TINGKAT MOTIVASI PEMAIN *GAME ONLINE MOBILE LEGENDS* DALAM FENOMENA *TRASH TALK* DI KALANGAN MAHASISWA FISIP UTU (Studi Kasus Mahasiswa Ilmu Komunikasi UTU)

Skripsi

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas Dan Memenuhi Syarat-Sayarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana Ilmu Komunikasi

Oleh :

MUHAMMAD RIZAL

1805905030059

PRODI ILMU KOMUNIKASI

FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

UNIVERSITAS TEUKU UMAR

MEULABOH - ACEH BARAT

2022

KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS TEUKU UMAR
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
KAMPUS UTU MEULABOH – ACEH BARAT 23615, PO BOX 59
Laman : fisip.utu.ac.id, Email : fisip@utu.ac.id

Program Studi : Ilmu Komunikasi
Jenjang : Strata 1 (S-1)

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

Dengan ini kami menyatakan bahwa kami telah mengesahkan skripsi saudari:

Nama : Muhammad Rizal
NIM : 1805905030059

Dengan Judul **TINGKAT MOTIVASI PEMAIN *GAME ONLINE MOBILE LEGENDS* DALAM FENOMENA *TRASH TALK* DI KALANGAN MAHASISWA FISIP UTU (Studi Kasus Mahasiswa Ilmu Komunikasi UTU)**

Yang diajukan untuk memenuhi sebagian dari syarat untuk memperoleh gelar sarjana Ilmu Komunikasi pada Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik di Universitas Teuku Umar.

Mengesahkan :

Pembimbing

(Fiandy Mauliansyah, S.I.Kom.,M.A)
NIDN.0024108902

Mengetahui :

Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik

(Basri S.H.,M.H)
NIP.196307131991021002

Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi

(Anhar Fazri, Sos.I., M.Lit)
NIP.198812012019031020

KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS TEUKU UMAR
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
KAMPUS UTU MEULABOH – ACEH BARAT 23615, PO BOX 59
Laman : fisip.utu.ac.id, Email : fisip@utu.ac.id

Program Studi : Ilmu Komunikasi
Jenjang : Strata 1 (S-1)

LEMBARAN PERSETUJUAN KOMISI UJIAN

Dengan ini kami menyatakan bahwa kami telah mengesahkan skripsi saudari:

Nama : Muhammad Rizal
NIM : 1805905030059

Dengan Judul: **TINGKAT MOTIVASI PEMAIN *GAME ONLINE MOBILE LEGENDS* DALAM FENOMENA *TRASH TALK* DI KALANGAN MAHASISWA FISIP UTU (Studi Kasus Mahasiswa Ilmu Komunikasi UTU)**

Yang telah dipertahankan di depan Komisi Ujian pada tanggal 23 September 2022 dan memenuhi syarat untuk diterima.

Menyetujui
Komisi Ujian

		Tanda Tangan
1. Ketua	: Fiandy Mauliansyah, S.I.Kom., M.A	.....
2. Anggota 1	: Drs. Muzakkir.M.A	.....
3. Anggota 2	: Anhar Fazri, S.Sos.I., M.Lit	.....

Mengetahui,
Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi

(Anhar Fazri, S.Sos.I., M.Lit)
NIP.198812012019031020

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Muhammad Rizal

Nim : 1805905030059

Dengan ini menyatakan sesungguhnya hasil penulisan skripsi ini adalah hasil karya saya sendiri dan tidak terdapat bagian atau satu kesatuan yang utuh dari segi skripsi, tesis, disertasi, buku atau bentuk lain yang saya kutip dari orang lain tanpa saya sebutkan sumbernya yang dapat dipandang sebagai tindakan penjiplakan. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat reproduksi karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain yang dijadikan seolah-olah karya asli saya sendiri. Apabila ternyata dalam skripsi saya terdapat bagian-bagain yang memenuhi unsur penjiplakan, maka saya menyatakan kesediaan untuk dibatalkan sebahagian atau keseluruhan hak gelar kesarjaan saya.

Demikianlah surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya untuk dapat dipergunakan sepenuhnya.

Meulaboh, 25 November 2022

Muhammad Rizal
1805905030059

LEMBAR PESEMBAHAN

Assalamualaikum... Wr... Wh...

Sembah sujud serta syukur kepada Allah SWT. Taburan cinta dan kasih sayang-Mu telah memberikanku kekuatan, membekaliku dengan ilmu pengetahuan serta memperkenalkanku dengan yang namanya cinta. Atas karunia serta kemudahan yang Engkau berikan akhirnya skripsi yang sederhana ini dapat terselesaikan. Shalawat serta salam selalu terlimpahkan kepada sang baginda Rasulullah nabi Muhammad SAW.

Kupersembahkan karya sederhana ini kepada orang yang sangat kusayangi dan kucintai :

Ibunda dan Ayahanda Tercinta

Sebagai tanda bakti, hormat dan rasa terima kasih yang tiada terhingga kupersembahkan karya kecil ini kepada ayahanda (Ahmad Sutra) dan ibunda (Nurbaitina) yang telah memberikan kasih sayang, selalu mendoakan, memberikan dukungan, ridho, dan cinta kasih yang tiada terhingga yang tiada mungkin dapat kubalas hanya dengan selembar kertas yang bertuliskan persembahan. Semoga ini menjadi langkah awal yang baik. Terima kasih Ibu dan ayah....

Saudara dan Orang Terdekatku

Sebagai tanda terima kasih, aku persembahkan karya kecil ini untuk adik saya Siti Mariatul Ulfa dan kerabat-kerabat lainnya yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu. Terima kasih telah memberikan semangat dan inspirasi dalam menyelesaikan tugas akhir ini. Terima kasih...

Dosen Pembimbing

Bapak Fiandy Mauliansyah, MA. selaku dosen pembimbing skripsi saya, terima kasih banyak pak sudah banyak membantu saya selama ini, sudah menasehati, sudah mengajari, memotivasi, dan mengarahkan saya sampai skripsi ini selesai dan mendapat gelar sarjana.

Yang Tersayang

Saya tidak percaya pada pahlawan super, tetapi sepertinya memang bener adanya, karena selalu ada untuk saya setiap kali saya membutuhkanmu yang paling mengesankan bagi saya. Terima kasih sudah begitu baik dan simpatik.

Muhammad Rizal S.I.Kom.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah segala puji syukur peneliti panjatkan kehadirat Allah SWT atas segala karunia dan ridho-Nya sehingga peneliti bisa menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Salawat serta salam peneliti sanjungkan kepada nabi Muhammad SAW yang telah membawa umatnya dari alam kebodohan ke alam yang berilmu pengetahuan.

Penulisan skripsi ini berjudul "Tingkat Motivasi Pemain *Game Online Mobile Legends* dalam Fenomena *Trash Talk* di Kalangan Mahasiswa FISIP UTU (Studi Kasus Mahasiswa Ilmu Komunikasi Universitas Teuku Umar)", ini bemaksud untuk memenuhi syarat agar dapat menyelesaikan studi dan meraih gelar sarjana Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Teuku Umar.

Ucapan terimakasih yang terutama kepada :

1. Kedua orang tua yang sangat peneliti cintai dan sayangi, terimakasih kepada ibunda Nurbaitina dan ayahanda Ahmad Sutra, serta keluarga lainnya yang telah mendoakan dan mendukung demi keberhasilan peneliti.
2. Bapak Prof. Dr. Jasman J Ma'ruf SE,MBA selaku Rektor Universitas Teuku Umar.
3. Bapak Basri, S.H.,M.H selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik.

4. Ibu Putri Maulina S.I.Kom.,M.I.Kom dan Bapak Anhar Fazri, M.Lit selaku Ketua dan Sekretaris Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Teuku Umar.
5. Bapak Fiandy Mauliansyah, MA, selaku dosen pembimbing yang telah berkenan meluangkan waktu, tenaga, kesabaran dalam membimbing, memberi arahan, dan memotivasi sehingga peneliti dapat menelesaikan skripsi ini.
6. Bapak-bapak dan ibu-ibu dosen Ilmu komunikasi yang telah membekali peneliti dengan berbagai ilmu pengetahuan.
7. Teman kuliah Khairinnisa, serta sahabat-sahabat komunikasi angkatan 2018 yang telah banyak membantu, mendukung dan berjuang bersama-sama.

Kepada semua pihak yang telah membantu peneliti baik secara langsung maupun tidak lansung yang mungkin tidak bisa peneliti sebutkan satu persatu. Semoga kebaikan dan keikhlasan ini mendpatkan balasan dari Allah SWT. Semoga penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi para pembaca.

Sekian

Meulaboh, 12 Agustus 2022

Muhammad Rizal

TINGKAT MOTIVASI PEMAIN *GAME ONLINE MOBILE LEGENDS* DALAM FENOMENA *TRASH TALK* DI KALANGAN MAHASISWA FISIP UTU (Studi Kasus Mahasiswa Ilmu Komunikasi UTU)

ABSTRAK

Didalam kehidupan sehari-hari manusia harus mempunyai motivasi untuk melakukan pekerjaan atau suatu kegiatan maupun dalam bermain *game online* supaya kegiatan yang dilakukan dapat berjalan dengan baik dan mempunyai tujuan yang bermanfaat untuk diri sendiri dan orang lain. *Game online* menjadi suatu tren yang baru dimasa sekarang karna adanya kesenangan dan ketagihan saat memainkannya, salah satunya adalah *game mobile legends, mobile legends* termasuk salah satu *game online* yang sangat banyak peminat dan pemainnya. Yang menjadi masalah serius dalam *game mobile legends* adalah pelontaran kata-kata kasar (*trash talk). Trashtalk* atau kata-kata kotor merupakan hal yang tidak baik dilakukan oleh para pemain *game* dan yang lainnya, jika sering menggunakan kata-kata kasar dan kotor baik dalam dunia *game*, media sosial, maupun di kehidupan sehari-hari akan menimbulkan kebiasaan yang buruk. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis apakah terdapat hubungan antara tingkat motivasi pemain *game online mobile legends* dalam fenomena *trash talk* di kalangan mahasiswa FISIP UTU (studi kasus mahasiswa ilmu komunikasi UTU). Teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah motivasi. Penelitian ini menggunakan metode korelasional, dengan jumlah populasi sebesar 424 mahasiswi dengan menggunakan rumus Slovin diperoleh sampel sebesar 80 mahasiswi dengan menggunakan simple random sampling sebagai teknik pengambilan sampel. Penelitian ini dilaksanakan dari bulan Maret sampai Mei 2022. Teknik pengumpulan data menggunakan kuesioner dan bservasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah uji korelasi dan uji hipotesis. Berdasarkan hasil penelitian, uji korelasi sebesar 0,639 yang menunjukkan hubungan antar kedua variabel bernilai Kuat. Hasil uji hipotesis dengan hasil uji t sebesar 6,397, maka Ho ditolak dan Ha diterima, dan hasil uji F sebesar 40.925, maka Ho ditolak dan Ha diterima. Dari hasil uji yang dilakukan peneliti maka dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat hubungan antara tingkat motivasi pemain *game online mobile legends* dalam fenomena *trash talk* pada mahasiswa ilmu komunikasi UTU.

Kata Kunci : Tingkat Motivasi, *Game Online, Trash Talk*

THE LEVEL OF MOTIVATION OF MOBILE LEGENDS ONLINE GAME PLAYERS IN THE TRASH TALK PHENOMENON AMONG UTU FISIP STUDENTS (Case Study Of UTU Communication Science Students)

ABSTRACT

In everyday life, humans must have the motivation to do work or an activity as well as in playing online games so that the activities carried out can run well and have useful goals for themselves and others. Online games are becoming a new trend nowadays because of the fun and addiction when playing them, one of which is the mobile legends game, mobile legends is one of the online games that has a lot of fans and players. The serious problem in the mobile legends game is the throwing of harsh words (trash talk). Trashtalk or dirty words are things that are not good for game players and others, if you often use harsh and dirty words in the game world, social media, or in everyday life, it will lead to bad habits. The purpose of this study is to analyze whether there is a relationship between the level of motivation of mobile legends online game players in the trash talk phenomenon among UTU FISIP students (a case study of UTU communication science students). The theory used in this research is motivation. This study uses the correlational method, with a population of 424 female students using the Slovin formula, obtained a sample of 80 female students using simple random sampling as a sampling technique. This research was conducted from March to May 2022. Data collection techniques used questionnaires and observations. The data analysis technique used is correlation test and hypothesis testing. Based on the results of the study, the correlation test was 0.639 which showed the relationship between the two variables was strong. The results of the hypothesis test with the results of the t test of 6.397, then Ho is rejected and Ha is accepted, and the F test results is 40,925, then Ho is rejected and Ha is accepted. From the results of tests conducted by researchers, it can be concluded that there is a relationship between the level of motivation of online game mobile legends players in the trash talk phenomenon of UTU communication science students.

Keywords: Motivation Level, Online Game, Trash Talk

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR i
ABSTRAK iii
DAFTAR ISI v
DAFTAR TABEL vii
BAB I PENDAHULUAN 1
1.1. Latar Belakang Masalah 1
1.2. Rumusan Masalah 8
1.3. Tujuan Penelitian 9
1.4. Manfaat Penelitian 9
1.5. Sistematika Penulisan 9
BAB II TINJAUAN PUSTAKA 11
2.1. Penelitian Terdahulu 11
2.1.1. I Gusti Ngurah Oka Candrakusuma, dkk, 2018 11
2.1.2. Linda Aprilia Sugiono, 2019 11
2.1.3. Megan Febry Wibowo, 2020 12
2.2. Kajian Teoritis 15
2.2.1. Teori Motivasi 15
a. Macam-macam Motivasi 16
2.2.2. *Trash Talking* 17
2.2.3. Motivasi dan Aksi 18
a. Motivasi 18
b. Aksi 19
2.2.4. Game Online 20
a. Pengertian *game online* 20
b. Jenis-jenis *GameOnline* 21
2.2.5. Mobile Legends 23
2.2.6. Kerangka Berpikir 25
2.2.7. Operasional Variabel 25
2.2.8. Hipotesis Penelitian 29
BAB III METODE PENELITIAN 31

3.1. Metode Penelitian 31
3.2. Teknik Pengumpulan Data 31
3.3. Lokasi Penelitian 31
3.4. Jadwal Penelitian 32
3.5. Populasi dan Sampel 32
a. Populasi 32
b. Sampel 33
3.6. Uji Validitas Data 34
3.7. Uji Reliabilitas 35
3.8. Teknik Analisis Data 36
3.8.1. Analisis Statistik Deskriptif 36
3.8.2. Teknik Deskriptif Korelatif 36
BAB IV HASIL PENELITIAN 39
4.1. Hasil Penelitian 39
4.1.1 Gambaran Umum Lokasi Penelitian 39
4.1.2. Identitas Responden 41
4.2. Analisis Statistik Deskriptif 42
4.3. Analisis Korelasi Pearson 63
4.5. Hasil Uji Hipotesis 64
4.6. Hasil Uji Validitas 69
4.7. Hasil Uji Reliabilitas 71
BAB V PEMBAHASAN 72
BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN 81
6.1. Kesimpulan 81
6.2. Saran 82
DAFTAR PUSTAKA 82
LAMPIRAN 88

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1. Observasi Awal……..……...7
Tabel 2.1. Penelitian Terdahulu…….….14
Tabel 2.2. Operasional Variabel……..…….……...25
Tabel 3.1. Jadwal Penelitian…...…….....32
Tabel 3.2. Jumlah Mahasiswa aktif 2022……...…….……33
Tabel 3.3. Kriteria Penilaian Uji Korelasi……...…….……37
Tabel 4.1. Identitas Responden…….……..41
Tabel 4.2. Analisis Statistik Deskriptif Variabel X…….……42
Tabel 4.3. Analisis Statistik Deskriptif Variabel Y……..……..……..42
Tabel 4.4. Kriteria Persentase……..…43
Tabel 4.5. Pertanyaan 1……...43
Tabel 4.6. Pertanyaan 2……..…44
Tabel 4.7. Pertanyaan 3…….……..45
Tabel 4.8. Pertanyaan 4……...……...….46
Tabel 4.9. Pertanyaan 5……...……....46
Tabel 4.10. Pertanyaan 6……47
Tabel 4.11. Pertanyaan 7…….....48
Tabel 4.12. Pertanyaan 8…….……49
Tabel 4.13. Pertanyaan 9……50
Tabel 4.14. Pertanyaan 10……...……50
Tabel 4.15. Pertanyaan 11……...…51
Tabel 4.16. Pertanyaan 12……..…52
Tabel 4.17. Pertanyaan 13……..……53
Tabel 4.18. Pertanyaan 14……..…53
Tabel 4.19. Pertanyaan 15……..……54
Tabel 4.20. Pertanyaan 16……..55
Tabel 4.21. Pertanyaan 17……..…56
Tabel 4.22. Pertanyaan 18……...……56
Tabel 4.23. Pertanyaan 19……...…57

Tabel 4.24. Pertanyaan 20……...…58
Tabel 4.25. Pertanyaan 21……...…59
Tabel 4.26. Pertanyaan 22……..…59
Tabel 4.27. Pertanyaan 23……..……60
Tabel 4.28. Pertanyaan 24……...…61
Tabel 4.29. Pertanyaan 25……...……62
Tabel 4.30. Kriteria Persentase……...……62
Tabel 4.31. Hasil Korelasi Pearson……..……63
Tabel 4.32. Hasil Uji T…….67
Tabel 4.33. Hasil Uji F……..…68
Tabel 4.34. Hasil Uji Validitas X……..…..…69
Tabel 4.35. Hasil Uji Validitas Y……...…….69
Tabel 4.36. Hasil Uji Reliabilitas X……...…….71
Tabel 4.37. Hasil Uji Reliabilitas Y……...……71

BAB I

PENDAHULUAN

1.1.Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi pada masa sekarang sangatpesat banyak membawa perubahan dalam kehidupan bermasyarakat. Mulai dari gaya hidup yang serba menggunakan teknologi elektronik, hingga gaya berkomunikasi yang lebih modern. Pada masa sekarang hampir semua manusia menggunakan teknologi moderen mulai dari alat masak sampai perabotan rumah tangga. Namun teknologi yang sangat mempengaruhi gaya hidup manusia adalah *gadget* atau *smarrtphone.*

Adanya *gadget* kita bisa mendapatkan banyak manfaat dengan adanya bantuan *internet,* salah satu manfaatnya untuk berbagi informasi, berkomunikasi, dan sebagai sarana permainan dan hiburan, contohnya bermain *game online*, yang bisa dilakukan dimana dan kapan saja. Di kalangan remaja maupun mahasiswa banyak memanfaatkan gadget selain untuk media komunikasi gadget juga digunakan untuk bermain game online. Hadirnya game online di smartphone membuat para pemain termotivasi untuk memainkan game tanpa harus keluar rumah.

Motivasi merupakan hal penting karena motivasi mendukung perilaku manusia supaya mau berusaha dan antusias dalam mencapai hal yang optimal. Tanpa adanya motivasi seseorang akan merasa segan untuk melaksanakan suatu pekerjaan dengan baik.

Menurut Hasibuan dalani (sutrisno, 2017) mengemukakan bahwa motivasi adalah perangsang keinginan dan daya penggerak kemauan bekerja seseorang karena setiap motivasi mempunyai tujuan tertentu yang ingin dicapai.

Motivasi dapat disimpulkan bahwa keadaan dalam pribadi seseorang yang mendorong keinginan individu untuk melakukan hal tertentu untuk mencapai suatu tujuan pada diri seseorang akan mewujudkan suatu perilaku yang diarahkan pada tujuan untuk mencapai sasaran kepuasan.

Didalam kehidupan sehari-hari manusia harus mempunyai motivasi untuk melakukan pekerjaan atau suatu kegiatan maupun dalam bermain *game online* supaya kegiatan yang dilakukan dapat berjalan dengan baik dan mempunyai tujuan yang bermanfaat untuk diri sendiri dan orang lain.

