gim selama lebih dari enam jam per hari. Intensitas *trash-talk* responden secara rerata sejumlah dua puluh kali dalam satu ronde bermain. Sebanyak delapan mahasiswa (17%) mengaku melakukan *trash-talk* tidak terhitung. Mayoritas responden yaitu dua puluh enam mahasiswa (56%) mengalami penyesalan setelah mengucapkan perkataan sampah dan dua puluh satu mahasiswa (44%) tidak menyesal. Pelaku *trash-talk* di UIN Raden Mas Said Surakarta berada pada kondisi sadar sebanyak tiga puluh dua mahasiswa (67%) dan lima belas mahasiswa (33%) lainnya mengaku tidak sadar.

Berdasarkan data awal tersebut, dapat dipahami bahwa fenomena *trash-talk* sebagai imbas permainan gim daring juga marak terjadi di kalangan mahasiswa UIN Raden Mas Said Surakarta. Hal tersebut menjadi wujud konkret kontra pemahaman antara idealisme perilaku mahasiswa muslim yang hidup di lingkungan perguruan tinggi keislaman dengan stigma penuh kesopanan dengan realitas yang terjadi. Maka dari itu, penelitian ini menjadi langkah penggalian secara dalam perilaku *trash-talk* di kalangan mahasiswa UIN Raden Mas Said Surakarta.

Terdapat beberapa perbedaan yang mampu membedakan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya. Pertama, pada informan yang diteliti, penelitian kali ini berfokus pada informan yang merupakan anggota *e-sport* UIN Raden Mas Said Surakarta dan mengalami kehilangan kontrol terhadap perilaku *trash-talk*, sedangkan penelitian sebelumnya dari Fariz (2017), informan yang dijadikan informan merupakan *Gamer* gim daring Dota 2 yang berlangganan di warung internet Tumang kabupaten Jember. Kedua, terdapat aspek pendidikan religius pada latar belakang para informan, untuk penelitian baik dari Fariz (2017), Warits et al. (2020), maupun Wibowo (2020) yang menjadikan remaja peralihan sebagai aspek

pokok dalam penelitiannya. Ketiga, tujuan penelitian secara teoritis untuk mengungkap penyebab dari perilaku *trash-talk* pada mahasiswa UIN Raden Mas Said Surakarta, bentuk-bentuk *trash-talk*, dan dampak yang para *Gamers* UIN Raden Mas Said Surakarta rasakan dari perilaku *trash-talk* ini. Diharapkan hasil penelitian ini menjadi bagian dari sumbangsih pengetahuan sebagai bekal penemuan *problem solving* dari problematika *trash-talk behavior gamers* UIN Raden Mas Said Surakarta.

METODE PENELITIAN

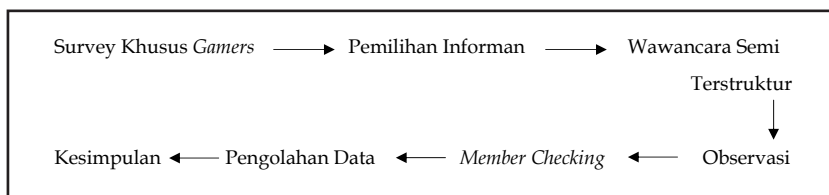
Metode penelitian yang digunakan peneliti kali ini adalah metode penelitian studi kasus (*case study*) yaitu, penyelidikan empiris yang menyelidiki fenomena kontemporer dalam konteks kehidupan nyata (Yin, 2009). Menurut Yin (2009) metode penelitian studi kasus memiliki strategi yang tepat untuk digunakan dalam penelitian yang memiliki fokus pertanyaan pada *how* dan *why*, yang digunakan untuk mencari tau peristiwa kontemporer. Sugiono (2018) menyebutkan penelitian studi kasus menggunakan fenomena dari suatu kejadian yang kemudian dijabarkan kembali. Kali ini peneliti mengangkat fenomena perilaku *trash-talk* pada *Gamer* UIN Raden Mas Said Surakarta yang kemudian akan dijabarkan lebih lanjut.

Menurut Creswell (2010), penelitian studi kasus lebih menekankan pada eksplorasi dari “sistem yang terbatas” suatu permasalahan atau beberapa permasalahan secara detail, disertai dengan penggalian data secara mendalam yang menggunakan beragam sumber informasi dan hendaknya seorang peneliti menemukan keunikan permasalahan yang diambil. Penelitian ini menitik beratkan pada maraknya perilaku *trash-talk* oleh mahasiswa *gamers* UIN Raden Mas Said Surakarta. Dilihat dari aspek lingkungan dan satuan pendidikan mereka mendapatkan pendidikan lebih, dalam penekanan nilai-nilai religius dan kesopanan. Namun, hal ini nyatanya tidak menyurutkan intensitas perilaku *trash-talks* yang mereka lakukan.

Penelitian ini dilakukan kepada dua informan pelaku gim daring aktif. Kriteria informan yang diambil ialah pertama, merupakan mahasiswa aktif UIN Raden Mas Said Surakarta. Kedua, merupakan pemain gim daring aktif. Ketiga, *gamers* yang intens dalam perilaku *trash-talk* dan merasa lega setelah melakukannya, namun terkadang merasa bersalah dan mengucapkan *istigfar* sebagai ungkapan penyesalannya atas perilaku atau ucapan yang tidak sepatutnya ia lakukan. Keempat, peneliti melihat data perilaku berdasarkan survey yang diambil berupa informan merasa kehilangan kendali pada perilaku *trash-talknya*. Masing-masing informan berinisial RA (laki-laki) dan RH (perempuan), diambil dari data survey yang sebelumnya sudah sebar oleh peneliti. Pada penelitian ini informan pendukung adalah individu di sekitarnya (partner bermain).

Pengumpulan data dilakukan melalui survei khusus para *gamers* UIN Raden Mas Said Surakarta untuk menentukan informan *gamer* yang sesuai dengan kriteria yang sudah disebutkan di atas, kemudian wawancara semi terstruktur untuk memperoleh data yang mendalam dengan pertanyaan terstruktur yang berfokus pada indikator penyebab, bentuk perilaku dan dampak dari perilaku *trash-talk*, dan observasi langsung pada informan pemain gim daring. Melalui teknik keabsahan data dengan *member checking*, yaitu pengecekan bersama antara peneliti dengan informan utama dan informan pendukung. Pengecekan yang dilakukan meliputi data hasil wawancara, penafsiran, dan kesimpulan.

Berikut ini alur penelitian yang digunakan oleh peneliti:



HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Aktivitas Gim Daring Di Kalangan Mahasiswa UIN Raden Mas Said Surakarta

Penelitian ini membahas mengenai perilaku *trash-talk* oleh *gamers* UIN Raden Mas Said Surakarta yang mengalami kecanduan gim daring. Untuk mendefinisikan istilah secara memadai, “gim daring” harus dipecah terlebih dahulu menjadi komponen dasarnya: daring dan gim. Pada situasi yang sangat mendasar istilah daring dapat dirujuk ke aktivitas apa pun yang terjadi melalui penggunaan Internet. Permainan menurut kamus Oxford Dictionary of English (2010) diartikan sebagai aktivitas yang menghasilkan hiburan. Sebagai hiburan, gim daring merupakan aktivitas yang dimainkan melalui beberapa bentuk koneksi atau jaringan internet. Jadi dapat disimpulkan jika gim daring merupakan suatu permainan yang dapat dimainkan apabila terkoneksi dengan jaringan internet dalam jangkauan yang luas sebagai media penunjangnya.

Penelitian Ahn & Randall (2008) tentang kecanduan gim daring, mereka mendefinisikan kecanduan gim berdasarkan definisi yang digunakan oleh *Center for Addiction dan Kesehatan Mental* yang berbasis di Amerika Serikat. Pusat tersebut mendefinisikan kecanduan sebagai permasalahan “psikologis atau ketergantungan fisik pada sesuatu”. Individu dengan kecanduan gim dapat dikatakan memiliki ketergantungan psikologis pada gim daring atau untuk menunjukkan penggunaan komputer dan video gim secara berlebihan atau kompulsif. Banyak kasus telah dilaporkan seperti pengguna siswa bermain gim daring secara kompulsif.

Ahn & Randall (2008) menemukan bahwa kecanduan ini memengaruhi gaya hidup sosial dan akademik siswa yang terlibat. Dari data yang disurvei, sekitar 50% siswa yang kecanduan gim dilaporkan aktif terlibat dalam pertengkaran fisik, kebiasaan mengumpat dan penurunan nilai akademis. Sesuai dengan yang terjadi kepada *Gamers* UIN Raden Mas

Said Surakarta, terutama informan RA dan RH yang kemudian memiliki kebiasaan mengumpat atau melakukan *trash-talks*. Namun, sedikit berbeda dengan pernyataan sebelumnya, dikarenakan kedua narasumber tidak mengalami permasalahan terkait nilai akademis maupun penyimpangan sosial lainnya. Keduanya tetap mampu bertanggungjawab pada tugas yang diberikan oleh para tenaga pendidik.

