JURNAL MEDIA INFORMATIKA [JUMIN]
Volume 7 Nomor 1 Februari 2026, Page 86-96
ISSN 2808-005X (media online)
Available Online at http://ejournal.sisfokomtek.org/index.php/jumin

Agresivitas Verbal Player Tim E-Sport Liquid Indonesia Pada Turnamen Mobile Legends Player League Season 14

Aan Rizky Arjunawan[1], Harry Isra Muhammad[2]
[1,2,3] Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Mulawarman, Indonesia
Email: [1]aannrzky@gmail.com, [2]Harryisramuhammad@fisip.unmul.ac.id

Abstrak− Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis bentuk-bentuk agresivitas verbal yang digunakan oleh pemain Tim Liquid Indonesia selama bertanding pada turnamen *Mobile Legends Player League* (MPL) Indonesia *Season* 14. Agresi verbal dalam konteks *e-sports* semakin berkembang sebagai bagian dari strategi komunikasi, terutama dalam bentuk taunting dan *trash talk* yang dilakukan pada sesi *interview after match*. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode analisis isi Krippendorff untuk mengidentifikasi pola, intensitas, dan konteks agresi verbal melalui lima pertandingan Tim Liquid Id pada babak *regular season*, berdasarkan tujuh kategori agresi verbal menurut Infante & Wigley (1986): *character attacks, competence attacks, insults, maledictions, teasing, ridicule, dan profanity*. Hasil penelitian menunjukkan terdapat 57 ujaran agresif verbal selama lima pertandingan, dengan *competence attacks* (19 ujaran) dan *ridicule* (16 ujaran) sebagai bentuk agresi verbal yang paling dominan. Agresi verbal digunakan sebagai alat untuk membangun dominasi psikologis, menurunkan *self-esteem* lawan, serta meningkatkan moralitas internal tim. Penelitian ini menyimpulkan bahwa agresi verbal dalam *e-sports* bukan hanya bentuk komunikasi kompetitif, tetapi juga strategi psikologis yang mempengaruhi dinamika pertandingan dan persepsi publik terhadap profesionalitas pemain.

Kata Kunci: Agresi Verbal, *E-sports*, Taunting, *Trash talk*, MPL Indonesia

Abstract− This study aims to analyze the forms of verbal aggression used by players of Team Liquid Indonesia during the Mobile Legends Player League (MPL) Indonesia Season 14 tournament. Verbal aggression in *e-sports* has increasingly emerged as a competitive communication strategy, particularly through taunting and *trash talk* delivered during after-match *interview* sessions. This research employs a qualitative approach using Krippendorff's content analysis method to identify the patterns, intensity, and contextual meaning of verbal aggression across five selected matches during the regular season. The analysis refers to Infante & Wigley's (1986) seven categories of verbal aggression: *character attacks*, *competence attacks*, *insults*, *maledictions*, *teasing*, *ridicule*, and *profanity*. Findings reveal a total of 57 verbal aggression utterances, dominated by *competence attacks* (19 instances) and *ridicule* (16 instances). Verbal aggression functions as a tool for establishing psychological dominance, lowering opponents' self-esteem, and boosting internal team morale. The study concludes that verbal aggression in *e-sports* is not merely a form of competitive expression but also a psychological strategy that shapes match dynamics and influences public perceptions of player professionalism.

Keywords: Verbal Agression, *E-sports*, Taunting, *Trash talk*, MPL Indonesia

1. PENDAHULUAN

Perkembangan industri *e-sports* di Indonesia menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam satu dekade terakhir. Mobile Legends: Bang Bang (MLBB) menjadi salah satu cabang *e-sports* paling populer dengan ekosistem kompetitif yang berkembang pesat melalui turnamen resmi seperti Mobile Legends Professional League (MPL) Indonesia **[1][2]**. MPL tidak hanya menjadi wadah kompetisi tingkat tinggi, tetapi juga ruang bagi para pemain untuk menampilkan kemampuan mekanik, strategi tim, serta gaya komunikasi yang menjadi bagian dari identitas kompetitif mereka **[3]**. Dalam lingkungan kompetitif seperti ini, agresivitas verbal sering muncul sebagai bentuk ekspresi diri, strategi psikologis, maupun budaya permainan yang terus berkembang.

Agresivitas verbal merupakan bentuk komunikasi agresif yang disampaikan melalui kata-kata dengan tujuan menyerang psikologis orang lain**[4]**. Agresivitas verbal dapat berfungsi untuk merusak citra, karakter, maupun kompetensi seseorang melalui kategori seperti *character attacks, competence attacks, insults, maledictions, teasing, ridicule,* dan *profanity* **[5]**. Dalam konteks *e-sports*, agresi verbal kerap muncul melalui *trash talk*, taunting, atau pernyataan provokatif yang disampaikan baik selama pertandingan, sesi *interview after match*, maupun interaksi antar pemain. Praktik ini semakin dianggap wajar dan bagian dari hiburan kompetitif, meski tidak jarang memicu kontroversi di antara publik.

Meskipun kajian mengenai agresivitas verbal dan *trash talk* dalam *e-sports* telah dilakukan sebelumnya, sebagian besar penelitian masih berfokus dan menempatkan agresi verbal sebagai perilaku negatif yang muncul secara spontan akibat emosi kompetitif. Belum ada yang mengkaji secara spesifik bagaimana agresi verbal dibentuk, dikontrol, dan disesuaikan dengan konteks budaya serta regulasi liga khsusunya di Indonesia.

Penelitian terdahulu mengenai komunikasi agresif dalam *e-sports* telah mengalami perkembangan signifikan. Ditemukan bahwa *trash talk* tidak hanya muncul dalam bentuk verbal, tetapi juga dalam gestur non-verbal, aksi in *game* seperti *teabagging*, serta interaksi yang berasal dari komunitas, termasuk penonton dan *caster*. Studi ini mengungkap bahwa *trash talk* dipahami sebagai bentuk *instrumental aggression*, yaitu agresi yang digunakan sebagai strategi kompetitif yang dapat diterima secara sosial untuk membangun dominasi psikologis, meningkatkan kepercayaan diri, dan memengaruhi atmosfer pertandingan **[6]**.

Temuan ini menunjukkan bahwa *trash talk* merupakan bagian dari budaya kompetitif *e-sports* modern dan memiliki fungsi strategis bagi pemain **[7]**. Meskipun demikian, hingga saat ini belum ada penelitian yang mengkaji

This is an open access article under the CC–BY-SA license

Terakreditasi SINTA 5 SK :72/E/KPT/2024
Submitted: **19/10/2025**; Accepted: **29/10/2026**; Published: **16/01/2026**

JURNAL MEDIA INFORMATIKA [JUMIN]
Volume 7 Nomor 1 Februari 2026, Page 86-96
ISSN 2808-005X (media online)
Available Online at http://ejournal.sisfokomtek.org/index.php/jumin

fenomena agresivitas verbal dalam konteks Mobile Legends Professional League (MPL) Indonesia, khususnya yang terjadi dalam sesi *after match interview* antar pemain. Oleh karena itu, penelitian ini hadir untuk mengisi celah tersebut dengan mengkaji bentuk dan kategori agresi verbal yang dilakukan pemain Tim Liquid Indonesia pada MPL *Season* 14 **[8]**.