Dikutip dari gramedia.com motivasi memiliki dua jenis yaitu :

- Motivasi Intrinsik

  Motivasi intrinsik merupakan motivasi internal yang datangnya dari dalam diri sendiri tanpa adanya factor-faktor luar atau pengaruh dari orang lain.
- Motivasi Ekstrinsik

  Motivasi ekstrinsik merupakan motivasi eksternal yang muncul karena adanya pengaruh dari luar maupun orang lain, motivasi ini biasanya muncul ketika seseorang mempunyai einginan untuk mendapatkan sesuatu atau untuk mendapatkan yang orang lain miliki.

Di tanah air *game online* juga mendapatkan sambutan yang luar biasa terutama di kalangan remaja dan mahasiswa. Berdasarkan data internetworldstats, pengguna *internet* di Indonesia mencapai 212,35 juta jiwa pada maret 2021. Dengan jumlah tersebut Indonesia berada di urutan ketiga dengan pengguna *internet* terbanyak di Asia.

Game online menjadi suatu tren yang baru dimasa sekarang karna adanya kesenangan dan ketagihan saat memainkannya, dengan sering melihat atau bermain akan membuat seseorang menjadi ketergantungan terhadap game tersebut. *game online* sangat di sukai oleh remaja baik itu pelajar maupun mahasiswa adalah *game* berbasis MOBA (*multiplayer online battle arena*), salah satunya adalah *game mobile legends, mobile legends* termasuk salah satu *game online* yang sangat banyak peminat dan pemainnya, *game online* yang satu ini adalah *game* yang mengadu skill bermain antar *player*, *game* ini berupa pertarungan arena yang di mainkan oleh dua (2) tim, yang sudah pasti pemainnya tidak lagi bermain sendiri, tetapi memungkinkan bermain bersama beberapa orang sekaligus.

Mobile legends merupakan *game online* yang dapat memberikan nuansa baru dimana interaksi sosial dengan orang lain jadi semakin intensif, yang di barengi dengan keasikan dalam bermain *game*.

Alasan *game* MOBA makin banyak diminati, di antaranya :

1. *Gameplay* mudah dipelajari

Sisi *gameplay* menjadi salah satu faktor kenapa *game* MOBA sangat digemari saat ini, alasannya karna mudah di peajari dengan cepat meskipun pemain pemula.

2. Karakter *hero* menarik

   MOBA memiliki daya tarik yang kuat dari sisi *hero* atau karakter dikarenakan setiap *hero* memiliki desain yang menarik dan skil masing-masing yang bisa dimanfaatkan oleh pemain.

3. Disediakan dengan gratis

   Dengan penawaran gratis sebuah *game*, pastinya akan memikat para pemain untuk menjajalnya. Begitupun yang ditawarkan oleh kebanyakan game MOBA saat ini. Pemain bisa langsng mengunduh secara gratis jika tertarik untuk memainkannya. Meski begitu kebanyakan *game* gratis biasanya menerapkan *system in-app purchase*, yang mengharuskan pemain untuk membeli item tertentu bila ingin karakternya mempunyai skil yang lebih baik, atau tampil dengan kostum yang lebih keren.

4. Ditawarkan di berbagai *platform*

   Seiring perkembangan smartphone yang semakin pesat, MOBA juga hadir pada banyak *platform*. *Game* MOBA seperti *Mobile Lgends* dan *Arena Of Valor*, bisa dengan mudah di unduh di *playstore* di *Android*. Sedangkan di IOS hanya perlu mengakses pasar aplikasi *Appstore*, untuk bisa memainkan game MOBA yang diinginkan.

5. Kompetitif

   Di dalam *game* ini kita bisa menunjukkan kemampuan kita dalam memainkan karakter untuk melawan musuh yang dihadapi (review.bukalapak.com)

Banyak diantara pemain (*player*) yang ketagihan memainkan *game mobile legends* salah satunya dikarenakan grafiknya yang bagus dan terdapat banyak karakter yang menarik dengan kemampuan berbeda-beda di dalam game tersebut, sebagian orang ada yang memainkan game ini untuk mengisi jam kosong, namun ada juga yang memainkannya sampai lupa waktu demi mengejar pangkat/rank tertinggi, kata-kata kasar juga tak pernah luput dari sebagian orang yang mengalami kekalahan dalam bermain (Barkeley : new riders, 2010).

Yang menjadi masalah serius dalam *game mobile legends* adalah pelontaran kata-kata kasar (*trash talk)* saat mengalami kekalahan dalam bermain, yang Sebenarnya dari pihak pengembang dan penerbit *game mobile legends* sudah berupaya memblokir dan mensensor kata-kata kasar yang di ketik oleh pemain, namun hal tersebut tidak sepenuhnya berhasil karena jika menambahkan emotji atau angka di tengah-tengah kata kasar yang mereka ketik, maka kata tersebut bebas sensor.

Trashtalk atau kata-kata kotor merupakan hal yang tidak baik dilakukan oleh para pemain *game* dan yang lainnya, jika sering menggunakan kata-kata kasar dan kotor baik dalam dunia *game*, media sosial, maupun di kehidupan sehari-hari akan menimbulkan kebiasaan yang

buruk. Kebiasaan buruk ini akan berdampak kepada orang yang diberi ucapan tersebut dan pemberi ucapan berupa peremehan, sanksi sosial, emosional, dan menimbulkan konflik. (Fariz, Ahmad, 2017 : 6).

Salah satu kasus yang paling disoroti di Indonesia adalah perilaku *trash talk*. Yang mana merupakan usaha menyombongkan diri, memprovokasi, mengintimidasi, atau menjatuhkan mental lawan melalui kata-kata verbal atau symbol-simbol non-verbal. Biasanya hal ini banyak dilakukan oleh para atlet olahraga untuk membangkitkan kepercayaan diri dan untuk menjatuhkan mental lawan serta biasa dilakukan di situasi yang kompetetif. (Aicinena, 2010 : 21).

Dilansir dari suara.com. jumlah pemain *mobile legends* di Indonesia (pemain aktif bulanan) mencapai lebih dari 34 juta *user*. Berdasarkan *gender*, 80% pemain merupakan laki-laki sementara 20% lainya adalah perempuan.

Tahap awal yang dilakukan oleh peneliti adalah menentukan lokasi penelitian adalah di Universitas Teuku Umar FISIP prodi Ilmu Komunikasi. Peneliti memilih mahasiswa ilmu komunikasi sebagai objek penelitian dikarenakan mahasiswa ilmu komunikasi selain aktif dalam menggunakan mediamahasiswa prodi ilmu komunikasi juga mempeajari tentang media dan hukum-hukum media serta mahasiswa ilmu komunikasi mempelajari bagaimana cara dalam berkomunikasi yang benar dan etika dalam berkomunikasi.

Setelah dilakukan observasi awal, banyak mahasiswa ilmu komunikasi yang memainkan game online mobile legends yaitu sebagai berikut :

Tabel. 1.1. Tabel Penelitian Observasi Awal

Angkatan	Pemain game online	Laki-laki	Perempuan
2018	12 / 64orang	10 orang	2 orang
2019	17 / 97 orang	14 orang	3 orang
2020	19 / 105 orang	13 orang	6 orang
2021	32 / 122 orang	23 orang	9 orang
Jumlah	= 80 / 424 mahasiswa		

Peneliti melakukan observasi awal dengan cara meminta mahasiswa ilmu komunikasi yang memainkan *game online mobile legends* untuk mengirimkan nama-nama mahasiswa melalui pesan chat via WA group angkatan masing-masing mahasiswa, yang kemudian di kirimkan ke peneliti oleh stiap ketua angkatan.

Data yang di kumpulkan adalah data mahasiswa ilmu komunikasi dari angkatan 2018, 2019, 2020, dan 2021. Dengan total jumlah mahasiswa yang memainkan *game online mobile legends* 82 orang mahasiswa.

Dari angkatan 2018 yang berjumlah 64 orang mahasiswa, yang mengakui diri mereka sebagai pemain *game online mobile legends* berjumlah 8 orang mahasiswa dan juga bersedia menjadi responden. Dari angkatan 2019 yang berjumlah 97 orang mahasiswa, yang mengakui diri mereka sebagai pemain *game online mobile legends* berjumlah 7 orang

mahasiswa dan juga bersedia menjadi responden. Dari angkatan 2020 yang berjumlah 105 orang mahasiswa, yang mengakui diri mereka sebagai pemain *game online mobile legends* berjumlah 4 orang mahasiswa dan juga bersedia menjadi responden. Dari angkatan 2021 yang berjumlah 122 orang mahasiswa, yang mengakui diri mereka sebagai pemain *game online mobile legends* berjumlah 59 orang mahasiswa dan 4 orang mahasiswi yang juga bersedia menjadi responden.

Berdasarkan hasil observasi awal diatas bahwa dari 424 mahasiswa ilmu komunikasi terdapat 82 orang mahasiswa yang mengakui bahwa mereka pemain *game online mobile legends* dan bersedia menjadi responden dalam penelitian ini.

Dari permasalahan di atas, peneliti tertarik untuk meneliti tingkat motivasi pemain *game online mobile legends* dalam fenomena *trash talk* di kalangan mahasiswa ilmu komunikasi.

1.2.Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang peneliti yang telah dirumuskan di atas maka dapat dirumuskan permasalahannya yaitu : bagaimana hubungan tingkat motivasi pemain *game online mobile legends* dalam fenomena *trash talk* di kalangan mahasiswa fisip utu. (studi kasus mahasiswa ilmu komunikasi UTU).

1.3.Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian yaitu untuk mengtahui bagaimana tingkat motivasi pemain *game online mobile legends* dalam fenomena *trash talk* di kalangan mahasiswa fisip UTU, khususnya mahasiswa ilmu komunikasi.

1.4.Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan masukan atau tambahan perkembangan ilmu komunikasi dalam bidang kajian media khususnya *game online Mobile Legends.*

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan bisa bermanfaat bagi mahasiswa fakultas ilmu sosial dan politik khususnya Universitas Teuku Umar tentang tingkat motivasi pemain *game online mobile legends dalam* fenomena *trash talk* di kalangan mahasiswa fisip UTU. Penelitian ini diharapkan mampu menjadi kajian lebih lanjut mengenai topik yang sama tentang game online.

1.5.Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi ditulis dengan struktur sebagai berikut ini :

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini merupakan pendahuluan yang menguraikan tentang latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penelitian.

BAB II : TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini menguraikan tentang teori-teori yang berguna untuk menunjang penelitian dan penelitian terdahulu yang berguna sebagai rujukan yang digunakan didalam penelitian ini.

BAB III : METODELOGI PENELITIAN

Bab ini terdiri dari metode penelitian, objek dan sabjek penelitian, teknik pengumpulan data, dan teknik analisis data.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu menjadi acuan untuk melakukan sebuah penelitian. Pada bab ini, peneliti memaparkan beberapa penelitian terdahulu, yang dapat menentukan arah penelitian serta menjelaskan perbedaanya. Karena itu penelitian terdahulu ini sangat berguna untuk perbandingan antara peneliti dengan penelitian terdahulu. Adapun penelitian terdahulu yang dimaksud sebagai berikut :

2.1.1. I Gusti Ngurah Oka Candrakusuma, dkk, 2018

Penelitian ini berjudul "Perilaku *trash-talking* remaja dalam game online DOTA 2".Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan perilaku agresif darigamer remaja di game online Dota 2. Peneliti menggunakan metode penelitian pendekatan kualitatif deskriptif.Hasil

penelitian menunjukkan bahwa kemampuan kognitif remaja menentukan bagaimana mereka melihat berbicara sampah.

2.1.2. Linda Aprilia Sugiono, 2019

Penelitian ini berjudul "*trash talking* dalam *game online* pada *user game online* di Indonesia". Penelitian ini bertujuan untuk melakukan analisis terhadap *trash-talking* saat bermain *game online mobile legends* dan *arena of valor*. Metode yang digunakan adalah analisis kualitatif. Menggunakan

metode etnografi virtual. Hasil dari penelitian ini adalah menunjukkan bahwa identitas *user game online mobile legends* dan *arena of valor* tidak hanya identitas total *ononymity* melainkan *partial nonymity* dan *real name* yang tidak membatasi *user* dalam melakukan *trash-talking.*

2.1.3. Megan Febry Wibowo, 2020

Penelitian ini berjudul "*Trash-talking* dalam *game online* PUBG *Mobile*(studi deskrptif kualitatif *player* PUBG *mobile*). Penelitan ini menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui bagaimana *trash talk* yang terjadi pada *player game online* PUBG *mobile.* hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa *trash talk* yang muncul di *game* PUBG *mobile* berhubungan dengan pemain bersama atau dari dalam satu server permainan dalam *game online* PUBG *mobile*.

No	Aspek penelitian	Keterangan
1.	Judul penelitian	Perilaku *trash-talking* remaja dalam *game online* DOTA 2
	Tujuan penelitian	Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikanperilaku agresif darigamer remaja di *game online* Dota 2
	Metode penelitian	Pendekatan kualitatif
	Hasil penelitian	Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan kognitif remaja menentukan bagaimana mereka melihat berbicara sampah.
	Persamaan	Membahas tentang *trash talk* dalam *game online*
	Perbedaan	Penelitian ini lebih mengacu pada perilaku pemain
2.	Judul penelitan	Penelitian ini berjudul *trash talking* dalam *game online* pada *user game online* di Indonesia.
	Tujuan penelitian	Penelitian ini bertujuan untuk melakukan analisis terhadap *trash-talking* saat bermain *game online mobile legends* dan *arena of valor.*
	Metode penelitian	Pendekatan kualitatif
	Hasil penelitian	Hasil dari penelitian ini adalah menunjukkan bahwa identitas *user game online mobile legends* dan *arena of valor* tidak hanya identitas total *ononymity* melainkan *partial nonymity* dan *real name* yang tidak membatasi *user* dalam melakukan *trash-talking.*
	Persamaan	Sama-sama meneliti tentang *trash-talk*

	Perbedaan	Penelitian ini lebih mengacu pada cara pemain melakukan *trash talk.*
3.	Judul penelitian	*Trash-talking* dalam *game online* PUBG *Mobile* (studi deskrptif kualitatif *player* PUBG *mobile*)
	Tujuan penelitian	Tujuan penelitian ini untuk mengetahui bagaimana *trash talk* yang terjadi pada *player game online* PUBG *mobile*
	Metode penelitian	Pendekatan kualitatif deskriptif.
	Hasil penelitian	Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa *trash talk* yang muncul di *game* PUBG *mobile* berhubungan dengan pemain bersama atau dari dalam satu server permainan dalam *game online* PUBG *mobile*.
	Persamaan	Sama-sama meneliti tentang *trash talk* dalam *game online.*
	Perbedaan	Perbedaanya terletak pada objek penelitiannya.

Tabel. 2.1. Penelitian Terdahulu

2.2. Kajian Teoritis

2.2.1. Teori Motivasi

Penelitian ini menggunakan teori motivasi yaitu teori yang mengulas tentang motivasi serta mengelompokkannya menjadi beberapa bentuk dari kurun waktu ke waktu. Motivasi adalah salah satu kosa kata atau istilah yang tidak asing dan sering dijumpai dalam kehidupan sehari-hari. Secara umum motivasi diartikan sebagai sebuah kemauan, dorongan, minat ataupun hasrat seseorang yang besar yang dating dari diri sendiri maupun dari factor eksternal.

Secara Bahasa motivasi berasal dari Bahasa latin “movere” yang berarti menggerakkan. Beberapa ahli Bahasa mengartikan motivasi sebagai berikut :

- Menurut Weiner (1990). Motivasi berarti keadaan manusia membangkitkan serta membangun dirinya sendiri untuk segera bertindak untuk mencapai tujuan tertentu.
- Menurut uno (2007). Motivasi berarti suatu dorongan yang dating dari dalam maupun faktor luar yang mempengaruhi, seperti adanya hasrat, keinginan, minat, harapan, cita-cita, serta kebutuhan.
- Menurut Imrom (1966). Mengatakan bahwa motivasi barasal dari dari kata (*Motivation*) yang berarti sebuah dorongan atau alasan mengapa seseorang harus melakukan suatu hal atau kegiatan yang bertujuan untuk mencapai tujuan tertentu. (Laeli Nur Azizah, 2021).

a. Macam-macam Motivasi

Berbicara tentang macam dan jenis motivasi dapat dilihat dari berbagai sudut pandangdengan demikian motivasi atau motif-motifyang aktif itu sangat bervariasi dan dapat dibedakan menjadi beberapa karakteristik yaitu sebagai berikut:

1. Motivasi dilihat dari dasar pembentukannya

   a. Motif-motif bawaan

   Motif bawaan adalah motif yang dibawa sejak lahir, jadi motif itu tanpa disadari, misalnya: dorongan untuk makan, minum, beristirahat. Motif-motif ini seringkali disebut motif-motif yang diisyaratkan secara biologis.

   b. Motif-motif yang dipelajari

   Maksudnya motif-motif yang timbul karena dipelajari misalnya: dorongan untuk belajar suatu cabang ilmu pengetahuan. motif-motif ini seringkali disebut dengan motif-motif yang diisyaratkan secara sosial.

2. Motivasi jasmaniah dan rohaniah

   Motivasi jasmaniah seperti refleks, instink otomatis, nafsu. Sedangkan yang termasuk motivasi rohaniah seperti momen timbulnya alasan, momen pilih, momen putusan, dan momen terbentuknya kemauan.

3. Motivasi intrinsik dan ekstrinsik

a. Motivasi instrinsik

Motivasi instrinsik adalah motif-motif yang menjadi aktif atau berfungsi tidak perlu diransang dari luar, karena dalam diri setiap individu sudah ada dorongan untuk melakukan sesuatu.

b. Motivasi ekstrinsik

Motivasi ekstrinsik adalah yang aktif dan berfungsinya karena adanya peransang dari luar.(Sudirman, : 2001:84).

2.2.2. *Trash Talking*

Trash Talk adalah upaya menyombongkan diri, memprovokasi dan mengintimidasi atau menjatuhkan mental lawan dengan kata-kata verbal atau Non-verbal. Dalam konteks *game online* merupakan suatu wadah pertandingan dimana salah satu motivasi dalam bermain *game online* adalah berkompetisi diantaranya memprovokasi, menentang pemain lain, dan mendominasi pemain lain. (Yee, 2006 : 6).

Trash talk merupakan ujaran kebencian dan juga strategi dalam bermain *game mobile legends*, dalam proses komunikasi *trash talk* memiliki tujuan tertentu dari masing-masing *player*. *Trash talking* sudah menjadi budaya dalam setiap permainan, hampir setiap pemain selalu melakukan *trash talk*. *Trash talk* selalu dikaitkan dengan kata-kata kotor dan berarah negativf. *Trash talk* merupakan sebuah bentuk dari komunikasi verbal yang disengaja oleh seseorang untuk alasan pribadi yang positive dan negative

terhadap pemain lain. Dapat dikatakan positif jika tujuannya untuk memotivasi dan dikatakan negative jika tujuannya untuk mengintimidasi dan menjatuhkan mental orang lain. (Conmy, 2008).

Trash-talk juga bisa menjadi sebagai motivasi dalam *game,* ketika *tras-talking* diterima oleh komunikan atau seseorang pemain dapat menjadi sebuah motivasi, meskipun terkadang komunikan tidak terima dan melakukan *trash-talk* balik.

Jenis dari motivasi dalam *trash talking*Menurut Loconto dan Roth dalam (Miller, 2014). jenis *trash talking* yang tidak benar-benar dilihat dengan persepsi negative adalah *trash talking* antara teman satu tim atau teman, dan mungkin pembicaraan sampah seorang pelatih kepada pemain untuk tujuan motivasi.