Kuss & Griffiths (2012) menjelaskan individu dikatakan mengalami kecanduan apabila memenuhi minimal tiga dari enam kriteria, sedangkan RA dan RH memunculkan tujuh kriteria yang menunjukkan perilaku kecanduan terhadap gim daring yang dapat kita amati dalam tabel berikut:

Tabel 1.

Kriteria Kecanduan Gim Menurut Kuss & Griffiths (2012)

No.	Kriteria	Informan RH	Informan RA
1.	<i>Salience</i>	Ya	tidak
2.	<i>Euphoria</i>	Ya	Ya
3.	<i>Conflict</i>	Ya	Ya
4.	<i>Tolerance</i>	Ya	Ya
5.	<i>Withdrawal</i>	Ya	Ya
6.	<i>Relapse and Reinstatement</i>	Ya	Ya

Pertama, *salience* yang menunjukkan dominasi aktivitas *gamers* bermain gim dalam pikiran dan tingkah lakunya. Ketika bermain dengan partner yang masih pemula RH merasa memiliki kewajiban untuk bisa membantu mereka dalam memahami irama permainan dengan terus memberikan aba-aba kepada timnya.

Kedua, *euphoria* untuk mendapatkan kesenangan dalam aktivitas bermain. Hal tersebut ditunjukkan ketika *gamers* UIN Raden Mas Said Surakarta melakukan perilaku *trash-talk* secara spontan untuk mendapatkan kesenangan dalam bermain gim bersama partner bermainnya. Namun, dalam hal ini, meski telah meluapkan emosi melalui perilaku *trash-talks* dan merasa sedikit meringankan tekanan yang mereka rasakan, dalam hati

sering kali RA maupun RH muncul rasa bersalah karena telah mengucapkan kalimat-kalimat yang tidak sepatasnya keduanya ucapkan. Hal itu mereka tunjukan dengan mengucapkan istigfar setelah melakukan *trash-talk*.

Ketiga, *conflict* yaitu pertentangan yang muncul antara individu yang mengalami kecanduan dengan individu di sekitarnya (*external conflict*) dan dengan dirinya sendiri (*internal conflict*). Baik pertentangan internal maupun eksternal sering kali terjadi pada para informan, baik RH maupun RA. RH dalam meningkatkan level permainan selalu berusaha untuk menjadi yang terbaik, namun ketika mengalami *lost-strike* RH akan merasa tertekan dan kesulitan mengendalikan perasaannya. Faktor eksternal ialah segala bentuk perilaku partner bermain maupun lawan main yang mampu membuat RH merasa terusik dan tidak nyaman yang kemudian mendorongnya untuk melakukan *trash-talk*.

Keempat, *tolerance* yaitu aktivitas yang mengalami peningkatan secara progresif dalam rentan waktu tertentu dalam mencapai kepuasan. Untuk menghabiskan masa libur atau waktu luang, informan RH dan RA memilih menggunakan waktu seharian untuk bermain gim, baik secara *solo* atau individu maupun *custom* bersama temannya.

Kelima, *withdrawal* merupakan sebuah bentuk penarikan diri atau penghentian aktivitas bermain gim daring sehingga memunculkan perasaan cemas, gelisah, atau tidak menyenangkan. Ketika tidak ada waktu untuk bermain RH mengaku merasa harus menyisakan waktu di akhir hari dan mengesampingkan waktu istirahatnya untuk bermain. Perilaku *withdrawal* pada pemain gim UIN Raden Mas Said Surakarta terlihat salah satunya yang RH alami sebelum merasa frustrasi ketika mengalami *lost-strike*.

Keenam, *relapse and reinstatement* adalah kecenderungan untuk melakukan pengulangan terhadap pola tingkah laku awal *addictive* yang dapat semakin parah meskipun sudah dikontrol bertahun-tahun dan merasa kesulitan untuk berhenti bermain gim secara utuh. Pada saat mengalami kekalahan pertama, RH mengaku tetap terdorong untuk terus bermain

gim. Ia mengaku merasa tertantang untuk dapat melewati misi pada level yang RH tempati. Selain itu, kedua informan juga cenderung melakukan aktivitas *trash-talks*. Meskipun memiliki latar belakang pendidikan religius yang juga menekankan patokan-patokan atau batasan-batasan dalam berperilaku dan bertutur kata RA dan RH menunjukkan kecenderungan untuk melampaui batasan-batasan tersebut dengan melakukan *trash-talks*. Hal tersebut sering kali sulit keduanya kontrol meski paham bahwa hal tersebut tidak benar untuk dilakukan.

Ketujuh, *needs* atau kebutuhan. Kriteria ini tidak terdapat pada teori kecanduan menurut Kuss & Griffiths (2012), namun terjadi pada kedua informan. *Needs* penting untuk dipenuhi untuk memberikan ketenangan, kenyamanan, dan kesiapan individu untuk menghadapi berbagai situasi (Kiran & Dewi, 2017) tidak hanya memerlukan perawatan secara fisik saja, tetapi memerlukan juga dukungan tentang kebutuhan psikologis dan spiritual. Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui hubungan antara pengetahuan dengan sikap perawat dalam memenuhi kebutuhan psikologis dan spiritual pada klien terminal. Metode penelitian yang digunakan deskriptif korelasi dengan pendekatan cross sectional. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh perawat pelaksana di Ruang III, Ruang X, Ruang XIII, dan ICU Rumah Sakit Tingkat II Dustira dengan sampel berjumlah 70 perawat. Teknik yang digunakan adalah total sampling. Terdapat dua variable yaitu pengetahuan dan sikap perawat. Metode pengumpulan data menggunakan kuesioner. Hasil uji validitas dan reliabilitas didapatkan 34 item valid. Analisis data dibagi menjadi dua tahapan, yaitu 1. Bermain gim menjadi sebuah kebutuhan yang harus selalu RA dan RH dapatkan. Kedua Informan akan selalu berusaha untuk menyediakan waktu untuk bermain gim setiap harinya, bahkan hingga merelakan waktu istirahat malam hari mereka bahkan hari liburanya.

Informan RH menghabiskan kurang lebih tujuh jam bermain gim daring dalam sehari. Waktu biasa RH bermain adalah pukul delapan malam hingga sepuluh malam, dilanjutkan pukul dua pagi hingga lima pagi.

Informan terbiasa bermain gim daring pada malam hari dan mengganti jadwal tidur dari pagi hingga siang. Informan mengaku bermain saat memiliki mood untuk bermain dan melakukannya setiap hari. Terkait tanggung jawab perkuliahan RH mengaku tetap mengerjakan tugas namun jarang mengikuti pembelajaran daring karena waktu siang hari digunakan untuk tidur. RH menyebutkan bahwa dirinya beberapa kali menipiskan absensi perkuliahan kepada rekannya. Hal ini dilakukan agar absensi tetap terisi dan dapat mengikuti ujian, meskipun tidak mengikuti perkuliahan secara penuh.

Informan RA hampir serupa dengan RH yang sama-sama bermain gim daring setiap hari, namun masih dapat mengontrol jam istirahatnya. RA menghabiskan waktu selama 4-6 jam untuk bermain gim daring bersama temannya setiap hari, disela-sela aktivitas perkuliahan yang menjadi kewajibannya. RA juga tetap mengerjakan tanggungjawab perkuliahan dari dosen secara tepat waktu, dan hadir di dalam kelas.

Lingkungan *gamers* UIN Raden Mas Said Surakarta sendiri memiliki komunitas yang tergabung dalam *e-sport* UIN Raden Mas Said Surakarta, baik kategori putra maupun putri. Komunitas ini terbuka untuk para *gamers* yang berkeinginan untuk belajar dan mengembangkan potensi diri dalam bidang gim. Anggotanya berasal dari berbagai program studi dan fakultas. Komunitas ini juga aktif dalam sosial media sehingga mahasiswa baru dapat mengakses informasi dengan mudah bila memiliki ketertarikan pada dunia *E-sport*.

Tabel 2.