Kemunculan Tim Liquid Indonesia (Liquid Id) pada MPL *Season* 14 membawa dinamika baru dalam budaya komunikasi pemain **[9]**. Dibandingkan dengan tim-tim lain pada MPL *Season* 14, hanya pemain Tim Liquid id yang memiliki karakter ekspresif, terutama dalam sesi *after match interview*. Mereka kerap kali melontarkan pernyataan yang bernada provokatif berupa kalimat merendahkan, sindiran dan tantangan terbuka kepada lawan. Hal ini membentuk identitas baru Liquid Id sebagai tim yang memanfaatkan agresivitas verbal sebagai bagian dari strategi komunikasi kompetitif mereka **[10]**.

Penelitian yang sudah ada mengenai komunikasi di *e-sports* umumnya berfokus pada *cyberbullying, toxic behavior,* atau *emotional expression* dalam *game online* **[11]**. Namun, penelitian yang secara khusus mengkaji agresivitas verbal dalam konteks turnamen profesional khususnya MPL Indonesia masih sangat terbatas. Sebagian besar studi cenderung mengulas perilaku pemain di ruang digital seperti *in-game chat* atau media sosial, bukan pada komunikasi formal yang ditampilkan kepada publik melalui wawancara resmi setelah pertandingan. Padahal, *interview after match* merupakan ruang penting yang menunjukkan bagaimana pemain mengemas persona kompetitif mereka secara publik dan strategis.

Oleh sebab itu penelitian ini menghadirkan *gap* baru yaitu meskipun agresi verbal sering muncul dalam MPL Indonesia namun belum ada penelitian yang secara mendalam menganalisis bentuk dan fungsi agresivitas verbal pemain MPL melalui kategori agresi verbal menurut Infante & Wigley **[5]**. Di sisi lain, Tim Liquid Indonesia *Season* 14 menjadi objek yang relevan karena menunjukkan intensitas agresi verbal yang cukup menonjol dibandingkan tim lain selama musim kompetisi tersebut. Penelitian ini kemudian bertujuan untuk mengidentifikasi dan menganalisis bentuk-bentuk agresivitas verbal yang dilakukan para pemain Liquid ID dalam turnamen MPL *Season* 14. Fokus penelitian mencakup: (1) mengidentifikasi bentuk agresivitas verbal pemain Tim Liquid Indonesia pada MPL Season 14; (2) memetakan kategori agresi verbal yang dominan berdasarkan model Infante & Wigley **[5]**; dan (3) konteks serta makna di balik agresi verbal tersebut dalam membentuk dominasi kompetitif pada ranah *e-sports* profesional.

Dengan menggunakan pendekatan kualitatif dan metode analisis isi Krippendorff **[12]**, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi empiris terhadap kajian komunikasi kompetitif dalam *e-sports*. Penelitian ini memiliki kontribusi praktis bagi industri *e-sports*, terutama dalam memahami bagaimana komunikasi verbal dapat membentuk mentalitas tim, meningkatkan performa, dan mempengaruhi persepsi publik terhadap profesionalitas pemain. Analisis ini diharapkan dapat menjadi rujukan bagi organisasi *e-sports*, pelatih, dan pemain untuk lebih memahami peran strategis komunikasi verbal dalam kompetisi. Lebih luas lagi, penelitian ini juga memberikan gambaran mengenai bagaimana budaya kompetitif di industri *e-sports* Indonesia berkembang melalui dinamika komunikasi antar pemain.

2. METODOLOGI PENELITIAN

2.1 Jenis dan Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode analisis (*content analysis*) model Krippendorf **[12], [13]**. Model ini digunakan karena mampu memeriksa pesan komunikasi secara sistematis dan mendalam dengan mempertimbangkan konteks, tujuan, dan makna di balik pesan yang dikaji**[13]**. Dalam penelitian ini, analisis isi berfungsi untuk memetakan ujaran-ujaran agresif yang diucapkan pemain Liquid Indonesia ke dalam tujuh kategori agresi verbal menurut Infante dan Wigley yaitu *character attacks*, *competence attacks*, *insults*, *maledictions*, *teasing*, *ridicule*, dan *profanity* **[5]**. Analisis isi menurut Krippendorff juga memungkinkan peneliti mempelajari fenomena komunikasi melalui rekaman publik seperti siaran pertandingan dan sesi *after match interview*. Hal ini relevan karena seluruh data verbal yang dianalisis merupakan konten yang dipublikasikan secara resmi oleh MPL Indonesia.

2.2 Sumber dan Jenis Data

Data penelitian ini terdiri dari data primer**[14]** yaitu berupa rekaman video *interview after match* Tim Liquid Indonesia selama MPL Indonesia *Season* 14 pada babak *Regular Season* **[15]** . Pertandingan yang dipilih sebagai objek penelitian adalah lima pertandingan yang dianggap menampilkan intensitas agresi verbal tinggi, berikut transkrip *interview after match* dari kelima pertandingan tersebut:

a. Liquid Id vs Rebellion (18 Agustus 2024)

Tabel 1. Data Wawancara Pertandingan Menghadapi Tim Rebellion

Menit	Dialog	Player	Jenis Agresi Verbal
24.40	"Menyesal taunting soalnya tim kecil"	AeronnShikii	*Ridicule & Competence attacks*
25.10	"*Game* dua tadi sudah ga mood karena *game* peertama *easy*	AeronnShikii	*Competence attacks*

This is an open access article under the CC–BY-SA license

Terakreditasi SINTA 5 SK :72/E/KPT/2024
Submitted: 19/10/2025; Accepted: 29/10/2026; Published: 16/01/2026

JURNAL MEDIA INFORMATIKA [JUMIN]
Volume 7 Nomor 1 Februari 2026, Page 86-96
ISSN 2808-005X (media online)
Available Online at http://ejournal.sisfokomtek.org/index.php/jumin

	banget"		
26.00	"Enggak, soalnya kan *gold lanernya* buangan tim"	AeronnShikii	*Character attacks & Insults*
28.46	"Mikir gimana caranya biar cepat kelar, soalnya udah malam banget"	AeronnShikii	*Competence attacks*
29.22	"Lek jangan bantai aku lek ya, jago kali kau sekarang"	AeronnShikii	*Teasing*
29.40	"Sebenarnya pengin bilang semua tim biru itu gampang. Tapi kita sekarang tim biru, jadi udah ga bisa"	Aran	*Competence attacks & Ridicule*

b. Liquid Id vs Fnatic Onic (15 September 2024)