2.2.3. Motivasi dan Aksi

a. Motivasi

Motivasi adalah kekuatan atau energi seseorang yang dapat menimbulkan tingkat presistensi dan antusiasmenya dalam melakukan suatu kegiatan, baik itu bersumber dari dalam diri individu itu sendiri yang disebut motivasi intrinsik maupun dari luar individu yang disebut motivasi ekstrinsik (Kompri, 2016 : 3).

Menurut Donald dalam Sardiman, (2005), motivasi adalah perubahan energy internal individu dengan ciri-ciri timbulnya *feeling* dan diawali dengan tanggapan terhadap adanya tujuan. Dengan demikian terdapat tiga elemen penting yaitu :

1. bahwa motivasi itu memulai terjadinya perubahan energy pada diri setiap pribadi. Perkembangan motivasi berdampak pada beberapa perubahan energy dalam *system neurophysiological*yang ada pada organisme manusia. Secara nyata akan menyangkut dengan aktifitas manusia.
2. Motivasi didahului dengan timbulnya, rasa atau *feeling*, afeksi seseorang. Artinyta motivasi sesuai dengan persoalan-persoalan kejiwaan, afeksi dan emosi yang dapat menentukan tingkah laku manusia.
3. Motivasi akan timbul karena adanya tujuan. Jadi motivasi dalam hal ini sebenarnya merupakan tanggapan dari suatu aksi, yakni tujuan yangkan diwujudkan. Motivasi timbul dari internal seseorang, tetapi kemunculannya karena adanya dorongan, yaitu tujuan yang berhubungan dengan kebutuhan.

b. Aksi

Aksi adalah tindakan yang dilakukan oleh individu sebab adanya dorongan dari dalam diri maupun faktor luar untuk mencapai suatu tujan. Dalam artian bahwa aksi dilakukan karena adanya motivasi untuk mencapai kepuasan individu.

Aksi yang dimaksud dalam penelitian ini adalah *trash talk*, yang mana *trash talk* ini salah satu perilaku yang diekspresikan dalam konteks persaingan antar pihak untuk mendapatkan *Achievement*, pengakuan, atau status. (Effendy, 2003 : 255).

Trash talk sudah menjadi suatu kebiasaan yang dilakukan oleh para pemain *game online*, karena adanya anominitas yang membuat para pemain merasa aman tanpa beban identitas dan konsekuensi yang mengikutinya. (Cole dan Griffiths, 2007).

Yee (2006) dalam Rogers (2019 : 98) menyebutkan ada tiga aspek perilaku *trash talk* yang biasanya dilakukan oleh para pemain yaitu :

1. Menentang
2. Memprovokasi
3. Mendominasi atau mengalahkan

Hal ini dilakukan melalui kata-kata verbal atau simbol-simbol non-verbal. Dalam konteks *game online* merupakan suatu wadah pertandingan atau persaingan dimana salah satu motivasi dalam bermain *game online* adalah berkompetisi diantaranya memprovokasi, menentang pemain lain, dan mendominasi pemain lain. (Yee, 2006 :6).

2.2.4. Game Online

a. Pengertian *game online*

Game online adaah jenis permainan komputer yang memanfaatkan jaringan sebagai medianya. Menurut Andrew Rollings dan Ernest Adams (2006). *Game online* lebih tepatna disebut sebagai sebuah teknologi di bandingkan sebagai sebuah *genre* atau jenis permainan, sebuah mekanisme untuk menghubungkan pemain bersama di badingkan pola tertentu dalam sebuah permainan.

Game online adalah suatu bentuk permainan yang dihubungkan melalui jaringan internet. *Game onine* tidak terbatas pada perangkat yang digunakan, *game online* bisa dimainkan di komputer, laptop, *smartphone*, bahkan tablet sekalipun. Asal *gadget* itu terhubung dengan jaringan *internet*, *game online* bisa dimainkan (candra zebeh aji, 2012).

Game online, kata yang sering digunakan untuk mempresentasikan sebuah permainan digital yang sedang marak dizaman yang moderen ini. *Game online* ini banyak djumpai di kehidupan sehari-hari. Walaupun beberapa orang berpikir bahwa *game online* identik dengan *computer*, *game* tidak hanya beroperasi di *computer*. *Game* dapat berupa konsol, *handled*, bahkan *game* juga ada di telpon genggam. *Gameonline* berguna untuk *refreshing* atau menghilangkan rasa jenuh sipemain baik itu dari kegiatan sehari-hari maupun sekedar mengisi waktu luang (Yeni Nabila Akmarina, 2016).

b. Jenis-jenis *GameOnline*

Game online memiliki beberapa jenis, baik itu yang sederhana maupun yang memiliki grafik yang sangat komplek. Adapun beberapa jenis *game online* yaitu (Recky, 2017 : 2) :

a. *Massively Multiplayer Online Role-playing Game* (MMORPG)

   Jenis *gameonline* ini merupakan salah satu yang paling terkenal yang banyak dimainkan lebih dikenalnya dengan game RPG. *Game* ini memainkan tokoh-tokoh hayalan dan berkolaborasi untuk merajut sebuah cerita bersama, lebih mengarah ke

kolaborasi sosial dari pada kopetensi dan para pemain tergabung dalam satu kelompok. Contohnya DOTA, Ragnarok *online* dan lain-lain.

b. *Messively Multiplayer Online First-person Shooter Games* (MMOFPS)

Permainan ini mengambi pandangan orang pertama sehingga seolah-olah pemain berada dalam permainan tersebut dalam sudut pandang tokoh karakter yang dimainkan, yang mana setiap tokoh memiliki kemampuan yang berbeda dalam tingkat akurasi, refleks, dan lainya. Permainan ini mengambil *setting* perperangan dengan senjata-senjata militer. Contohnya *Conter Strike, Call Of Duty, Point Blank, Quake, Blood, Uneral.*

c. *Massively Multiplayer Online Real-time Strategy Games* (MMORTS)

Permainan ini menekankan kepada kehebatan strategi pemainnya. Permainan ini memiliki ciri khas di mana pemain harus mengelola suatu dunia maya dan mengatur strategi dalam waktu apapun. Contohnya Age Of Empires, Wacraft, dan Star Wars.

d. Cross-Platform Online Play

Permainan ini dimainkan sacara *online* dengan perangkat yang berbeda. Saat ini mesin prmainan konsol (*consol games*) muai berkembang seperti komputer yang diengkapi dengan jaringan sumber terbuka (*open source network*), contohnya seperti *Dreamcast, Playstation*, dan *Xbox* yang memiliki fungsi

*online.*Adapun yang dapat dimainkan secara *online* di PC dan *Xbox* 360, yaitu *Need for Speed* dan *Underground.*

e. *Simulation Games*

Permainan jenis ini bertujuan untuk memberikan pengalaman melalui simulasi. Ada beberapa jenis permainan simulasi di antaranya *: Life Simulation Games, Construcktion, Management Simulation Games, dan Vehicle Simlation.*

Pada *Life Simulation Games,* pemain bertanggung jawab atas sebuah tokoh atau karakter dan memenuhi kebutuhan tokoh selayaknya kehidupan nyata.

f. *Multipayer Online Battle Arena* (MOBA)

Game online jenis ini merupakan jenis *game* yang dimainkan secara bersamaan dengan lebih dari 2 orang bahkan sampai ribuan orang. Biasanya pertandingan di mainkan dengan 5v5 dan membentuk sebuah tim untuk meawan tim musuh, melawan pemain musuh yang juga dimainkan oleh manusia membutuhkan kerja sama tim, kecepatan dan strategi yang baik. Contohnya *Dota 1, Dota 2, Mobile Legends,* dan *Clash Royal.*

2.2.5. Mobile Legends

Dikutip dari esportsnesia.com *mobile legends* adalah game yang dikembangkan dan dirilis oleh *Moontoon developer,* game ini dapat dimainkan di *platform mobile* Android dan IOS. *Game* satu ini sukses mencuri perhatian para *gamer* di Indonesia sejak tahun 2016.

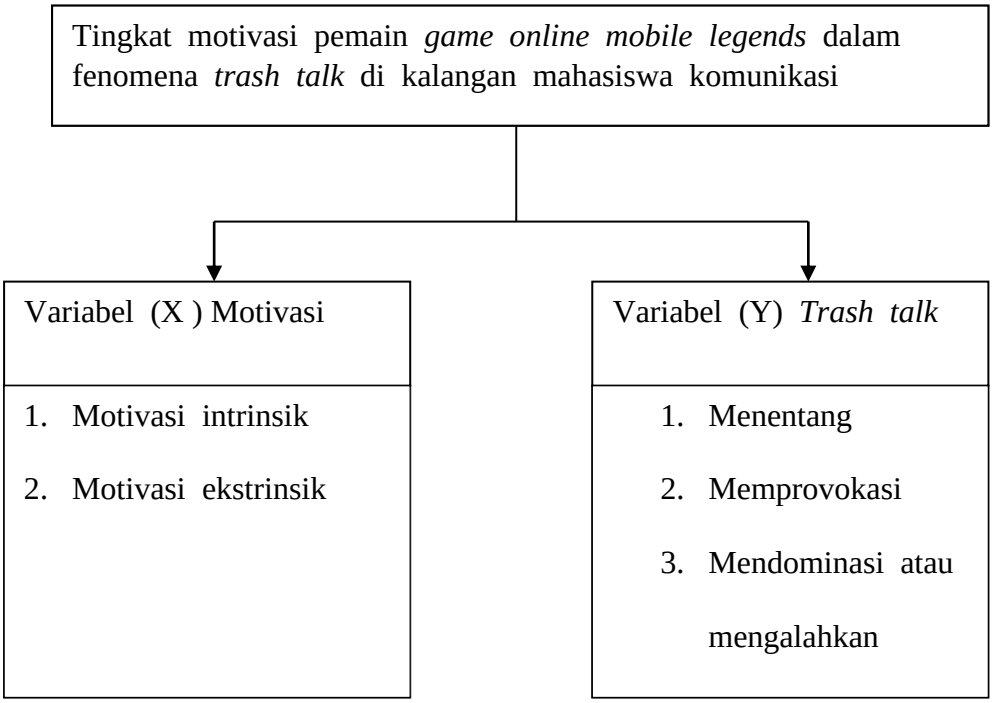
Game ini di rilis pada di android *server* Tiongkok dan Indonesia pada tanggal 11-Juli-2016 dan rilis untuk IOS *server global* pada tanggal 9- November-2016. Permainan ini dimainkan oleh 10 orang pemain yang dibagi menjadi 2 tim, setiap pemain dapat memainka *game* ini dengan memilih salah satu *hero* dari beberapa *hero* yang tersedia. *Hero* yang tersedia yaitu *hero* yang sudah dibeli menggunakan *battlepoint* yang dapat dikumpulkan dikumpulkan dengan cara memainkan *game* dan hadiah *login* harian, ada juga beberapa *hero* gratis yang disediakan saat pertama kali memainkan *game* ini secara permanen.

Tujuan utama permainan ini adalah menghancurkan *base* lawan, lama waktu permainan ini berlangsung sekitar 15-20 menit untuk satu ronde pertandingan. Permainan berakhir jika *base* salah satu hancur.

Selama permainan berlangsung para pemain akan melakukan perperangan yakni untuk dapat lebih mudah menghancurkan *base* lawan, dalam pertempuran pasti ada yang namanya kalah dan menang, pemain yang kalah perang akan di hidupkan kembali dalam waktu beberapa detik tergantung lama waktu ronde berlangsung, dalam suatu *game* tidak ada pemain yang tidak ingin kemenangan, hal ini memicu adanya konflik dalam *game* dengan adanya stimulus dari pihak lawan sehingga tidak jarang terjadinya *trash talking* dalam *game.*

2.2.6. Kerangka Berpikir

Dalam penelitian ini memiliki 2 variabel yaitu variable (X) dan variable (Y) atau dengan kata lain variable X (motivasi) dan variable Y (*trash talk*). Artinya semakin tinggi X maka semakin rendah Y.



Gambar 2.1 Bagan kerangka konsep Variabel penelitian

2.2.7. Operasional Variabel

Operasional variable adalah penarikan batasan yang lebih menjelaskan ciri-ciri spesifik yang lebih substantive dari satu konsep tujuannya agar peneliti mencapai satu alat ukur yang sesuai dengan hakikat variable, maka peneliti harus memasukkan operasionalnya alat ukur yang akan digunakan untuk variabel yang akan diteliti (Imam Chourmain, 2008:36).

Tabel 2.2. Operasional Variabel

Variabel	Indikator	Deskripsi	pernyataan	Skala
Tingkat motivasi pemain game online mobile legend (variabel X)	1. Motivasi Instrinsik	Motivasi instrinsik timbul karena keinginan diri sendiri, karena hobi atau kesadaran diri sendiri. Contohnya : seseorang yang memiliki hobi main game mobile legend maka dia akan memainkan game tersebut dengan sepenuh hati dengan tujuan mengalahkan pihak lawan.	1. Saya memainkan game online mobile legends karena keinginan sendiri 2. Saya memainkan game online mobile legends karena untuk mengisi waktu luang 3. Saya memainkan game online mobile legends untuk menghilangkan stress 4. Saya memainkan game online mobile legends karena ingin mempelajari alur cerita game mobile legends 5. Saya memainkan game mobile legends karena hobi bermain game online	likert
	2. Motivasi Ekstrinsik	Motivasi ekstrinsik timbul karena ada rangsangan dari luar atau orang lain bukan dari dalam diri sendiri. Contohnya : seorang pemain game mobile legend akan termotivasi untuk memenangkan perangnya dari lawannya.	1.Saya memainkan game online mobile legends karena termotivasi dari kawan 2.Saya memainkan game mobile legends karena game mobile legends lebih popular dari pada game lainnya 3.Saya memainkan game online mobile legends karena ukuran	likert

			penyimpanan game tidak terlalu besar 4.Saya memainkan game online mobile legends karena tidak boros kuota internet 5.Saya memainkan game online mobile legends karena bisa berkomunikasi dengan lawan	
Fenomena Trash Talk (variabel Y)	1.Menentang	Menentang berarti mengajak berkelahi, berperang atau bertanding. Contohnya : menetang pihak lawan untuk berperang dalam game mobile legend kalimat trash talk yang sering di lontarkan adalah by one, noob, tidak ada damage, emblem cacat. Dll.	1. Pada saat bermain game mobile legends, saya sering memancing emosi lawan dengan mengatakan pihak lawan noob 2.Saat bermain game mobile legends saya sering menentang arahan rekan satu tim karena merasa saya lebih jago 3.Saat memainkan game mobile legends saya sering melakukan penentangan kepada pihak lawan dengan cara mengajak perang satu lawan satu 4.Saat bermain game online mobile legends menentang pihak lawan adalah salah satu cara	likert

			untuk menang 5.Menentang lawan adalah salah satu cara membuktikan bahwa saya lebih jago di bandingkan lawan	
	2.Memprovokasi	Memprovokasi berarti melakukan suatu perbuatan untuk menghasut, memancing yang bertujuan untuk membangkitkan amarah orang lain. Contohnya : memprovokasikan pihak lawan dengan tujuan membuat pihak lawan menjadi marah dan membuat suasana peperangan dalam game menjadi panas. Adapun kalimat yang tergolong dalam *trash talk* adalah tolol, noob, slow hand, gak guna (GG), dll.	1. Dalam memainkan game mobile legends saya memprovokasi pihak lawan untuk mengecoh strategi pihak lawan 2. Tujuan saya memprovokasi pihak lawan untuk membuat lawan marah dan Susana memanas 3. Alasan saya melakukan provokasi adalah untuk kesenangan diri 4. Lawan yang terprovokasi akan terpancing emosi dan tidak jarang meninggalkan pertandingan (AFK) 5. Saya memprovokasi pihak lawan supaya cepat memenangkan pertandingan dalam game	likert
	3. Mendominasi atau	Mendominasi atau	1.dalam memainkan game	likert

	mengalah kan	mengalahkan artinya adanya sebuah penguasaan dalam sebuah permaianan dari pemain yang lebih kuat kepada pemain yang lebih lemah. Contohnya : dalam sebuah game ada pemain yang mendominasi sehingga terjadi sebuah penguasaan terhadap pemain yang lemah. Adapun kelakuan yang tergolong dalam trash talk adalah memberikan emoticon ketika lawan berhasih di bunuh, recall-recall di base lawan ketika menang.	mobile legends di haruskan untuk mendominasi untuk dapat memenangkan pertandingan 2. untuk menjadi lebih unggul dalam pertandingan saya harus banyak mendominasi lawan untuk mendapatkan gold lebih banyak 3. Saya mendominasi pihak lawan untuk mendapat jumlah kill yang banyak dalam pertandingan 4. saya mendominasi lawan untuk melampiaskan emosi 5. saya sering mengeluarkan emoticon ketika saya memenangkan pertandingan dalam game	

2.2.8. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara dari masalah penelitian dimana sementara karena jawaban yang diberikan baru berdasarkan pada teori yang relavan belum didasarkan pada data-data yang diperoleh melalui pengumpulan data (Sugiono, 2012 : 71).

Hipotesis dalam penelitian ini sebagai berikut :

Ha : adanya tingkat motivasi pemain *game online mobile legends* dalam fenomena *trash talk* di kalangan mahasiswa Fisip UTU.

Ho : Tidak adanya tingkat motivasi pemain *game online mobile legends* dalam fenomena *trash talk* di kalangan mahasiswa Fisip UTU.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif, penelitian kuantitatif adalah penelitian yang menggambarkan atau menjeaskan suatu masalah yang hasilnya dapat digeneraisasikan, penelitian ini tidak terlalu membutuhkan kedalaman analisis (Rahmat, 2008 : 153). Penelitian ini bertujuan untuk menguji teori atau hipotesis.

Dalam penelitian ini yang menjadi subjek penelitian ini adalah motivasi pemain *game online mobile legends* dalam fenomena *trash talk*. Objek dalam penelitian ini adalah mahasiswa ilmu komunikasi.

3.2. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yaitu metode yang akan digunakan peneliti untuk mengumpulkan data, peneliti menggunakan teknik kuesioner atau daftar pertanyaan atau pernyataan. Kuesioner berisi sejumlah pertanyaan atau pernyataan yang tertulis yang akan dijawab tertulis oleh responden, hasilnya akan diuji menggunakan skala Likert.

3.3. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Universitas Teuku Umar pada mahasiswa ilmu komunikasi. yang berada di Alue Peunyareng, Kec, Meurebo, Kab, Aceh Barat.

3.4. Jadwal Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan selama 4 bulan, terhitung sejak bulan Januari 2022 sampai Juni 2022.

Tabel 3.1. Jadwal Penelitian

Tahapan kegiatan	Waktu (Tahun 2022)				
	Januari	Februari	Maret	Mei	Agustus
Persiapan - Penyusunan proposal - Bimbingan - Seminar					
Pelaksanaan penelitian - Pengumpuan data - Analisis data - Bimbingan					
Penyusunan hasil - Seminar hasil - Bimbingan - Sidang					

3.5. Populasi dan Sampel

a. Populasi

Populasi merupakan keseluruhan objek atau subjek yang berada pada suatu wilayah dan memenuhi syarat-syarat tertentu berkaitan dengan masalah penelitian, atau keseluruhan unit atau individu dalam ruang lingkup yang akan diteliti (Nanang, 2010 : 5). Populasi dari penelitian ini adalah mahasiswa ilmu komunikasi Universitas Teuku Umar.

Berdasarkan data dari sia.utu.ac.id, jumlah mahasiswa ilmu komunikasi yang aktif tahun 2022 adalah sebanyak 454 mahasiswa yang aktif kuliah.

