

## Hubungan Lingkungan Pertemanan dengan Perilaku Trash Talking dalam Permainan Gim Valorant

Besar Aditya Nurfallah<sup>1\*</sup>, Nindita Fajria Utami<sup>2</sup>, Yadi Ruyadi<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Universitas Pendidikan Indonesia

\*Corresponding author, e-mail: [bensaradityan@upi.edu](mailto:bensaradityan@upi.edu)

### Abstrak

Manusia sebagai makhluk sosial tidak dapat terlepas dari lingkungan sosialnya, salah satunya adalah lingkungan pertemanan. Lingkungan ini menjadi sangat penting karena dapat mempengaruhi kepribadian dan perilaku seseorang. Terlebih, dewasa ini generasi muda sangat menggemari *game online* yang seringkali dibarengi dengan perilaku *trash talking*. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah terdapat hubungan dari lingkungan pertemanan dengan perilaku *trash talking* di dalam gim Valorant. Metode penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif dengan teknik korelasi. Populasi penelitian yakni mahasiswa aktif S1 UPI sebanyak 11.639 dengan responden penelitian sebanyak 127 orang mahasiswa yang dikumpulkan melalui kuesioner dan penelitian ini dilakukan di UPI. Hasil dan pembahasan penelitian menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang positif dan korelasi yang sedang antara variabel lingkungan pertemanan dengan variabel perilaku *trash talking*. Semakin tinggi pengaruh lingkungan pertemanan, maka semakin tinggi pula hubungannya dengan perilaku *trash talking*. Dengan demikian, lingkungan pertemanan pada kalangan mahasiswa UPI memiliki hubungan terhadap terjadinya perilaku *trash talking* dalam gim Valorant. Penelitian ini memberikan kontribusi sebagai sarana pemahaman baru daripada fenomena *trash talking* yang lebih relevan dengan generasi masa kini melalui *game online* dan menjadi referensi bagi generasi muda untuk mengetahui hubungan lingkungan pertemanan dengan perilaku *trash talking* dalam *game online*.

**Kata kunci:** Gim Valorant; Lingkungan Pertemanan; Perilaku Trash Talking.

### Abstract

Human beings, as social creatures, cannot be separated from their social environment, which includes their circle of friends. This environment plays a crucial role as it can influence a person's personality and behavior. In today's era, the younger generation is particularly fond of online games, often accompanied by behavior such as trash-talking. The objective of this research is to investigate whether there is a relationship between the friendship environment and trash-talking behavior in the game Valorant. This study utilizes a quantitative approach with correlation techniques. The research population consists of 12,900 active undergraduate students at UPI, with a sample size of 100 individuals. Questionnaires were distributed to 127 students for data collection. The study was conducted at the Indonesian University of Education. The results and discussion indicate a positive and moderate correlation between the friendship environment and trash-talking behavior variables. A stronger influence from the friendship environment correlates with higher instances of trash-talking behavior. Therefore, among students at the Indonesian University of Education, the friendship environment significantly impacts the occurrence of trash-talking behavior in the Valorant game. This research contributes to a better understanding of the phenomenon of trash-talking, particularly in the context of today's younger generation engaging in online games. It serves as a valuable reference for understanding the relationship between the friendship environment and trash-talking behavior in online gaming.

**Keywords:** Friendship Environment; Trash Talking Behaviour; Valorant Game.

**How to Cite:** Nurfallah, B.A., Utami, N.F. & Ruyadi, Y. (2024). Hubungan Lingkungan Pertemanan dengan Perilaku Trash Talking dalam Permainan Gim Valorant. *Jurnal Socius: Journal of Sociology Research and Education*, 11(1), 37-49.



## Pendahuluan

Fenomena *trash-talking* bukanlah hal baru di kalangan masyarakat, fenomena ini bukan hanya terjadi di kalangan industri gim kompetitif (*online-games*) melainkan terjadi pula di dalam aspek olahraga. Studi berjudul *Trash-Talking and Trolling* yang dilakukan oleh [Kniffin & Palacio \(2018\)](#) ini bertujuan untuk menjelaskan 'sifat alamiah' dari fenomena *trash talk*, mereka menggunakan sampel dari 291 atlet universitas yang berkompetisi di ajang bergengsi antar- universitas. Terdapat beberapa indikator yang mereka identifikasi di antaranya adalah konten, frekuensi, dan situasi *trash talk*. Penelitian ini memiliki pendekatan yang berbeda yakni melalui pop kultur dengan menggunakan salah satu gim daring kompetitif yakni Valorant. Fenomena *trash talk* yang dikemukakan oleh [Kniffin & Palacio \(2018\)](#) berbentuk verbal sedangkan penelitian ini lebih ke dalam bentuk teks dan audio-visual. Dibandingkan dengan penelitian terdahulu yang lebih berfokus kepada olahraga fisik dengan pendekatan tradisional, penelitian ini diharapkan dapat menjangkau relevansi para generasi muda melalui pendekatan pop kultur melalui gim daring.

Menurut studi yang dilakukan oleh [Sugiyama, et al \(2018\)](#), *trash talk* merupakan bentuk agresi melalui perkataan (*boastful comments*) mengenai diri atau lawan yang dilakukan sebelum, sedang, ataupun sesudah pertandingan. [Rainey \(2012\)](#) menyebutnya sebagai agresi verbal yang bertujuan untuk menciptakan dominasi terhadap lawan sehingga menimbulkan efek *spyware* bagi mental lawan. Bentuk-bentuk *trash talking* dapat berupa menyombongkan diri, mengintimidasi dan provokasi ([Warits et.al., 2020](#)). *Trash talking* merupakan contoh reaksi negatif akibat dari fitur komunikasi dalam *game online* yang disalahgunakan ([Pramudya et.al., 2023](#)).

Dampak buruk tetap dapat dirasakan oleh para pemainnya sekalipun hal ini hanya terjadi di dunia virtual gim saja. Terutama apabila terlalu sering dilakukan maka ditakutkan akan membentuk kepribadian yang buruk pada diri individu tersebut. Perilaku *trash talking* biasanya terjadi dalam *game online* yang memiliki fitur *chat* ataupun *open mic* sebagai fitur untuk berkomunikasi dalam permainannya. Sehingga hal ini sering terjadi dalam gim seperti Mobile Legends, Free Fire, PUBG, Dota 2, League of Legends, Counter Strike 2, dan Valorant. Terlebih, gim-gim tersebut dinobatkan sebagai gim dengan komunitas paling *toxic* ([Ferdano, 2021](#)). Salah satu *game online* yang baru saja populer di Indonesia yaitu *game* Valorant ([Danny, 2022](#)). Valorant merupakan *game online* dengan genre FPS (*First Person Shooter*) yang dirilis dan dipublikasikan pada tanggal 2 Juni 2020 oleh salah satu *developer game* ternama asal California bernama Riot Games. Valorant menyuguhkan para pemain untuk memilih satu karakter atau *agent* yang masing-masing *agent*-nya memiliki *skill* uniknya tersendiri. Gim ini memerlukan kerja sama tim untuk bisa memenangkan pertandingannya.

Gim Valorant telah memiliki banyak penggemar di seluruh dunia terbukti pada *website* resminya bahwa pada awal rilis dan dipublikasikannya gim ini memiliki lebih dari 15 juta pemain di seluruh dunia dengan 1,5 juta pemain aktif per harinya. Namun sayangnya berdasarkan survei yang dilakukan oleh Anti-Defamation League *via Games Industry*, disebutkan bahwa Valorant kini menjadi gim dengan komunitas paling *toxic* di dunia untuk tahun 2021 ini. Disebutkan bahwa 79% dari pemain gim tersebut pernah atau sering bertemu dengan pemain lain yang *toxic* saat memainkan gim tersebut ([Administrator, 2021](#)). Walaupun pengembang gim Valorant telah berusaha untuk menciptakan iklim yang 'sehat' pada permainannya, namun masih mengalami kendala di mana terdapat tindakan *trash talking* yang masih dilakukan oleh para pemain *toxic*-nya. Mengacu kepada teori seleksi seksual, menjelaskan bahwa laki-laki cenderung lebih sering melakukan agresi (baik fisik maupun verbal) daripada wanita ([Archer, 2004](#)). Gim daring kompetitif juga lebih populer di kalangan laki-laki, sehingga mayoritas responden merupakan laki-laki, teori ini dibuktikan oleh ([Kniffin & Palacio, 2018](#)).