Tabel 2. Data Wawancara Pertandingan Menghadapi Tim Fnatic Onic

Menit	Dialog	Player	Jenis Agresi Verbal
25.00	"Ya itu kuncinya sabar sabar sabar!"	Faviannn	*Teasing*
25.19	"Ga ada soalnya sudah pasti menang"	Faviannn	*Competence attacks*
25.35	"Bentar tadi Bude bilang apa *gold*-nya kalah enggak kok 2 *game* menang *lane* lagi hahaha"	AeronnShikii	*Ridicule*
26.46	"Ya terbukti emang jago beneran gak kayak yang sebelah ngomong doang"	AeronnShikii	*Character attacks*
27.32	"Sebenarnya gua *player* barunya di MPL doang kalau masalah nama mah udah ada dari dulu cuman kehalang umur doang makanya gak bisa naik MPL"	AeronnShikii	*Competence attacks*
29.05	"Onic itu walaupun kalah dia beruntung sih Bude. Karena leg 1 gua ga main, kalau gua main 2-0 dua kali dong"	Aran	*Competence attacks & Ridicule*
30.20	"RRQ 2-0 Saya yakin itu benar 100% karena karena jago semua mereka King Skylar & Idok"	AeronnShikii	*Teasing & Ridicule*
31.00	"Tadi kita siapin duel Assasin cuman kayaknya mereka takut sama Faviannn jadi di ban begitu"	Yehezkiel	*Competence attacks*

c. Liquid Id vs Bigetron (20 September 2024)

Tabel 3. Data Wawancara Pertandingan Menghadapi Tim Bigetron

Menit	Dialog	Player	Jenis Agresi Verbal
30.37	"Semua *Exp Laner* di MPL Id S14 biasa saja. Mungkin tugas *Exp Laner* saat ini hanya memikirkan bagaimana cara mengalahkan saya."	Aran	Competence *attacks & Ridicule*
30.48	"Sepertinya dia ke *trigger* deh Bude jadinya nendang-nendang gua terus."	Aran	*Teasing*
33.44	"Gak tahu sih yang penting yang solo *kill* saja. Yang solo *kill* solo *kill* aja yee."	Faviannn	*Ridicule*
33.58	"Gak sedih dong kan *playoff* emang seperti (nada menyindir tim-tim yang tidak lolos babak *playoff*)."	AeronnShikii	*Maledictions & Ridicule*
35.20	"Tidak tahu soalnya, setiap *match* diriku itu mau solo *kill* jungler lawan aja. Udah banyak yang di-solo *kill*, udah banyak yang masuk *list*."	Faviannn	*Competence attacks*
37.50	"Eh gua nggak mau terlalu menggoreng sih, soalnya gua udah pernah ngerasain kalah di *playoff* juga kan. Cuman gua berharap nanti Evos bisa ngasih *game* yang terbaik lah, walaupun nggak bakalan."	AeronnShikii	*Competence attacks & Ridicule*
38.30	"Nggak pengin lawan siapa-siapa sih, soalnya udah bukan saingan gua juga. Jadi teman aja. kalau saingan di MLBB takutnya mereka nggak sanggup."	AeronnShikii	*Character attacks & Competence attacks*
39.12	"*Good game*. Seru, soalnya nggak boring, nggak kayak lawan tim-tim bawah itu."	AeronnShikii	*Insults & Teasing*

d. Liquid Id vs Evos (23 September 2024)

Tabel 4. Data Wawancara Pertandingan Menghadapi Tim Evos

Menit	Dialog	Player	Jenis Agresi Verbal

This is an open access article under the CC–BY-SA license

Terakreditasi SINTA 5 SK :72/E/KPT/2024
Submitted: 19/10/2025; Accepted: 29/10/2026; Published: 16/01/2026

JURNAL MEDIA INFORMATIKA [JUMIN]
Volume 7 Nomor 1 Februari 2026, Page 86-96
ISSN 2808-005X (media online)
Available Online at http://ejournal.sisfokomtek.org/index.php/jumin

27.13	"Gua bahagia lah, soalnya mereka nurutin kata-kata gua, ngasih *game* yang baik. Bagus, keren sih mereka main udah *nothing to lose*. Gua respect. Tapi gua nggak *respect* sama fans-fansnya, berisik banget sampai kedengaran. Tapi gua ngerti sih Bude, kayak aduh idola acu nggak lolos *playoff*. Tapi nggak apa-apa dah."	AeronnShikii	Character Atatck & *Teasing*
27.58	"Ya fokus aja, kayak yang Nino bilang: fokus fokus fokus, sabar."	AeronnShikii	*Teasing*
30.29	"Evos tuh agak aneh sih, Bude. Mereka tim biru tapi adanya di zona merah."	Aran	*Teasing* & *Ridicule*
30.46	"Tapi percuma sih aku ngomong taunting di sini, soalnya mereka di goa mana kedengaran."	Aran	*Insults*
32.22	"Anavel jago dia, tapi jagoan aku."	Faviannn	*Competence attacks*
35.03	"Enggak sih sebenarnya, ngantuk gua."	AeronnShikii	*Competence attacks* & *Ridicule*
35.50	"Sudah kenyang makan Kairi."	Faviannn	*Teasing*

e. Liquid Id vs Alter Ego (29 September 2024)

Tabel 5. Data Wawancara Pertandingan Menghadapi Tim Alter Ego

Menit	Dialog	Player	Jenis Agresi Verbal
26.09	"Gua kasih mereka menang satu *game*, terus kita bantai 2-3. Jadi ini ngasih menang satu *game*, gua kasih senang satu *game*. Karena isinya bocah-bocah *star syndrom* semua di situ."	AeronnShikii	Character Atatck & *Competence attacks*
26.40	"Emang bisa mereka ngalahin gua? Ga bisa. Selagi Nino masih di *exp*, gak bakal bisa ngalahin gua."	AeronnShikii	*Insults* & *Competence attacks*
26.53	"Gua pengen Nino di *gold lane* terus ketemu gua, terus dia frustasi, pensi, udah *bye*.."	AeronnShikii	*Maledictions* & *Ridicule*
31.00	"Ngga Bude, sebenarnya kita ngambil Gatot tuh gara-gara mereka cuman main pakai otot doang."	AeronnShikii	*Ridicule*
31.08	"Pakai otak dong. Makanya dikasih chip susah itu, bingung. "Aduh, bingung banget saya."	AeronnShikii	*Competence attacks* & *Ridicule*
31.41	"Gak lah Bude, tadi muka Nino udah mau menangis bude kasihan."	Aran	*Teasing* & *Ridicule*
31.46	"Kalian ingin gak lolos sendiri, atau saya yang bikin kalian tidak lolos lagi?."	Aran	*Teasing*
33.08	"Karena sekarang kan lawannya aku. Dia kena mental kali"	Faviannn	*Competence attacks* & *Ridicule*
33.24	"Susah, Jago soalnya. Tapi tetap aja jagoan aku"	Faviannn	*Competence attacks*

Pemilihan lima pertandingan ini didasari oleh pertandingan yang menampilkan interaksi verbal paling banyak antara pemain dan lawan melalui media Youtube MPL Indonesia. Jenis data yang dikumpulkan berupa transkrip ujaran pemain yang diambil secara langsung dari rekaman video, mencakup kalimat provokatif, ejekan, sindiran, hingga pernyataan yang mengarah pada bentuk agresi verbal.