Perilaku *Gamers* UIN Raden Mas Said Surakarta

No.	Perilaku	Informan RH	Informan RA
1.	Mengalami kecanduan gim daring	Ya	Ya
2.	Kecenderungan perilaku trash-talks	Ya	Ya
3.	Menghabiskan >5 jam untuk bermain gim	Ya	Ya
4.	Tidak mamapu memmanagement waktu	Tidak	Ya
5.	Bermain <i>multi player</i>	Ya	Ya
6.	Mengikuti e-sport UIN Raden Mas Said Surakarta	Ya	Ya

Penyebab Trash-talk Mahasiswa Gamers UIN Raden Mas Said Surakarta

Trash-talk menurut Conmy (2008) $SD = 2.00$ merupakan salah satu bentuk komunikasi yang dilakukan secara sadar dan disengaja oleh seorang individu untuk tujuan pribadi, baik memotivasi, kesenangan, maupun mengganggu individu lain agar merasa terintimidasi atau pun mengalihkan perhatiannya. Dalam dunia gim, perilaku *trash-talk* sudah sangat umum terjadi di antara para *Gamers*.

Banyak atlet *e-sport* yang melakukan atau terbiasa berperilaku *trash-talk*, baik ketika berada dalam turnamen maupun saat melakukan tutorial gim di *Youtube* (Sugiono, 2018). Begitu juga dengan para atlet *e-sport* di UIN Raden Mas Said Surakarta. Para *gamers* mengaku sering melakukan *trash-talk* baik secara sadar maupun tidak sadar. Alasan masing-masing *gamers* melakukan perilaku *trash talk* pun beragam. Penelitian Fariz (2017), mengklasifikasikan faktor-faktor tersebut ke dalam dua garis besar yaitu faktor internal dan eksternal. Berikut ini penjabaran faktor-faktor yang mempengaruhi timbulnya perilaku *trash-talk* sebagai berikut:

Tabel 3.

Faktor Perilaku *Trash-talks* Mahasiswa UIN Raden Mas Said Surakarta

Faktor	Pertanyaan	Jawaban	
		Narasumber RH	Narasumber RA
Internal	Faktor apa saja yang mendorong perilaku <i>trash-talk</i> yang bersumber dari dalam diri?	<ol style="list-style-type: none"> 1. Terlalu bersemangat dan mendalami permainan. 2. Perasaan tidak terima mengalami kekalahan dalam misi. 3. Anggota tim yang sulit diajak untuk berkerjasama. 4. Kecemburuan antar anggota tim karena faktor hubungan pribadi. 5. Membalas tim lawan yang bertidak dan berkomentar semena-mena pada anggota tim. 6. Mengintimidasi tim lawan. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Terbawa suasana dalam permainan. 2. Gemas dengan kekalahan yang dialami. 3. Anggota yang mengalami <i>miss</i> komunikasi dengan anggota lain. 4. Solidaritas tim.
Eksternal	Kemudian faktor eksternal seperti apa yang mendorong perilaku <i>trash-talks</i> ?	<ol style="list-style-type: none"> 1. Terbiasa dengan perilaku toxic dalam kehidupan sehari-hari. 2. Anggota keluarga yang mengintrupsi permainan untuk satu dua hal saat permainan sedang tegang. 3. Sinyal yang tiba-tiba hilang. 4. Bertemu dengan tim yang handal. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Lingkungan yang lumrah dengan perilaku <i>trash-talk</i>. 2. Koneksi internet yang tidak stabil. 3. Terpengaruh oleh partner bermain.

Pengklasifikasian faktor pendorong perilaku *trash-talk* mahasiswa UIN Raden Mas Said Surakarta pada tabel di atas dapat dijabarkan lebih lanjut sebagai berikut:

Faktor internal merupakan faktor yang mempengaruhi timbulnya perilaku *trash-talk* yang bersumber dari dalam permainan atau dari dalam diri *gamer* itu sendiri (Fariz, 2017). Perilaku *trash-talk* mampu menambakan karakterisasi *gamers* yang cenderung bermusuhan dan sering melakukan apokrif yang cenderung hiperbolik yang dilakukan sebagai humor belaka, sehingga sering disamakan dengan omong kosong atau gosip (Kniffin & Palacio, 2018) the ways in which players talk to each other are among the more colorful but understudied dimensions of competition. To contribute an empirical basis for examining the nature of “trash talk,” we present the results of a study of 291 varsity athletes who compete in the top division among US universities. Based on a preliminary review of trash-talk topics among student-athletes, we asked participants to indicate the frequency with which they have communicated or heard others talk about opposing players’ athleticism, playing ability, physical appearance, boyfriends, girlfriends, sexual behavior, parents, and home institution during competitions. Our three main findings are: (1. Terdapat beberapa faktor yang muncul dari dalam diri para informan terkait perilaku *trash-talk*.

Pertama, terlarut dalam gim. Fariz (2017) menyebutkan *gamers* yang melakukan *trash-talk* dilatarbelakangi oleh perasaan yang cenderung lebih mudah terbawa emosi. Emosi akan muncul ketika mengalami kendala dalam bermain gim, seperti kalah saat bermain atau lawan main.

“Kayak tiba tiba kan ini kan disini loh ini kan ada putih-putih di pinggir-pinggir ini kan, nah ini tuh rumput tempat sembunyi nahkan kalau tiba-tiba kan dia kita ini tiba-tiba di putih ini loh rumput ini ada musuh musubnya kan ngestan-ngestan itu kayak ngefis berhentiin biar gak gerak itu kan tiba-tiba kan kita lewat kita nggak tau kalau disitu tu kan kalau di rumput rumput kan nggak bisa dilihat kan di maps nah kita lewat tiba tiba di stand di di rumput-rumput itu kan nah kita kaget eh anjing gitu kan biasa jadi kayak refleksnya itu ngetoxicnya itu lebih ke kaget...” (W1, I2-RH-L260-270)

Informan RA turut memberikan keterangan yang hampir serupa:

“Eeee kenapa? Gimana ya, karena itu ee perasaannya itu ikut masuk, masuk gimana ya? Saking menjinainya saking serunya terbawa sama alur gamenya itu. Yab bingung juga sih, mau apa namanya emosi tapi ya bingung mau diapain gitu.” (W1, I1-RA-L15-20)

Emosi sendiri memiliki banyak peran penting dalam komunikasi antar sesama manusia dalam kehidupan sehari-hari (Saepiani, 2015). Oleh karena itu, apabila seorang *gamers* sudah terlarut dalam gim, akan terlihat pada pola komunikasinya yang akan turut berubah, contohnya dengan berperilaku *trash-talk* ini.

Kedua, kekalahan berturut-turut. Ketika bermain seorang *gamers* tentu saja bermain dengan berorientasi pada kemenangan. Kekalahan yang berulang tentu menimbulkan gejolak dan rasa tidak terima dalam diri *gamers*.

“Nah di situ doiku ki kayak nggak suka dapet tim kayak mereka. Jadi dia ngetroll di rank. Padahal rank kan kayak buat naikin tingkatan. Jadi main asal-asalan kalau engga bunuh diri gitu, kalau udah gitu aku AFK (Away From Keyboard), keluar terus aku blokir semuanya, nomornya tak hapus gitu. Ya kayak ungkapan marah gitu.” (W1, I2-RH-L440-445)

Faktor besar yang menimbulkan kekalahan dalam gim ialah mental pemain yang mudah menyerah, tidak mau menerima kritik dan saran, mudah menyalahkan tim tanpa introspeksi diri, dan meninggalkan permainan yang kemudian menimbulkan ketimpangan dalam permainan (Fariz, 2017). Bila sudah bertemu *gamers* seperti ini peluang menang dalam rank akan semakin kecil, sehingga membuat pemain lain merasa tertekan dan melakukan *trash-talk*.

Ketiga, tim yang menguras emosi. Gim daring yang saat ini umum dimainkan oleh masyarakat, maupun *gamers* UIN Raden Mas Said Surakarta merupakan *game multi player*. Permainan dilakukan secara berpasangan atau berkelompok. Surbakti (2017) menyebutkan, interaksi kerja sama dalam

tim dapat menimbulkan suatu ikatan relasi yang bertahan dalam jangka waktu tertentu selama permainan berlangsung. Oleh karena itu, segala bentuk perilaku yang dilakukan oleh partner bermain akan mempengaruhi anggota tim yang lain. Misalkan saja perilaku *trash-talk* yang timbul karena rasa kesal kepada anggota tim yang melakukan kesalahan berulang kali atau yang tidak bisa untuk diajak berkerja sama.

“...aku lagi di gang di gang itu kek dikroyok sedangkan dibelakangku itu ada player maksude timku. Dia bukannya nolong aku malah lari nabh itu aku biasanya langsung marah-marah kek langsung ke tim, itu kan ada tim chatan ada tim voice chat ehh ada yang voice gitu rekam suara kann,, ada yang chat kan itu biasanya ke chat lhaaaa mata buta dasar epic bilangnyanya gitu terus matamu mana tolol Cuma gitu gak sampai itu banget apa (haha) yakan aku di gang paling gak bantuin aku biar aku keluar mereka gitu lho,, tapi malah enggak, dia itu buta terlalu takut menyelamatkan teman dan kadang kan gini ada user Angela yang suka masuk bisa nolong player...” (W1, I2-RH-L95-105)

RH pun menambahkan hal yang serupa:

“Jadi kalau posisi kita baru war, demage mereka(lawan) lebih tinggi dari demage kita. Aku udah kasih tau kode mundur, kan ada kode mundur, serang, gitu. Aku udah kasih kode ‘mundur, mundur, mundur!’, dia itu terlalu nafsu buat ngekill maju buat bunuh. Padahal damage mereka kecil sedangkan damage lawan masih banyak.” (W1, I2-RH-L525-530)

Oleh karena itu, kerjasama tim yang kurang baik dapat menimbulkan emosi dan memunculkan perilaku *trash-talk* dalam gim.