Manusia adalah seorang makhluk sosial, artinya semasa hidupnya seorang manusia tidak dapat hidup sendiri karena membutuhkan kehadiran orang lain ([Aulia et.al., 2023](#); [Salastia et.al., 2023](#)). Salah satu cara untuk mewujudkan hal tersebut adalah melalui lingkungan pertemanan. Sayangnya, tidak semua lingkungan pertemanan yang dimiliki oleh seseorang itu sehat atau baik ([Mubasyiroh et.al., 2017](#)). Pasti ada saja yang memiliki lingkungan pertemanan yang tidak sehat atau buruk yang bisa mempengaruhi seseorang. Karena menurut Hurlock pengaruh yang ditimbulkan dari lingkungan teman sebaya ada yang berpengaruh positif dan ada pula yang negatif ([Hurlock, 2005](#)).

Lingkungan pertemanan yang baik dikenal dengan istilah *true friendship* yang merupakan lingkungan pertemanan yang dapat memberikan efek positif bagi diri seperti halnya dukungan, meningkatkan kepercayaan diri, memberikan kejujuran, kerja sama, dan membantu kita untuk maju ([Betterhelp, 2023](#)). Pertemanan ini dapat dikatakan sebagai hubungan intim yang terjadi antarindividu di mana mereka saling membantu, saling percaya, dan saling mendukung satu sama lain ([Hartup, 2021](#)). Lingkungan pertemanan

yang buruk (negatif) yakni adanya fenomena *Toxic Friendship*. *Toxic Friendship* adalah jenis pertemanan yang tidak sehat dan sering memiliki dampak negatif terhadap sesama temannya (Khairiah & Maulani, 2022). Begitu pula Reza (2020) dalam penelitiannya mengutip penjelasan Victoria Andrea Munoz Serra bahwa *Toxic Friendship* adalah siapa saja yang mengaku sebagai teman tetapi berperilaku seperti yang tidak mencerminkan seorang teman. Menurut Yager (2006), ciri-ciri *Toxic Friendship* adalah teman yang suka mengkritik, tidak mempunyai empati, keras kepala, dan selalu bergantung.

Dewasa ini, perkembangan ilmu dan teknologi terjadi dengan sangat pesat, terutama dalam bidang telekomunikasi dan *game online* (Daud, 2021; Nugraha et.al., 2022). Hal ini menyebabkan terjadinya pembentukan lingkungan pertemanan secara virtual melalui berbagai macam *platform-platform* digital seperti Discord, WhatsApp, LINE, dan lain sebagainya. Dengan adanya kemudahan akses ini, generasi muda di era sekarang seringkali memanfaatkannya untuk membuat grup supaya dapat bermain *game online* secara bersama-sama atau untuk “mabar”. Karena lingkungan pertemanan menjadi faktor penting yang membuat seseorang itu ingin bermain gim secara terus-menerus (Meutia et.al., 2020).

Pembentukan karakter seseorang dipengaruhi oleh intensitas permainan video *game* yang individu mainkan. Hal yang dikhawatirkan adalah ketika lingkungan pertemanan seseorang ketika bermain gim itu buruk (Utami, 2015). Karena jika lingkungannya itu buruk dan termasuk ke dalam *toxic friendship*, maka besar kemungkinan ada beberapa hal negatif yang akan diserap oleh seseorang tersebut. Salah satu contoh hal negatif yang kemungkinan dapat terserap yakni perilaku *trash talking*. *Trash talking* sendiri adalah suatu istilah yang menggambarkan komunikasi agresif dengan menggunakan kata-kata yang bersifat menghina atau ofensif (Putri et.al., 2021). Perilaku *trash talking* termasuk ke dalam *toxic behaviour* yang merupakan pelanggaran nilai-nilai moral dan norma sosial (Adi et.al., 2019).

Biasanya perilaku *trash talking* disebabkan oleh faktor-faktor internal dalam gim saja, namun sebetulnya terdapat faktor eksternal seperti lingkungan pertemanan yang mampu untuk mempengaruhi seseorang untuk melakukan tindakan *trash talking* dalam *game online*. Para pelaku *trash talking* seringkali disebut dengan *toxic player*, berbeda dengan 'online troll', *trash talking* ditujukan secara spontan dan biasanya berdasarkan kekesalan sedangkan *online trolling* dilakukan murni untuk mencari kesenangan pribadi (Johnson & Taylor, 2020).

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat hubungan dari lingkungan pertemanan terhadap Perilaku *trash talking* di dalam gim Valorant pada kalangan mahasiswa UPI. Diharapkan penelitian ini dapat memberikan sumbangsih sebagai referensi untuk peneliti lain dan diharapkan juga penelitian ini dapat memberikan manfaat kepada masyarakat terutama generasi muda tentang hubungan lingkungan pertemanan dengan perilaku *trash talking* dalam bermain *game online*.

Penelitian ini memiliki kebaruan karena berbeda dengan penelitian terdahulu. Jika penelitian terdahulu yang berjudul *Normative Rules for Trash Talk among College Athletes: An Exploratory Study* yang ditulis oleh David W. Rainey dan Vincent Granito membahas mengenai studi empiris tentang fenomena *trash-talking* yang terjadi di kalangan atlet olahraga. David W. Rainey dan Vincent Granito menggunakan metode kuesioner dengan populasi atlet bisbol NCAA sebanyak 414 sampel atlet pria dan wanita. Penelitian ini menganalisis fenomena *trash-talking* dari berbagai variabel di antaranya: 1) frekuensi *trash-talk*; 2) motif atau tujuan mereka melakukan *trash-talk*; 3) dan siapa yang mengajarkan mereka *trash-talk*. Mayoritas responden melakukan tindakan *trash-talk* untuk memotivasi diri mereka serta mendestabilisasi motivasi lawan sehingga mental mereka terganggu (Rainey & Vincent, 2010). Hasil penelitian menunjukkan bahwa atlet pria lebih banyak melakukan *trash-talk* dibandingkan atlet wanita. Penelitian ini juga menunjukkan bahwa fenomena *trash-talk* merupakan suatu hal yang lumrah dan normatif di antara atlet bisbol NCAA. Penelitian terdahulu berfokus kepada fenomena *trash-talk* yang terjadi pada olahraga di dunia nyata, penelitian ini lebih fokus terhadap fenomena *trash-talk* yang terjadi pada olahraga di dunia maya atau *e-sport* pada gim *online* Valorant. Selain itu penelitian yang dilakukan oleh Putri, et.al (2023) tentang *toxic game* dan *trash talking* remaja menunjukkan bahwa adanya rasa kepuasan dan hiburan semata yang dirasakan oleh seseorang saat melakukan perilaku *trash talking* dengan didukung oleh lingkungan pertemanannya akan membuat seseorang menjadi kebiasaan dan merasa tidak bersalah. Bahkan hal ini dapat terjadi sebagai perilaku spontanitas pada diri seseorang (Putri et.al, 2023). Penelitian ini berbeda dengan penelitian di atas, karena lebih fokus pada penyelidikan tentang hubungan antara lingkungan pertemanan terhadap perilaku *trash talking*, kajian yang belum dibahas oleh peneliti terdahulu.