2.3 Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan melalui beberapa tahap:

a. Observasi Dokumentasi Video, yakni menonton seluruh rekaman pertandingan dan wawancara pasca pertandingan Liquid ID selama babak *regular season* MPL Id *Season* 14.
b. Transkripsi Ujaran, yaitu menyalin setiap ucapan pemain yang mengandung unsur agresi verbal.
c. Kategorisasi, yakni mengelompokkan ujaran berdasarkan kata kunci, frasa, dan konteks.

Teknik ini memastikan bahwa setiap data dianalisis secara sistematis, akurat, dan sesuai standar analisis isi kualitatif **[16]**.

2.4 Teknik Analisis Data

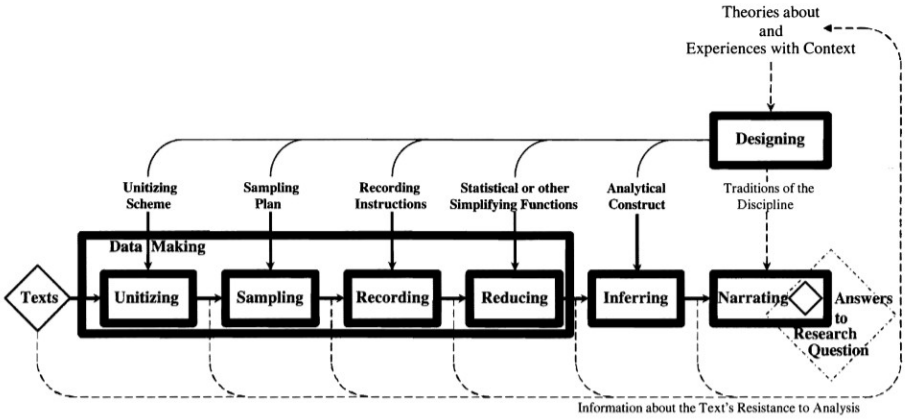
Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan prosedur analisis isi menurut Krippendorff, yang membagi proses analisis ke dalam enam tahapan **[12]**. Prosedur ini digunakan karena mampu mengorganisasi data komunikasi secara

This is an open access article under the CC–BY-SA license

Terakreditasi SINTA 5 SK :72/E/KPT/2024
Submitted: 19/10/2025; Accepted: 29/10/2026; Published: 16/01/2026

JURNAL MEDIA INFORMATIKA [JUMIN]
Volume 7 Nomor 1 Februari 2026, Page 86-96
ISSN 2808-005X (media online)
Available Online at http://ejournal.sisfokomtek.org/index.php/jumin

sistematis sehingga peneliti dapat mengidentifikasi pola, makna, dan kecenderungan agresivitas verbal secara mendalam. Adapun tahapan analisis adalah sebagai berikut:



Gambar 1. Teknik Analisis Data Krippendorff

a. *Unitizing*
Tahap pertama adalah menentukan unit data yang akan dianalisis. *Unitizing* bertujuan mengidentifikasi jenis data yang menjadi fokus utama. Dalam penelitian ini, unit data berupa rekaman pertandingan Tim Liquid Indonesia pada MPL Season 14 yang dipublikasikan melalui kanal YouTube MPL Indonesia selama babak *Regular Season*. Data tersebut dipilih karena memuat interaksi verbal pemain, khususnya pada sesi *after match interview*.

b. *Sampling*
Tahap ini bertujuan memilih data yang paling relevan dengan fokus penelitian. Peneliti memilih rekaman pertandingan Liquid Indonesia yang menunjukkan indikasi kuat adanya agresivitas verbal. Lima pertandingan dipilih berdasarkan intensitas komunikasi provokatif yang ditampilkan pemain.

c. *Recording* atau *Coding*
Pada tahap ini peneliti mulai mencatat seluruh data yang relevan dan melakukan pengkodean (*coding*). Semua ujaran pemain yang mengandung unsur agresivitas verbal ditranskrip, kemudian diklasifikasikan ke dalam tujuh kategori agresi verbal menurut Infante & Wigley (1986), yaitu: *character attacks*, *competence attacks*, *insults*, *maledictions*, *teasing*, *ridicule*, dan *profanity*.

d. *Reducing*
Reducing merupakan proses penyederhanaan data agar data yang dianalisis hanya mencakup informasi yang relevan. Pada tahap ini peneliti mereduksi data hasil *coding* dan menyeleksi hanya pola-pola agresi verbal yang signifikan. Hasil reduksi kemudian disusun dalam bentuk tabel frekuensi dan grafik intensitas untuk memudahkan proses interpretasi.

e. *Infering*
Pada tahap *infering*, peneliti menarik makna dan kesimpulan awal dari data yang telah direduksi. Hasil analisis kemudian dihubungkan dengan teori agresi verbal Infante & Wigley untuk melihat bagaimana bentuk agresi verbal yang ditampilkan pemain Liquid Indonesia. Peneliti juga menafsirkan konteks kemunculan agresi verbal, motifnya, serta relevansinya dengan budaya kompetitif MPL Indonesia.

f. *Narrating*
Tahap terakhir adalah menyajikan hasil temuan dalam bentuk narasi yang terstruktur. Pada tahap ini peneliti menggabungkan seluruh hasil reduksi, pola agresi verbal, dan interpretasi teoritis ke dalam sajian penjelasan yang komprehensif. Narasi akhir memuat gambaran bentuk agresivitas verbal, kategori dominan, pemain dengan intensitas tertinggi, serta hubungan temuan dengan konsep agresi verbal.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menganalisis bentuk serta intensitas agresivitas verbal yang ditampilkan oleh pemain Tim Liquid Indonesia selama pelaksanaan Mobile Legends Professional League (MPL) Indonesia *Season* 14. Data diperoleh dari lima pertandingan Tim Liquid ID pada babak *Regular Season* dengan fokus pada sesi *after match interview* yang disiarkan secara publik. Berdasarkan hasil analisis isi menggunakan klasifikasi agresi verbal Infante & Wigley (1986) **[5]**, ditemukan bahwa hampir seluruh kategori agresi verbal muncul dalam konteks wawancara tersebut, kecuali kategori *profanity*. Temuan ini mengindikasikan bahwa agresivitas verbal dalam *e-sports* profesional, khususnya MPL Indonesia, tidak muncul secara acak atau impulsif, melainkan bersifat terkontrol, terstruktur, dan disesuaikan dengan norma profesionalisme serta regulasi kompetisi.

