**PENGARUH TRASH TALK GAME ONLINE TERHADAP PEMBENTUKAN KONSEP DIRI REMAJA DI SMK NEGERI 1 MODOINDING**

Risky A. Abdulrahim, Meity D. Himpong, Yuriewati Pasoreh

Program Studi Ilmu Komunikasi

Universitas Sam Ratulangi Manado, Jl. Kampus Bahu, 95115, Indonesia

Email:riskyabdulrahim085@student.unsrat.ac.id

ABSTRAK

**Komunikasi sangat diperlukan dalam segala bidang kehidupan tidak terkecuali juga saat memainkan *Game online* ditambah dengan pesatnya perkembangan teknologi internet dan *smartphone* membuat komunikasi yang terjalin saat memainkan *Game online* semakin mudah untuk ditemukan. Masalah yang diangkat dalam penelitian ini Mengenai T*rash Talk* serta perannya dalam membentuk konsep diri remaja, *Trash talk* singkat bisa dijelaskan sebagai perilaku *Bully* dengan menggunakan bahasa verbal yang disampaikan Saat memainkan *Game* *Online.* Remaja yang masih dalam masa peralihan cenderung mudah terpengaruh dengan apa yang dia lihat. Adapun tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh *Trash talk Game online* Terhadap pembentukan konsep diri remaja di SMK Negeri 1 Modoinding. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif korelasional dengan teknik pengumpulan data menggunakan kuesioner. Berdasarkan hasil analisis data yang dilakukan, uji koefisien korelasi menunjukan terdapat hubungan yang rendah yaitu sebesar 13% antara Variabel *Trash Talk* terhadap pembentukan konsep diri remaja di SMK Negeri 1 Modoinding sisanya sebanyak 87% dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini. Menurut hasil perhitungan analisis regresi sederhana terdapat pengaruh antara variabel X terhadap variabel Y dengan nilai 24,194 dan nilai koefisien regresi sebesari 0,26 di mana setiap kenaikan 1% nilai *Trash Talk* mendorong pembentukan konsep diri remaja sebesar 0,26.**

**Kata Kunci: Trash Talk, Game Online, Konsep Diri**

*ABSTRACT*

*Communication is indispensable in all areas of life, including when playing online games coupled with the rapid development of the internet and smartphone technology, making the communication that exists when playing online games easier to find. The problem raised in this study Regarding Trash Talk and its role in shaping adolescent self-concept, short Trash talk can be explained as Bullying behavior by using verbal language conveyed when playing online games. Teenagers who are still in transition tend to be easily influenced by what they see. The purpose of this study was to determine the effect of online game Trash talk on the formation of adolescent self-concept at SMK Negeri 1 Modoinding. This study uses correlational quantitative methods with data collection techniques using questionnaires. Based on the results of data analysis carried out, the correlation coefficient test showed that there was a low relationship, namely 13% between the Trash Talk variable and the formation of adolescent self-concept in SMK Negeri 1 Modoinding, the remaining 87% influenced by other variables not examined in this study. According to the results of simple regression analysis calculations, there is an influence between variable X on variable Y with a value of 24,194 and a regression coefficient value of 0.26 where every 1% increase in the value of Trash Talk encourages the formation of adolescent self-concepts by 0.26.*