## Metode Penelitian

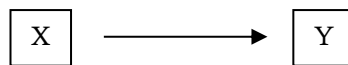
Dalam penelitian ini pendekatan penelitian yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif dengan menggunakan teknik analisis datanya adalah korelasi, karena bertujuan untuk mengetahui hubungan dari variabel yang satu dengan variabel yang lainnya. Alat analisis dalam penelitian ini adalah menggunakan

IBM SPSS Statistics. Tahapan penelitian ini meliputi: 1) menentukan topik penelitian; 2) menelaah penelitian terdahulu dan riset teori; 3) merumuskan permasalahan; 4) mengajukan hipotesis penelitian; 5) menentukan variabel dan metode penelitian; 6) menyusun rancangan penelitian; 7) membuat instrumen penelitian; 8) mengumpulkan data; 9) mengolah dan menganalisis data; 10) menyajikan hasil, dan 11) menulis laporan penelitian.

Teknik pengumpulan data hanya dilakukan melalui kuesioner dengan model skala Likert. Pertanyaan yang telah dijawab selanjutnya akan diberi skor dari skala penelitian ini yang terdiri atas Sangat Setuju (SS) skor 5, Setuju (S) skor 4, Netral (N) skor 3, Tidak Setuju (TS) skor 2, dan Sangat Tidak Setuju (STS) skor 1. Variabel dalam penelitian ini ialah variabel bebas (X) = Lingkungan Pertemanan dan variabel terikat (Y) = Perilaku *Trash Talking*.

Penelitian ini dilaksanakan di Universitas Pendidikan Indonesia (UPI) dengan populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa aktif S1 UPI sebanyak 11.639 orang. Sampel ditentukan dengan menggunakan rumus Slovin dengan *margin of error* 5%, sehingga sampel yang dibutuhkan sebanyak 387 orang. Adapun kriteria responden yang dibutuhkan adalah mahasiswa aktif S1 UPI yang pernah memainkan gim Valorant ataupun pernah melakukan *trash talking* di *game online* lainnya. Sedangkan responden dalam penelitian ini berjumlah 127 orang. Adapun teknik pengambilan sampelnya adalah *simple random sampling* yang berdasarkan kepada pengundian nomor urut pengisian kuesioner secara acak. Hal ini dilakukan guna memperoleh kemungkinan hasil yang akurat lebih besar dibandingkan jika menggunakan populasi sebagai subjek penelitian (Effendi et al., 2018).

Berdasarkan hasil penelitian terdahulu dan riset teori, maka diperoleh dua variabel penelitian yang ditunjukkan pada Gambar 1.



**Gambar 1. Model Penelitian**

Keterangan:

Variabel Bebas (X) = Lingkungan Pertemanan

Variabel Terikat (Y) = Perilaku *Trash Talking*

Model penelitian tersebut menunjukkan bahwa variabel terikat (Y) Perilaku *Trash Talking* dipengaruhi oleh variabel bebas (X) Lingkungan Pertemanan. Artinya, lingkungan pertemanan memiliki suatu keterhubungan dengan terjadinya perilaku *trash talking* di kalangan mahasiswa UPI dalam permainan gim Valorant.

**Tabel 1. Uji Validitas Variabel (X) Lingkungan Pertemanan**

Item Pertanyaan	Nilai Signifikansi	R <sup>hitung</sup>	R <sup>tabel</sup>	Keterangan
X1	0,004	0,324	0,176	Valid
X2	0,000	0,521	0,176	Valid
X3	0,000	0,528	0,176	Valid
X4	0,000	0,583	0,176	Valid
X5	0,008	0,264	0,176	Valid
X6	0,003	0,339	0,176	Valid
X7	0,002	0,420	0,176	Valid
X8	0,000	0,560	0,176	Valid
X9	0,003	0,591	0,176	Valid
X10	0,000	0,524	0,176	Valid

Sumber: Hasil Olahan Peneliti

Dengan menggunakan rumus derajat kebebasan (df)  $n-2$  ( $127-2 = 125$ ) dengan level signifikansi sebesar 5% sehingga mendapatkan nilai R<sup>tabel</sup> sebesar 0,176. Semua nilai R<sup>hitung</sup> item pertanyaan variabel X lebih besar daripada nilai R<sup>tabel</sup> dan seluruh nilai signifikansi item pertanyaan variabel X < 0,05, jadi dapat diketahui bahwa semua item pertanyaan variabel X adalah valid.

Tabel 2. Uji Validitas Variabel (Y) Perilaku *Trash Talking*

Item Pertanyaan	Nilai Signifikansi	R <sup>hitung</sup>	R <sup>tabel</sup>	Keterangan
Y1	0,000	0,700	0,176	Valid
Y2	0,000	0,701	0,176	Valid
Y3	0,000	0,764	0,176	Valid
Y4	0,000	0,689	0,176	Valid
Y5	0,000	0,814	0,176	Valid
Y6	0,000	0,746	0,176	Valid
Y7	0,000	0,831	0,176	Valid
Y8	0,000	0,830	0,176	Valid
Y9	0,003	0,414	0,176	Valid
Y10	0,000	0,523	0,176	Valid
Y11	0,000	0,651	0,176	Valid
Y12	0,000	0,821	0,176	Valid
Y13	0,000	0,514	0,176	Valid
Y14	0,002	0,433	0,176	Valid
Y15	0,000	0,576	0,176	Valid
Y16	0,011	0,351	0,176	Valid
Y17	0,000	0,695	0,176	Valid
Y18	0,000	0,579	0,176	Valid

Sumber: Hasil Olahan Peneliti

Berdasarkan Tabel 2, karena nilai R<sup>hitung</sup> item pertanyaan variabel Y lebih besar daripada nilai R<sup>tabel</sup> dan nilai signifikansi dari seluruh item pertanyaan variabel Y < 0,05 maka diketahui bahwa semua item pertanyaan variabel Y adalah valid.

Tabel 3. Uji Reliabilitas Variabel X dan Y

No.	Variabel Penelitian	Nilai <i>Cronbach's Alpha</i>	Jumlah Item Pertanyaan
1.	Variabel (X) Lingkungan Pertemanan	0,740	10
2.	Variabel (Y) Perilaku <i>Trash Talking</i>	0,920	18

Sumber: Hasil Olahan Peneliti

Berdasarkan Tabel 3, nilai *Cronbach's Alpha* dari hasil uji reliabilitas untuk variabel (X) Lingkungan Pertemanan adalah 0,740 dan untuk variabel (Y) Perilaku *Trash Talking* adalah 0,920. Menurut Wiratna Sujerweni (2014), sebuah kuesioner dapat dikatakan *reliable* apabila nilai *Cronbach's Alpha* > 0,6. Dengan demikian, seluruh item pertanyaan dari variabel X dan Y yang terdapat pada kuesioner peneliti adalah *reliable*.

## Hasil dan Pembahasan

Karakteristik responden dalam penelitian ini adalah mahasiswa aktif S1 Universitas Pendidikan Indonesia yang pernah memainkan gim Valorant. Pada tabel di bawah ini akan disajikan hasil data karakteristik responden.

Tabel 4. Lokasi Kampus Responden

No.	Karakteristik Lokasi Kampus	Jumlah	Persentase
1.	Bumi Siliwangi	76	60%
2.	Kampus Cibiru	15	12%
3.	Kampus Tasikmalaya	13	10%
4.	Kampus Sumedang	10	8%
5.	Kampus Purwakata	8	6%
6.	Kampus Serang	5	4%
	<b>Total</b>	<b>127</b>	<b>100%</b>

Sumber: Hasil Olahan Peneliti

Tabel 4 menunjukkan bahwa responden paling banyak berasal dari kampus Bumi Siliwangi sebanyak 76 orang dengan persentase 60%. Kampus Cibiru berjumlah 15 orang dengan persentase 12 % dan Kampus Tasikmalaya berjumlah 13 orang dengan persentase 10%. Sedangkan Kampus Sumedang berjumlah 10 orang dengan persentase 8% dan Kampus Purwakarta berjumlah 8 orang dengan persentase 6%. Lalu sisanya berasal dari Kampus Serang yang berjumlah 5 orang dengan persentase 4%. Dengan demikian, total 127 responden yang merupakan mahasiswa UPI yang lokasi kampusnya di Bumi Siliwangi lebih sering memainkan gim Valorant dibandingkan kampus daerah Universitas Indonesia lainnya. Hal ini senada dengan lokasi kampus, kampus utama lebih populer dalam bermain gim dikarenakan lebih tersedianya infrastruktur internet dan akses terhadap permainan gim kompetitif.