Tabel. 3.2. jumlah mahasiswa aktif 2022

Angkatan	Jenis Kelamin		Total
	L	P	
2015	2	1	3
2016	6	5	11
2017	12	8	20
2018	24	42	64
2019	34	63	97
2020	39	66	105
2021	42	80	122
Total	168	286	424

b. Sampel

Dalam penelitian ini sampel yang digunakan adalah *probability sampling* dengan jenis *simple random sampling*. Dimana peneliti memberikan peluang yang sama bagi setiap anggota populasi (Mahasiswa ilmu komunikasi UTU). Untuk dipilih menjadi sampel yang dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi.

Penelitian ini menggunakan Rumus Slovin untuk menentukan sampel pada objek penelitian dengan tingkat kesalahan 10% maka dapat dirumuskan sebagai berikut :

$$\pi = \frac{N}{1 + N\ (N)^2}$$

Keterangan :

π = jumlah responden

N = jumlah populasi

e = persentase kesalahan 10%

Maka dapat dicari sebagai berikut :

$$\pi = \frac{N}{1 + N\ (N)^2}$$

$$\pi = \frac{424}{1 + 424\ (0{,}1)^2}$$

$$\pi = \frac{424}{1 + 424\ (0{,}01)}$$

$$\pi = \frac{424}{5{,}24}$$

$$\pi = 70{,}9 = 80$$

Maka sampel yang diperoleh peneliti sebanyak 80 mahasiswa.

3.6. Uji Validitas Data

Validitas berasal dari kata *validity* yang mempunyai arti sejauh mana ketepatan dan kecermatan suatu alat ukur dalam melakukan fungsi ukurnya, atau memberikan hasil ukur yang sesuai dengan maksud dilakukannya pengukuran tersebut. (Azwar, 1999).

Penelitian ini menggunakan rumus korelasi *product moment* adalah sebagai berikut :

$$rxy = \frac{n\ (\sum xy\ ) - (\sum x).(\sum y)}{\sqrt{\{(\ n.\sum x^2 - (\sum x)^2).(n.\sum y^2 - (\sum y)^2\}}}$$

Keterangan :

rxy = koefisien korelasi antara skor item dan skor total

$\sum x$ = jumlah skor item

$\sum y$ = jumlah skor total

n = jumlah subjek

$\sum xy$ = jumlah nilai hasil kali antara skor total dan skor item

3.7. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas motivasi pemain *game online mobile legends* dalam fenomena *trash talk* pada mahasiswa Ilmu Komunikasi Universitas Teuku Umar dihitung dengan teknik *Alpha Cronbach.* Adapun rumusnya sebagai berikut:

$$\alpha = \frac{k}{k - 1}\left(1 - \frac{\sum S^2 x}{S^2\ \ total}\right)$$

Keterangan :

α = koefisien reabilitas alpha

k = jumlah item

$S^2 x$ = jumlah masing-masing item

S^2 total = standar total

3.8. Teknik Analisis Data

Dalam penelitian kuantitatif teknik analisis data merupakan kegiatan setelah data didapatkan dari sumber atau responden. Teknik analisis data adalah dengan cara mengelompokkan data berdasarkan variabel dari semua sumber, menyajikan data dari setiap variabel yang diteliti, melakukan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah di atas dan untuk menguji hipotesis yang telah diajukan.

3.8.1. Analisis Statistik Deskriptif

Analisis statistik deskriptif adalah metode yang digunakan untuk mendeskripsikan masing-masing variabel, yaitu motivasi pemain *game online mobile legends* dalam fenomena *trash talk* pada mahasiswa ilmu komunikasi. Adapun rumus untuk mencari persentase nilai rata-rata adalah sebagai berikut :

$$P = \frac{F}{n} \; x \; 100\%$$

Keterangan :

P = persentase

F = frekuensi yang dicari

n = banyaknya sampel

3.8.2. Teknik Deskriptif Korelatif

Analisis korelasi adalah metode statistik yang digunakan untuk mengukur besarnya hubungan linear antara dua variabel atau lebih. Analisis yang digunakan adalah analisis korelasi Pearson, yaitu :

$$r = \frac{\sum(xi - x)(yi - y)}{\sqrt{\sum(xi - x)^2 \sum(yi - y)^2}}$$

keterangan :

r = koefisien korelasi

xi = nilai variabel x dalam sampel

x = rata-rata nilai variabel x

yi = nilai variabel y dalam sampel

y = rata-rata nilai variabel y

Kriteria penilaian uji korelasi dapat dilihat pada tabel di bawah ini :

Tabel 3.3. Kriteria Penilaian Uji Korelasi

0,801 - 1,00	Sangat Kuat
0,601 - 0,800	Kuat
0,401 - 0,600	Cukup
0,201 - 0,400	Lemah
0,00 - 0,200	Sangat Lemah

3.8.3. Uji Hipotesis

Untuk menguji signifikansi koefisien korelasi di uji dengan uji signifikansi korelasi t dan uji f, sebagai berikut :

1. Uji t dilakukan untuk menguji signifikansi koefisien korelasi variabel bebas dengan variabel terikat. Rumusnya sebagai berikut :

t $=\frac{r\sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2}}$

Ketentuan :

a. Bila t hitung < t table, maka Ho diterima dan Ha ditolak

b. Bia t hitung > t table, maka Ho ditolak dan Ha diterima.

2. Uji F digunakan untuk mengetahui apakah variabel independen berpengaruh secara simultan terhadap variabel dependen. Rumusnya sebagai berikut :

$$\frac{R^2 - k}{(1 - R^2)/(n - k - 1)}$$

Ketentuan :

a. Jika F hitung < F tabel, maka Ho diterima Ha ditolak bila dikukan secara simultan.

b. Jika F hitung > F tabel, maka Ho ditolak Ha diterima bila dilakukan secara simultan.

BAB IV

HASIL PENELITIAN

4.1. Hasil Penelitian

4.1.1 Gambaran Umum Lokasi Penelitian

a. Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Teuku Umar

Universitas Teuku Umar (UTU) terletak terletak di kawasan kota Meulaboh Kabupaten Aceh Barat, Provinsi Aceh, yang berdiri pada tanggal 10 November 2006 dan resmi menjadi Universitas Negeri pada tanggal 1 April 2014. Nama Teuku Umar diambil dari nama seorang pahlawan nasional Indonesia yang berasal dari aceh yaitu Teuku Umar.

UTU memiliki 6 Fakultas yaitu Fakultas Pertanian yang terdiri dari prodi Teknologi Hasil Pertanian, Agribisnis, dan Agroteknologi. Fakultas Ilmu Sosial Dan ILmu Politik yang terdiri dari prodi Ilmu Komunikasi, sosiologi, Imu Adminitrasi Negara, dan Hukum. Fakultas Ekonomi yang terdiri dari prodi Manajemen, Akuntansi, dan Ekonomi Pembangunan. Fakultas Teknik yang terdiri dari prodi Teknik Mesin, Teknik Industri, Teknik Sipil, dan Teknik Iformasi. Fakultas Kesehatan Masyarakat yang terdiri dari prodi Kesehatan Masyarakat, Gizi. Fakultas Perikanan yang terdiri dari prodi Perikanan, Ilmu Kelautan, Akuakultur, dan Sumber Daya Akuatik.

Saat ini UTU sudah terakreditas B berdasarkan No.SK565/SK/BAN-PKP/PT/VIII/2020.

Program studi Ilmu Komunikasi merupakan salah satu Prodi dari Fakultas FISIP Universitas Teuku Umar yang Terakreditas B. prodi Ilmu Komunikasi mempunyai Visi dan Misi yaitu :

Visi :

Menjadi pusat pendidikan, penelitian, pengabdian masyarakat, pengembangan ilmu komunikasi dan studi media yang inovatif, mandiri, humanis, berjiwa *entrepreneur* dan kompetitif menuju UTU sebagai sumber inspirasi dan referensi dalam pengembangan ilmu pengetahuan tahun 2025.

Misi :

1. Meningkatkan sumberdaya manusia yang inovatif, mandiri dan kompeten di bidang pendidikan ilmu komunikasi dan studi media berbasis perkembangan teknologi komunikasi dan jiwa *entrepreneur.*
2. Meningkatkan kualitas pendidikan dan pelayanan kepada mahasiswa.
3. Melaksanakan dan menghasilkan riset di bidang ilmu komunikasi dan studi media serta memberikan konstribusi dalam berbagai persoalan masyarakat terkait disiplin keilmuan komunikasi.
4. Melakukan pengabdian kepada masyarakat dan menjalin kerjasama dengan berbagai pihak dalam rangka pengembangan keilmuan komunikasi.

5. Mengembangkan ilmu komunikasi dan studi media secara *konfrehensif* sejalan dengan perkembangan teknologi dan peradaban.

4.1.2. Identitas Responden

Proses peneyebaran kuesioner dibagikan kepada mahasiswa ilmu komunikasi UTU sebanyak 80 mahasiswa. Cara yang digunakan peneliti dalam pengambilan sampel adalah dengan teknik sampling yaitu *simple random sampling*, yang mana setiap mahasiswa ilmu komunikasi UTU memiliki peluang yang sama untuk menjadi sampel yang dilakukan dengan cara acak tanpa ada *stratifikas*i, *kluster* atau teknis secara sistematis.

Tabel 4.1. Identitas Responden

Jenis Kelamin	Angkatan				Jumlah/Persen
	18	19	20	21	
Laki-laki	10 org	14 org	13 org	23 Org	60 org (75%)
Perempuan	2 org	3 org	6 org	9 org	20 org (25%)
Jumlah/Persen	12 org (15%)	17 org (21%)	19 org (24%)	32 org (40%)	80 org (100%)

Berdasarkan tabel 4.1. menunjukkan hasil bahwa dari 80 responden terdiri dari responden laki-laki sebanyak 60 orang (75%) yang terdiri dari angkatan 2018 sebanyak 10 orang, angkatan 2019 sebanyak 14 orang, angkatan 2020 sebanyak 13 orang dan angkatan 2021 sebanyak 23 orang. Responden perempuan sebanyak 20 orang (25%) yang terdiri dari angkatan

2018 sebanyak 2 orang, angkatan 2019 sebanyak 3 orang, angkatan 2020 sebanyak 6 orang dan angkatan 2021 sebanyak 9 orang.

4.2. Analisis Statistik Deskriptif

Analisis ini digunakan untuk mengetahui Tingkat motivasi pemain *game online mobile legends* dalam fenomena *trash talk* di kalangan mahasiswa komunikasi Universitas Teuku Umar.

Tabel 4.2. Analisis Statistik Deskriptif Variabel X

Variabel X	Jumlah responden	Skor Min.	Skor Max.	Skor keseluruhan	Persentase	Standart deviasi
Tingkat motivasi game online	80	25	54	2994	75,6%	5.464

Dari tabel diatas menunjukkan bahwa tingkat motivasi pemain *game online mobile legends* terhadap fenomena *trash talk* menghasilkan persentase sebesar 75,6%, hal ini masuk dalam kriteria yang **Baik,** yang berkisar antara 82% - 63%. Jadi menunjukkan bahwa adanya tingkat motivasi pemain *game online mobile legends* dalam fenomena *trash talk* di kalangan mahasiswa fisip UTU, khususnya mahasiswa ilmu komunikasi.

Tabel 4.3. Analisis Statistik Deskriptif Variabel Y

Variabel Y	Jumlah responden	Skor Min	Skor Max	Skor keseluruhan	persentase	Standart deviasi
Fenomena Trash Talk	80	19	40	2197	76,26%	4.581

Dari tabel diatas menunjukkan bahwa fenomena trash talk pada mahasiswa ilmu komunikasi Universitas Teuku Umar menghasilkan persentase sebesar 76,26%, hal ini termasuk ke dalam katagori **Baik,** karena berkisar antara 82% - 63%. Jadi menunjukkan bahwa adanya fenomena trash talk dalam bermain game online.

Tabel 4.4. Kriteria Deskriptif Persentase

No	Rentang Persentase	Kriteria
1.	100% - 84%	Sangat baik
2.	83% - 63%	Baik
3.	62% - 54%	Cukup baik
4.	53% - 34%	Tidak baik
5.	33% - 19%	Sangat tidak baik

Hasil persepsi berdasarkan jawaban responden yang telah di teliti dapat dilihat sebagai berikut :

a. Variabel X

- Motivasi intrinsik
  1. saya memainkan *game mobile legends* karena keinginan sendiri

Tabel 4.5. Pernyataan 1

P 1					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	1	2	2.4	2.5	2.5
	2	2	2.4	2.5	5.0
	3	18	21.7	22.5	27.5
	4	31	37.3	38.8	66.3
	5	27	32.5	33.8	100.0
	Total	80	96.4	100.0	
Missing	System	3	3.6		
Total		83	100.0		

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan bahwa hasil persentase tertinggi dari 80 responden sebanyak 31 memilih setuju dengan pernyataan "saya memainkan *game mobile legends* karena keinginan sendiri". Artinya bahwa pernyataan ini mengarah ke arah positif, yang berarti bahwa responden memainkan game mobile legends dominan karena keinginan sendiri.

Dari keseluruhan tingkat motivasi pada pernyataan ini sebanyak 27 dari 80 responden memilih sangat setuju dan 31 memilih setuju, yang artinya persentase motivasi sebanyak 58 dari 80 responden dengan tingkat persentase 72,5% dari 100%. jadi kesimpulannya tingkat motivasi pada pernyataan ini 72,5% yang artinya tinggi.

2. Saya memainkan *game online mobile* legends karena untuk mengisi waktu luang

Tabel 4.6. Pernyataan 2

P 2					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	1	1	1.2	1.3	1.3
	2	5	6.0	6.3	7.5
	3	13	15.7	16.3	23.8
	4	33	39.8	41.3	65.0
	5	28	33.7	35.0	100.0
	Total	80	96.4	100.0	
Missing	System	3	3.6		
Total		83	100.0		

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan bahwa hasil persentase tertinggi dari 80 responden sebanyak 33 memilih setuju dengan pernyataan "Saya memainkan *game online mobile* legends karena untuk mengisi waktu luang". Artinya bahwa pernyataan ini mengarah ke arah positif, yang berarti

responden memanfaatkan waktu luang untuk memainkan game online mobile legends.

Dari keseluruhan tingkat motivasi pada pernyataan ini sebanyak 28 dari 80 responden memilih sangat setuju dan 33 memilih setuju, yang artinya persentase motivasi sebanyak 61 dari 80 responden dengan tingkat persentase 76,25% dari 100%. jadi kesimpulannya dari pernyataan di atas bahwa tingkat motivasi 76,25% yang artinya tinggi.

3. Saya memainkan game mobile legends untuk menghilangkan stress.

Tabel 4.7. Pernyataan 3

P 3					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	1	4	4.8	5.0	5.0
	2	9	10.8	11.3	16.3
	3	23	27.7	28.8	45.0
	4	28	33.7	35.0	80.0
	5	16	19.3	20.0	100.0
	Total	80	96.4	100.0	
Missing	System	3	3.6		
Total		83	100.0		

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan bahwa hasil persentase tertinggi dari 80 responden sebanyak 28 memilih setuju dengan pernyataan “Saya memainkan game mobile legends untuk menghilangkan stress”. Artinya bahwa responden memilih bermain mobile legends untuk menghilangkan stress.

Dari keseluruhan tingkat motivasi pada pernyataan ini sebanyak 16 dari 80 responden memilih sangat setuju dan 28 memilih setuju, yang artinya persentase motivasi sebanyak 44 dari 80 responden dengan tingkat persentase 55% dari 100%. jadi kesimpulannya tingkat motivasi pada pernyataan ini 55% yang berarti cukup tinggi.

4. Saya senang melakukan *trash talk* atau *bacot* saat bermain *game mobile legends* untuk meluapkan emosi

Tabel 4.8. Pernyataan 4

P 4					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	1	10	12.0	12.5	12.5
	2	21	25.3	26.3	38.8
	3	27	32.5	33.8	72.5
	4	13	15.7	16.3	88.8
	5	9	10.8	11.3	100.0
	Total	80	96.4	100.0	
Missing	System	3	3.6		
Total		83	100.0		

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan bahwa hasil persentase tertinggi dari 80 responden sebanyak 27 memilih netral dengan pernyataan "Saya senang melakukan *trash talk* atau *bacot* saat bermain *game mobile legends* untuk meluapkan emosi". Artinya bahwa responden terkadang melakukan trash talk, terkadang tidak melakukannya, tergantung situasi permainan.

Dari keseluruhan tingkat motivasi pada pernyataan ini sebanyak 13 dari 80 responden memilih sangat setuju dan 9 memilih setuju, yang artinya persentase motivasi sebanyak 22 dari 80 responden dengan tingkat persentase 27,5% dari 100%. jadi kesimpulannya tingkat motivasi sebesar 27,5% yang berarti sangat rendah.

5. Saya memainkan *game mobile legends* karena hobi bermain game *online*.

Tabel 4.9. Pernyataan 5

P 5					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	2	12	14.5	15.0	15.0
	3	24	28.9	30.0	45.0
	4	24	28.9	30.0	75.0
	5	20	24.1	25.0	100.0
	Total	80	96.4	100.0	

Missing	System	3	3.6		
Total		83	100.0		

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan bahwa hasil persentase tertinggi dari 80 responden sebanyak 24 memilih netral dan tidak setuju dengan pernyataan "Saya memainkan *game mobile legends* karena hobi bermain game *online*". Artinya bahwa responden dominan bermain *game mobile legends* bukan dikarenakan hobi memainkan *game online*.

Dari keseluruhan tingkat motivasi pada pernyataan ini sebanyak 24 dari 80 responden memilih sangat setuju dan 20 memilih setuju, yang artinya persentase motivasi sebanyak 44 dari 80 responden dengan tingkat persentase 55% dari 100%. jadi kesimpulannya tingkat motivasi sebesar 55% yang berarti tingkat motivasinya cukup tinggi.

- Motivasi ekstrinsik
  1. Saya memainkan game *online mobilelegends* karena termotivasi dari kawan.

Tabel 4.10. Pernyataan 6

P 1					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	1	4	4.8	5.0	5.0
	2	13	15.7	16.3	21.3
	3	39	47.0	48.8	70.0
	4	14	16.9	17.5	87.5
	5	10	12.0	12.5	100.0
	Total	80	96.4	100.0	
Missing	System	3	3.6		
Total		83	100.0		

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan bahwa hasil persentase tertinggi dari 80 responden sebanyak 39 memilih netraldengan pernyataan" Saya memainkan *game online mobilelegends* karena termotivasi dari kawan ".

Artinya responden memainkan *game mobile legends* bisa jadi karena termotivasi dari kawan dan juga bisa jadi oleh karena keinginan sendiri.

Dari keseluruhan tingkat motivasi pada pernyataan ini sebanyak 10 dari 80 responden memilih sangat setuju dan 14 memilih setuju, yang artinya persentase motivasi sebanyak 24 dari 80 responden dengan tingkat persentase 30% dari 100%. jadi kesimpulannya tingkat motivasi sebesar 30% yang berarti sangat rendah.

2. Saya memainkan *game mobile legends* karena *game mobile legends* lebih populer dari pada *game* lainnya.

Tabel 4.11. Pernyataan 7

P 2					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	1	4	4.8	5.0	5.0
	2	23	27.7	28.8	33.8
	3	26	31.3	32.5	66.3
	4	19	22.9	23.8	90.0
	5	8	9.6	10.0	100.0
	Total	80	96.4	100.0	
Missing	System	3	3.6		
Total		83	100.0		

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan bahwa hasil persentase tertinggi dari 80 responden sebanyak 26 memilih netral dengan pernyataan "Saya memainkan game mobile legends karena game mobile legends lebih populer dari pada game lainnya". Artinya bahwa responden memainkan game mobile legends bukan hanya karena game mobile legends lebih popular daripada game lainnya saja tetapi karena faktor lain.