Ketiadaan kategori *profanity* menunjukkan adanya kesadaran pemain terhadap ruang publik media dan pengawasan institusional dari pihak penyelenggara liga. Dengan demikian, agresivitas verbal yang muncul lebih banyak

This is an open access article under the CC–BY-SA license

Terakreditasi SINTA 5 SK :72/E/KPT/2024
Submitted: 19/10/2025; Accepted: 29/10/2026; Published: 16/01/2026

JURNAL MEDIA INFORMATIKA [JUMIN]
Volume 7 Nomor 1 Februari 2026, Page 86-96
ISSN 2808-005X (media online)
Available Online at http://ejournal.sisfokomtek.org/index.php/jumin

diekspresikan melalui bentuk-bentuk yang relatif aman secara etis, namun tetap efektif dalam menciptakan tekanan psikologis terhadap lawan. Analisis hasil penelitian ini dibagi ke dalam dua aspek utama, yaitu: (1) bentuk-bentuk agresi verbal yang digunakan pemain Tim Liquid ID, serta (2) intensitas agresivitas verbal

3.1 Bentuk-Bentuk Agresi Vebal

a. *Competence attacks*
Competence attacks merupakan bentuk agresi verbal yang paling dominan dalam penelitian ini. Kategori ini berfokus pada upaya merendahkan kemampuan, kualitas permainan, serta kapasitas strategis lawan sebagai tim profesional. Ujaran yang termasuk dalam kategori ini umumnya berupa kritik terhadap mekanik permainan lawan, kualitas drafting, pengambilan keputusan, serta ketidakmampuan lawan mengimbangi tempo permainan Tim Liquid ID.
Dominasi competence attacks menunjukkan bahwa agresivitas verbal dalam e-sports profesional lebih diarahkan pada aspek performa dan kompetensi, bukan pada serangan personal. Bentuk agresi ini relatif aman karena tidak melanggar batas etika secara langsung, namun tetap memiliki dampak psikologis yang signifikan. Dengan menegaskan kelemahan lawan secara terbuka, pemain Liquid ID secara simbolik membangun narasi superioritas tim dan memperkuat citra sebagai tim yang memiliki kontrol permainan dan kecerdasan strategis lebih tinggi.

b. *Teasing*
Kategori *teasing* muncul sebagai bentuk agresi verbal yang bersifat lebih halus dan bernuansa humor. *Teasing* biasanya disampaikan dalam bentuk candaan provokatif atau sindiran ringan terhadap lawan, terutama ketika pemain diminta memberikan prediksi pertandingan atau tanggapan atas performa tim lain. Dalam konteks MPL Indonesia, teasing memiliki fungsi ganda, yaitu sebagai alat tekanan psikologis sekaligus sebagai sarana hiburan bagi penonton. Keberadaan teasing memperlihatkan bahwa agresi verbal dalam e-sports tidak selalu bermakna negatif. Sebaliknya, bentuk ini justru berkontribusi pada pembentukan persona pemain dan meningkatkan daya tarik tontonan. Pemain seperti AeronnShikii yang memiliki gaya komunikasi ekspresif memanfaatkan *teasing* untuk membangun identitas publik sebagai pemain yang percaya diri dan berani.

c. *Ridicule*
Ridicule merupakan bentuk agresi verbal berupa olokan atau ejekan yang bertujuan mempermalukan lawan. Dalam penelitian ini, *ridicule* sering muncul dalam bentuk komentar terhadap kesalahan *in-game* lawan, seperti blunder mekanik, kesalahan rotasi, atau keputusan strategi yang dianggap tidak rasional. Dibandingkan teasing, ridicule memiliki nada yang lebih tajam dan eksplisit dalam menegaskan kegagalan lawan.
Fungsi utama *ridicule* adalah memberikan tekanan psikologis dengan cara mengekspos kelemahan lawan di hadapan publik. Dalam konteks *e-sports* yang disiarkan secara luas, *ridicule* tidak hanya berdampak pada pemain lawan, tetapi juga memengaruhi persepsi audiens terhadap kualitas dan kredibilitas tim yang diejek. Dengan demikian, *ridicule* menjadi alat dominasi yang efektif dalam membentuk hierarki kekuatan antar tim.

d. *Insults*
Kategori *insults* muncul dalam intensitas yang lebih rendah dibandingkan *competence attacks* dan *ridicule*. *Insults* biasanya berupa hinaan singkat atau komentar negatif yang disampaikan secara langsung kepada lawan. Bentuk agresi ini cenderung muncul secara spontan, terutama ketika pemain merasa berada dalam posisi unggul secara signifikan.
Rendahnya intensitas insults menunjukkan bahwa pemain Tim Liquid ID cenderung berhati-hati dalam menggunakan bentuk agresi verbal yang berpotensi dianggap melampaui batas etika kompetitif. Hal ini menunjukkan adanya kontrol diri dan kesadaran profesional yang kuat dalam komunikasi publik.

e. *Character attacks*
Character attacks merupakan serangan verbal yang menargetkan aspek kepribadian atau sikap lawan. Dalam penelitian ini, bentuk ini muncul dalam konteks terbatas dan umumnya diarahkan pada sikap bermain lawan, seperti mental yang dianggap lemah atau gaya bermain yang terlalu pasif. Minimnya kategori ini menunjukkan bahwa pemain MPL cenderung menghindari serangan terhadap identitas personal lawan karena berisiko menimbulkan kontroversi.

f. *Maledictions* dan *Profanity*
Maledictions muncul dalam intensitas sangat rendah dan berupa ucapan yang mengandung harapan buruk terhadap lawan. Sementara itu, kategori *profanity* tidak ditemukan sama sekali. Ketiadaan *profanity* mempertegas bahwa agresivitas verbal di MPL Indonesia berada dalam kerangka regulasi yang ketat, di mana penggunaan bahasa kasar dilarang secara eksplisit.

3.2 Agresivitas Verbal Berdasarkan *Player*

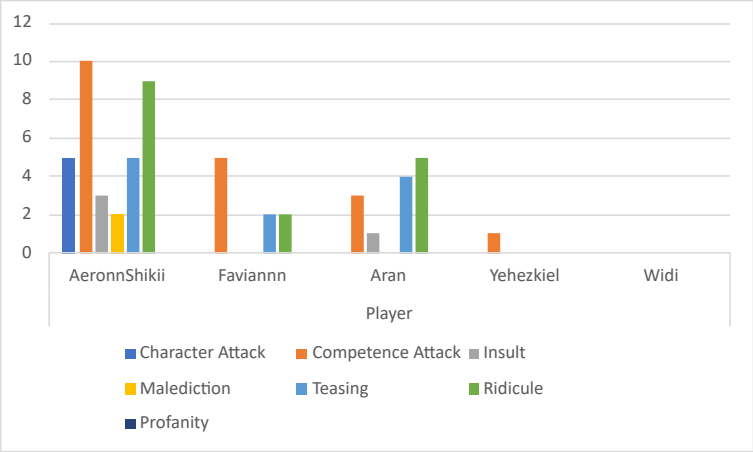
Tabel 6. Intensitas Aresivitas Verbal Berdasarkan *Player*

This is an open access article under the CC–BY-SA license

Terakreditasi SINTA 5 SK :72/E/KPT/2024
Submitted: 19/10/2025; Accepted: 29/10/2026; Published: 16/01/2026

JURNAL MEDIA INFORMATIKA [JUMIN]
Volume 7 Nomor 1 Februari 2026, Page 86-96
ISSN 2808-005X (media online)
Available Online at http://ejournal.sisfokomtek.org/index.php/jumin

Jenis Agresi Verbal	*Player*					
	AeronnShikii	Faviann n	Aran	Yehezkie l	Widi	Total
Character attacks	5	0	0	0	0	**5**
Competence attacks	10	5	3	1	0	**19**
Insults	3	0	1	0	0	**4**
Maledictions	2	0	0	0	0	**2**
Teasing	5	2	4	0	0	**11**
Ridicule	9	2	5	0	0	**16**
Profanity	0	0	0	0	0	**0**
Total	**34**	**9**	**13**	**1**	**0**	**57**