Keempat, kecemburuan dalam hubungan. Informan RH mengaku bahwa sering kali bermain dengan pasangannya. Sesekali pasangan RH juga mengajak temannya untuk bermain bersama RH, namun tidak semua teman yang ia ajak sesuai dengan karakter RH, bahkan cenderung berbenturan sehingga menimbulkan kecemburuan dalam permainan.

*“Aku paling kayak bilang mbak kamu ki gatel, lo**e, itu tok gak sampai yang parah kalau aku. Ya kan kaya cemburu muncul. Kadang*

publik juga ada yang kaya ganjen sama doiku ya udah. Ya udah sering sih misub, kalau ketemu.” (W1, I2-RH-L80)

Kelima, solidaritas dalam tim. Permainan gim multi player dilakukan secara berpasangan atau berkelompok. Dalam hal ini gim daring membantu seseorang untuk dapat berkomunikasi satu sama lain. Selain itu, kerja sama juga dibutuhkan untuk menyelesaikan sebuah misi (Masyani & Nusuary, 2021).

“Kalo nanggapi kita itu paling kita itu balik kalo ada yang dikatain tim kita ya paling kita balikin kadang gak kita diam. Kalo gak kita diam, ya udah diam kita main asal main gitu paling di akhir game kita bilang seperti ini kayak bilang ngatain baliknya kompak.” (W1, I2-RH-L175)

RH mengaku terpancing melakukan *trash-talk* ketika teman timnya menjadi korban *toxic* oleh lawan main. Ia merasa memiliki kewajiban untuk saling melindungi dalam tim. RH juga mengaku merasa kesal pada tim lawan karena selalu merendahkan anggota timnya, sedangkan kemampuan mereka tidak jauh berbeda dari partner tim RH.

Keenam, menekan tim lawan. *Trash-talk* sering kali disamakan dengan perilaku *flaming*. Hal tersebut dilakukan dengan tujuan menekan tim lawan guna menimbulkan perasaan berkecil hati, takut, tidak berlagak, dan lainnya yang akan melemahkan posisi lawan main.

*“Nah aku sama temenku ki kaya nggak suka, kan kita itu main tim, tapi kok dua itu berdua terus dan dalam game gitu kaya ada julukan. Pleyer-pleyer kaya gitu ki disebut pleyer sampah. Kita itu sukanya hujat e modal desah yo kayak lo**e. Jadi kita kalau main dan ada dua yang lengket gitu kita itu suka ngatain lo**e. buat nge-downkan mental ceweknya sampai kadang AFK. AFK itu meninggalkan permainan. Jadi kita sekalannya main kadang dapet tim kompak, tapi kadang ya dapat tim sampah atau player sampah yang suka nge-troll, biar kalah, sedangkan aku kan kadang main duo, serius-serius untuk naikkan rank, tapi dapet player sampah, jadi player-player sampah in dihujat.”* (W1, I2-RH-L55-60)

Menurut kamus Oxford Dictionary of English (2010), perilaku *trash-talk* merupakan tindakan menyombongkan diri atau menghina dengan tujuan menurunkan moral, mengintimidasi, merendahkan lawan main dalam sebuah pertandingan. RH dan tim melakukan hal demikian hingga pihak yang dituju melakukan AFK (*Away From Keyboard*) atau keluar dari gim. Perilaku *trash-talk* merupakan bentuk perilaku agresif verbal berupa respon vokal untuk menyampaikan stimulus negatif dalam bentuk penghinaan, penolakan, maupun ancaman (Asriwan, 2014). Hal tersebut mampu meningkatkan dominasi salah satu pihak, membuat lawan main merasa tertekan dan cenderung menghindar atau bahkan kehilangan fokus dalam permainan.

Selain faktor internal yang berasal dari dalam diri informan atau *gamers*, *trash-talk* juga dipengaruhi oleh faktor eksternal. Faktor eksternal merupakan penyebab perilaku *trash-talk* yang timbul dari luar permainan. Contoh faktor eksternal dapat berupa faktor lingkungan atau orang-orang di sekitar *gamers* saat bermain.

Pertama, lingkungan permainan yang umum dengan *trash-talk*. Para pemain gim daring terbiasa melakukan *bullying* dalam chat saat bermain gim. Komunikasi interpersonal *Gamers* menyebabkan seseorang terbiasa melakukan hal yang serupa dalam dunia nyata (Fariz, 2017).

“Jadi tu keek ngetoxic itu kayak bacaan sehari-hari, jadi omongan mereka sehari-hari bacaan mereka sehari-hari. Jadi gak ada kayak ngerasa bersalah pengen minta maaf apa-apa nggak ada.” (W1, I2-RH-L190)

Kedua, perintah yang tiba-tiba dari orang tua. Banyak pemain gim daring bermain tanpa mendapat izin atau dukungan orang tua. Hal tersebut disebabkan oleh salah satu dampak gim daring yang membuat perubahan perilaku sosial salah satunya ialah relasi antara *Gamer* dan orang tua (Masyani & Nusuary, 2021).

“Sama satu lagi, kalau waktu kita serius ngewar malah dipanggil. Lagi ngewar serius disuruh masukin motor Disitu aku juga keek hib keek anjing, bacot, tapi engga tak kerasin. Tap itu bukan buat bapak aku, tapi lebih ke gamenya.” (W1, I2-RH-L565-570)

Meskipun berada dalam situasi emosi yang membuatnya kesal, RH terkadang masih mampu untuk mengendalikan emosinya, sehingga ketika melakukan *trash-talk* menggunakan intonasi yang lebih pelan dari sebelumnya ketika berhadapan dengan orang tuanya.

Ketiga, jaringan internet yang tidak mendukung. Gim daring merupakan permainan dalam bentuk video yang dimainkan baik melalui komputer ataupun ponsel yang terhubung dengan jaringan internet (Surbakti, 2017).

*“Kita ngetoxicnya lebih sama sinyal, jadi keek ‘an***g gak ada sinyal’ gitu. Musubnya lebih kesinyal kalau kita mabar bareng.” (W1, I2-RH-L555)*

“Kalau sinyalnya ilang, kita itu kaya cuma diem di tempat, sebel, habis sinyal bagus udah mati.”(W1, I2-RH-L565)

Informan RH mengaku sering kali terpicu emosi karena kendala jaringan internet di ponselnya. Jaringan internet yang umum digunakan merupakan jaringan internet seperti modem atau kabel (Surbakti, 2017). Tanpa adanya jaringan internet yang stabil, maka permainan gim daring akan sulit untuk diakses para *gamers*.

Keempat, lawan main yang handal. Lawan main merupakan salah satu faktor utama yang dapat mempengaruhi kemenangan atau kekalahan misi. Apabila bertemu dengan lawan main yang tidak sebanding, *gamers* akan merasa tertekan. Perilaku *trash-talk* muncul ketika pemain tidak bisa mengendalikan gim dan menimbulkan kerugian pada timnya (Wibowo, 2020).

“Nunggu moodku balik soalnya emang dirank itu kayak ada obsesi buat naikin rank kan aku udah capek-capek, kayak contohnya aku solo rank nah ketemu tim tolol, sampah, dan musubnya jago terus

mereka itu banyak bacot, bacot e itu besar lho, mesti isine marah-marah terus dan padahal mereka itu sampah sebenarnya gak bisa apa-apa tapi banyak bacot bikin badmood kalo gitu udab males main.” (W1, I2-RH-L135-140)

Perilaku Trash-talk Mahasiswa Gamers UIN Raden Mas Said Surakarta

Trash-talk merupakan salah satu bentuk *toxic* dalam lingkungan *gamers*. *Toxic* merupakan kata yang berasal dari bahasa Inggris yang memiliki makna perilaku yang menimbulkan ketidaknyamanan pada orang lain secara sengaja. Umumnya player yang sering melakukan *trash-talk* disebut dengan *toxic user player* (Neto & Becker, 2018).

Supriadi (2021) menjelaskan bahwa perilaku *trash-talk* merupakan ucapan sampah yang berupa tindakan tidak baik bagi para *gamers* yang dilakukan karena faktor terbiasa dan sering kali menimbulkan hal buruk. Fenomena *trash-talk* dalam permainan gim daring yang dilakukan secara tim, memiliki tujuan tertentu dan sering kali memberikan pengaruh yang besar dalam gim (Warits et al., 2020).