Lokasi kampus Bumi Siliwangi ini berada di Kota Bandung yang merupakan ibu kota Provinsi Jawa Barat. Hal ini dikarenakan daerah ibu kota yang telah dimanjakan oleh teknologi canggih dan menjadi pusat penyimpanan informasi karena fasilitasnya lebih lengkap dan baik (Rantelabi, 2022; Setiawan, 2019). Oleh karena itu, lokasi kampus yang berada di daerah ibu kota membuat mahasiswa UPI lebih sering memainkan gim Valorant karena faktor akses, fasilitas, dan teknologinya yang lebih canggih dibandingkan kampus yang berada di daerah lain.

**Tabel 5. Jenis Kelamin Responden**

No.	Karakteristik Jenis Kelamin	Jumlah	Persentase
1.	Laki-laki	91	72%
2.	Perempuan	36	28%
<b>Total</b>		<b>127</b>	<b>100%</b>

Sumber: Hasil Olahan Peneliti

Berdasarkan Tabel 5 terlihat bahwa mayoritas responden merupakan mahasiswa berjenis kelamin laki-laki yang berjumlah 91 orang dengan persentase 72%. Sedangkan mahasiswa berjenis kelamin perempuan hanya berjumlah 36 orang dengan persentase 28%. Oleh karena itu, ini menunjukkan bahwa mahasiswa berjenis kelamin laki-laki di UPI lebih sering bermain gim daripada mahasiswa perempuan karena gim kompetitif lebih populer di kalangan mahasiswa laki-laki.

Perempuan lebih sedikit bermain gim dibandingkan laki-laki karena mereka diharuskan memiliki waktu luang yang lebih sedikit daripada laki-laki. Terlebih, waktu luang yang dimiliki perempuan tersedia dalam porsi yang lebih kecil dan mereka bermain gim dalam jangka waktu yang lebih singkat dibandingkan laki-laki (Winn & Heeter, 2009). Dibandingkan dengan *game* tembak-menembak lain seperti Counter Strike 2, pengembang gim Valorant secara aktif mendorong kaum perempuan untuk ikut serta dalam kompetisi. Berhubung pengembang gim Valorant memiliki program Game Changers yang bertujuan untuk menciptakan iklim inklusif antara pemain laki-laki dan perempuan di level kompetitif.

Hal inilah yang menyebabkan basis pemainnya lebih terdiversifikasi. Dalam gim Valorant sendiri, di tahun 2021 lebih banyak pemain perempuan yang bermain Valorant secara kompetitif. Dalam sebuah wawancara dengan Games Beat, Kepala Kemitraan Esports gim Valorant menyebutkan bahwa 30% – 40% pemain gim Valorant adalah wanita (Reyes, 2022). Namun seksisme tetap menjadi masalah di Valorant. Banyak perempuan yang melaporkan kasus pelecehan *online*, dan hal ini terus menjadi hal biasa seiring semakin banyaknya perempuan yang bergabung dengan komunitas gim Valorant.

**Tabel 6. Pernah Bermain Gim Valorant**

No.	Karakteristik Gim Valorant	Jumlah	Persentase
1.	Pernah	96	76%
2.	Tidak pernah	31	24%
<b>Total</b>		<b>127</b>	<b>100%</b>

Sumber: Hasil Olahan Peneliti

Berdasarkan Tabel 6 bahwa mahasiswa yang pernah memainkan gim Valorant berjumlah 96 orang dengan persentase 76% dan yang tidak pernah memainkan gim Valorant berjumlah 31 orang dengan persentase 24%. Hal ini berarti mahasiswa yang berada di kampus utama yakni Bumi Siliwangi lebih banyak memainkan gim Valorant dibandingkan mahasiswa yang berada di Kamda (Kampus Daerah) lainnya. Dari keseluruhan responden, mahasiswa yang pernah memainkan gim Valorant lebih banyak dibandingkan mahasiswa yang tidak pernah memainkan gim Valorant.

**Tabel 7. Game Online Lain yang Dimainkan Responden**

No.	Game Online	Jumlah	Persentase
1.	Mobile Legends	17	55%
2.	Free Fire	4	13%
3.	Counter Strike 2	3	10%
4.	League of Legends	3	10%
5.	Dota 2	2	6%
6.	PUBG	2	6%
<b>Total</b>		<b>31</b>	<b>100%</b>

Sumber: Hasil Olahan Peneliti

Tabel 7 menunjukkan bahwa responden yang tidak pernah memainkan gim Valorant berjumlah 31 orang. *Game online* yang dimainkan oleh para responden tersebut terdiri atas Mobile Legends dengan jumlah 17 orang dan persentase 55%, Free Fire dengan jumlah 4 orang dan persentase 13%, Counter Strike 2 dan League of Legends yang sama-sama berjumlah 3 orang dengan persentase 10 %, Dota 2 dan PUBG yang sama-sama berjumlah 2 orang dengan persentase 6%. Berdasarkan hal ini, mahasiswa yang tidak pernah memainkan gim Valorant lebih sering memainkan gim Mobile Legends. Gim Mobile Legends juga lebih banyak dimainkan oleh para responden dibandingkan *game online* lainnya.

Dilansir dari Telkomsel, gim Mobile Legends merupakan gim nomor 2 yang paling digemari di Indonesia (Telkomsel, 2023). Namun dibalik popularitasnya, gim ini memiliki fitur *voice* dan *chat* untuk membantu dalam berkomunikasi dan berkolaborasi. Sayangnya ketika pemain menggunakan fitur tersebut, hal-hal negatif seperti *cyberbullying* melalui *trash talking* antar pemain pun terjadi (Nur et.al., 2022). Selain Mobile Legends, kelima gim lainnya pun terkenal akan komunitas pemainnya yang *toxic* dan merebaknya perilaku *trash talking* karena memiliki fitur *voice* dan *chat* yang disalahgunakan. Hal ini menunjukkan bahwasanya responden yang tidak memainkan gim Valorant pun tetap bermain *game online* lain yang lebih fleksibel untuk dimainkan karena dapat diakses melalui *smartphone*. Berbeda dengan gim Valorant yang mengharuskan pemainnya untuk memiliki komputer ataupun laptop (Saputra & Sawitri, 2023).

**Tabel 8. Deskripsi Indikator Variabel (X) Lingkungan Pertemanan**

No.	Indikator	Mean	Median	Modus	Std. Deviasi
1.	Kerja sama	4,56	5,00	5	0,663
2.	Perasaan	4,23	4,00	4	0,607
3.	Menghargai	4,40	4,00	5	0,727
4.	Dukungan	4,47	4,00	4	0,501
5.	Kepercayaan	4,42	4,00	4	0,583
6.	Pengkritik	4,60	4,00	5	0,492
7.	Tidak ada empati	4,35	4,00	4	0,685
8.	Keras kepala	4,28	4,00	5	0,872
9.	Selalu bergantung	4,55	5,00	5	0,721

Sumber: Hasil Olahan Peneliti

Tabel 8 menunjukkan bahwa dari setiap indikator nilai mean yang diperoleh dimulai dari *range* 4,23 - 4,60, nilai median diperoleh dengan *range* 4,00 - 5,00, lalu nilai modus memiliki *range* dari 4 - 5. Sementara itu, nilai standar deviasi yang didapatkan oleh setiap indikator terdiri atas *range* 0,492 - 0,872. Dikutip dari LabCE, nilai standar deviasi yang terletak pada rentang -2 hingga +2 disebut mewakili data. Oleh karena itu, nilai standar deviasi pada indikator variabel (X) Lingkungan Pertemanan telah mewakili data. Hal ini juga menunjukkan bahwa nilai standar deviasi yang lebih rendah daripada nilai mean menunjukkan bahwa data telah menyebar dengan baik (Yudiawati & Indriani, 2016).