Dari keseluruhan tingkat motivasi pada pernyataan ini sebanyak 8 dari 80 responden memilih sangat setuju dan 19 memilih setuju, yang artinya persentase motivasi sebanyak 27 dari 80 responden dengan tingkat

persentase 33,75% dari 100%. jadi kesimpulannya tingkat motivasi sebesar 33,75% yang berarti sangat rendah.

3. Saya memainkan game online mobile legends karena ukuran penyimpanan game tidak terlalu besar.

Tabel 4.12. Pernyataan 8

P 3					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	1	7	8.4	8.8	8.8
	2	15	18.1	18.8	27.5
	3	26	31.3	32.5	60.0
	4	25	30.1	31.3	91.3
	5	7	8.4	8.8	100.0
	Total	80	96.4	100.0	
Missing	System	3	3.6		
Total		83	100.0		

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan bahwa hasil persentase tertinggi dari 80 responden sebanyak 26 memilih netral dengan pernyataan "Saya memainkan *game online mobile legends* karena ukuran penyimpanan *game* tidak terlalu besar". Artinya bahwa responden memainkan *game mobile legends* tidak hanya karena ukuran penyimpananya yang tidak terlalu besar tetapi juga karena faktor lain.

Dari keseluruhan tingkat motivasi pada pernyataan ini sebanyak 7 dari 80 responden memilih sangat setuju dan 25 memilih setuju, yang artinya persentase motivasi sebanyak 32 dari 80 responden dengan tingkat persentase 40% dari 100%. jadi kesimpulannya tingkat motivasi sebesar 40% yang berarti tingkat motivasinya rendah.

4. Saya memainkan *game online mobile legends* karena tidak boros *kuota* internet

Tabel 4.13. Pernyataan 9

P 4					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	2	7	8.4	8.8	8.8
	3	26	31.3	32.5	41.3
	4	35	42.2	43.8	85.0
	5	12	14.5	15.0	100.0
	Total	80	96.4	100.0	
Missing	System	3	3.6		
Total		83	100.0		

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan bahwa hasil persentase tertinggi dari 80 responden sebanyak 35 memilih setuju dengan pernyataan "Saya memainkan *game online mobile* legends karena tidak boros kuota internet". Artinya bahwa responden dominan memainkan *game mobile legends* karena tidak boros *kuota* internet.

Dari keseluruhan tingkat motivasi pada pernyataan ini sebanyak 12 dari 80 responden memilih sangat setuju dan 35 memilih setuju, yang artinya persentase motivasi sebanyak 47 dari 80 responden dengan tingkat persentase 58,75% dari 100%. jadi kesimpulannya tingkat motivasi sebesar 58,75% yang berarti tingkat motivasinya cukup tinggi.

5. Saya memainkan *game online mobile legends* karena bisa berkomunikasi dengan lawan.

Tabel 4.14. Pernyataan 10

P 5					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	1	6	7.2	7.5	7.5
	2	29	34.9	36.3	43.8
	3	22	26.5	27.5	71.3
	4	15	18.1	18.8	90.0
	5	8	9.6	10.0	100.0
	Total	80	96.4	100.0	

Missing	System	3	3.6		
Total		83	100.0		

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan bahwa hasil persentase tertinggi dari 80 responden sebanyak 29 memilih tidak setuju dengan pernyataan "Saya memainkan game online mobile legends karena bisa berkomunikasi dengan lawan". Artinya responden lebih dominan memainkan game mobile legends bukan untuk berkomunikasi dengan lawan main.

Dari keseluruhan tingkat motivasi pada pernyataan ini sebanyak 8 dari 80 responden memilih sangat setuju dan 15 memilih setuju, yang artinya persentase motivasi sebanyak 23 dari 80 responden dengan tingkat persentase 28,75% dari 100%. jadi kesimpulannya tingkat motivasi sebesar 28,75% yang berarti tingkat motivasinya sangat rendah.

b. Variabel Y

- Menentang

1. Pada saat bermain *game mobile legends*, saya sering memancing emosi lawan dengan mengatakan pihak lawan *noob*.

Tabel 4.15. Pernyataan 11

P 1					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	1	8	9.6	10.0	10.0
	2	26	31.3	32.5	42.5
	3	29	34.9	36.3	78.8
	4	10	12.0	12.5	91.3
	5	7	8.4	8.8	100.0
	Total	80	96.4	100.0	
Missing	System	3	3.6		
Total		83	100.0		

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan bahwa hasil persentase tertinggi dari 80 responden sebanyak 29 memilih netral dengan pernyataan "Pada saat bermain *game mobile legends*, saya sering memancing emosi lawan dengan mengatakan pihak lawan *noob*". Artinya bahwa responden dalam memainkan *game mobile legends* tidak hanya mengatakan *noob* untuk memancing emosi lawan tetapi juga karena perkataan lain.

Dari keseluruhan tingkat motivasi pada pernyataan ini sebanyak 7 dari 80 responden memilih sangat setuju dan 10 memilih setuju, yang artinya persentase motivasi sebanyak 17 dari 80 responden dengan tingkat persentase 21,25% dari 100%. jadi kesimpulannya tingkat fenomena *trash talk* sebesar 21,25% yang berarti sangat rendah.

2. Saat bermain *game mobile legends* saya sering menentang arahan rekan satu tim karena merasa saya lebih jago.

Tabel 4.16. Pernyataan 12

P 2					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	1	9	10.8	11.3	11.3
	2	19	22.9	23.8	35.0
	3	23	27.7	28.8	63.8
	4	19	22.9	23.8	87.5
	5	10	12.0	12.5	100.0
	Total	80	96.4	100.0	
Missing	System	3	3.6		
Total		83	100.0		

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan bahwa hasil persentase tertinggi dari 80 responden sebanyak 23 memilih netral dengan pernyataan "Saat bermain game mobile legends saya sering menentang arahan rekan satu tim karena merasa saya lebih jago". Artinya responden bisa saja menentang bisa saja tidak menentang tergantung situasi saat bermain.

Dari keseluruhan tingkat motivasi pada pernyataan ini sebanyak 10 dari 80 responden memilih sangat setuju dan 19 memilih setuju, yang artinya persentase motivasi sebanyak 29 dari 80 responden dengan tingkat persentase 36,25% dari 100%. jadi kesimpulannya tingkat fenomena *trash talk* sebesar 36,25% yang berarti rendah.

3. Saat memainkan *game mobile legends* saya sering melakukan penentangan kepada pihak lawan dengan cara mengajak perang satu lawan satu.

Tabel 4.17. Pernyataan 13

P 3					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	1	3	3.6	3.8	3.8
	2	19	22.9	23.8	27.5
	3	31	37.3	38.8	66.3
	4	21	25.3	26.3	92.5
	5	6	7.2	7.5	100.0
	Total	80	96.4	100.0	
Missing	System	3	3.6		
Total		83	100.0		

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan bahwa hasil persentase tertinggi dari 80 responden sebanyak 31 memilih netral dengan pernyataan " Saat memainkan *game mobile legends* saya sering melakukan penentangan kepada pihak lawan dengan cara mengajak perang satu lawan satu". Artinya bahwa responden bisa saja melakukan penentangan atau tidak melakukan penentangan terhadap pihak lawan tergantung situasi bermain.

Dari keseluruhan tingkat motivasi pada pernyataan ini sebanyak 6 dari 80 responden memilih sangat setuju dan 21 memilih setuju, yang artinya persentase motivasi sebanyak 27 dari 80 responden dengan tingkat persentase 33,75% dari 100%. jadi kesimpulannya tingkat fenomena *trash talk* sebesar 33,75% yang berarti sangat rendah.

4. Saat bermain *game online mobile legends* menentang pihak lawan adalah salah satu cara untuk menang.

Tabel 4.17. Pernyataan 14

P 4					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	1	7	8.4	8.8	8.8
	2	20	24.1	25.0	37.5
	3	20	24.1	25.0	62.5
	4	26	31.3	32.8	91.3
	5	7	8.4	8.8	100.0

	Total	80	96.4	100.0	
Missing	System	3	3.6		
Total		83	100.0		

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan bahwa hasil persentase tertinggi dari 80 responden sebanyak 26 memilih setuju dengan pernyataan " Saat bermain game online mobile legends menentang pihak lawan adalah salah satu cara untuk menang". Artinya responden dominan melakukan penentangan untuk memenangkan game.

Dari keseluruhan tingkat motivasi pada pernyataan ini sebanyak 7 dari 80 responden memilih sangat setuju dan 26 memilih setuju, yang artinya persentase motivasi sebanyak 33 dari 80 responden dengan tingkat persentase 41,25% dari 100%. jadi kesimpulannya tingkat fenomena *trash talk* sebesar 41,25% yang berarti rendah.

5. Menentang lawan adalah salah satu cara membuktikan bahwa saya lebih jago di bandingkan lawan.

Tabel 4.18. Pernyataan 15

P 5					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	1	1	1.2	1.3	1.3
	2	17	20.5	21.3	22.5
	3	23	27.7	28.8	51.3
	4	28	33.7	35.0	86.3
	5	11	13.3	13.8	100.0
	Total	80	96.4	100.0	
Missing	System	3	3.6		
Total		83	100.0		

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan bahwa hasil persentase tertinggi dari 80 responden sebanyak 28 memilih setuju dengan pernyataan " Menentang lawan adalah salah satu cara membuktikan bahwa saya lebih jago di bandingkan lawan". Artinya responden dominan melakukan penentangan

kepada pihak lawan untuk membuktikan kehebatan bermain dibandingkan lawan.

Dari keseluruhan tingkat motivasi pada pernyataan ini sebanyak 11 dari 80 responden memilih sangat setuju dan 28 memilih setuju, yang artinya persentase motivasi sebanyak 39 dari 80 responden dengan tingkat persentase 48,75% dari 100%. jadi kesimpulannya tingkat fenomena *trash talk* sebesar 48,75% yang berarti rendah.

- Memprovokasi

1. Dalam memainkan game mobile legends saya memprovokasi pihak lawan untuk mengecoh strategi pihak lawan.

Tabel 4.19. Pernyataan 16

P 1					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	1	4	4.8	5.0	5.0
	2	19	22.9	23.8	28.8
	3	26	31.3	32.5	61.3
	4	21	25.3	26.3	87.5
	5	10	12.0	12.5	100.0
	Total	80	96.4	100.0	
Missing	System	3	3.6		
Total		83	100.0		

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan bahwa hasil persentase tertinggi dari 80 responden sebanyak 26 memilih netral dengan pernyataan " Dalam memainkan game mobile legends saya memprovokasi pihak lawan untuk mengecoh strategi pihak lawan". Artinya responden melakukan provokasi tidak hanya untuk mengecoh strategi lawan tetapi karena faktor lainnya.

Dari keseluruhan tingkat motivasi pada pernyataan ini sebanyak 10 dari 80 responden memilih sangat setuju dan 21 memilih setuju, yang artinya persentase motivasi sebanyak 31 dari 80 responden dengan tingkat

persentase 38,75% dari 100%. jadi kesimpulannya tingkat fenomena *trash talk* sebesar 38,75% yang berarti rendah.

2. Tujuan saya memprovokasi pihak lawan untuk membuat lawan marah dan Suasana memanas.

Tabel 4.20. Pernyataan 17

P 2					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	1	3	3.6	3.8	3.8
	2	23	27.7	28.8	32.5
	3	27	32.5	33.8	66.3
	4	20	24.1	25.0	91.3
	5	7	8.4	8.8	100.0
	Total	80	96.4	100.0	
Missing	System	3	3.6		
Total		83	100.0		

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan bahwa hasil persentase tertinggi dari 80 responden sebanyak 27 memilih netral dengan pernyataan " Tujuan saya memprovokasi pihak lawan untuk membuat lawan marah dan Susana memanas". Artinya responden tidak hanya melakukan provokasi untuk memanaskan suasana tetapi karena faktor lainnya.

Dari keseluruhan tingkat motivasi pada pernyataan ini sebanyak 7 dari 80 responden memilih sangat setuju dan 20 memilih setuju, yang artinya persentase motivasi sebanyak 27 dari 80 responden dengan tingkat persentase 33,75% dari 100%. jadi kesimpulannya tingkat fenomena *trash talk* sebesar 33,75% yang berarti sangat rendah.

3. Alasan saya melakukan provokasi adalah untuk kesenangan diri.

Tabel 4.21. Pernyataan 18

P 3					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	1	2	2.4	2.5	2.5
	2	20	24.1	25.0	27.5
	3	28	33.7	35.0	62.5
	4	21	25.3	26.3	88.8

	5	9	10.8	11.3	100.0
	Total	80	96.4	100.0	
Missing	System	3	3.6		
Total		83	100.0		

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan bahwa hasil persentase tertinggi dari 80 responden sebanyak 28 memilih netral dengan pernyataan " Alasan saya melakukan provokasi adalah untuk kesenangan diri". Artinya responden melakukan provokasi tidak hanya untuk kesenangan diri tetapi karena faktor lain.

Dari keseluruhan tingkat motivasi pada pernyataan ini sebanyak 9 dari 80 responden memilih sangat setuju dan 21 memilih setuju, yang artinya persentase motivasi sebanyak 30 dari 80 responden dengan tingkat persentase 37,5% dari 100%. jadi kesimpulannya tingkat fenomena *trash talk* sebesar 37,5% yang berarti rendah.

4. Lawan yang terprovokasi akan terpancing emosi dan tidak jarang meninggalkan pertandingan (AFK).

Tabel 4.22. Pernyataan 19

P 4					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	1	1	1.2	1.3	1.3
	2	26	31.3	32.5	33.8
	3	16	19.3	20.0	53.8
	4	27	32.5	33.8	87.5
	5	10	12.0	12.5	100.0
	Total	80	96.4	100.0	
Missing	System	3	3.6		
Total		83	100.0		

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan bahwa hasil persentase tertinggi dari 80 responden sebanyak 27 memilih setuju dengan pernyataan " Lawan yang terprovokasi akan terpancing emosi dan tidak jarang meninggalkan pertandingan (AFK)". Artinya responden dominan melakukan provokasi untuk memancing emosi lawan.

Dari keseluruhan tingkat motivasi pada pernyataan ini sebanyak 10 dari 80 responden memilih sangat setuju dan 27 memilih setuju, yang artinya persentase motivasi sebanyak 37 dari 80 responden dengan tingkat persentase 46,25% dari 100%. jadi kesimpulannya tingkat fenomena *trash talk* sebesar 46,25% yang berarti rendah.

5. Saya memprovokasi pihak lawan supaya cepat memenangkan pertandingan dalam *game*.

Tabel 4.23. Pernyataan 20

P 5					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	1	1	1.2	1.3	1.3
	2	10	12.0	12.5	13.8
	3	19	22.9	23.8	37.5
	4	37	44.6	46.3	83.8
	5	13	15.7	16.3	100.0
	Total	80	96.4	100.0	
Missing	System	3	3.6		
Total		83	100.0		

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan bahwa hasil persentase tertinggi dari 80 responden sebanyak 37 memilih setuju dengan pernyataan "Saya memprovokasi pihak lawan supaya cepat memenangkan pertandingan dalam *game*". Artinya responden dominan melakukan provokasi supaya lebih cepat memenangkan permainan.

Dari keseluruhan tingkat motivasi pada pernyataan ini sebanyak 13 dari 80 responden memilih sangat setuju dan 37 memilih setuju, yang artinya persentase motivasi sebanyak 50 dari 80 responden dengan tingkat persentase 62,5% dari 100%. jadi kesimpulannya tingkat fenomena *trash talk* sebesar 62,5% yang berarti cukup tinggi.

- Mendominasi

1. dalam memainkan game mobile legends di haruskan untuk mendominasi untuk dapat memenangkan pertandingan.

Tabel 4.24. Pernyataan 21

P 1					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	1	1	1.2	1.3	1.3
	2	7	8.4	8.8	10.0
	3	21	25.3	26.3	36.3
	4	34	41.0	42.5	78.8
	5	17	20.5	21.3	100.0
	Total	80	96.4	100.0	
Missing	System	3	3.6		
Total		83	100.0		

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan bahwa hasil persentase tertinggi dari 80 responden sebanyak 34 memilih setuju dengan pernyataan " dalam memainkan game mobile legends di haruskan untuk mendominasi untuk dapat memenangkan pertandingan". Artinya responden dominan diharuskan mendominasi lawan untuk memenangkan permainan.

Dari keseluruhan tingkat motivasi pada pernyataan ini sebanyak 17 dari 80 responden memilih sangat setuju dan 34 memilih setuju, yang artinya persentase motivasi sebanyak 51 dari 80 responden dengan tingkat persentase 63,75% dari 100%. jadi kesimpulannya tingkat fenomena *trash talk* sebesar 63,75% yang berarti tinggi.

2. untuk menjadi lebih unggul dalam pertandingan saya harus banyak mendominasi lawan untuk mendapatkan gold lebih banyak.

Tabel 4.25. Pernyataan 22

P 2					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	2	11	13.3	13.8	13.8
	3	23	27.7	28.8	42.5

	4	34	41.0	42.5	85.0
	5	12	14.5	15.0	100.0
	Total	80	96.4	100.0	
Missing	System	3	3.6		
Total		83	100.0		

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan bahwa hasil persentase tertinggi dari 80 responden sebanyak 34 memilih setuju dengan pernyataan " untuk menjadi lebih unggul dalam pertandingan saya harus banyak mendominasi lawan untuk mendapatkan gold lebih banyak". Artinya responden dominan melakukan dominasi untuk memperoleh gold lebih banyak dalam permainan.

Dari keseluruhan tingkat motivasi pada pernyataan ini sebanyak 12 dari 80 responden memilih sangat setuju dan 34 memilih setuju, yang artinya persentase motivasi sebanyak 46 dari 80 responden dengan tingkat persentase 57,5% dari 100%. jadi kesimpulannya tingkat fenomena *trash talk* sebesar 57,5% yang berarti cukup tinggi.

3. Saya mendominasi pihak lawan untuk mendapat jumlah kill yang banyak dalam pertandingan.

Tabel 4.26. Penyataan 23

P 3					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	1	2	2.4	2.5	2.5
	2	20	24.1	25.0	27.5
	3	34	41.0	42.5	70.0
	4	18	21.7	22.5	92.5
	5	6	7.2	7.5	100.0
	Total	80	96.4	100.0	
Missing	System	3	3.6		
Total		83	100.0		

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan bahwa hasil persentase tertinggi dari 80 responden sebanyak 34 memilih netral dengan pernyataan " Saya

mendominasi pihak lawan untuk mendapat jumlah kill yang banyak dalam pertandingan". Artinya responden mendominasi lawan tidak hanya untuk mendapatkan kill lebih banyak tetapi karena faktor lain.

Dari keseluruhan tingkat motivasi pada pernyataan ini sebanyak 6 dari 80 responden memilih sangat setuju dan 18 memilih setuju, yang artinya persentase motivasi sebanyak 24 dari 80 responden dengan tingkat persentase 30% dari 100%. jadi kesimpulannya tingkat fenomena *trash talk* sebesar 30% yang berarti sangat rendah.

4. saya mendominasi lawan untuk melampiaskan emosi

tabel 4.27. Pernyataan 24

P 4					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	2	9	10.8	11.3	11.3
	3	22	26.5	27.5	38.8
	4	28	33.7	35.0	73.8
	5	21	25.3	26.3	100.0
	Total	80	96.4	100.0	
Missing	System	3	3.6		
Total		83	100.0		

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan bahwa hasil persentase tertinggi dari 80 responden sebanyak 28 memilih setuju dengan pernyataan "saya mendominasi lawan untuk melampiaskan emosi". Artinya responden dominan mendominasi lawan untuk melampiaskan emosi.

Dari keseluruhan tingkat motivasi pada pernyataan ini sebanyak 21 dari 80 responden memilih sangat setuju dan 28 memilih setuju, yang artinya persentase motivasi sebanyak 49 dari 80 responden dengan tingkat persentase 61,25% dari 100%. jadi kesimpulannya tingkat fenomena *trash talk* sebesar 61,25% yang berarti cukup tinggi.