Dari pendapat-pendapat tersebut, dapat dipahami bahwa *trash-talk* merupakan perilaku negatif yang digunakan oleh seorang *gamers* atau pemain gim daring untuk berperilaku agresif atau membalas perilaku agresif dari lawan main. Hal tersebut memiliki tujuan untuk menekan player lain dan menimbulkan perasaan tidak nyaman secara sengaja serta mendominasi permainan.

Bentuk-bentuk perilaku *trash-talk* juga sangat beragam. Bentuk *trash-talk gamers* UIN Raden Mas Said Surakarta dengan *gamers* lainnya pun cukup bervariasi. Berikut ini beberapa bentuk *trash-talk* yang dilakukan oleh mahasiswa UIN Raden Mas Said Surakarta ketika bermain gim. Pertama, ungkapan refleksi. Informan RH dan RA, sama-sama mengaku sering kali refleksi mengucapkan *trash-talk* karena terbawa situasi ketika bermain

gim. Ungkapan yang keluar masih bersifat umum dan masih dalam tahap wajar yang menggambarkan rasa gemas pada permainan. Misalnya saja: “*tolol, payah banget sih, buta*”. Unikny ketika refleks melakukan *trash talk* mereka kemudian mengucapkan istigfar, ‘*astagfirullah*’ sebagai ungkapan rasa bersalah. Namun, setelah melakukan hal demikian, mereka tetap saja refleks melakukan *trash-talk*, bahkan dalam skala yang lebih intens. Hal tersebut cukup unik, dikarenakan informan yang masih memiliki kesadaran dan konsep diri bahwa mereka merupakan seorang mahasiswa muslim. Konsep diri merupakan hasil dari penilaian atau evaluasi terhadap diri sendiri dan pendapat orang lain mengenai dirinya (Gecas, 2011; Kiling & Kiling, 2015; Mishra, 2016; Oyserman, Elmore, & Smith, 2012; Wehrle & Fasbender, 2019). Kesadaran ini ditunjukkan dengan perasaan bersalah RH setelah melakukan *trash-talk*.

Kedua, ungkapan kesal pada partner bermain. Informan RH yang sering bermain dengan para pemula sering kali merasa kesal, dikarenakan pemain pemula cenderung ‘*nafsuan*’ dalam menyelesaikan misi. Emosi tersebut yang membuat RH terdorong untuk melakukan *trash-talk*. Emosi sendiri merupakan perpaduan dari berbagai macam perasaan yang mempunyai intensitas tinggi sehingga menimbulkan gejala suasana batin seseorang (Sukmadinata, 2011). Dampaknya mereka kurang memahami kemampuan diri ketika menghadapi lawan manin dan mudah mati. Terkadang juga pasanganya melakukan troll atau bunuh diri dalam permainan sehingga menyebabkan tim menjadi kalah. Pada tingkat ini emosi RH cukup terpancing sehingga kata-kata yang keluar pun cukup kasar. Contoh: “*to**l, an***g banget, modal desah, lo**e*”.

Ketiga, ungkapan kesal pada lawan main. Ketika bertemu lawan main yang merendahkan timnya, RH cenderung mudah terpancing. Ia merasa bahwa lawan main terlalu berlebihan dan ‘*sok mutus*’ (terlalu mengomentari) kemampuan bermain tim RH. Hal tersebut muncul sebagai ungkapan solidaritas antar partner gim. Solidaritas merupakan perasaan setia kawan,

sehingga dapat diartikan sebagai rasa kebersamaan, kesatuan, dan simpati antar sesama anggota (Malik & Hidayah, 2017). RH menyebutkan bahwa ia sering terpancing pada lawan main yang sama-sama tidak serius dalam bermain namun mereka justru merendahkan tim RH. Hal ini secara tidak langsung tindakan *trash-talk* yang RH lakukan ialah sebuah bentuk ungkapan rasa solidaritas dan upaya melindungi mental partner mainnya.

Keempat, ungkapan kesal pada jaringan yang tidak stabil. Ketika bermain gim daring, jaringan internet merupakan hal utama yang diharapkan memiliki performa yang tinggi demi menunjang permainan, namun sayangnya RH dan RA sering mengalami kesulitan jika tidak menggunakan *WiFi* di rumah. Oleh karena itu, dalam bermain gim RA dan RH membutuhkan persiapan yang baik sebelumnya demi kelancaran jaringan saat menjalankan misi.

*“Kita ngetoxicnya lebih sama sinyal. Jadi kek an***g gak ada sinyal, gitu. Musubnya lebih ke sinyal kalau kita mabar bareng. Bukan ke temen sendiri.”* (W1, I2-RH-L555)

Kelima, ungkapan kecemburuan. RH sering bermain bersama pasangan atau kekasihnya. Ia melakukan hal tersebut karena sang kekasih memiliki teknik yang lebih tinggi dari RH sehingga, ia menganggap akan lebih mudah untuk menang. Namun, sayangnya pasangan RH kerap kali turut mengundang teman bermainnya yang perempuan. Anggota tim baru itupun sering membuat RH kesal karena selalu mengikuti ke mana pun pasangannya pergi dalam permainan dan membuat RH semakin cemburu dan melakukan *trash-talk* hingga AFK dari permainan.

*“Biasanya aku, sama doiku berdua. Tiba-tiba ada player cewek gitu. Jadi kayak kecemburuan sib kalau dari aku. Di luar permainan publik ya, ini e.., aku main sama doiku, tapi doiku juga ngundang cewek lain. Cewenya itu, gak tau diri, ke mana doiku keliling, nge-room di line down diikuti. Aku paling kayak bilang mbak kamu ke gatel, lo**e...,”* (W1, I2-RH-L75-80)

Pada sebuah hubungan sering kali salah satu pihak membatasi pihak lainnya dikarenakan adanya rasa takut ditinggalkan, atau pasangannya menyukai orang lain. Emosi negatif seperti kecemburuan inilah yang kemudian melahirkan interaksi yang bersifat mengancam atau sebuah kondisi yang menyakitkan (Permatasari, Sugito, & Savitri F, 2017). Oleh karena itu, dibutuhkan komunikasi antar pihak serta mengenali emosi masing-masing pasangan dengan baik, dengan demikian tingkat kecemburuan dapat ditekan (Irwanti & Haq, 2021).

Keenam, ungkapan seru-seruan. Perilaku *trash-talk* digunakan RA dan teman-temannya sekedar untuk seru-seruan. Menurutnya, tanpa melakukan *trash-talk* dalam bermain gim daring, akan merasakan ada yang kurang. Oleh sebab itu, mereka akan melakukan *trash-talk* setiap kali bermain.

“Bukan, eee seru-seruan kayak gitu. Jadi walaupun mengumpat itu juga... kebanyakan kalau mengumpat di ML itu tidak membawa perasaan. Maksud gak bawa perasaan itu gak marah-marah kayak gitu.” (W1, I1-RA-L40-45)

Dampak Positif Trash-talk Mahasiswa UIN Raden Mas Said Surakarta

Trash-talk merupakan salah satu perilaku verbal yang digunakan untuk menyerang pemain lain dengan menggunakan kata-kata kasar atau sarkasme yang memiliki tujuan tertentu, misalnya melemahkan mental lawan dan menunjukkan dominasinya pada lawan main. Terdapat beberapa kasus perilaku *trash talk* dilakukan untuk menyerang lawan main secara pribadi baik secara fisik, latar belakang, maupun seputar SARA (Asriwan, 2014).

Seperti yang sudah dipaparkan sebelumnya, bahwasanya perilaku *trash talk* merupakan salah satu penyimpangan dan tindakan agresif verbal yang timbul dari efek negatif bermain gim daring. Dampak yang

ditimbulkan oleh perilaku *trash-talk* bagi individu cukup beragam, bagi para mahasiswa yang merupakan masa peralihan dari remaja menuju dewasa, tentu hal ini dapat mempengaruhi pola perilakunya, dan masih banyak lagi dampak lainnya. Bagi kedua informan perilaku *trash-talks* memiliki dampak positif dan negatif yang dapat mereka rasakan sendiri maupun orang-orang disekitar keduanya lihat. Dampak positif yang dimaksudkan bukan merupakan dampak positif yang bersifat universal yang kemudian menyebabkan *trash-talk* diizinkan secara norma dan bersifat positif. Dampak positif tersebut lebih bermaksud dampak yang memunculkan sesuatu yang dianggap positif dari sudut pandang *gamers*.