Indikator nomor 1-5 merupakan ciri-ciri yang termasuk ke dalam kategori *true friendship* atau lingkungan pertemanan yang baik (positif). Sedangkan indikator nomor 6-9 mewakili ciri-ciri pertemanan yang buruk (negatif) atau *toxic friendship*. Sebanyak 50 orang responden penelitian menyatakan bahwa dirinya memiliki lingkungan pertemanan yang baik (positif), sementara 77 orang lainnya cenderung memiliki lingkungan pertemanan yang buruk (negatif). Hal ini berarti mahasiswa UPI merasa bahwa faktor lingkungan akan membentuk kepribadian dan sikap dalam dirinya, terlepas baik atau buruknya lingkungan tersebut. Karena sejatinya lingkungan sebagai faktor dari luar dapat mempengaruhi karakter pada diri anak (Latifah, 2020).

Faktor lingkungan dapat membentuk karakter dan mempengaruhi tindakan seseorang dapat dirasakan secara nyata oleh mahasiswa UPI. Terutama tindakan-tindakan yang membuatnya cenderung menjadi seseorang yang *toxic* di dunia virtual (gim daring). Hal ini merupakan sebuah permasalahan dalam lingkungan di suatu komunitas, terlebih apabila tindakan yang dilakukan bersifat rasisme (Solomon, 2018). Selain itu, komunikasi antar pemain yang dilakukan biasanya saling menyerang dan berbau seksisme yang seringkali menimbulkan perpecahan (Lim et al, 2024).

**Tabel 9. Deskripsi Indikator Variabel (Y) Perilaku *Trash Talking***

No.	Indikator	Mean	Median	Modus	Std. Deviasi
1.	Koneksi internet	4,30	4,00	4	0,658
2.	Tidak ada kerja sama	4,39	5,00	5	0,747
3.	Orang tidak dikenal	4,52	5,00	5	0,677
4.	Tidak dapat menerima keadaan	4,46	5,00	5	0,764
5.	Menantang pemain lain	4,36	4,00	4	0,651
6.	Memprovokasi pemain lain	4,43	4,00	4	0,527
7.	Terprovokasi pemain lain	4,40	4,00	4	0,581
8.	Mendominasi pemain lain	4,43	5,00	5	0,673
9.	Kekecewaan	4,46	5,00	5	0,664
10.	Memotivasi	4,23	4,00	5	0,994

Sumber: Hasil Olahan Peneliti

Tabel 9 menunjukkan bahwa dari setiap indikator nilai mean yang diperoleh dimulai dari *range* 4,30 - 4,52, nilai median diperoleh dengan *range* 4,00 – 5,00, lalu nilai modus memiliki *range* dari 4 – 5. Sementara itu, nilai standar deviasi yang didapatkan oleh setiap indikator terdiri atas *range* 0,527 – 0,994. Nilai standar deviasi pada tabel tersebut telah mewakili data karena pada rentang -2 hingga +2. Oleh karena itu, nilai standar deviasi pada indikator variabel (Y) Perilaku *Trash Talking* telah mewakili data. Hal ini juga menunjukkan bahwa nilai standar deviasi yang lebih rendah daripada nilai mean menunjukkan bahwa data telah menyebar dengan baik. Dengan nilai standar deviasi yang lebih rendah daripada nilai mean menunjukkan bahwa data telah menyebar dengan baik (Yudiawati & Indriani, 2016).

Selain itu, perilaku *trash talking* yang dilakukan oleh mahasiswa UPI seringkali disebabkan oleh faktor koneksi internet, tidak adanya kerja sama tim, hingga faktor kekecewaan dan memotivasi saat bermain gim. Indikator tersebut juga bisa disebut sebagai faktor yang berasal dari dalam gim Valorant ketika dimainkan. Selain faktor-faktor tersebut para mahasiswa merasa bahwa perilaku *trash talking* dapat disebabkan oleh adanya faktor eksternal (dari luar) diri mahasiswa yakni berasal dari faktor lingkungan pertemanan. Pengaruh lingkungan sebagai faktor eksternal dapat menjadi penyebab mengapa seseorang melakukan *trash talking* (Salim, 2023). Padahal seharusnya faktor eksternal seperti lingkungan inilah yang memegang peranan untuk menanggulangi perilaku *trash talking* (Arif et al, 2023).

Perilaku *trash talking* dalam gim daring yang dilakukan oleh mahasiswa UPI menjadi bukti bahwa perilaku *trash talking* di era digital saat ini dapat terjadi tidak hanya di lingkungan sepak bola, basket ataupun olahraga lainnya. Melainkan ini semua terjadi di dalam dunia virtual (gim), meskipun hanya terjadi secara virtual namun dampaknya dapat menjadi serius karena dapat mempengaruhi kepribadian si pelaku dan korbannya. Bagi pelaku, hal ini dapat menjadi suatu kebiasaan untuk menyombongkan diri, mengintimidasi, dan menjerumuskan mental orang lain. Sedangkan untuk korbannya, hal ini dapat mendemotivasi diri seseorang, mempengaruhi psikologisnya, dan menurunkan kemampuan serta kinerjanya (Yip et al, 2018).

**Tabel 10. Uji Normalitas Data**

One-Sample Kolmogorov Smirnov Test	Unstandardized Residual
N	0,00
Normal Parameters	Mean Std. Deviation
	0,00 2.87138663
Most Extreme Differences	Absolute Positive Negative
	.070 .070 -.052
Test Statistic	.070
Asymp. Sig. (2-tailed)	.200

Sumber: Hasil Olahan Peneliti



Berdasarkan hasil uji normalitas pada Tabel 10, dapat diketahui bahwa nilai signifikansi untuk uji normalitas data pada variabel (X) Lingkungan Pertemanan dan variabel (Y) Perilaku *Trash Talking* sebesar  $0,200 > 0,05$ . Hal ini menunjukkan bahwa nilai residual telah terdistribusi secara normal. Dengan demikian, maka persyaratan normalitas data untuk digunakan dalam model regresi telah terpenuhi.

**Tabel 11. Uji Linearitas Data**

ANOVA TABLE							
			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Perilaku <i>Trash Talking</i> *	Between Groups	(Combined)	584.503	24	24.354	1.193	.267
		Linearity	112.832	1	112.832	5.526	.021
		Deviation from Linearity	471.671	23	20.507	1.004	.467
Lingkungan Pertemanan	Within Groups		2082.726	102	20.419		
	Total		2667.228	126			

Sumber: Hasil Olahan Peneliti

Uji linearitas digunakan untuk mengetahui bentuk hubungan yang linear atau tidak antara variabel bebas dan variabel terikat. Berdasarkan Tabel 11 bahwa nilai signifikansi *deviation from linearity* yakni  $0,467 > 0,05$ . Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa terdapat hubungan yang linear antara variabel bebas (X) Lingkungan Pertemanan dengan variabel terikat (Y) Perilaku *Trash Talking*.