Gambar 2. Grafik Intensitas Agresivitas Verbal Berdasarkan *Player*

Analisis intensitas agresivitas verbal berdasarkan pemain memperlihatkan adanya perbedaan yang signifikan dalam kontribusi setiap anggota Tim Liquid Indonesia terhadap munculnya bentuk-bentuk agresi verbal selama MPL Season 14. Perbedaan ini tidak hanya menggambarkan karakter komunikasi masing-masing pemain, tetapi juga menunjukkan fungsi peran mereka dalam dinamika psikologis tim selama pertandingan berlangsung. Pemain dengan intensitas agresi tertinggi adalah AeronnShikii, dengan total 34 temuan dari berbagai kategori agresi verbal. Dominasi Aeronn terlihat pada kategori *competence attacks* (10 temuan), *ridicule* (9 temuan), *character attacks* (5 temuan), dan *teasing* (5 temuan). Pola ini menunjukkan bahwa Aeronn tidak hanya aktif secara verbal, tetapi juga berperan sebagai vocal leader dalam tim. Ia menempati posisi psikologis penting sebagai penggerak komunikasi kompetitif yang bertujuan meningkatkan moral tim dan menekan mental lawan.

Selanjutnya, pemain lain yang menunjukkan intensitas agresi cukup tinggi adalah Aran, dengan total 13 temuan. Aran banyak menggunakan kategori *ridicule* (5 temuan) dan *teasing* (4 temuan), yang menunjukkan pendekatan komunikasi kompetitif yang lebih ringan dan bernuansa humor agresif. Hal ini sejalan dengan karakteristik *banter* atau ejekan ringan yang sering digunakan dalam *e-sports* sebagai bentuk pembentukan kepercayaan diri dan kontrol emosi. Meski tidak seintens Aeronn, kontribusi Aran tetap signifikan dalam menciptakan atmosfer kompetitif dan meningkatkan kepercayaan diri tim.

Di posisi ketiga terdapat Faviannn dengan total 9 temuan, didominasi oleh *competence attacks* (5 temuan). Hal ini menunjukkan bahwa Faviannn menggunakan bentuk agresi yang lebih langsung terkait kemampuan dan performa lawan. Bentuk agresi ini cenderung muncul pada momen ketika tim berhasil melakukan outplay atau memenangkan situasi penting dalam pertandingan. Pola ini mengindikasikan bahwa agresivitas verbal Faviannn lebih bersifat situasional dan muncul sebagai respons terhadap dinamika permainan, bukan sebagai gaya komunikasi utama.

Berbeda dengan pemain-pemain sebelumnya, Yehezkiel hanya menunjukkan 1 temuan agresivitas verbal, sedangkan Widi tidak menunjukkan adanya agresi verbal sama sekali. Rendahnya intensitas agresi dari dua pemain ini dapat dipahami melalui beberapa kemungkinan yaitu peran *gameplay* mereka yang tidak mengharuskan komunikasi verbal agresif, karakter pribadi yang lebih mengedepankan komunikasi yang tenang dan fokus atau bahkan strategi internal tim yang membagi peran komunikasi kompetitif hanya kepada pemain tertentu. Temuan ini memperkuat pandangan bahwa agresi verbal dalam tim tidak dilakukan secara merata oleh semua pemain, melainkan menjadi bagian dari peran psikologis yang hanya dijalankan oleh pemain tertentu, terutama mereka yang memiliki kepribadian dominan atau posisi strategis dalam tim.

This is an open access article under the CC–BY-SA license

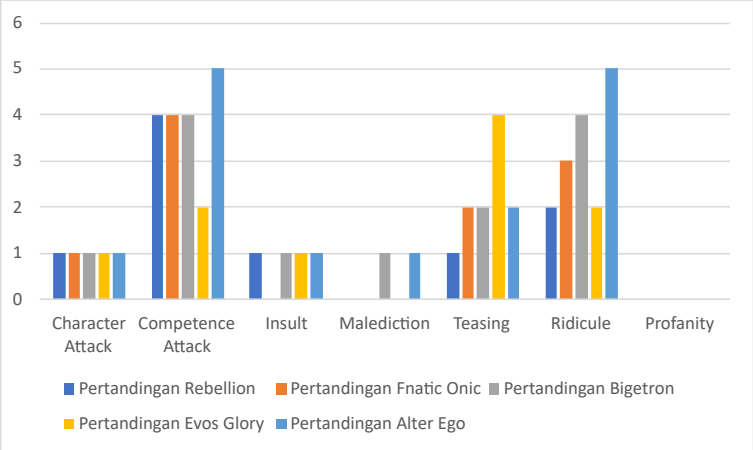
Submitted: **19/10/2025**; Accepted: **29/10/2026**; Published: **16/01/2026**

JURNAL MEDIA INFORMATIKA [JUMIN]
Volume 7 Nomor 1 Februari 2026, Page 86-96
ISSN 2808-005X (media online)
Available Online at http://ejournal.sisfokomtek.org/index.php/jumin

3.3 Agresivitas Verbal Berdasarkan Pertandingan

Tabel 7. Intensitas Aresivitas Verbal Berdasarkan Pertandingan

Jenis Agresi Verbal	Pertandingan					
	Rebellion	Fnatic Onic	Bigetron	Evos Glory	Alter Ego	Total
Character attacks	1	1	1	1	1	**5**
Competence attacks	4	4	4	2	5	**19**
Insults	1	0	1	1	1	**4**
Maledictions	0	0	1	0	1	**2**
Teasing	1	2	2	4	2	**11**
Ridicule	2	3	4	2	5	**16**
Profanity	0	0	0	0	0	**0**
Total	**9**	**10**	**13**	**10**	**15**	**57**



Gambar 3. Grafik Intensitas Agresivitas Verbal Berdasarkan Pertandingan

Analisis berdasarkan pertandingan menunjukkan adanya pola yang cukup konsisten antara tingkat rivalitas, tingkat kepentingan pertandingan, dan intensitas agresivitas verbal. Data menunjukkan bahwa pertandingan melawan Alter Ego menjadi pertandingan dengan agresivitas verbal tertinggi, yaitu 15 temuan, disusul Bigetron (13), Fnatic Onic (10), Evos Glory (10), dan Rebellion (9). Pola ini tidak hanya menunjukkan perbedaan kuantitas agresi, tetapi juga mengungkap konteks kompetitif yang melatarbelakanginya.

a. Pertandingan melawan Alter Ego menjadi momentum dengan agresivitas verbal paling tinggi dengan 15 kali ujaran agresif. Dominasi kategori *ridicule* (5 temuan) dan *competence attacks* (5 temuan) menunjukkan bahwa pemain Liquid ID menggunakan strategi serangan verbal yang bersifat instrumental untuk menegaskan dominasi strategis, merespons tekanan kompetitif dan memperkuat moral tim dalam pertandingan intens.