Saat ini ramai di dunia maya video-video yang beredar mengenai *trash-talk*. Banyak juga tokoh-tokoh artis yang menyebutkan bahwa dengan melakukan *trash-talk* mereka mendapatkan kepuasan tersendiri. Hal tersebut tentu memicu banyak kalangan menganggap perilaku *trash-talk* merupakan hal wajar dan lumrah terjadi. Berikut ini dipaparkan beberapa dampak positif dari perilaku *trash-talk* yang dirasakan oleh *gamers* di UIN Raden Mas Said Surakarta.

Pertama, membantu *gamers* merasa sedikit lega. Pada saat bermain gim, lawan yang didapatkan merupakan pilihan dari logaritma sistem dalam gim, sehingga para pemain harus bisa menyesuaikan diri dengan lawan. *Trash-talk* sendiri merupakan komunikasi verbal yang dilakukan secara sadar oleh *gamers* yang memiliki dampak positif tersendiri seperti apa bila digunakan untuk memotifasi atau kesenangan semata (Sugiono, 2018).

“Tergantung kalo aku cuma klasik piye sih ya udah. Habis marah-marah ki kek lega dah keluar selesai yo tapi kalo di rank gabisa mesti langsung badmood jadi aku langsung keluar jadi aku nanti gak main...”
(WI, I2-RH-L130)

Sejalan dengan pendapat RH, informan RA juga mengatakan bahwasanya setelah melakukan *trash-talk*, ia merasa lebih lega dan emosinya sedikit berkurang meski tidak sempurna hilang.

Kedua, mengendalikan perilaku tim. Dalam beberapa penelitian *trash-talk* juga dianggap sebagai sebuah perilaku *toxic*. Secara umum *toxic* merupakan perilaku yang digunakan untuk merusak kenyamanan orang lain, yang dilakukan secara sadar dan disengaja.

“Jadi kita kalau main dan ada dua yang lengket gitu kita itu suka ngatain lo**e buat nge-downke mental ceweknya sampai kadang AFK. AFK itu meninggalkan permainan. Jadi kita itu sekalinya main kadang dapet tim kompak, tapi kadang ya dapat tim sampah atau player sampah sek suka nge-troll, biar kalah, sedangkan aku kan kadang main duo, serius-serius untuk menaikkan rank, tapi dapet player sampah, jadi player-player sampah itu dibujat.” (W1, I2-RH-L55-60).

Informasi yang informan RH berikan menunjukkan bawa *trash-talk* atau *toxic*, selain untuk membantu menekan tim lawan, *trash-talk* juga digunakan sebagai teguran atau peringatan untuk tim sendiri yang melewati batas kenyamanan anggota tim lainnya. Terdapat beberapa macam *toxic player/user* dalam *game* yang sering kali menjadi sasaran *trash-talk* anggota tim lainnya maupun tim lawan, diantaranya adalah pemain *away from keyboard* (AFK), *feeder*, sering mati, sembarangan memilih hero, *kill steal* (nyampah), tidak bisa diajak bekerja sama oleh tim dan terlalu banyak berkata sampah (*trash-talking*) (Sugiono, 2018). *Trash-talks* dalam hal ini informan gunakan untuk menegur partner mainnya, sehingga diharapkan player tersebut dapat lebih serius dalam bermain.

Dampak Negatif Trash-talk Mahasiswa UIN Raden Mas Said Surakarta

Fenomena *Keyboard Warrior* yang melakukan *trash-talk* merupakan efek yang timbul dari penerapan prinsip anonim ketika seseorang membuat akun gim (Asriwan, 2014). Hal ini membuat para Gamers merasa memiliki kebebasan dalam berekspresi, meskipun perilaku hal tersebut melanggar norma atau peraturan yang ada. Berikut ini beberapa dampak negatif yang timbul dari perilaku *trash-talk gamers* UIN Raden Mas Said Surakarta.

Pertama, *cyberbullying* atau *tashtalk*. *Cyberbullying* merupakan bentuk perilaku penindasan atau kekerasan, bisa dalam bentuk kata-kata kasar, meremehkan, komentar kasar, maupun acaman yang terjadi melalui media elektronik atau dunia maya (Ferdon & Hertz, 2013; McInroy & Mishna, 2017). *Trash-talk* dalam gim merupakan salah satu bentuk dari *Cyberbullying*, yang sama-sama mampu membuat individu yang merasakannya merasa tertekan.

“Enggak, jadi kita nggak cuma waktu game ini game, tapi juga sampe diloby dan kita keluar game, biasanya di itu punya foto album, nah disitu biasanya banyak bujatan.” (W1, I2-RH-L65)

Perilaku *cyberbullying* yang dilakukan tidak berhenti hanya sampai permainan berakhir. Bagi beberapa player bermain asal-asalan dan banyak merugikan tim maupun mereka yang bermain hanya sekedar untuk merayakan suatu hal akan dikejar oleh pemain lainnya bahkan hingga ke album atau akun gim mereka.

Kedua, *gamers* tidak menyadari dampak dari perilaku *trash-talk*. Bagi RA *trash-talk* hanya merupakan sebuah tindakan bersenang-senang dengan sesama pemain. Tanpa mengetahui seberapa dampak dari perilaku *trash-talk* ini. RA mengaku bahwa hal tersebut juga bukan bertujuan untuk menjatuhkan orang lain atau menekan pemain lain. Informan RA hanya menganggap *trash-talk* tersebut sebagai tindakan senang-senang belaka.

“Eee Trash-talk ini bukan ini apa yab, istilahnya bukan mengumpat pada dia tapi cuma seru-seruan.” (W1, I1-RA-L40)

“Bukan, eee seru-seruan kayak gitu. Jadi walaupun mengumpat itu juga... kebanyakan kalau mengumpat di ML itu tidak membawa perasaan. Maksud gak bawa perasaan itu gak marah-marah kayak gitu.” (W1, I1-RA-L40-45)

Sejalan dengan pendapat tersebut, penelitian sebelumnya juga menyebutkan rata-rata para *gamers* tidak menyadari dampak dari perilaku *trash-talk* ini. *Toxic player* atau *gamers* yang sering melakukan *trash-talk* tidak menyadari bahwa apa yang mereka lakukan bukan hanya berpengaruh

pada saat di dalam gim saja, namun juga bisa berpengaruh pada komunitas atau kehidupan nyata individu tersebut (Drachen et al., 2015).

Ketiga, menimbulkan perilaku agresif. Perilaku *trash-talk* yang sudah cukup intens dalam permainan virtual, memungkinkan untuk berdampak serius pada para pelakunya, baik dalam gim maupun di dunia nyata (Asriwan, 2014). RH menyebutkan bahwa dirinya sering secara tidak sengaja melakukan *trash-talk* pada orang-orang disekitarnya. Hal ini merupakan salah satu dampak yang ia rasakan dari intesnya berperilaku *trash-talk* saat RH bermain gim dan merasa sulit untuk mengontrol hal tersebut.

Perilaku agresif merupakan tindakan individu yang dilakukan untuk melukai, menekan, mencelakakan individu lain (Susantyo, 2011). Sehingga tindakan agresif tersebut dilakukan secara sadar dan disengaja. Salah satu fenomena perilaku agresif yang terjadi pada remaja di Indonesia ialah perilaku *trash-talk* (Warits et al., 2020). Beberapa contoh kasus perilaku agresif yang pernah terjadi sebelumnya seperti, pada tahun 2013 seorang remaja tewas setelah menjadi korban perilaku agresif orang tidak dikenal ketika bermain gim daring, di Kanada juga pernah terjadi hal yang hampir serupa yang membuat seseorang dipukuli akibat melakukan perilaku *trash-talk*, dan masih banyak lagi contoh lainnya (Asriwan, 2014).

Kedua informan mengaku karena intesnya mereka melakukan *trash-talks* ketika bermain gim, merka menjadi mudah untuk berkata-kata sampah dan tersulut emosi ketika bercengkrama dengan teman. Pada kehidupan sehari-hari RA dan RH juga mudah melakukan *trash-talks* secara tidak sadar apabila tersinggung atau mendapati hal yang tidak menyenangkan bagai keduanya.

Keempat, menimbulkan permusuhan. Perilaku *trash-talk* yang agresif dan intens sehingga mampu menimbulkan kebencian, permusuhan, dan antagonisme pada individu atau prmain lainnya (Asriwan, 2014: Yip, Schweitzer, & Nurmohamed, 2018).