**Tabel 12. Uji Koefisien Korelasi**

No.	Variabel	Nilai Pearson	Nilai Signifikansi	N
1.	Lingkungan Pertemanan (X)	0,480	0,00	127
2.	Perilaku <i>Trash Talking</i> (Y)	0,480	0,00	127

Sumber: Hasil Olahan Peneliti

Dalam uji koefisien korelasi, jika nilai signifikansi  $< 0,05$ , maka variabel X berkorelasi dengan variabel Y. Namun sebaliknya, apabila nilai signifikansi  $> 0,05$  maka tidak ada korelasi antara variabel X dan variabel Y. Berdasarkan Tabel 12, nilai signifikansinya adalah  $0,00 < 0,05$ , sehingga variabel X (lingkungan pertemanan) berkorelasi dengan variabel Y (perilaku *trash talking*). Nilai signifikansi 0,00 ini juga menunjukkan bahwa hubungan antar variabelnya yaitu bersifat positif. Sementara itu, berdasarkan kepada nilai Pearson Correlation pada Tabel 12 menunjukkan sebesar 0,480. Berhubung nilai Pearson Correlation  $0,41 \leq 0,60$  memiliki korelasi sedang, maka nilai Pearson Correlation sebesar 0,480 menunjukkan korelasi antara variabel X terhadap variabel Y dengan derajat hubungan yaitu korelasinya sedang dan bentuk hubungan yang positif.

Adanya hubungan yang positif antara variabel X terhadap variabel Y menunjukkan bahwa lingkungan pertemanan dan perilaku *trash talking* memiliki hubungan yang dapat menyebabkan peningkatan satu sama lainnya. Hasil perhitungan ini selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh Irwin, et.al (2024) tentang bagaimana pengaruh norma di lingkungan sosial dengan *trash talking* dalam dunia *E-sport* yang menunjukkan bahwa para konsumen (penonton maupun pemain) dalam *game online* sadar akan adanya pengaruh dari lingkungan sosial terhadap perilaku *trash talking* dalam *game online* secara umum. Sedangkan pada penelitian yang dilakukan oleh Candrakusuma, et al (2017) perilaku *trash talking* dapat disebabkan oleh agresivitas pemain, anonimitas saat bermain gim, dan hanya untuk hiburan semata.

Sehingga hasil dan temuan penelitian ini menjadi keterbaruan yang menunjukkan bahwa secara spesifik terdapat hubungan antara lingkungan pertemanan dengan perilaku *trash talking* dalam gim daring dengan komunitas paling *toxic* di dunia yakni Valorant.

**Tabel 13. Uji Regresi Linear Sederhana**

No.	Model	ANOVA			
		Nilai F	Nilai Signifikansi	Nilai R	Nilai R Square
1.	<i>Regression</i>	37.452	0,00	0,480	0,231

Sumber: Hasil Olahan Peneliti

Dalam uji regresi linear sederhana, nilai signifikansi dibandingkan dengan nilai probabilitas 0,05. Jika nilai signifikansi  $< 0,05$ , artinya variabel X berpengaruh terhadap variabel Y. Berdasarkan Tabel 13, nilai F hitung = 37,452 dengan nilai signifikansi sebesar  $0,00 < 0,05$ , maka model regresi dapat digunakan untuk memprediksi bahwa variabel Lingkungan Pertemanan (X) berpengaruh terhadap variabel Perilaku *Trash Talking* (Y). Besarnya nilai korelasi (R) yaitu sebesar 0,480. Sehingga diperoleh *output* koefisien determinasi (R Square) sebesar 0,231 yang berarti bahwa hubungan variabel Lingkungan Pertemanan (X) berpengaruh terhadap variabel Perilaku *Trash Talking* (Y) sebesar 23,1 %.

Berhubung model regresi dapat digunakan untuk memprediksi pengaruh variabel X terhadap variabel Y, maka variabel Lingkungan Pertemanan (X) akan mempengaruhi variabel Perilaku *Trash Talking* (Y). Sehingga lingkungan pertemanan yang termasuk ke dalam lingkungan sosial dapat mempengaruhi perilaku mahasiswa. Adanya hubungan antara Lingkungan Pertemanan terhadap Perilaku *Trash Talking* ini memberi kesimpulan bahwa lingkungan pertemanan dapat mempengaruhi perbuatan perilaku *trash talking* yang dilakukan oleh mahasiswa. Sehingga apapun jenis lingkungan pertemanannya dapat mempengaruhi perilaku *trash talking* saat bermain gim Valorant.

Lingkungan pertemanan yang buruk akan lebih berpotensi untuk meningkatkan kecenderungan seseorang untuk berperilaku *toxic* dan melakukan *trash talking* dalam *game online*, terutama Valorant. Seperti halnya pada penelitian Putri, et al (2020) tentang dampak dari fenomena *trash talking* di kalangan remaja yang menunjukkan bahwa lingkungan sosial pemain dapat menjadi faktor eksternal atau faktor dari luar yang menyebabkan terjadinya perilaku *trash talking* di kalangan remaja. Melalui penelitian ini, adanya hubungan antara lingkungan pertemanan dan perilaku *trash talking* membuktikan bahwa lingkungan pertemanan sebagai bagian dari lingkungan sosial pemain dapat mempengaruhi seseorang untuk melakukan *trash talking* dalam gim Valorant.

Hipotesis penelitian ini adalah terdapat hubungan antara Lingkungan Pertemanan terhadap Perilaku *Trash Talking* dalam permainan gim Valorant pada mahasiswa UPI. Oleh karena itu, diketahui perumusan hipotesis sebagai berikut:

- Ho :  $\rho = 0$  Tidak terdapat hubungan antara Lingkungan Pertemanan terhadap Perilaku *Trash Talking* dalam permainan gim Valorant pada mahasiswa UPI.  
 H<sub>1</sub> :  $\rho \neq 0$  Terdapat hubungan antara Lingkungan Pertemanan terhadap Perilaku *Trash Talking* dalam permainan gim Valorant pada mahasiswa UPI.

Jika nilai P *value*  $< 0,05$ , maka Ho ditolak. Namun sebaliknya jika P *value*  $> 0,05$ , maka Ho diterima. Hipotesis diujikan melalui uji koefisien korelasi dan uji statistik t antara variabel bebas terhadap variabel terikat guna mengetahui tingkat hubungan keduanya.

Berdasarkan Tabel 12 dan 13, nilai koefisien korelasi (R) sebesar 0,480 yang artinya memiliki korelasi sedang dan hubungannya positif. Selain itu, nilai R Square sebesar 0,231 yang berarti bahwa terdapat hubungan dari variabel Lingkungan Pertemanan (X) terhadap variabel Perilaku *Trash Talking* (Y) sebesar 23,1 %. Hasil ini juga ditunjukkan oleh nilai signifikansi untuk variabel Lingkungan Pertemanan sebesar  $0,00 < 0,05$ , artinya kesalahan untuk mengatakan bahwa tidak terdapat hubungan terhadap Perilaku *Trash Talking* hanya 0,0 % atau berarti lebih kecil dari tingkat kesalahan yang dapat diterima sebesar 5% sehingga dapat diputuskan menolak Ho dan menerima H<sub>1</sub>.

Berdasarkan hasil penelitian di atas, dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan antara Lingkungan Pertemanan terhadap Perilaku *Trash Talking* dalam permainan gim Valorant pada mahasiswa UPI. Oleh karena itu, semakin tinggi pengaruh lingkungan pertemanan, semakin tinggi pula kemungkinan seseorang akan melakukan perilaku *trash talking*. Karena seseorang cenderung melakukan perilaku *trash talking* jika berada dalam suatu lingkungan yang terbiasa dengan perilaku *trash talking* itu sendiri (Salim, 2023). Bagi 127 orang mahasiswa UPI, 96 orang diantaranya pernah memainkan gim Valorant dan 77 orang di antaranya memiliki lingkungan yang buruk (*toxic friendship*). Oleh karena itu, para mahasiswa merasa bahwa lingkungan yang buruk mempengaruhi mereka untuk melakukan *trash talking* saat bermain gim Valorant.

