

## ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk melakukan analisis terhadap *trash-talking* saat bermain *game online Mobile Legends* dan *Arena Of Valor*. Metode penelitian menggunakan teknik analisis kualitatif menggunakan metode etnografi virtual. Etnografi virtual merupakan cara yang digunakan untuk melakukan panduan penelitian di area virtual dengan fokus permasalahan di internet. Pengumpulan data menggunakan konsep Cristine Hine yaitu secara *online* dan *offline* antara lain melakukan observasi partisipan dengan ikut bermain bersama informan, *scren capture* dan wawancara mendalam kepada empat *user* yang melakukan *trash-talking* pada *game online Mobile Legends* dan *Arena Of Valor*. *Game Online* adalah suatu permainan yang terhubung dengan internet. Tersedianya fasilitas komunikasi dalam *game online* membuat *user* bebas dalam melakukan interaksi. Salah satunya yaitu *trash-talking* merupakan komunikasi verbal yang secara disengaja oleh individu untuk kepentingan positif dan negatif. Positif jika digunakan sebagai motivasi dan negatif jika digunakan untuk mengganggu atau mengintimidasi. Komunikasi yang dilakukan dalam *game online Mobile Legends* dan *Arena Of Valor* melalui *chat box* yaitu secara tertulis. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa identitas *user game online Mobile Legends* dan *Arena Of Valor* tidak hanya identitas *total ononymity* melainkan *partial ononymity* dan *real name* yang tidak membatasi *user* dalam melakukan *trash-talking*. Pemilihan kata dalam melakukan *trash-talking* pun bervariasi, mulai dari hal kecerdasan dan intelegensi, alat kelamin, nama binatang, aktivitas seksual, dan umpatan bahasa Jawa. selain itu *trash-talking* digunakan sebagai strategi dalam mendapatkan kemenangan dengan memecahkan konsentrasi lawan untuk fokus dalam *chat*. *Trash-talking* juga digunakan sebagai motivasi dalam bermain *game online* agar lebih baik dari sebelumnya dan sebagai motivasi hiburan.

**Kata Kunci :** *Game Online, Trash-Talking, User, Mobile Legends, Arena Of Valor, Etnografi virtual.*

## ABSTRACTS

*This study aims to conduct an analysis of trash-talking while playing online games Mobile Legends and Arena Of Valor. The research method uses qualitative analysis techniques using virtual ethnographic methods. Virtual ethnography is a method used to conduct research guides in virtual areas with a focus on problems on the internet. Data collection using the concept of Cristine Hine, namely online and offline, among others, do participant observation by playing with informants, scren captcure and in-depth interviews to four users who trash-talk on online games Mobile Legends and Arena Of Valor. Online Game is a game that is connected to the internet. The availability of communication facilities in online games makes users free to interact. One of them is trash-talking is intentional verbal communication by individuals for positive and negative importance. Positive if used as motivation and negative if used to interfere or intimidate. Communication carried out in the Mobile Legeds online game and Arena Of Valor via chat boxes is in writing. The results of this study indicate that the user identity of the Mobile Legeds and Arena Of Valor online games is not only a total ononymity identity but a partial anonymity and real name that does not limit the user to trash-talking. The choice of words in doing trash-talking also varies, ranging from intelligence and intelligence, genitals, animal names, sexual activities, and Javanese swear words. besides that the trash-talking is used as a strategy in getting victory by breaking the concentration of the opponent to focus in chat Trash-talking is also used as motivation in playing online games to be better than before and as an entertainment motivation.*

**Keyword:** *Online Games, Trash-Talking, Users, Mobile Legends, Arena Of Valor, Virtual Ethnography.*