“Eggak, jadi kita nggak cuma waktu game ini game, tapi juga sampe diloby dan kita keluar game, biasanya di itu punya foto album, nah disitu biasanya banyak hujatan. ya kadang ada sih seng nanti sampai nonaktifke komentar. Banyak sih player kaya gitu, dan menurutku player sampah kek gitu gak patut diplihara sih.” (W1, I2-RH-L65-70)

Gamers yang sudah terlanjur kesal ditunjukkan dengan terus mencari identitas dari *player* yang mereka anggap sebagai pokok masalah, mulai dari album, bahkan hingga ke sosial media dari pemain tersebut. Rasa permusuhan adalah sebuah perbuatan yang menampakan kelemahan orang lain dengan tujuan menyakiti perasaan atau memperlakukan individu lain (Ginayuh, 2020). Bukan hal yang tidak mungkin apabila kedua belah pihak baik korban maupun pelaku *trash-talk* akan saling bermusuhan nantinya.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Perilaku *tras talk* pada *Gamers* merupakan perilaku merupakan perilaku negatif yang digunakan oleh seorang *Gamers* atau pemain gim daring untuk berperilaku agresif atau membalas perilaku agresif dari lawan main, yang memiliki tujuan untuk menekan *player* lain dan menimbulkan perasaan tidak nyaman secara sengaja.

Penyebab perilaku *trash-talk Gamers* di UIN Raden Mas Said Surakarta dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal pemain. Bentuk-bentuk perilakunya pun cukup beragam. Tersaat salah satu bentuk *trash-talk*, ketika pemain refleks melakukan *trash-talk* maka ia akan beristigfar dan merasa bersalah untuk hal tersebut.

Meskipun *trash-talk* merupakan hal yang sudah umum terjadi dalam gim, perilaku tersebut memiliki dampak positif dan negatif tersendiri. Dampak positifnya seperti mampu memberi sedikit kelegaan bagi para *Gamers* dan mampu membantu menekan lawan main. Dampak negatif

perilaku *trash-talk* merupakan sikap agresif yang termasuk dalam *cyberbullying*. Para playerpun tidak sadar dampak yang timbul dari perilaku *trash-talk* mereka, serta apabila tidak ditangani dengan baik dan intensitasnya terus meningkat, *trash-talk* dapat berubah menjadi kebiasaan dan menimbulkan sifat yang keras dan kasar pada playernya.

Saran

Penulisan kali ini masih memiliki banyak kekurangan di dalamnya. Oleh karena itu, peneliti menyarankan untuk penulisan berikutnya dapat dilakukan melalui pengkajian secara lebih mendalam terkait solusi atau cara menanggulangi dan menangani perilaku *trash-talk* pada *Gamers* UIN Raden Mas Said Surakarta. Peneliti bisa memilih informan atau informan yang lebih banyak agar data yang didapat pun lebih luas dan mendalam. Hal tersebut diperlukan untuk mendapatkan informasi yang akurat.

DAFTAR PUSTAKA

- Adiningtyas, S. W. (2017). Peran Guru Dalam Mengatasi Kecanduan Game Online. *KOPASTA: Jurnal Program Studi Bimbingan Konseling*, 4(1), 28–40. <https://doi.org/10.33373/kop.v4i1.1121>
- Ahn, J., & Randall, G. (2008). Computer Game Addiction. In R. W. Kolb (Ed). *The SAGE Encyclopedia Of Business Ethics And Society* (pp. 2–4). Thousand Oaks, California, United States: SAGE Publication. <https://doi.org/10.4135/9781483381503.n220>
- Asriwan, J. R. (2014). Hubungan Antara Trash-Talking Dalam Game Online MMORPG Dan Agresivitas Pada Mahasiswa Di Dunia Nyata. *Skripsi (Tidak Dipublikasikan)*. Yogyakarta: Universitas Sanata Dharma Yogyakarta.
- Conmy, B., Tenenbaum, G., Eklund, R., Roehrig, A., & Filho, E. (2013). Trash-Talk In A Competitive Setting: Impact On Self-Efficacy And Affect. *Journal Of Applied Social Psychology*, 43(5), 1002–1014.

<https://doi.org/10.1111/jasp.12064>

- Conmy, O. B. (2008). Trash-Talk In A Competitive Setting: Impact On Self-Efficacy, Affect, And Performance. *Dissertation (Unpublished)*. Florida, Unites States: Florida State University
- Creswell, J. W. (2010). *Research Design Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, Dan Mixed* (3rd Ed.). Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Drachen, A., Yancey, M., Maguire, J., Chu, D., Wang, I. Y., Mahlmann, T., ... Klabajan, D. (2015). Skill-Based Differences In Spatio-Temporal Team Behaviour In Defence Of The Ancients 2 (DOTA 2). *Conference Proceedings - 2014 IEEE Games, Media, Entertainment Conference, IEEE GEM 2014*, 2. <https://doi.org/10.1109/GEM.2014.7048109>
- Eskasasnanda, I. D. P. (2017). Causes And Effects Of Online Video Game Playing Among Junior-Senior High School Students In Malang East Java. *KOMUNITAS: International Journal Of Indonesian Society And Culture*, 9(2), 191–202. <https://doi.org/10.15294/komunitas.v9i2.9565>
- Fariz, A. (2017). Dampak Komunikasi 'Trash-Talk Terhadap Gamers Dalam Permainan Game Online Dota 2 Di Warung Internet Tumang Game Online Kabupaten Jember. *Skripsi (Tidak Diterbitkan)*. Jember: Universitas Muhammadiyah Jember
- Ferdon, C. D., & Hertz, M. F. (2013). Electronic Media And Youth Violence: A CDC Issue Brief For Researchers. In *School Bullying and Aggression: Assessment Tools*.
- Gecas, V. (2011). The Self-Concept. *Annual Review Of Sociology*, 8(1982), 1–33.
- Ginayuh, S. A. (2020). Sanksi Bagi Pelaku Tindak Pidana Dalam Pasal 156 KUHP Tentang Pernyataan Rasa Permusuhan Perspektif Hukum Pidana Islam. *Skripsi (Tidak Diterbitkan)*. Bandung: UIN Sunan Gunung Jati.
- Hussain, Z., & Griffiths, M. D. (2009). Excessive use of massively multi-player online role-playing games: A pilot study. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 7(4), 563–571. <https://doi.org/10.1007/s11469-009-9202-8>
- Irwanti, R. U., & Haq, A. H. B. (2021). Alexithymia Pada Generasi Milenials. *Jurnal Ilmu Sosial Humaniora Indonesia*, 1(1), 61–66. <https://doi.org/>

doi.org/10.52436/1.jishi.9

- Kearney, C. A. (2006). *Social Anxiety and Social Phobia in Youth: Characteristic, Assessment, and Psychological Treatment*. University of Nevada.
- Kiling, B. N. & Kiling, I. Y. (2015). Tinjauan Konsep Diri Dan Dimensinya Pada Anak Dalam Dalam Masa Kanak-Kanak Akhir. *Jurnal Psikologi Pendidikan & Konseling*, 1(2), 116–124. <https://doi.org/10.26858/jpkk.v1i2.1811>
- Kiran, Y., & Dewi, U. S. P. (2017). Pengetahuan Dan Sikap Perawat Dalam Memenuhi Kebutuhan Psikologis Dan Spiritual Klien Terminal. *Jurnal Pendidikan Keperawatan Indonesia*, 3(2), 182-189. <https://doi.org/10.17509/jpki.v3i2.9425>
- Kniffin, K. M., & Palacio, D. (2018). Trash-Talking And Trolling. *Human Nature*, 29(3), 353–369. <https://doi.org/10.1007/s12110-018-9317-3>
- Kuss, D. J. & Griffiths, M. D. (2012). Online Gaming Addiction In Children And Adolescents: A Review Of Empirical Research. *Journal Of Behavioral Addictions*, 1(1), 3–22. <https://doi.org/10.1556/JBA.1.2012.1.1>
- Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M., & Peter, J. (2009). Development and validation of a game addiction scale for adolescents. *Media Psychology*, 12(1), 77–95. <https://doi.org/10.1080/15213260802669458>
- Malik, R., & Hidayah, N. (2017). Solidaritas Virtual Antar Member Game Clash-Of-Clans Di Clan Soloken5. *Jurnal Pendidikan Sosiologi*, 4, 1–20.
- Masyani, E. P., & Nusuary, F. M. (2021). Dampak Kecanduan Game Terhadap Perilaku Sosial. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa FISIP*, 6(2), 1–14.
- McInroy, L. B. & Mishna, F. (2017). Cyberbullying On Online Gaming Platforms For Children And Youth, *Child And Adolescent Social Work Journal*, 34, 597–607, <https://doi.org/10.1007/s10560-017-0498-0>
- Mishra, S. K. (2016). Self- Concept- A Person's Concept of Self- Influence. *International Journal Of Recent Research Aspects*, 8–13.
- Neto, J. A. M. & Becker, K. (2018). Relating Conversational Topics And Toxic Behavior Effects In A MOBA Game, *Entertainment Computing*, 26(2018), 10-29. <https://doi.org/10.1016/j.entcom.2017.12.004>