   Alter Ego dikenal sebagai salah satu tim yang memiliki rivalitas tinggi terhadap Tim Liquid Ide sejak beberapa *season* di MPL Indonesia sehingga pertandingan ini memiliki nilai kompetitif yang lebih besar. Hal ini berpengaruh terhadap gaya komunikasi Liquid ID yang tampil lebih agresif.

b. Rebellion menjadi pertandingan dengan agresi verbal paling rendah dengan hanya ada 9 ujaran agresif. Hal ini dikarenakan Rebellion bukanlah tim kuat di season 14 sehingga pertandingan cenderung berjalan lebih aman dan Tim Liquid jarang mendapatkan tekanan berat saat melawan mereka.

c. Meski intensitas terendah, tetap muncul competence attacks (4) dan ridicule (2), menunjukkan bahwa agresi verbal tetap hadir sebagai bagian dari gaya komunikasi bertanding, bahkan ketika tensinya rendah. Dengan kata lain, agresi verbal adalah identitas komunikasi tim, bukan sekadar respons terhadap tekanan lawan.

d. Competence attacks dan ridicule merupakan kategori yang paling sering muncul dengan berupa ejekan terhadap performa kemampuan lawan. Kedua kategori ini mencerminkan bentuk agresi yang paling aman dan paling efektif dalam e-sports profesional. Karena tidak menyerang aspek personal, tidak melanggar etika dan memiliki dampak psikologis yang besar. Konsistensi dua kategori ini memberi gambaran bahwa gaya komunikasi Liquid ID berfokus pada tekanan performa, bukan penghinaan pribadi.

   Ketiadaan profanity (kata-kata kasar vulgar) di seluruh pertandingan menunjukkan bahwa Tim Liquid menjaga profesionalisme sebagai pro player. Player memahami adanya etika dalam berbicara didepan publik untuk menjaga

This is an open access article under the CC–BY-SA license

Submitted: **19/10/2025**; Accepted: **29/10/2026**; Published: **16/01/2026**

JURNAL MEDIA INFORMATIKA [JUMIN]
Volume 7 Nomor 1 Februari 2026, Page 86-96
ISSN 2808-005X (media online)
Available Online at http://ejournal.sisfokomtek.org/index.php/jumin

reputasi tim selain itu tidak adanya kategori progfanity juga diakibatkan adanya regulasi yang kuat dari pihak MPL terhadap pelanggaran etika.

Berdasarkan analisis mendalam terhadap seluruh pertandingan yang melibatkan Tim Liquid Indonesia pada MPL *Season* 14, dapat dipahami bahwa intensitas agresivitas verbal pemain berkaitan erat dengan konteks kompetitif dan tingkat rivalitas lawan. Pertandingan yang memiliki tekanan dan bobot kompetitif lebih tinggi seperti saat menghadapi Alter Ego dan Bigetron menunjukkan jumlah agresi verbal yang jauh lebih besar dibandingkan pertandingan melawan Rebellion atau Fnatic Onic. Hal ini menunjukkan bahwa semakin tinggi rivalitas dan tingkat ancaman performa dari lawan, semakin besar pula kecenderungan pemain Liquid ID untuk menggunakan agresi verbal sebagai strategi komunikasi dalam pertandingan.

Temuan ini sejalan dengan penelitian terdahulu **[6]** yang menyatakan bahwa pola *trash talk* dalam *e-sports* modern cenderung bersifat kompetitif dan strategis. Artinya, agresi verbal tidak hanya menjadi bagian dari budaya kompetitif, tetapi juga menjadi teknik komunikasi yang digunakan untuk memperkuat keunggulan mental dan menciptakan momentum dalam pertandingan. Secara keseluruhan, agresivitas verbal yang ditunjukkan oleh pemain Tim Liquid Indonesia dalam setiap pertandingan tidak hanya memperlihatkan karakter komunikasi kompetitif, tetapi juga menggambarkan pola adaptasi strategis dalam menghadapi tekanan kompetitif yang berbeda-beda. Agresi verbal menjadi perangkat dominasi psikologis yang digunakan secara sadar untuk memengaruhi ritme pertandingan dan interaksi antar pemain, sekaligus mempertegas identitas tim dalam ranah *e-sports* profesional.

Dengan demikian, analisis berdasarkan pemain mengungkap bahwa dinamika agresivitas verbal Tim Liquid Indonesia dibentuk oleh pemain-pemain kunci yang memiliki kecenderungan komunikasi kompetitif yang kuat. Sementara sebagian pemain lebih pasif secara verbal, sebagian lainnya mengambil peran penting dalam mengelola atmosfer psikologis di dalam pertandingan. Hal ini menciptakan keseimbangan antara fokus strategis dan tekanan mental, yang pada akhirnya menjadi ciri khas komunikasi tim secara keseluruhan.

Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa agresivitas verbal yang ditampilkan pemain Tim Liquid Indonesia memiliki karakter yang berbeda dibandingkan agresivitas dalam olahraga tradisional, khususnya cabang olahraga kontak fisik seperti tinju. Penelitian Dvikaryani dan Jannah (2020) **[17]** menemukan bahwa agresivitas atlet tinju lebih banyak dipengaruhi oleh regulasi emosi dan sering kali termanifestasi dalam bentuk agresi fisik dan verbal yang berisiko melanggar aturan pertandingan apabila tidak terkontrol. Berbeda dengan konteks tersebut, agresivitas verbal dalam *e-sports* profesional seperti MPL Indonesia cenderung bersifat simbolik, strategis, dan berada dalam batas regulasi media serta etika liga, sehingga jarang berkembang menjadi bentuk agresi yang destruktif.

Jika dibandingkan dengan studi *trash talk* pada kompetisi internasional *e-sports*, pola yang ditemukan dalam penelitian ini menunjukkan kesamaan, terutama pada dominasi kategori *competence attacks* dan *ridicule* yang menargetkan performa lawan, bukan aspek personal. Hal ini memperkuat argumen bahwa *trash talk* dalam *e-sports* profesional dijalankan secara terkontrol dan mengikuti aturan serta norma kompetisi, di mana agresivitas verbal berfungsi sebagai alat dominasi psikologis yang terkontrol dan diterima secara kultural. Dengan demikian, agresivitas verbal Tim Liquid Indonesia tidak dapat disamakan dengan agresivitas dalam olahraga fisik tradisional, melainkan harus dipahami sebagai bentuk komunikasi kompetitif modern yang beroperasi dalam batasan profesionalisme, regulasi liga, dan ekspektasi hiburan penonton.

4. KESIMPULAN

Bagdasarian hasil penelitian mengenai perilaku agresi verbal pemain Tim Liquid ID dalam Turnamen MPL Indonesia Season 14, dapat disimpulkan bahwa agresi verbal yang muncul dalam sesi *after match interview* bukan sekadar luapan emosi spontan, melainkan strategi komunikasi yang terencana untuk membangun citra, menunjukkan kepercayaan diri, dan menegaskan dominasi tim. Bentuk agresi verbal yang paling menonjol adalah *competence attacks* dan *ridicule*, masing-masing muncul sebanyak 19 dan 16 kali. Kedua bentuk ini mencerminkan upaya menegaskan superioritas tim melalui pernyataan yang merendahkan kemampuan lawan, baik dari aspek strategi, mekanik permainan, maupun kecerdasan taktis.