5. saya sering mengeluarkan *emoticon* ketika saya memenangkan pertandingan dalam *game*.

Tabel 4.28. Pernyataan 25

P 5					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	2	9	10.8	11.3	11.3
	3	22	26.5	27.5	38.8
	4	28	33.7	35.0	73.8
	5	21	25.3	26.3	100.0
	Total	80	96.4	100.0	
Missing	System	3	3.6		
Total		83	100.0		

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan bahwa hasil persentase tertinggi dari 80 responden sebanyak 28 memilih setuju dengan pernyataan " saya sering mengeluarkan emoticon ketika saya memenangkan pertandingan dalam game". Artinya responden dominan melakukan pamer setiker atau emotikon ketika memenangkan permainan.

Dari keseluruhan tingkat motivasi pada pernyataan ini sebanyak 21 dari 80 responden memilih sangat setuju dan 28 memilih setuju, yang artinya persentase motivasi sebanyak 49 dari 80 responden dengan tingkat persentase 61,25% dari 100%. jadi kesimpulannya tingkat fenomena *trash talk* sebesar 61,25% yang berarti cukup tinggi.

Tabel 4.29. Kriteria Deskriptif Persentase

No	Rentang Persentase	Kriteria
1.	100% - 84%	Sangat tinggi
2.	83% - 63%	Tinggi
3.	62% - 54%	Cukup tinggi

4.	53% - 34%	Rendah
5.	33% - 19%	Sangat rendah

4.3. Analisis Korelasi Pearson

Hasil perhitungan koefisien korelasi antara tingkat motivasi bermain game online dalam fenomena trashtalk pada mahasiswa ilmu komunikasi Universitas Teuku Umar dapat dilihat pada tabel di bawah ini :

Tabel 4.30. Hasil Korelasi Pearson

Correlations

		Tingkat motivasi bermain game onlone mobile legends	fenomena Trashtalk
Tingkat motivasi bermain game onlone mobile legends	Pearson Correlation	1	.639**
	Sig. (2-tailed)		.000
	N	80	80
fenomena Trashtalk	Pearson Correlation	.639**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	
	N	80	80

**. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Dari tabel 4.30. menjelaskan bahwa hubungan antar variabel X "Tingkat Bermain Game Online Mobile Legends" dan variabel Y "Fenomena Trashtalk" sebesar 0,639, menunjukkan bahwa hubungan antar kedua variabel bernilai **kuat** berkisar antara 0,601-0,800.

Korelasi menunjukkan angka yang positif dan menunjukkan kearah yang sama yaitu 1, yang berarti bahwa jika variabel 1 semakin besar, maka variabel 2 semakin besar pula.

Signifikansi hubungan atara kedua variabel dapat dianalisis dengan ketentuan berikut ini :

1. Jika probabilitas < 0,05 maka hubungan tersebut adalah signifikan
2. Jika probabilitas > 0,05 maka hubungan tersebut tidak signifikan

Pada tabel diatas angka probabilitas antara kedua variabel adalah 0,000 yang berarti < 0,05 sehingga bisa dikatakan bahwa hubungan antar kedua variabel dinilai signifikan.

4.5. Hasil Uji Hipotesis

Dari hasil penelitian di atas, maka untuk mengetahui tingkat motivasi pemain *game online mobile legends* dalam fenomena *trash talk* dikalangan Mahasiswa ilmu komunikasi, FISIP, UTU, peneliti menggunakan rumus Pearson product moment, hal ini untuk mengetahui apakah ada hubungan positif yang signifikan atau tidak antara variabel X dan Y. Adapun untuk mencari angka indeks "r" product moment tersebut adalah:

1) Menghitung berdasarkan skor aslinya untuk variabel (X) Motivasi pemain *game online mobile legends.*

2) Menghitung berdasarkan skor aslinya untuk variabel (Y) Fenomena *trash talk.*

3) Menentukan jumlah variabel yang kemudian dimasukkan ke dalam tabel kerja atau tabel perhitungan yang terdiri dari lima kolom.

Sebelumnya diketahui nilai-nilai dari:

N : 80

X : 2753

Y : 3890

X 2 : 97773

Y 2 : 197090

XY : 137002

Kemudian cari indeks korelasi dengan menggunakan rumus berikut:

$$r_{xy} = \frac{\mathrm{N.\sum XY - (\sum X)(\sum Y)}}{\sqrt{\{\mathrm{N.\sum X2 - (\sum X)\ 2\}\{N.\sum Y2 - (\sum Y)\ 2\}}}}$$

$$r_{xy} = \frac{(80)137002 - (2753)(3890)}{\sqrt{\{(80)(97773) - (2753)\ 2\}\{(80)(197090) - (3890)\ 2\}}}$$

$$r_{xy} = \frac{10960160 - 10709170}{\sqrt{(7821840 - 7579009)\ (15767200 - 15132100)}}$$

$$r_{xy} = \frac{250990}{\sqrt{(242831)\ (635100)}}$$

$$r_{xy} = \frac{250990}{\sqrt{154221968100}}$$

$$r_{xy} = \frac{250990}{392.711,049119}$$

$$r_{xy} = 0,639$$

Dari perhitungan di atas diperoleh angka korelasi antara variabel X dan variabel Y sebesar 0,639. Ini menunjukkan jika nilai rxy sebesar 0,639menunjukkan hasil pengaruh intensitas penggunaan yang cukup/sedang karena berdasarkan pembagian kekuatan korelasi oleh Colton (Sugiyono:2017)

angka korelasi r=0,41-0,70 menujukkan korelasi antara variabel X dan variabel Y cukup/sedang. Hal ini menunjukkan terdapat korelasi positif tingkat motivasi pemain *game online mobile legends* dalam fenomena *trash talk* di kalangan mahasiswa Ilmu Komunikasi, FISIP-UTU.

Kemudian, untuk memberikan interprestasi terhadap rxy langkah berikut ini:

1. Apabila hasil tersebut diinterprestasikan secara sederhana dengan mecocokkan hasil perhitungan dan angka indeks korelasi "r" product moment", diperoleh hasil rxy0,639 yang menunjukkan korelasi positif antara variabel X dan variabel Y ialah cukup/sedang, sehingga Ho ditolak dan Ha diterima.

2. Menguji kebenaran dari hipotesis yang telah dirumuskan dengan cara membandingkan besarnya "r" product moment, akan tetapi terlebih dahulu dicari berapa derajat bebasnya (db) atau dregrees of freedom (df) dengan menggunakan rumus:

$$\mathbf{Df = N - nr}$$
$$\mathbf{= 80 - 2}$$
$$\mathbf{= 78}$$

Keterangan :

Df : *Degrees of freedom*

N : *Number of cases*

Nr : Banyaknya variabel yang dikorelasikan

Dengan degrees of freedom (df) sebesar 78 diperoleh nilai "r" dan rxy besarnya = 0,639 adalah lebih besar daripada "r" tabel. Degrees of freedom digunakan untuk menentukan batas nilai penentuan berdasarkan daftar nilai T tabel. Dengan hasil rxy yang lebih besar dari "r" tabel, maka hipotesis alternatif (Ha) diterima dan hipotesis nol (Ho) ditolak karena terdapat hubungan antar

tingkat motivasi pemain *game onine mobile legends* dalam fenmena *trash* talkpada mahasiswa Ilmu Komunikasi, FISIP, UTU. Untuk memperkuat hasil pengujian hipotesis, maka peneliti menghitung nilai signifikansi dan t tabel dengan menggunakan program SPSS statistic versi 24 Tahap pengambilan keputusan adalah sebagai berikut:

a. Jika nilai signifikansi < 0,05 atau thitung> ttabel maka terdapat pengaruh

b. Jika nilai signifikansi > 0,05 atau thitung< ttabel maka tidak terdapat pengaruh

1. Uji t

Hasil uji t pada variabel X "tingkat bermain game online mobile legends" dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

Tabel 4.31. Hasil Uji T

Coefficients[a]

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	9.336	3.338		2.797	.007
	Tingkat motivasi bermain game online mobile legends	.509	.080	.607	6.397	.000

a. Dependent Variable: fenomena trash talk

Berdasarkan tabel diatas, maka dapat dilihat bahwa nilai t hitung sebesar 6,397 > 0,235 artinya bahwa nilai t hitung lebih besar dari nilai t tabel, dengan taraf signifikan 000<0,05, terlihat bahwa nilai signifikan lebih kecil dari nilai alpha, maka Ha diterima dan Ho ditolak.

Kemudian untuk hasil perhitungan koefisien regresi sederhana ditabel diatas memperlihatkan nilai koefisien konstanta adalah sebesar 9,336 dan

koefisien variabel bebas adalah sebesar 0,509. Sehingga diperoleh persamaan regresi :

$$Y = a + b X$$

$$Y = 9{,}336 + 0{,}509 X$$

Diketahui nilai konstanta sebesar 9,336 secara sistematis nilai konstanta pada tingkat motivasi pemain *game online mobile legends* adalah 0, maka mahasiswa mengalami fenomena *trash talk*sebesar 9,336.

Selanjutnya nilai 0,509 yang terdapat pada koefisien regresi variabel X menggambarkan bahwa arah hubungan anatara variabel X (tingkat motivasi pemain *game online mobile legends*) dengan variabel Y (*trash talk*) adalah searah, dimana setiap kenaikan satuan variabel X akan menyebabkan kenaikan pula pada variabel Y.

2. Uji F

Hasil uji F dapat dilihat pada tabel di bawah ini :

Tabel. 4.32. Hasil Uji F

ANOVA[a]

Model		Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	549.724	1	549.724	40.925	.000[b]
	Residual	940.262	70	13.432		
	Total	1489.986	71			

a. Dependent Variable: fenomena Trashtalk

b. Predictors: (Constant), tingkat motivasi bermain game online

Pada tabel 4.32. menunjukkan bahwa nilai F sebesar 40.925 > 0,235 artinya bahwa nilai f hitung lebih besar dari nilai f tabel dan nilai signifikan sebesar 0.000<0,05. Maka Ho ditolak dan Ha diterima, dapat disimpulkan bahwa tingkat motivasi bermain game online mobile legend berpengaruh secara signifikan dalam fenomena trashtalk.

4.6. Hasil Uji Validitas

a. Hasil Uji Validitas Variabel X

Tabel 4.33. Hasil Uji Vaiditas X

No. Pernyataan	Rhitung	Rtabel (N=80), taraf signifikan 5%	Nilai signifikan	Keterangan
1	525	0,220	000	Valid
2	525	0,220	000	Valid
3	325	0,220	003	Valid
4	249	0,220	026	Valid
5	585	0,220	000	Valid
6	260	0,220	020	Valid
7	319	0,220	004	Valid
8	289	0,220	009	Valid
9	245	0,220	028	Valid
10	438	0,220	000	Valid

Cara analisisnya dengan cara menghitung koefisien korelasi antara masing-masing nilai pada nomor pertanyaan atau penyataan, selanjutnya koefisien korelasi yang diperoleh r masih harus diuji dengan cara membandingkan r table dengan nilai r hitung, ketetapan r tabel dengan jumlah populasi 80 responden adalah 0,220.

- Jika r hitung < r tabel maka tidak valid,
- Jika r hitung > r tabel maka valid.

Pada tabel diatas terlihat bahwa semua item pada variabel X dikatakan valid karena r hitung > r tabel.

b. Hasil Uji Validitas Variabel Y

4.34. Hasil Uji Validitas Y

No. Pernyataan	Rhitung	Rtabel (N=80), taraf signifikan 5%	Nilai signifikan	Keterangan
1	354	0,220	000	Valid
2	606	0,220	000	Valid
3	493	0,220	000	Valid
4	592	0,220	000	Valid
5	558	0,220	000	Valid
6	457	0,220	000	Valid
7	393	0,220	000	Valid
8	450	0,220	000	Valid
9	420	0,220	000	Valid
10	328	0,220	003	Valid
11	220	0,220	050	Valid
12	318	0,220	004	Valid
13	260	0,220	020	Valid
14	250	0,220	025	Valid
15	229	0,220	041	Valid

Pada tabel diatas terlihat bahwa semua item pada variabel Y dikatakan valid karena dari hasil perbandingan r tabel dan r hitung pada setiap item lebih besar r hitung, dengan ketetapan r tabel pada tingkat 80 responden adalah 0,220.

4.7. Hasil Uji Reliabilitas

a. Hasil Uji Reabilitas Variabel X

Tabel 4.35. Hasil Uji Reliabilitas X

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.809	10

Pada tabel diatas terlihat bahwa nilai cronbach's Alpha pada variabel X sebesar 0.809 dan jumlah pernyataan pada variabel X sebanyak 10 pernyataan. Dapat dilihat bahwa r hitung > r tabel, ketetapan r tabel pada tingkat 80 responden adalah 0,220. 0,809 > 0,220, maka dapat dikatakan bahwa variabel X reliable.

b. Hasil UJI Reabilitas Variabel Y

Tabel 4.36. Hasil Uji Reliabilitas Y

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.901	15

Pada tabel diatas terlihat bahwa nilai cronbach's Alpha pada variabel Y sebesar 0.901 dan jumlah pernyataan pada variabel X sebanyak 15 pernyataan. Dapat dilihat bahwa r hitung > r tabel, ketetapan r tabel pada tingkat 80 responden adalah 0,220. 0,901 > 0,220, maka dapat dikatakan bahwa variabel Y reliable.

BAB V

PEMBAHASAN

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan dengan menggunakan uji korelasi Pearson diantara kedua variabel X dan Y dikatakan signifikan Ho ditolak dan Ha diterima dengan nilai r hitung lebih besar dari nilai r tabel yaitu 0,639>0,220. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat tingkat motivasi pemain *game online mobile legends* dalam fenomena *trash talk* di kalangan mahasiswa ilmu komunikasi UTU.

Berdasarkan hasil nilai uji t hitung sebesar 6,397 > 0,235 artinya bahwa nilai t hitung lebih besar dari nilai t tabel, dengan taraf signifikan 000<0,05, terlihat bahwa nilai signifikan lebih kecil dari nilai alpha, maka Ha diterima dan Ho ditolak. Selain itu juga diperolah persamaan regresi Y = 9,336 + 0,509 X. Persamaan tersebut sesuai dengan rumus regresi linear sederhana yaitu Y=a+bX, dimana Y merupakan lambang dari variabel terikat, a konstanta dan b koefisien regresi untuk variabel bebas (X), sehingga dapat disimpulkan dari hasil uji t, terdapat pengaruh antara variabel X terhadap variabel Y.

5.1. Motivasi

Motivasi adalah salah satu kosa kata atau istilah yang tidak asing dan sering dijumpai dalam kehidupan sehari-hari. Secara umum motivasi diartikan sebagai sebuah kemauan, dorongan, minat ataupun hasrat seseorang yang besar yang dating dari diri sendiri maupun dari faktor eksternal.

Motivasi adalah kekuatan atau energi seseorang yang dapat menimbulkan tingkat presistensi dan antusiasmenya dalam melakukan suatu kegiatan, baik itu bersumber dari dalam diri individu itu sendiri yang disebut motivasi intrinsik maupun dari luar individu yang disebut motivasi ekstrinsik (Kompri, 2016 : 3).

Menurut Donald dalam Sardiman, (2005), motivasi adalah perubahan energy internal individu dengan ciri-ciri timbulnya *feeling* dan diawali dengan tanggapan terhadap adanya tujuan. Dengan demikian terdapat tiga elemen penting yaitu :

1. bahwa motivasi itu memulai terjadinya perubahan energy pada diri setiap pribadi. Perkembangan motivasi berdampak pada beberapa perubahan energy dalam *system neurophysiological*yang ada pada organisme manusia. Secara nyata akan menyangkut dengan aktifitas manusia.
2. Motivasi didahului dengan timbulnya, rasa atau *feeling*, afeksi seseorang. Artinyta motivasi sesuai dengan persoalan-persoalan kejiwaan, afeksi dan emosi yang dapat menentukan tingkah laku manusia.
3. Motivasi akan timbul karena adanya tujuan. Jadi motivasi dalam hal ini sebenarnya merupakan tanggapan dari suatu aksi, yakni tujuan yang akan diwujudkan. Motivasi timbul dari internal seseorang, tetapi kemunculannya karena adanya dorongan, yaitu tujuan yang berhubungan dengan kebutuhan.

1. Motivasi instrinsik

Motivasi instrinsik adalah motif-motif yang menjadi aktif atau berfungsi tidak perlu diransang dari luar, karena dalam diri setiap individu sudah ada dorongan untuk melakukan sesuatu.

Berdasarkan jawaban dari 80 responden dengan bobot penilaian menggunakan Skala Likert maka jumlah jawaban pada item pertanyaan yang berkaitan dengan motivasi instrinsik adalah 1.446 yang kemudiandicari rata-ratanya dengan membagi total frekuensi jawaban X1 terhadap 5pertanyaan yang sudah dikalikan dengan 80 responden, diperoleh hasil 3,615 melalui perhitungan berikut ini :

Dengan :

Rata-rata $= \frac{\sum X_n}{\sum P_n \ x \ 80}$

$= \frac{1446}{5 \ x \ 80}$

$= \frac{1446}{400}$

= 3,615

Dengan :

$\sum X_n$ = Total frekuensi jawaban pada setiap X pada 80 responden

$\sum p_n$ = jumlah pernyataan

Dari hasil 3,615 jika dilihat berdasarkan Skala Likert maka angka tersebut berada pada angka 3 yaitu netral menunjukkan bahwa mahasiswa ilmu

komunikasi memainkan *game online mobile legends* dengan keinginan sendiri dan juga karena pengaruh dari kawan.

2. Motivasi ekstrinsik

Motivasi ekstrinsik adalah yang aktif dan berfungsinya karena adanya peransang dari luar.(Sudirman, : 2001:84).

Berdasarkan jawaban dari 80 responden dengan bobot penilaian menggunakan Skala Likert maka jumlah jawaban pada item pertanyaan yang berkaitan dengan motivasi ekstrinsik adalah 1.307 yang kemudiandicari rata-ratanya dengan membagi total frekuensi jawaban X2 terhadap 5pertanyaan yang sudah dikalikan dengan 80 responden, diperoleh hasil 3,2675 melalui perhitungan berikut ini :

$$\text{rata-rata} = \frac{\sum X_n}{\sum P_n \ x\, 80}$$

$$= \frac{1307}{5\ x\ 80}$$

$$= \frac{1307}{400}$$

$$= 3{,}2675$$

Dari hasil 3,615 jika dilihat berdasarkan Skala Likert maka angka tersebut berada pada angka 3 yaitu netral, Dilihat dari motivasi eksrinsik, hal ini berarti mahasiswa Ilmu Komunikasi memainkan *game online mobile legends* dengan adanya ajakan atau dorongan dari luar dan juga dengan keinginan sendiri.

a. Trash Talk

Trash Talk adalah upaya menyombongkan diri, memprovokasi dan mengintimidasi atau menjatuhkan mental lawan dengan kata-kata verbal atau Non-verbal. Dalam konteks *game online* merupakan suatu wadah pertandingan dimana salah satu motivasi dalam bermain *game online* adalah berkompetisi diantaranya memprovokasi, menentang pemain lain, dan mendominasi pemain lain. (Yee, 2006 : 6).

Trash talk merupakan ujaran kebencian dan juga strategi dalam bermain *game mobile legends*, dalam proses komunikasi *trash talk* memiliki tujuan tertentu dari masing-masing *player*. *Trash talking* sudah menjadi budaya dalam setiap permainan, hampir setiap pemain selalu melakukan *trash talk*. *Trash talk* selalu dikaitkan dengan kata-kata kotor dan berarah negativf. *Trash talk* merupakan sebuah bentuk dari komunikasi verbal yang disengaja oleh seseorang untuk alasan pribadi yang positive dan negative terhadap pemain lain. Dapat dikatakan positif jika tujuannya untuk memotivasi dan dikatakan negative jika tujuannya untuk mengintimidasi dan menjatuhkan mental orang lain. (Conmy, 2008).