- Oxford Dictionary Of English. (2010). *Oxford Dictionary Of English*. Oxford, United Kingdom: Oxford University Press.
- Oyserman, D., Elmore, K., & Smith, G. (2012). Self, Self-Concept, And Identity. In J. Tangney & M. Leary (Eds.), *The Handbook Of Self And Identity* (2nd Ed, pp. 69–104). New York, NY: Guilford Press.
- Permatasari, D. A., Sugito, & Savitri F, A. (2017). Dinamika Perilaku Agresif Anak Yang Bermain Game Pada Anak Kelompok B4 Di TK ABA Wonocatur Banguntapan Bantul. *Jurnal Pendidikan Anak*, 6(2), 149–160. <https://doi.org/10.21831/jpa.v6i2.17702>
- Setiaji, S., & Viirlia, S. (2016). Hubungan Kecanduan Game Online Dan Keterampilan Sosial Pada Pemain Game Dewasa. *Jurnal Psikologi Psibernetika*, 9(2), 93–101. <https://doi.org/dx.doi.org/10.30813/psibernetika.v9i2.460>
- Sugiono, L. A. (2018). Trash-Talking Dalam Game Online Pada User Game Online Di Indonesia (Etnografi Virtual Game Online Mobile Legends Dan Arena Of Valor). *Skripsi (Tidak Diterbitkan)*. Surabaya: Universitas Airlangga
- Sukmadinata, N. S. (2011). *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Supriadi. (2021). Penggunaan Kekerasan Komunikasi Verbal Dalam Permainan Mobile Legend Dan Interaksi Sosial Pada Kelompok Bermain Mobile Legend. *Skripsi (Tidak Diterbitkan)*. Jakarta: Universitas Sahid Jakarta.
- Surbakti, K. (2017). Pengaruh Game Online Terhadap Remaja. *Jurnal Curere*, 01(01), 28–38. <http://dx.doi.org/10.36764/jc.v1i1.20>
- Susantyo, B. (2011). Memahami Perilaku Agresif: Sebuah Tinjauan Konseptual. *Sosio Informa*, 16(3), 189–202. <https://doi.org/10.33007/inf.v16i3.48>
- Saeppani, A. (2015). Penerapan Kecerdasan Buatan Dalam Game Untuk Merespon Emosi Menggunakan Teks dan Logika Fuzzy. *Infoman's : Jurnal Ilmu-Ilmu Manajemen Dan Informatika*, 9(1), 1-10. <https://doi.org/10.33481/infomans.v9i1.61>.
- Warits, N., Putri, M., & Doriza, S. (2020). Dampak Game Online : Studi Fenomena Perilaku Trash-Talk Pada Remaja. *Jurnal Psikologi Malabayati*, 2(2), 72–85. <https://doi.org/10.33024/jpm.v2i2.3063>

- Wehrle, K., & Fasbender, U. (2019). Self-Concept. In V. Zeigler-Hill & T. K. Shackelford (Eds.), *Encyclopedia Of Personality And Individual Differences* (pp. 1–5). Switzerland: Springer Nature Switzerland AG. https://doi.org/10.1007/978-3-319-28099-8_2001-1
- Wibowo, M. F. (2020). Trash-Talking Dalam Game Online PUBG Mobile (Studi Deskriptif Kualitatif Player PUBG Mobile). *Skripsi (Tidak Diterbitkan)*. Surakarta: Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Yin, R. K. (2009). *Case Study Research Design And Methods* (4th ed.). Thousand Oaks, California, United States: SAGE Publication.
- Yip, J. A., Schweitzer, M. E., & Nurmohamed, S. (2018). Trash-Talking: Competitive Incivility Motivates Rivalry, Performance, And Unethical Behavior. *Organizational Behavior And Human Decision Processes*, *144*, 125–144. <https://doi.org/10.1016/j.obhdp.2017.06.002>

AUTHOR GUIDELINES

1. The article must be scientific, either based on the empirical research or conceptual ideas. The content of the article have not published yet in any Journal, and should not be submitted simultaneously to another Journal. Article should not be part of fully one chapter of the theses or dissertation.
2. Article must be in the range between 15-30 pages, not including title, abstract, keywords, and bibliography.
3. Article consisting of the various parts: i.e. title, the author's name(s) and affiliation(s), abstract (100-150 words), keywords (maximum 5 words), introduction, description and analysis, conclusion, and bibliography.
 - a. Title should not be more than 15 words
 - b. Author s name(s) should be written in the full name without academic title (degree), and completed with institutional affiliation(s) as well as corresponding address (e-mail address).
 - c. Abstract consisting of the discourses of the discipline area; the aims of article; methodology (if any); research finding; and contribution to the discipline of areas study. Abstract should be written in Indonesian and English.
 - d. Introduction consisting of the literature review (would be better if the research finding is not latest than ten years) and novelty of the article; scope and limitation of the problem discussed; and the main argumentation of the article.
 - e. Discussion or description and analysis consisting of reasoning process of the article s main argumentation.
 - f. Conclusion should be consisting of answering research problem, based on the theoretical significance/conceptual construction.
 - g. All of the bibliography used should be written properly and use Mendeley.

4. Citation's style used is the American Psychological Association (APA) 6th Edition and should be written in the model of body note (author(s), year), following to these below examples:

a. Book

In the bibliography:

Tagliacozzo, E. (2013). *The Longest Journey: Southeast Asian and the Pilgrimage to Mecca*. New York: Oxford University Press.

In the citation:

(Tagliacozzo, 2013)

b. Edited book(s)

In the bibliography:

Pranowo, M. B. (2006). "Perkembangan Islam di Jawa." In *Menjadi Indonesia 13 Abad Eksistensi Islam di Bumi Nusantara*, Komaruddin Hidayat dan Ahmad Gaus AF, eds., 406-444. Jakarta: Mizan dan Yayasan Festival Istiqlal.

In the citation:

(Pranowo, 2006)

c. E-book(s)

In the bibliography:

Sukanta, P.O., ed. (2014). *Breaking the Silence: Survivors Speak about 1965-66 Violence in Indonesia* (translated by Jemma Purdey). Clayton: Monash University Publishing. Diakses dari <http://books.publishing.monash.edu/apps/bookworm/view/Breaking+the+Silence%3A+Survivors+Speak+about+1965%E2%80%9366+Violence+in+Indonesia/183/OEBPS/cop.htm>, tanggal 31 Maret 2016.

In the citation:

(Sukanta, 2014)

d. Article of the Journal

1) Printing Journal

In the bibliography:

Reid, A. (2016). "Religious Pluralism or Conformity in Southeast Asia's Cultural Legacy." *Studia Islamika* 22, 3: 387-404. DOI:.....

.....

In the citation:

(Reid, 2016)

2) E-Journal

In the bibliography:

Crouch, M. (2016). "Constitutionalism, Islam and the Practice of Religious Deference: the Case of the Indonesian Constitutional Court." *Australian Journal of Asian Law* 16, 2: 1-15. http://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=2744394 diakses 31 Maret 2016. DOI:.....

In the citation:

(Crouch, 2016)

5. In writing the citation's would be better and suggested to use software of citation manager, like Mendeley, Zotero, End-Note, Ref-Works, Bib-Text, and so forth, with following standard of American Psychological Association 6t Edition.
6. Arabic transliteration standard used *International Journal of Middle Eastern Studies*. For detailed transliteration could be seen at <http://ijmes.chass.ncsu.edu/docs/TransChart.pdf>
7. Article must be free from plagiarism; through attached evidence (screenshot) that article has been verified through anti-plagiarism software, but not limited to the plagiarism checker (plagiarisme.com).

Literasi : Jurnal Kajian Keislaman Multi-Perspektif is a journal that publishes research results from various fields and various approaches (quantitative, qualitative, and mixed). **Literacy: Multi-Perspective Islamic Studies Journal** is published twice a year, namely in June and December.

Literasi : Jurnal Kajian Keislaman Multi-Perspektif is a scientific publication that publishes research papers with any research approach and method that has high validity (quantitative approaches, for example correlational, comparative, experimental, meta-analysis; qualitative approaches, for example phenomenology, case studies, grounded research, ethnography, systematic literature review, literature review; and mixed approaches).

The focus and scope of **Literasi : Jurnal Kajian Keislaman Multi-Perspektif** are Islam and culture; tafseer of the Qur'an and hadith; religious da'wah; psychology and counseling; communication; Islamic economics and business; Islamic law; language and literature; general and Islamic education.

Alamat Redaksi

Unit Kegiatan Mahasiswa Dinamika

Jalan Pandawa No. 1 Pucangan Kartasura

Sukoharjo, Jawa Tengah – Kode Pos 57168

Phone : +62271 781516

Fax/tele : +62271 782774

Email : jurnal.literasi.iain.surakarta@gmail.com

Website : <https://ejournal.uinsuic.ac.id/index.php/literasi>