Hasil penelitian ini sesuai dengan temuan penelitian yang dilakukan oleh Rainey & Granito (2010) tentang kejadian *trash-talking* di dunia nyata dalam ranah olahraga. Variabel penelitiannya berupa 1) frekuensi *trash-talk*; 2) motif atau tujuan mereka melakukan *trash-talk*; 3) dan siapa yang mengajarkan mereka *trash-talk* (Rainey & Granito, 2010). Menurutnya mayoritas responden melakukan tindakan *trash-talk* untuk memotivasi diri mereka serta menghancurkan mental lawan. Penelitian ini lebih fokus terhadap fenomena *trash-talk* yang terjadi pada olahraga di dunia maya atau *e-sport* pada gim *online* Valorant. Hal ini selaras dengan teori Lingkungan Sosial Stroz (1987) bahwasanya lingkungan sosial (*social environment*) adalah semua kondisi-kondisi dalam dunia yang dalam cara-cara tertentu mempengaruhi tingkah laku seseorang (Pitoewas, 2018; Nabila & Isroah, 2019). Lingkungan sosial yang dimaksud dalam hal ini bukan hanya lingkungan masyarakat, namun dapat berupa lingkungan pergaulan, pertemanan, bahkan keluarga. Jika

lingkungan sosialnya baik, maka pengaruh yang akan kita peroleh pun baik. Namun apabila lingkungan sosialnya buruk, maka dampaknya kepada kita juga akan buruk.

Pengaruh dan dampak buruk daripada *trash-talking* akan tetap dapat dirasakan oleh para pemainnya meskipun hanya terjadi di dalam dunia virtual (Utami, 2015), karena frekuensi *trash-talking* dapat membentuk kepribadian buruk pada individu yang melakukannya. Hal ini dapat diterapkan pula kepada masing-masing penelitian, lingkungan yang dimaksud pada penelitian ini berupa lingkungan pertemanan yang memiliki hubungan langsung terhadap perilaku *trash-talking* pada gim Valorant. Berdasarkan hasil uji hipotesis dari regresi, dan korelasi maka hal ini pun dialami oleh para mahasiswa UPI yang merasa bahwa Lingkungan Pertemanan memiliki hubungan terhadap Perilaku *Trash Talking* ketika bermain gim Valorant.

## Simpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian, perilaku *trash talking* tidak hanya disebabkan oleh faktor-faktor internal dalam bermain *game online*. Namun, ada faktor eksternal yang dapat menjadi penyebab utama mengapa seseorang juga melakukan perilaku *trash talking* dalam *game online*, terutama gim Valorant. Faktor ini berasal dari lingkungan pertemanan seseorang, apalagi jika kualitas lingkungan pertemanannya itu cenderung toxic maka akan berpotensi lebih besar untuk membuat seseorang menjadi seorang trash talker atau orang yang melakukan trash talking, karena lingkungan pertemanan yang *toxic* cenderung membentuk karakter atau kepribadian seseorang yang buruk. Hasil dan pembahasan penelitian juga menunjukkan bahwa bagi mahasiswa UPI di Bumi Siliwangi (kampus utama) lebih banyak memainkan gim Valorant daripada mahasiswa di Kamda (kampus daerah). Mahasiswa UPI yang bermain gim Valorant didominasi oleh laki-laki dibandingkan perempuan dan mahasiswa yang tidak pernah memainkan gim Valorant juga memainkan *game online* jenis lainnya. Sehingga lingkungan pertemanan dapat membentuk perilaku seseorang terlepas dari baik atau buruknya lingkungan tersebut.

Penelitian ini membuktikan bahwa terdapat suatu hubungan antara lingkungan pertemanan dengan perilaku *trash-talking*. Semakin kuat pengaruh lingkungan pertemanan terhadap kepribadian seseorang, maka semakin besar pula kemungkinan dirinya akan melakukan tindakan sosial di dunia *game online*. Di dalam konteks gim Valorant, dapat disimpulkan bahwa lingkungan pertemanan pada kalangan mahasiswa UPI berpotensi untuk menyebabkan tindakan *trash-talking* di dalam permainan gim Valorant. Implikasi penelitian adalah menjadi sarana referensi terkait hubungan perilaku *trash-talking* terhadap lingkaran serta memberikan pemahaman baru mengenai perilaku *trash talking* yang terjadi dalam ruang lingkup *game online* yang *toxic* bagi masyarakat, terutama generasi muda.

## Rujukan

- Adi, A. N., Suminar, J. R., & Sjafirah, N. A. (2019). Pengalaman YouTuber Kota Bandung Dalam Membentuk Identitas Diri Virtual Dalam Media YouTube. *Promedia*, 5(2), 132–170
- Administrator. (2021). Survei: Valorant Jadi Game dengan Komunitas Paling Toxic di Dunia Tahun 2021. <https://game.indozone.id/e-sport/961048149/survei-valorant-jadi-game-dengan-komunitas-paling-toxic-di-dunia-tahun-2021>
- Archer, J. (2004). Sex differences in aggression in real-world settings: A meta-analytic review. *Review of General Psychology*, 8(1), 291-322.
- A Cahyadi, R. A. N., Sufa, S. A., Farida, F., & Brumadyadisty, G. (2023). Trash Talking pada Game Super-Sus dan Cara Penanggulangannya. *Inter Komunika: Jurnal Komunikasi*, 8(2), 26-38.
- Aulia, A. R., Asbari, M., & Santoso, G. (2023). Hakikat Manusia Sebagai Homo Faber. *Jurnal Pendidikan Transformatif*, 2(1), 68–73. <https://doi.org/10.9000/jupetra.v2i1.22>
- BetterHelp, & Brant, A. (2023). What Is the Real Definition of A True Friend? <https://www.betterhelp.com/advice/general/what-is-the-real-definition-of-a-true-friend/>
- Bima Nugraha, O., Fitriasia, A., & Ofianto, O. (2022). Peran Filsafat Ilmu Terhadap Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 4(6), 7762–7768. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i6.9524>
- Candrakusuma, O. I., Amanda, G. N., & Pradipta, A. (2017). Perilaku Trash-Talking Remaja Dalam Game online Dota 2. *E-Jurnal Medium*, 1(1).
- Fajri, C. (2012). Tantangan Industri Kreatif Game Online di Indonesia. *ASPIKOM*. 1(5), 443
- Danny, A. J. (2022). Analisis User Experience pada Game Valorant dengan Menggunakan Game-Design Factors Questionnaire. Universitas Atma Jaya Yogyakarta.
- Daud, R. F. (2021). Dampak Perkembangan Teknologi Komunikasi Terhadap Bahasa Indonesia. *Jurnal Interaksi: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 5(2), 252–269. <https://doi.org/10.30596/interaksi.v5i2.7539>