Trash-talk juga bisa menjadi sebagai motivasi dalam *game*, ketika *tras-talking* diterima oleh komunikan atau seseorang pemain dapat menjadi sebuah motivasi, meskipun terkadang komunikan tidak terima dan melakukan *trash-talk* balik.

Jenis dari motivasi dalam *trash talking*Menurut Loconto dan Roth dalam (Miller, 2014). jenis *trash talking* yang tidak benar-benar dilihat

dengan persepsi negative adalah *trash talking* antara teman satu tim atau teman, dan mungkin pembicaraan sampah seorang pelatih kepada pemain untuk tujuan motivasi.

1. Menentang

   Menurut KBBI, Menentang berarti mengajak berkelahi, berperang atau bertanding.

Berdasarkan jawaban dari 80 responden dengan bobot penilaian menggunakan Skala Likert maka jumlah jawaban pada item pertanyaan yang berkaitan dengan *trash talk* menentang adalah 1.182 yang kemudiandicari rata-ratanya dengan membagi total frekuensi jawaban Y1 terhadap 5pertanyaan yang sudah dikalikan dengan 80 responden, diperoleh hasil 2,955 melalui perhitungan berikut ini :

Rata-rata = $\frac{\sum X_n}{\sum P_n \ x\, 80}$

$= \frac{1182}{5\ x\ 80}$

$= \frac{1182}{400}$

= 2,955

Dari hasil di atas 2,955 jika dilihat dari skala likert menunjukkan di angka 2 yaitu tidak setuju. Yang berarti bahwa mahasiswa ilmu komunikasi yang memainkan *game online mobile legends* tidak setuju melakukan penentangan.

2. Memprovokasi

   Menurut KBBI, provokasi adalah perbuatan untuk membangkitkan kemarahan, tindakan penghasut dan pancingan.

Berdasarkan jawaban dari 80 responden dengan bobot penilaian menggunakan Skala Likert maka jumlah jawaban pada item pertanyaan yang berkaitan dengan *trash talk* memprovokasi adalah 1.284 yang kemudiandicari rata-ratanya dengan membagi total frekuensi jawaban Y2 terhadap 5pertanyaan yang sudah dikalikan dengan 80 responden, diperoleh hasil 3,21 melalui perhitungan berikut ini :

$$\text{Rata-rata} = \frac{\sum X_n}{\sum P_n \ x\, 80}$$

$$= \frac{1284}{5\ x\ 80}$$

$$= \frac{1284}{400}$$

$$= 3{,}21$$

Dari hasil di atas 3,21 jika dilihat dari skala likert menunjukkan di angka 3 yaitu netral. Yang berarti bahwa mahasiswa ilmu komunikasi dalam bermain *game online mobile legends* bisa saja melakukan provokasi atau tidak.

3. Mendominasi atau mengalahkan

Mendominasi atau mengalahkan artinya adanya sebuah penguasaan dalam sebuah permaianan dari pemain yang lebih kuat kepada pemain yang lebih lemah.

Berdasarkan jawaban dari 80 responden dengan bobot penilaian menggunakan Skala Likert maka jumlah jawaban pada item pertanyaan yang berkaitan dengan *trash talk* mendominasi adalah 1.424 yang kemudiandicari rata-ratanya dengan membagi total frekuensi jawaban Y3 terhadap 5pertanyaan yang sudah dikalikan dengan 80 responden, diperoleh hasil 3,56 melalui perhitungan berikut ini :

$$\text{Rata-rata} = \frac{\sum X_n}{\sum P_n \ x\, 80}$$

$$= \frac{1424}{5\ x\ 80}$$

$$= \frac{1424}{400}$$

$$= 3{,}56$$

Dari hasil di atas 3,56 jika dilihat dari skala likert menunjukkan di angka 3 yaitu netral. Yang berarti mahasiswa ilmu komunikasi dapat melakukan dominasi atau tidak dalam bermain *game online mobile legends*.

Dari hasil penelitian yang telah dijelaskan pada tabel 4.2 dan 4.3, yaitu, hasil deskriptif persentase pada variabel X " tingkat motivasi pemain *game online mobile legends*" sebesar 75,6%, dan hasil deskriptif persentase variabel Y " fenomena *trash talk*" sebesar 76,26%, yang berarti menghasilkan nilai sama yaitu **Baik**. Dapat ditarik kesimpulan bahwa adanya keterkaitan atau hubungan antara motivasi dan fenomena *trash talk*.

Dari hasil penelitian diatas dapat dikatakan bahwa pemain *game online mobile legends* memiliki motivasi yang tinggi untuk melakukan *trash talk* pada saat bermain *game online mobile legends.*

Penelitian ini bertujuan agar mahasiswa di dalam bermain game online khususnya game online mobile legends agar lebih bisa berkomunikasi dengan baik antar sesama palyer, saling menghargai sesame lawan, supaya tidak berdampak pada kehidupan nyata.

BAB VI

KESIMPULAN DAN SARAN

6.1. Kesimpulan

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Hasil yang didapatkan dari penelitian menunjukkan bahwa dari 80 mahasiswa ilmu komunikasi cenderung melakukan *trash talk* dalam memainkan *game online mobile legends*. Hal ini dapat dikatakan cenderung melakukan *trash talk* karena dari hasil penelitian menunjukkan Tingkat motivasi pemain *game online mobile legends* terhadap fenomena *trash talk* menghasilkan persentase sebesar 75,6%, hal ini masuk dalam kriteria yang **Tinggi,** yang berkisar antara 82% - 63%. Jadi menunjukkan bahwa adanya tingkat motivasi pemain *game online mobile legends* dalam fenomena *trash talk* di kalangan mahasiswa fisip UTU, khususnya mahasiswa ilmu komunikasi. Fenomena trash talk pada mahasiswa ilmu komunikasi Universitas Teuku Umar menghasilkan persentase sebesar 76,26%, hal ini termasuk ke dalam katagori **Tinggi,** karena berkisar antara 82% - 63%. Jadi menunjukkan bahwa adanya fenomena trash talk dalam bermain game online.
2. Hubungan antar variabel X "Tingkat Bermain Game Online Mobile Legends" dan variabel Y "Fenomena Trashtalk" sebesar 0,639,

menunjukkan bahwa hubungan antar kedua variabel bernilai **kuat** berkisar antara 0,601-0,800. Korelasi menunjukkan angka yang positif dan menunjukkan kearah yang sama yaitu 1, yang berarti bahwa jika variabel 1 semakin besar, maka variabel 2 semakin besar pula.

3. Nilai t hitung sebesar 6,397 > 0,235 artinya bahwa nilai t hitung lebih besar dari nilai t tabel, dengan taraf signifikan 000<0,05, terlihat bahwa nilai signifikan lebih kecil dari nilai alpha, maka Ha diterima dan Ho ditolak. Nilai F sebesar 40.925 > 0,235 artinya bahwa nilai f hitung lebih besar dari nilai f tabel dan nilai signifikan sebesar 0.000<0,05. Maka Ho ditolak dan Ha diterima, dapat disimpulkan bahwa tingkat motivasi bermain game online mobile legend berpengaruh secara signifikan dalam fenomena trashtalk.

6.2. Saran

Penelitian ini memiliki keterbatasan yaitu hanya mencakup pada motivasi pemain *game online mobile legends* dalam fenomena *trash talk.* Untuk peneliti yang akan melakukan penelitian yang serupa dengan penelitian ini supaya dapat mengembangkan atau meneruskan penelitian ini dengan tidak lagi mengumggukan konsep motivasi melainkan mengenai dengan :

1. perilaku *trash talk* dalam *game online mobile legends.*

   Dikarenakan penelitian ini hanya membahas tentang tingkat motivasi pemain *game online mobile legends* dalam fenomena *trash talk.*

Maka disarankan kepada peneliti yang akan melakukan peneitian yang serupa tentang *game online mobile legends* agar tidak lagi meneliti tentang tingkat motivasi melainkan tentang perilaku *trash talk.*

2. Efek daripada melakukan *tras talk* dalam *game online mobile legends.*

   Dikarenakan penelitian ini hanya membahas tentang tingkat motivasi pemain *game online mobile legends* dalam fenomena *trash talk*. Maka disarankan kepada peneliti yang akan melakukan peneitian yang serupa tentang *game online mobile legends* agar tidak lagi meneliti tentang tingkat motivasi melainkan tentang efek dari *trash talk.*

DAFTAR PUSTAKA

Buku

Hamzah B. Uno. 2007. *Teori motivasi dan pengukurannya.* Jakarta : Bumi Aksara.

A.M Sudirman. 2011. *Interaksi dan motivasi belajar dan mengajar*. Jakarta : PT. Grafindo Indonesia.

Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif,Kualitatif, dan R&D.* Bandung : Alfabeta.

Siagian, Sondang P. 2004. *Teori Motivasi dan Aplikasinya.* Cetakan Ketiga. Jakarta : Rineka Cipta.

Ayobami et al. 2011. *The influence of Extrinsic and Intrinsic Motivations on Job Satisfication-Case Study Four Mills.*

Nasrullah, R. (2017). Etnografi Virtual Riset Komunikasi, Budaya dan Sosioteknologi di Intenet. Bandung : Simbiosa Rekatama Media.

Nasrullah, R. (2016). Teori dan Riset Media Siber (Cybermedia). Jakarta : Kencana.

Balnaves, M., Donald, S., & Shoesmith, B. (2008). Media Theories and Approaches : A Global Perspective. London : Palgrave.

Ahmadi, A., & Sholeh, M. (2005). Psikologi Perkembangan. Jakarta : Rineka Cipta.

Effendy, Onong Ichjana. 1985. Ilmu Komunikasi Teori dan praktek. Bandung : CV. 1985.

Flew, Terry, *New* Media : *An Introduction. New York : Oxford University Press,* 2002.

Liliweri, Alo. 1991. Komunikasi Antar Pribadi. Bandung : PT Citra Aditya Bakti. Bakti.

Rakhmat, Jalaludin. 2007. Psikologi Komunikasi. Bandung : PT Remaja Rosdakarya

Ronald B. Adler & George Rodman, *Understanding Human Communication, New York : Oxford University Press,* 2006.

Stephen W. Little John. Teori Komunikasi. Salemba Humanika : Jakarta, 2011

Wenner J. Severon & James W. Tankard Jr. Teori Komunikasi Sejarah, Metode, dan Terapan. Kencana Prenada Media Group: Jakarta, Februari 2007.

Daryanto. (2011). Ilmu Komunikasi Komunikasi Efektif. Bandung : Satu Nusa.

Flew, Terry. (2005). *New Media an Introduction. 2nd Edition : New York : Oxford University Press.*

Thurlow, Crispin. et al. (2004). *Computer Mediated Communication Social Interaction and The Internet.* London : *SAGE Publication.*

Nashar. 2004. Peranan Motivasi dan Kemampuan Awal. Jakarta : Delia Press.

Uno, Hamzah, B. 2008. Teori Motivasi dan Pengukurannya. Jakarta : PT. Bumi Aksara.

Skripsi

Rani, Devita. 2018. *DAmpak game online mobile legends:bang-bang terhadap mahasiswa di fakultas ilmu sosial dan ilmu politik universitas medan area.* Skripsi. Medan : Universitas Medan Area.

Asriwan, Januar Riko. 2014. *Hubungan antara trash talking dalam game online MMORPG dan agresivitas pada mahasiswa di dunia nyata.* Skripsi. Yogyakarta : Universitas Sanata Dharma.

jurnal

Sugiono, Linda Aprilia. 2019. *Trash talking dalam game online pada user game online di Indonesia.* Jurnal. Jawa Timur : Universitas Airlangga.

Prasetya, Yoga Yudha, dkk. 2020. *Pengaruh penggunaan game online mobile legends terhadap perilaku komunikasi siswa SMAN 1 kendari.* Jurnal. Kendari : Universitas Halu Oleo.

Yee, N. 2006. *The Demographics, motivasions and Derived experiences of users of massively-multiuser online graphical environments. PRESENCE : teleoperators and virtual environments.* 15, 309-329.

Aicinena, Dr. Steven. 2010. *International journal of business and social science : sport as war or a means to peace ? Thomas Hobbes' laws of nature.* Vol. 1, Oktober 2010 published by Univercity Of Texas. USA.

Internet

Bukalapak.com.

https://www.google.com/amp/s/review.bukalapak.com/amp/techno/5-alasan-game-moba-makin-digandrungi-17950. Diakses pada tanggal 15 januari 2022 jam 4:53 WIB.

Suara.com.

https://www.suara.com/tekno/2021/08/12/142903/sebaran-pemain-mobile-legends-indonesia-terbanyak-di-pulau-ini. Diakses pada tanggal 15 januari 2022 jam 5.15 WIB.

LAMPIRAN

1. Kuesioner Penelitian

KUESIONER TINGKAT MOTIVASI PEMAIN GAME ONLINE MOBILE LEGENDS DALAM FENOMENA TRASH TALK DI KALANGAN MAHASISWA FISIP UTU (Studi kasus mahasiswa Ilmu Komunikasi)

Latarbelakang

Kuesioner ini bertujuan untuk mengetahui tingkat motivasi pemain game online mobile legends dalam fenomena trash talk di kalangan mahasiswa FISIP UTU. Kususnya mahasiswa ilmu komunikasi. Kuesioner ini dibuat untuk penelitian serta mengumpulkan data dari para responden, Guna untuk mengetahui hasil dari penelitian yang sedang di teliti.

Biodata peneliti

Nama : Muhammad Rizal

Nim : 1805905030059

Prodi : IlmuKomunikasi

Angkatan : 2018

Peneliti berharap kepada responden agar bersedia meluangkan sedikit waktu kurang lebih 10 menit untuk dapat mengisi kuesioner di bawah ini.

I. IdentitasResponden

Nama :

Nim :

JenisKelamin :

Angkatan :

II. Petunjukpengisian

Berilah tanda silang (X) pada setiap pernyataan yang anda pilih di bawah ini, Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Netral (N), Tidak Setuju (TS), Sangat Tidak Setuju (STS).

a. VariabelX Motivasi

1. Motivasiintrinsik

No	Pernyataan	Jawaban				
		SS	S	N	TS	STS
1	Saya memainkan game online mobile legends karena keinginan sendiri					
2	Saya memainkan game online mobile legends karena untuk mengisi waktu luang					
3	Saya memainkan game online mobile legends untuk menghilangkan stress					
4	Saya senang melakukan trash talk atau bacot saat bermain game mobile legends untuk meluapkan emosi					
5	Saya memainkan game mobile legends karena hobi bermain game online					

Pernyataan di atas dapat di golongkan dalam pernyataan motivasi intrinsic karena tidak ada paksaan atau dorongan dari orang lain kepada pemain untuk memainkan game mobile legends dan melakukan trash talk.

2. Motivasiekstrinsik

No	Pernyataan	Jawaban				
		SS	S	N	TS	STS
1	Saya memainkan game online mobile legends karena termotivasi dari kawan					
2	Saya memainkan game mobile legends karena game mobile legends lebih popular daripada game lainnya					
3	Saya memainkan game online mobile legends karena ukuran penyimpanan game tidakterlalubesar					
4	Saya memainkan game online mobile legends karena tidak boros kuota internet					
5	Saya memainkan game online mobile legends karena bisa berkomunikasi dengan lawan					

Pernyataan di atas di golongkan kedalam pernyataan motivasi ekstrinsik karena adanya faktor luar yang mempengaruhi pemain untuk memainkan game online mobile legends.

b. Variabel Y trash talk

1. Menentang

No	Pernyataan	Jawaban				
		SS	S	N	TS	STS
1	Pada saat bermain game mobile legends, saya sering memancing emosi lawan dengan mengatakan pihak lawan noob					
2	Saat bermain game mobile legends saya sering menentang arahan rekan satu tim karena merasa saya lebih jago					
3	Saat memainkan game mobile legends saya sering melakukan penentangan kepada pihak lawan dengan cara mengajak perang satu lawan satu					
4	Saat bermain game online mobile legends menentan gpihak lawan adalah salah satu cara untuk menang					
5	Menentang lawan adalah salah satu cara membuktikan bahwasaya lebih jago di bandingkan lawan					

Pernyataan diatas dapat di golongkan dalam pernyataan menentang karena pemain melakukan hal tersebut untuk mendapat kemenangan dan juga untuk membuktikan bahwa pihaknya lebih layak untuk menang dari pada pihak lawan.

2. Memprovokasi

No	Pernyataan	Jawaban				
		SS	S	N	TS	STS
1	Dalam memainkan game mobile legends saya memprovokasi pihak lawan untuk mengecoh strategi pihak lawan					
2	Tujuan saya memprovokasi pihak lawan untuk membuat lawan marah dan Susana memanas					
3	Alasan saya melakukan provokasi adalah untuk					

	kesenangan diri					
4	Lawan yang terprovokasi akan terpancing emosi dan tidak jarang meninggalkan pertandingan (AFK)					
5	Saya memprovokasi pihak lawan supaya cepat memenangkan pertandingan dalam game					

Pernyataan di atas tergolong pernyataan provokasi karena dalam pernyataan tersebut dinyatakan bahwa pemain game mobile legends melakukan pernyataan diatas untuk memprovokasi pihak lawan. Provokasi juga menjadi salah satu strategi dalam sebuah pertandingan.

3. Mendominasi atau Mengalahkan

No	Pernyataan	Jawaban				
		SS	S	N	TS	STS
1	Dalam memainkan game mobile legends diharuskan untuk mendominasi untuk dapat memenangkan pertandingan					
2	Untuk menjadi lebih unggul dalam pertandingan saya harus banyak mendominasi lawan untuk mendapatkan gold lebih banyak					
3	Saya mendominasi pihak lawan untuk mendapat jumlah kill yang banyak dalam pertandingan					
4	Saya mendominasi lawan untuk melampiaskan emosi					
5	Saya sering mengeluarkan emoticon ketika sayame menangkan pertandingan dalam game					

Pernyataan diatas tergolong dalam pernyataan mendominasi atau mengalahkan karena setiap pemain yang memainkan game mobile legends saling mendominasi untuk mendapat kemenangan dalam pertandingan. Di dalam sebuah pertandingan kita di haruskan mengalahkan pihak lawan untuk menang.