Selain itu, kategori *teasing* yang muncul sebanyak 11 kali menunjukkan bahwa agresi verbal dalam *e-sports* juga memiliki fungsi hiburan publik dan tidak selalu bersifat negatif. Bentuk lain seperti *character attacks* (5 kali), *insults* (4 kali), dan *maledictions* (2 kali) muncul dalam intensitas lebih rendah, namun tetap memberikan kontribusi terhadap pembentukan citra dominasi sosial terhadap tim lawan. Adapun bentuk *profanity* tidak ditemukan karena adanya regulasi MPL yang melarang penggunaan bahasa kasar. Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menguatkan relevansi teori agresi verbal Infante & Wigley dalam konteks komunikasi kompetitif *e-sports*. Hampir seluruh kategorinya muncul dan beradaptasi dengan budaya digital serta dinamika kompetitif MPL, sehingga agresi verbal berfungsi sebagai strategi komunikasi yang memperkuat identitas dan posisi kompetitif Tim Liquid Id.

UCAPAN TERIMAKASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada seluruh pihak yang telah memberikan dukungan dan kontribusi dalam penyusunan penelitian ini. Ucapan terima kasih disampaikan kepada dosen pembimbing Bapak Harry Isra Muhammad yang telah memberikan arahan, masukan, serta bimbingan akademik selama proses penelitian hingga penulisan artikel ini.

This is an open access article under the CC–BY-SA license

Terakreditasi SINTA 5 SK :72/E/KPT/2024
Submitted: 19/10/2025; Accepted: 29/10/2026; Published: 16/01/2026

Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada seluruh pihak yang secara tidak langsung membantu, baik melalui dukungan moral, diskusi ilmiah, maupun penyediaan referensi yang relevan. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi akademik dalam kajian komunikasi, khususnya terkait agresi verbal dan komunikasi kompetitif dalam ranah *e-sports* profesional, serta menjadi rujukan bagi penelitian selanjutnya yang mengkaji fenomena serupa.

REFERENCES

[1] Escharts, "MPL Indonesia Season 14 / Statistics." Diakses: 2 Januari 2026. [Daring]. Tersedia pada: https://escharts.com/tournaments/mobile-legends/mpl-indonesia-season-14-mobile-legends

[2] Birma Roberto Turnip dan Alexandra Hukom, "Pengaruh Perkembangan Industri Esports Terhadap Pertumbuhan Ekonomi Indonesia," *CEMERLANG : Jurnal Manajemen dan Ekonomi Bisnis*, vol. 3, no. 2, hlm. 131–139, Apr 2023, doi: 10.55606/cemerlang.v3i2.1127.

[3] F. A. Armilani, Sugiyanto, F. F. Ekawati, dan S. Riyadi, "Analisis perkembangan olahraga e-sport di Provinsi Jawa Tengah," *Prosiding Konferensi Pengabdian Masyarakat*, vol. 1, hlm. 71–83, 2023, Diakses: 2 Januari 2026. [Daring]. Tersedia pada: http://www.pub.borneorec.com/index.php/pkpm/article/view/99

[4] C. Eka, L. Nur, Y. Sari, dan H. Prasetya, "Analisis Fenomena Trash Talking Pada Game Online Mobile Legends," vol. 13, no. 2, 2022, doi: 10.31506/JRK.V12i2.17028.

[5] D. A. Infante dan C. J. Wigley, "Verbal aggressiveness: An interpersonal model and measure," *Commun Monogr*, vol. 53, no. 1, hlm. 61–69, 1986, doi: 10.1080/03637758609376126.

[6] S. V. Irwin, A. Naweed, dan M. Lastella, "The mind games have already started: An in-depth examination of trash talking in counter-strike: Global offensive esports using practice theory," *Journal of Gaming and Virtual Worlds*, vol. 13, no. 2, hlm. 173–194, Jun 2021, doi: 10.1386/JGVW_00035_1.

[7] I. Ikhwanudin, "Perilaku Trash-Talking Para Pemain Game Online Mobile Legends Dalam Perspektif Islam (Studi Kasus Mahasiswa KPI Angkatan 2020 di UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto," UIN PROF. K.H. SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO, 2020. Diakses: 2 Januari 2026. [Daring]. Tersedia pada: repository.uinsaizu.ac.id

[8] S. P. Hendratno, L. Candradinata, dan J. Anderson, "Analysis of the Effect of Electronic Sports (E-Sports) Management on the Implementation of the Franchise League," dalam *E3S Web of Conferences*, EDP Sciences, Sep 2023. doi: 10.1051/e3sconf/202342601106.

[9] James. (2024) Fudge, "Tim Liquid Acquires STUN.GG." Diakses: 2 Januari 2026. [Daring]. Tersedia pada: The Esports Advocate (https://esportsadvocate.net/2024/05/team-liquid-acquires-stun-gg/)

[10] Sulton Solihin, "Analisis Perilaku Trash-Talk Dalam Komunikasi Virtual Pada Game Online Mobile Legends," *Jurnal Ilmu Komunikasi Dan Sosial Politik*, vol. 2, no. 2, hlm. 146–160, Okt 2024, doi: 10.62379/jiksp.v2i2.1658.

[11] A. S. N. Putri, Y. Rahmawati, dan P. P. Ariyanto, "Bagaimana Gamers Berperilaku Trash-Talk?," *Jurnal Kajian Keislaman Multi-Perspektif*, vol. Vol 2, No. 1, Des 2021, doi: https://doi.org/10.22515/literasi.v2i1.4415.

[12] K. Krippendorff, *Content analysis : an introduction to its methodology*. Sage Publications, 2018. Diakses: 2 Januari 2026. [Daring]. Tersedia pada: https://lccn.loc.gov/2017050739

[13] I. T. Asfar, "Analisis naratif, analisis kontan dan analisis semiotik (Penelitian Kualitatif)," 2019. Diakses: 2 Januari 2026. [Daring]. Tersedia pada: researchgate.net

[14] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*, 19 ed. Bandung: ALFABETA, 2013.

[15] MPL Indonesia, "MPL ID S14 Game Video Regular Season." Diakses: 2 Januari 2026. [Daring]. Tersedia pada: https://youtube.com/playlist?list=PL_e-4nGIMBU0J2BLFm8mFgGcRGnZrqS_f&si=ZMy7f2P7zVXbODXY

[16] N. Nilamsari, "Memahami Studi Dokumen Dalam Penelitian Kualitatif," 2014. [Daring]. Tersedia pada: http://fisip.untirta.ac.id/teguh/?p=16/

[17] N. K. S. H. Dvikaryani dan M. Jannah, "Hubungan antara Regulasi Emosi dengan Agresivitas Atlet Tinju Batalyon Artileri Pertahanan Udara Sedang 8," 2020. doi: https://doi.org/10.26740/cjpp.v7i3.34318.

This is an open access article under the CC–BY-SA license

Terakreditasi SINTA 5 SK :72/E/KPT/2024
Submitted: **19/10/2025**; Accepted: **29/10/2026**; Published: **16/01/2026**