- 
- Effendi, E., Mursilah, M., & Mujiono, M. (2018). Korelasi Tingkat Perhatian Orang Tua dan Kemandirian Belajar dengan Prestasi Belajar Siswa. *Titian Ilmu: Jurnal Ilmiah Multi Sciences*, 10(1), 17–23. <https://doi.org/10.30599/jti.v10i1.131>
- Rufaedah, E. A. (2020). Peranan Pendidikan Agama dalam Keluarga terhadap Pembentukan Kepribadian Anak-Anak. *Counselia: Jurnal Bimbingan Konseling Pendidikan Islam*, 1(1), 8–25. <https://doi.org/10.31943/counselia.v1i1.2>
- Ferdano, J. (2021). 7 Game dengan Komunitas Paling Toxic, Nomor 5 Bikin Mengenang. <https://gamebrott.com/7-game-dengan-komunitas-paling-toxic-nomor-5-bikin-mengenang>
- Hartup, W. W. (2021). The company they keep: Friendships and their developmental significance. *The social child*, 1(1), 143-163.
- Hurlock, E. B. (2005). *Perkembangan Anak*. Jakarta: Erlangga.
- Irwin, S. V., Naweed, A., & Lastella, M. (2024). Consuming esports and trash talking: how do social norms and moderating attributes influence behaviour? *Sport in Society*, 27 (1), 14–32. <https://doi.org/10.1080/17430437.2023.2200732>
- Maulani, T. A. (2022). Analisis Semiotika Toxic Relationship Dalam Filem Story of Kale. *Jurnal Ilmu Komunikasi (JKMS)*, 11(2), 58-64.
- Kniffin, K.M. & Palacio, D. (2018). Trash-Talking and Trolling. *Human Nature*, 29(1), 353-369. <https://doi.org/10.1007/s12110-018-9317-3>
- Johnson, C., & Taylor, J. (2020). More than Bullshit: Trash Talk and Other Psychological Tests of Sporting Excellence. *Sport, Ethics and Philosophy*, 14(1), 47–61. <https://doi.org/10.1080/17511321.2018.1535521>
- Latifah, A. (2020). Peran Lingkungan dan Pola Asuh Orang Tua Terhadap Pembentukan Karakter Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Raudhatul Athfal (JAPRA)*, 3(2), 101–112. <https://doi.org/10.15575/japra.v3i2.8785>
- Lim, E. H., Vungthong, . S., & Trakulkasemsuk, W. (2024). Trash-talking versus Toxicity: An Analysis of /All Chat Exchanges between Southeast Asian Players of an Online Competitive Game. *LEARN Journal: Language Education and Acquisition Research Network*, 17(1), 816–856.
- Meutia, P., Fahreza, F., & Rahman, A. A. (2020). Analisis dampak negatif kecanduan game online terhadap minat belajar siswa di kelas tinggi SD Negeri Ujong Tanjong. *Genta Mulia*, 9(1), 22–32.
- Mubasyiroh, R., Suryaputri, I.Y., & Tjandrarini, D.H. (2017). Determinan Gejala Mental Emosional Pelajar SMP-SMA di Indonesia Tahun 2015. *Buletin Penelitian Kesehatan*, 45(2), 103-112.
- Nabila, Z. D., & Isroah, I. (2019). Pengaruh Kewajiban Moral Dan Lingkungan Sosial Terhadap Kepatuhan Wajib Pajak Orang Pribadi Pengusaha. *Nominal: Barometer Riset Akuntansi dan Manajemen*, 8(1), 47–58. <https://doi.org/10.21831/nominal.v8i1.24498>
- Nur, C., Sari, Y., & Prasetya, H. (2022). Analisis Fenomena Trash Talking Pada Game Online Mobile Legends. *Jurnal Riset Komunikasi*, 13(2).
- Pitoewas, B. (2018). Pengaruh Lingkungan Sosial Dan Sikap Remaja Terhadap Perubahan Tata Nilai. *JPK (Jurnal Pancasila dan Kewarganegaraan)*, 3(1), 8-18. <https://doi.org/10.24269/jpk.v3.n1.2018.pp8-18>
- Pramudya, D. A., Oxcygentri, O., & Nurkinan. (2023). Pengaruh Perilaku Trash Talking dalam Game Online Mobile Legends terhadap Agresivitas pada Komunitas Cikarang Gamers. *Nusantara: Jurnal Ilmu Pengetahuan Sosial*, 10(2), 595–599. <http://jurnal.um-tapsel.ac.id/index.php/nusantara/index>
- Putri, A., Rahmawati, Y., & Ariyanto, P. (2021). Bagaimana Gamers Berperilaku Trash-Talk? *Jurnal Kajian Keislaman Multi-Perspektif*, 2(1), 1–44.
- Putri, F., Hakim, T. S., Firmanda, C. C., Akbar, I. J. B., Srihandayani, D., & Setiyowati, E. (2023). Dampak Toxic Game Terhadap Trash Talking Remaja. *Jurnal Pendidikan Modern*, 8(2), 70-75.
- Rainey, D. W. (2012). Sports officials' reports of hearing trash talk and their responses to trash talk. *Journal of Sport Behavior*, 35(1), 78.
- Rainey, D. W. & Vincent, G. (2010). Normative Rules for Trash Talk among College Athletes: An Exploratory Studi. *Journal of Sport Behavior*, 3(3).
- Rantelabi, O. (2022). Analisis Penataan Ruang Terbuka Publik Lapangan Bakti di Kabupaten Toraja Utara Berdasarkan Persepsi Masyarakat. Universitas Hasanuddin.
- Reyes, J. (2022). Game Changers: How Valorant Is Making Esports More Inclusive. <https://www.svg.com/821092/game-changers-how-valorant-is-making-esports-more-inclusive/>
- Reza, I. F. (2020). Wudu as Islamic Psychotherapy to Improve Sleep Quality in Young Women. *Journal Annafs: Kajian Penelitian Psikologi*, 5(1), 64-75.
- Salastia Paramita Nurhuda, Nasichcah, & Aisyah Karimah. (2023). Hakikat Manusia Sebagai Makhluk Sosial Dalam Pandangan Islam. *Jurnal Ilmu Sosial, Humaniora dan Seni*, 1(4), 684–690. <https://doi.org/10.47233/jishs.v1i4.943>
-

- 
- Salim, A. W. (2023). Analisis Interaksi Simbolik Umpatan Pada Pemain Game Online Mobile Legends: Bang-Bang. Universitas Lampung.
- Saputra, D., & Sawitri, H. (2023). Virtual Communication to Every Valorant Online Game Player in Developing Game Strategy. *International Journal of Education, Information Technology, and Others*, 6(2), 44-61.
- Sugiyama, M., Mendoza, M., White, F., & Sugiyama, L. (2018). Coalitional play fighting and the evolution of coalitional intergroup aggression. *Human Nature*, 29(3), <https://doi.org/10.1007/s12110-018-9319-1>
- Setiawan, R. (2019). Faktor-faktor yang mempengaruhi permintaan jasa pariwisata pemandian Air Panas. *Business Innovation and Entrepreneurship Journal*, 1(1), 53-61.
- Solomon, M. E. (2018). Letting Trash Talk: Garbage in the Racial Ordering of People. The New School.
- Stroz, S. (1987). Lingkungan Sosial. Yogyakarta: Universitas Gajah Mada.
- Wiratna Sujarweni, V.; Florent. (2014.). *SPSS untuk penelitian*. Yogyakarta: Pustaka baru Press.
- Telkomsel. (2023). 10 Game Nomor 1 di Indonesia Apa Saja? Yuk Simak! <https://www.telkomsel.com/jelajah/jelajah-lifestyle/10-game-nomor-1-di-indonesia-apa-saja-yuk-simak>
- Utami, N. (2015). Pengaruh Lingkungan Teman Sebaya Dan Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Belajar Pada Siswa Di SMKN 50 Jakarta. Universitas Negeri Jakarta.
- Putri, N. W. M., Hamiyati, H., & Doriza, S. (2020). Dampak game online: studi fenomena perilaku trash-talk pada remaja. *Jurnal Psikologi Malahayati*, 2(2), 72-85.
- Winn, J. & Heeter, C. (2009). Gaming, Gender, and Time: Who Makes Time to Play?. *Sex Roles* 61, 1–13. <https://doi.org/10.1007/s11199-009-9595-7>
- Yager, J. (2006). *When Toxic Friendship Hurts: Mengatasi Teman Berbahaya dan Mengembangkan Persahabatan yang Menguntungkan*. Tangerang: Agromedia Pustaka.
- 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.
- Yudiawati, R., & Indriani, A. (2016). Analisis Pengaruh Current Ratio, Debt To Total Asset Ratio, Total Asset Turnover, Dan Sales Growth Ratio Terhadap Kondisi Financial Distress (Studi Kasus Pada Perusahaan Manufaktur yang Terdaftar di BEI Tahun 2012-2014). *Diponegoro Journal of Management*, 5(2), 379-391.