2.Data Responden

no	Responden Nama	variabel x 1 x1	x2	x3	x4	x5	variabel x2 x2.1	x2.2	x2.3	x2.4	x2.5	total X
1	muhammad yusuf	4	5	5	2	4	2	2	2	2	4	32
2	muhammad fikrullah	5	5	3	5	5	4	5	3	4	3	42
3	Martinis	5	5	5	3	5	3	3	3	3	5	40
4	sapril Othman	4	3	4	2	4	4	4	3	3	3	34
5	jefri arianto	5	5	3	2	5	5	5	5	5	3	43
6	dodi ariansyah	5	5	2	3	5	3	3	3	4	3	36
7	juanda ardiansyah	5	5	5	5	5	2	2	1	1	5	36
8	Mujahidin	5	4	2	5	5	4	5	5	5	5	45
9	anshar andrian saputra	5	4	3	3	5	3	4	4	4	4	39
10	ilham budi akbar	4	4	4	5	3	2	2	2	1	4	31
11	mullah oges cabuci	5	5	4	3	4	2	5	4	4	4	40
12	muhammad syarif alqahhar	3	4	3	4	2	4	4	4	4	2	34
13	m. fadilah akbar setiawan	4	4	3	3	4	2	3	2	3	4	32
14	riski rahmadansyah	4	3	3	3	4	4	3	3	3	5	35
15	rezia satofa	4	4	5	3	3	4	3	4	4	4	38
16	apris martin	3	4	4	2	3	3	3	4	4	4	34
17	rudi irwandi	4	4	4	4	4	4	3	5	3	4	39
18	Jofandi	4	4	4	4	5	4	4	4	3	4	40
19	vero candra	5	5	2	2	2	2	2	2	2	4	28
20	diza ariadi	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50
21	kasyfi haq	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
22	m. nakrib	5	5	4	3	5	3	2	3	3	3	36
23	tr. Maudian Ramadan	5	3	4	2	4	4	2	5	5	4	38
24	mopi isbullah	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	28
25	rizky fazillah	5	5	5	5	5	2	1	1	3	3	35
26	adimas surya	4	5	4	1	4	3	2	1	1	4	29
27	Zulfatli	5	4	4	3	4	4	4	4	4	4	40
28	sari ramadana	4	4	4	2	3	2	3	2	4	3	31
29	silva azela	4	4	4	2	3	4	4	3	4	4	36
30	feni murdial	3	2	2	4	3	4	4	2	2	3	29
31	rindi ardina	3	3	4	4	4	3	3	3	4	3	34
32	eriana nurjannah	4	5	4	4	3	3	3	3	4	3	36
33	syahir afwan hasibuan	4	5	1	3	2	1	1	1	1	4	23
34	nailis sakda	5	4	5	2	2	5	5	4	5	5	42
35	Aziz	5	5	5	5	5	5	5	5	1	5	46
36	ulfa destari	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	21
37	lisa liana	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	38

38	anggun permata sari	4	3	4	3	3	3	3	2	2	3	30
39	aisha riwanda	5	5	4	3	4	5	3	2	2	4	37
40	Zulfitriani	4	4	4	4	4	3	4	3	3	4	37
41	cut reski salma	4	4	3	1	2	3	3	4	4	3	31
42	deska kurnia febrina	4	5	3	4	3	4	3	2	4	4	36
43	amelia rahmah	3	5	3	2	4	3	2	2	2	4	30
44	amat sanuri	1	1	1	1	2	2	1	2	2	2	15
45	irfaan aulia	5	4	3	3	3	2	3	3	3	4	33
46	m.sifa fadli	3	3	4	2	2	3	2	2	3	4	28
47	wawan rahmuda	4	4	4	3	4	3	3	3	4	4	36
48	triea Zahra	3	4	4	3	4	4	3	3	2	3	33
49	royan ravendra	4	5	5	2	3	4	3	2	3	4	35
50	arivil amin	4	3	1	3	4	4	3	3	4	4	33
51	Warliana	1	4	3	2	3	3	3	2	2	2	25
52	tasya della zulhijjah	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30
53	amanda karisma putrid	3	4	2	1	2	4	3	3	4	3	29
54	suci mawardah	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	49
55	nuri susanti	4	5	4	5	2	3	1	4	1	3	32
56	fathia rizki Amelia	2	4	3	4	2	2	2	2	3	4	28
57	wira siti anisah berutu	4	4	4	3	4	4	3	3	4	4	37
58	sri minarti	5	4	2	2	5	4	4	4	3	5	38
59	riski saptiadi	4	5	5	2	5	4	3	4	2	2	36
60	aura yassinta	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30
61	Nuri	3	2	1	1	3	3	3	3	2	4	25
62	Alfikia	4	4	4	3	3	2	3	4	3	3	33
63	afzhalul zikri	3	5	5	5	5	4	3	2	3	5	40
64	siti derhana	4	2	2	1	3	3	3	2	3	2	25
65	riza arrayyan	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30
66	muhammad nurwan	4	4	3	3	3	2	3	3	3	3	31
67	rafli kurniawan	3	3	3	1	3	3	3	3	3	3	28
68	havia balqis harahap	5	5	5	3	5	5	5	4	4	4	45
69	muhammad farhan	5	5	4	3	5	4	4	4	4	4	42
70	tiara mutiara sari	5	4	3	2	4	2	2	3	2	3	30
71	khairul naja syahputra	4	5	4	2	3	4	3	3	3	3	34
72	Nursamina	3	5	5	1	2	3	3	2	3	3	30
73	muhammad arfandi angkat	5	4	5	1	4	5	2	2	4	5	37
74	susi sariyanti	4	3	4	3	4	3	4	4	4	4	37
75	indah barokah	3	4	3	2	3	4	4	4	2	4	33
76	Riska	5	4	4	4	4	2	3	2	2	2	32
77	arif putra maulana	4	4	3	3	4	5	3	2	4	3	35
78	suci mulia ramadani	3	2	3	2	3	2	3	3	3	4	28
79	Irfan saputra	5	5	5	1	5	5	5	5	5	5	46
80	Darton erlangga	5	4	3	3	5	4	3	2	1	4	34

no	Responden	variabel y 1					variabel y 2					variabel y 3					TOTAL
	Nama	Y1	Y2	Y3	Y4	Y5	Y2.1	Y2.2	Y2.3	Y2.4	Y2.5	Y3.1	Y3.2	Y3.3	Y3.4	Y3.5	Y
1	muhammad yusuf	2	2	2	2	4	4	4	2	2	2	5	4	4	2	4	45
2	muhammad fikrullah	3	3	4	4	5	5	5	4	3	3	5	5	5	1	5	60
3	Martinis	5	3	3	5	5	5	4	4	5	5	5	3	3	3	3	61
4	sapril Othman	3	3	3	3	3	3	1	3	4	4	4	1	2	3	3	43
5	jefri arianto	3	4	2	3	2	4	3	2	3	4	5	5	5	3	2	50
6	dodi ariansyah	4	3	4	3	4	3	3	3	4	3	4	5	5	4	5	57
7	juanda ardiansyah	5	5	5	5	5	5	5	5	5	2	5	5	5	2	5	69
8	Mujahidin	5	5	5	4	4	5	5	5	2	2	5	5	4	5	5	66
9	anshar andrian saputra	3	3	3	3	4	4	4	3	3	4	4	5	5	3	5	56
10	ilham budi akbar	5	4	4	4	4	3	4	4	5	4	4	4	4	4	4	61
11	mullah oges cabuci	4	5	5	4	4	4	4	5	4	5	4	4	4	4	4	64
12	muhammad syarif alqahhar	4	3	1	3	2	4	4	3	4	4	5	4	4	3	4	52
13	m. fadilah akbar setiawan	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	4	4	48
14	riski rahmadansyah	3	2	2	3	3	4	2	2	4	3	4	4	2	3	5	46
15	rezia satofa	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	60
16	apris martin	3	3	3	3	4	4	3	3	3	4	4	4	4	3	4	52
17	rudi irwandi	4	5	3	3	4	4	3	3	3	2	2	3	2	3	3	47
18	Jofandi	3	3	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	3	54
19	vero candra	4	1	5	2	4	3	5	3	4	4	4	4	4	3	4	54
20	diza ariadi	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	74
21	kasyfi haq	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	60
22	m. nakrib	2	2	3	3	2	3	3	2	3	3	4	4	4	3	4	45
23	tr. Maudian Ramadan	2	2	2	2	2	4	4	2	2	2	2	3	2	4	3	38
24	mopi isbullah	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	45
25	rizky fazillah	4	3	5	3	3	3	3	3	2	2	4	4	3	3	5	50
26	adimas surya	2	3	2	2	4	2	2	2	2	3	3	2	3	3	4	39
27	Zulfatli	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	4	4	2	2	2	33
28	sari ramadana	1	3	3	4	4	2	2	4	2	2	4	4	5	3	5	48
29	silva azela	5	2	3	3	3	2	3	2	3	2	2	4	4	2	4	44
30	feni murdial	2	2	4	4	2	2	2	3	4	3	3	4	4	4	3	46
31	rindi ardina	2	2	1	2	2	2	1	2	2	2	3	3	3	2	3	32
32	eriana nurjannah	2	2	2	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	43
33	syahir afwan hasibuan	4	2	1	2	1	4	2	3	4	4	4	3	3	2	3	42
34	nailis sakda	4	5	4	4	5	5	5	3	2	2	1	3	3	4	4	54
35	Aziz	1	1	1	1	1	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	55

36	ulfa destari	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	30
37	lisa liana	2	2	2	4	2	2	4	2	1	4	4	4	4	2	2	41
38	anggun permata sari	2	3	3	3	3	3	3	3	3	4	2	3	3	3	3	44
39	aisha riwanda	2	2	3	3	3	4	3	3	4	4	4	4	4	3	3	49
40	Zulfitriani	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	3	2	55
41	cut reski salma	2	3	1	2	3	4	2	2	3	4	4	3	4	1	4	42
42	deska kurnia febrina	3	2	4	4	2	4	3	5	4	2	4	5	2	3	4	51
43	amelia rahmah	3	1	3	4	2	4	2	3	2	4	4	4	4	2	3	45
44	amat sanuri	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	27
45	irfaan aulia	4	3	3	3	3	4	4	3	3	4	4	4	4	3	4	53
46	m.sifa fadli	3	2	2	3	1	2	2	2	4	2	3	4	3	2	3	38
47	wawan rahmuda	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	4	3	3	4	4	53
48	triea Zahra	2	3	5	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	49
49	royan ravendra	2	3	4	2	2	4	4	2	2	4	4	4	4	4	4	49
50	arivil amin	5	3	4	5	3	4	5	4	3	5	3	5	4	2	3	58
51	Warliana	2	2	2	2	1	2	3	3	2	3	2	2	2	3	3	34
52	tasya della zulhijjah	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	47
53	amanda karisma putrid	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	29
54	suci mawardah	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	75
55	nuri susanti	1	1	4	3	2	5	4	4	5	3	3	3	3	3	5	49
56	fathia rizki Amelia	3	3	4	2	2	3	2	4	2	2	2	3	4	4	4	44
57	wira siti anisah berutu	2	2	3	4	2	4	3	2	3	2	4	4	4	4	4	47
58	sri minarti	3	4	4	4	4	3	4	4	4	5	4	4	4	3	5	59
59	riski saptiadi	1	2	1	1	1	2	2	1	3	2	4	4	4	2	3	33
60	aura yassinta	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	45
61	Nuri	3	2	3	3	3	4	2	1	3	2	3	3	3	2	5	42
62	Alfikia	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	3	3	3	3	3	36
63	afzhalul zikri	3	3	2	2	2	4	3	4	5	5	4	5	5	5	5	57
64	siti derhana	2	3	2	2	2	2	2	2	3	4	2	2	3	2	5	38
65	riza arrayyan	3	3	3	3	4	3	5	4	3	5	3	5	3	3	5	55
66	muhammad nurwan	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	5	5	4	3	5	48
67	rafli kurniawan	1	1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	41
68	havia balqis harahap	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	60
69	muhammad farhan	2	1	3	3	3	3	4	2	2	2	3	4	4	2	4	42
70	tiara mutiara sari	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	3	3	4	2	2	35
71	khairul naja syahputra	2	3	3	3	4	3	3	2	3	2	4	4	2	2	4	44
72	Nursamina	2	3	4	2	3	2	3	4	4	4	5	2	3	2	3	46
73	muhammad arfandi angkat	2	1	1	1	1	1	1	1	2	2	5	5	4	4	5	36
74	susi sariyanti	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	58
75	indah barokah	2	4	5	4	3	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	56

76	Riska	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	58
77	arif putra maulana	3	2	2	3	2	5	3	3	3	4	3	5	5	5	2	50
78	suci mulia ramadani	2	2	4	3	2	4	2	2	2	2	4	4	3	3	4	43
79	dalton erlangga	5	3	5	5	5	5	1	3	5	5	4	4	5	3	5	63
80	irfan saputra	2	3	2	3	1	3	3	3	2	1	4	4	4	3	5	43

3.Data Validitas Variabel X

Correlations

		X1	X2	X3	X4	X5	X6	X7	X8	X9	X10	XT
X1	Pearson Correlation	1	.525**	.325**	.249*	.585**	.260*	.319**	.289**	.245*	.438**	.679**
	Sig. (2-tailed)		.000	.003	.026	.000	.020	.004	.009	.028	.000	.000
	N	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80
X2	Pearson Correlation	.525**	1	.505**	.290**	.392**	.193	.142	.087	.058	.314**	.562**
	Sig. (2-tailed)	.000		.000	.009	.000	.086	.209	.443	.607	.005	.000
	N	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80
X3	Pearson Correlation	.325**	.505**	1	.202	.331**	.280*	.172	.162	.134	.304**	.561**
	Sig. (2-tailed)	.003	.000		.073	.003	.012	.127	.152	.237	.006	.000
	N	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80
X4	Pearson Correlation	.249*	.290**	.202	1	.354**	.049	.167	.116	-.017	.211	.446**
	Sig. (2-tailed)	.026	.009	.073		.001	.667	.140	.304	.879	.060	.000
	N	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80
X5	Pearson Correlation	.585**	.392**	.331**	.354**	1	.384**	.399**	.296**	.187	.385**	.702**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.003	.001		.000	.000	.008	.097	.000	.000
	N	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80
X6	Pearson Correlation	.260*	.193	.280*	.049	.384**	1	.609**	.508**	.447**	.329**	.662**
	Sig. (2-tailed)	.020	.086	.012	.667	.000		.000	.000	.000	.003	.000
	N	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80

X7	Pearson Correlation	.319**	.142	.172	.167	.399**	.609**	1	.661**	.553**	.290**	.710**
	Sig. (2-tailed)	.004	.209	.127	.140	.000	.000		.000	.000	.009	.000
	N	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80
X8	Pearson Correlation	.289**	.087	.162	.116	.296**	.508**	.661**	1	.558**	.245*	.650**
	Sig. (2-tailed)	.009	.443	.152	.304	.008	.000	.000		.000	.029	.000
	N	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80
X9	Pearson Correlation	.245*	.058	.134	-.017	.187	.447**	.553**	.558**	1	.199	.559**
	Sig. (2-tailed)	.028	.607	.237	.879	.097	.000	.000	.000		.077	.000
	N	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80
X10	Pearson Correlation	.438**	.314**	.304**	.211	.385**	.329**	.290**	.245*	.199	1	.585**
	Sig. (2-tailed)	.000	.005	.006	.060	.000	.003	.009	.029	.077		.000
	N	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80
XT	Pearson Correlation	.679**	.562**	.561**	.446**	.702**	.662**	.710**	.650**	.559**	.585**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	
	N	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80

**. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

4. Data Validitas Variabel Y

Correlations

		Y1	Y2	Y3	Y4	Y5	Y6	Y7	Y8	Y9	Y10	Y11	Y12	Y13	Y14	Y15	YT
Y1	Pearson Correlation	1	.606**	.493**	.592**	.558**	.457**	.393**	.450**	.420**	.328**	.220*	.318**	.260*	.250*	.229*	.354**
	Sig. (2-tailed)		.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.003	.050	.004	.020	.025	.041	.001
	N	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80
Y2	Pearson Correlation	.606**	1	.522**	.563**	.640**	.394**	.433**	.540**	.303**	.285*	.167	.154	.252*	.367**	.263*	.333**

	Sig. (2-tailed)	.000		.000	.000	.000	.000	.000	.000	.006	.010	.138	.174	.024	.001	.019	.003
	N	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80
Y3	Pearson Correlation	.493**	.522**	1	.668**	.631**	.398**	.452**	.576**	.347**	.219	.153	.231*	.253*	.335**	.374**	.374**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000		.000	.000	.000	.000	.000	.002	.051	.175	.040	.024	.002	.001	.001
	N	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80
Y4	Pearson Correlation	.592**	.563**	.668**	1	.639**	.486**	.424**	.552**	.388**	.313**	.205	.306**	.304**	.213	.172	.331**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000		.000	.000	.000	.000	.000	.005	.069	.006	.006	.058	.126	.003
	N	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80
Y5	Pearson Correlation	.558**	.640**	.631**	.639**	1	.440**	.481**	.479**	.349**	.319**	.224*	.190	.257*	.154	.344**	.325**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000		.000	.000	.000	.001	.004	.046	.091	.021	.172	.002	.003
	N	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80
Y6	Pearson Correlation	.457**	.394**	.398**	.486**	.440**	1	.558**	.526**	.480**	.400**	.347**	.415**	.382**	.355**	.327**	.506**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000		.000	.000	.000	.000	.002	.000	.000	.001	.003	.000
	N	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80
Y7	Pearson Correlation	.393**	.433**	.452**	.424**	.481**	.558**	1	.615**	.301**	.373**	.247*	.455**	.355**	.334**	.279*	.462**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	.000		.000	.007	.001	.027	.000	.001	.002	.012	.000
	N	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80
Y8	Pearson Correlation	.450**	.540**	.576**	.552**	.479**	.526**	.615**	1	.583**	.490**	.312**	.334**	.341**	.470**	.308**	.489**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000		.000	.000	.005	.002	.002	.000	.005	.000
	N	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80
Y9	Pearson Correlation	.420**	.303**	.347**	.388**	.349**	.480**	.301**	.583**	1	.590**	.374**	.251*	.330**	.342**	.314**	.446**
	Sig. (2-tailed)	.000	.006	.002	.000	.001	.000	.007	.000		.000	.001	.025	.003	.002	.005	.000
	N	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80
Y10	Pearson Correlation	.328**	.285*	.219	.313**	.319**	.400**	.373**	.490**	.590**	1	.321**	.212	.397**	.306**	.103	.368**

	Sig. (2-tailed)	.003	.010	.051	.005	.004	.000	.001	.000	.000		.004	.059	.000	.006	.365	.001
	N	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80
Y11	Pearson Correlation	.220*	.167	.153	.205	.224*	.347**	.247*	.312**	.374**	.321**	1	.577**	.516**	.160	.360**	.724**
	Sig. (2-tailed)	.050	.138	.175	.069	.046	.002	.027	.005	.001	.004		.000	.000	.157	.001	.000
	N	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80
Y12	Pearson Correlation	.318**	.154	.231*	.306**	.190	.415**	.455**	.334**	.251*	.212	.577**	1	.673**	.325**	.403**	.823**
	Sig. (2-tailed)	.004	.174	.040	.006	.091	.000	.000	.002	.025	.059	.000		.000	.003	.000	.000
	N	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80
Y13	Pearson Correlation	.260*	.252*	.253*	.304**	.257*	.382**	.355**	.341**	.330**	.397**	.516**	.673**	1	.318**	.389**	.797**
	Sig. (2-tailed)	.020	.024	.024	.006	.021	.000	.001	.002	.003	.000	.000	.000		.004	.000	.000
	N	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80
Y14	Pearson Correlation	.250*	.367**	.335**	.213	.154	.355**	.334**	.470**	.342**	.306**	.160	.325**	.318**	1	.298**	.582**
	Sig. (2-tailed)	.025	.001	.002	.058	.172	.001	.002	.000	.002	.006	.157	.003	.004		.007	.000
	N	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80
Y15	Pearson Correlation	.229*	.263*	.374**	.172	.344**	.327**	.279*	.308**	.314**	.103	.360**	.403**	.389**	.298**	1	.685**
	Sig. (2-tailed)	.041	.019	.001	.126	.002	.003	.012	.005	.005	.365	.001	.000	.000	.007		.000
	N	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80
YT	Pearson Correlation	.354**	.333**	.374**	.331**	.325**	.506**	.462**	.489**	.446**	.368**	.724**	.823**	.797**	.582**	.685**	1
	Sig. (2-tailed)	.001	.003	.001	.003	.003	.000	.000	.000	.000	.001	.000	.000	.000	.000	.000	
	N	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80

**. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

5. Uji Reliabilitas X

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.809	10

6. Uji Reiabilitas Y

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.901	15

7. Uji korelasi Pearson

Correlations			
		Tingkat motivasi bermain game onlone mobile legends	fenomena Trashtalk
Tingkat motivasi bermain game onlone mobile legends	Pearson Correlation	1	.639**
	Sig. (2-tailed)		.000
	N	80	80
fenomena Trashtalk	Pearson Correlation	.639**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	
	N	80	80

**. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).