*Keywords: Trash Talk, Online Game, Self Concept*

**PENDAHULUAN**

E

volusi teknologi mendorong berkembangnya segala bidang salah satunya bidang komunikasi, kehadiran *gadget* juga turut mendukung berkembangnya bidang komunikasi dan informasi. Kehadiran *gadget* yang dilengkapi dengan koneksi internet memudahkan dalam penyampaian arus informasi dan komunikasi, keunggulan yang ditawarkan juga sangat beragam dari cepatnya pengiriman dan penerimaan pesan sampai pada biaya yang jauh lebih murah dan hampir dapat di jangkau oleh segala kalangan masyarakat dunia. Keunggulan lain yang dapat dirasakan ialah bagaimana komunikasi yang dapat dijalin tidak memiliki batasan sehingga orang yang berada pada area geografis yang berbeda pun dapat saling berkomunikasi secara langsung tanpa harus menunggu waktu yang lama seperti halnya saat berkomunikasi dengan metode surat menyurat. Salah satu industri yang banyak diminati oleh remaja pada saat ini ialah industri *Game online* di mana pemain yang memainkan permainan itu dapat memainkan *Game* Tersebut secara bersama-sama, pada saat yang bersamaan tanpa harus berada pada tempat yang sama. Pemain tersebut juga dapat berkomunikasi dalam *Game* tersebut lewat fitur *voice chat* Ataupun lewat kolom *chat* yang disediakan oleh *Developer* *Game Online* Tersebut. Selain dampak positif yang dapat dirasakan dengan berkembangnya industri *Game Online* Tersebut Banyak juga dampak negatif yang ditimbulkan oleh perkembangan *Game Online* ini, Di mana rata-rata *Game online* ini tidak membatasi Umur pemain yang dapat mengakses Permainan Tersebut. Jenis Komunikasi Yang Terjadi saat pemain memainkan *Game Online* Adalah CMC (*Computer mediated communication)* atau komunikasi yang terjalin melalui media komputer, dimana dampak negatif yang dapat disebabkan oleh CMC ini antara lain *disinhibitation, deindividuasi, dan polarization.* Salah satu perilaku negatif yang sangat sering ditemukan saat sedang memainkan *Game Online* Adalah *Trash talk, Trash talk* secara singkat dapat dijelaskan sebagai perilaku *Bully* menggunakan bahasa verbal yang terjadi saat pemain memainkan *Game Online.* Hal ini tentunya sangat tidak baik Apabila Terjadi pada Remaja Yang pada dasarnya Remaja cenderung meniru apa yang mereka lihat pada media. Hal Ini didukung oleh Teori sosial Kognitif atau teori pembelajaran sosial yang ditokohi oleh albert bandura, Di mana teori ini menjelaskan bahwa media merupakan salah satu agen sosialisasi yang utama di samping keluarga atau bahkan teman dekat. Teori ini juga menjelaskan bahwa manusia cenderung meniru apa yang mereka lihat pada media. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah, Apakah Ada pengaruh *Trash Talk Game Online* Terhadap Pembentukan Konsep Diri Remaja di SMK Negeri 1 Modoinding. Berdasarkan uraian latar belakang diatas maka diuraikan rumusan masalah dengan hipotesis sebagai berikut:

H0: Tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara *Trash-Talk* terhadap pembentukan konsep diri remaja di SMK Negeri 1 Modoinding.

Ha: Terdapat pengaruh yang signifikan antara *Trash-talk* terhadap pembentukan konsep diri remaja di SMK Negeri 1 Modoinding.

**METODE PENELITIAN**

J

enis Penelitian; Metode penelitian ini menggunakan metode korelasional dengan pendekatan kuantitatif, pertimbangan menggunakan metode ini digunakan untuk mengukur hubungan di antara variabel. Untuk metode pengumpulan data digunakan metode survei, metode survei adalah metode yang menarik sampel dari populasi dan mengumpulkan data menggunakan kuesioner. Penelitian korelasional adalah jenis penelitian yang melibatkan pengumpulan data untuk melihat apakah ada hubungan dan, jika demikian, seberapa kuat antara dua atau lebih variabel. (Siswanto dan Suyanto, 2018: 17). Lokasi penelitian dilaksanakan pada SMK Negeri 1 modoinding, Kecamatan Modoinding, Kabupaten Minahasa Selatan, Provinsi Sulawesi Utara. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan penyebaran kuesioner penelitian, Kuesioner yang akan dibuat peneliti berisi beberapa pertanyaan terkait dengan tujuan penelitian yang akan didistribusikan kepada responden yang telah ditentukan. Populasi adalah keseluruhan dari objek penelitian. Dalam penelitian ini, populasi yang digunakan adalah Siswa kelas 12 SMK Negeri 1 Modoinding yang berjumlah 102 siswa. Teknik yang digunakan yaitu teknik pengambilan acak sederhana (*Simple Random Sampling*), peneliti menggunakan teknik sampling berdasarkan rumus Slovin untuk menentukan jumlah sampel dan jumlah sampel yang didapatkan sebanyak 50 responden. Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu kuesioner yang merupakan metode pengumpulan data yang melibatkan pertukaran beberapa pertanyaan dengan responden. Peneliti mengirim kuesioner melalui Google Form yang berisi beberapa pertanyaan yang setiap pertanyaan memiliki lima jawaban, nilai variabel yang diteliti diukur dengan menggunakan instrumen penelitian maka jumlah instrumen penelitian adalah lima. Skala yang digunakan dalam penelitian ini adalah skala Likert, yaitu skala yang digunakan untuk menilai sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau kelompok tentang fenomena sosial yang terjadi. Variabel yang akan diukur diuraikan menjadi indikator variabel menggunakan skala Likert, yang kemudian dibuat sebagai titik referensi untuk mengatur unsur instrument menjadi pernyataan positif maupun negatif. Metode analisis regresi digunakan untuk menganalisis data dalam penelitian ini. Karena didasarkan pada hubungan fungsional atau hubungan kausal (kausal) variabel bebas (X) dengan variabel terikat, analisis regresi diterapkan (Y). Pengujian asumsi regresi diklasifikasikan menjadi dua kelas yaitu asumsi dasar dan asumsi klasik (Gani dan Amalia, 2015). Pengujian normalitas data, tes linearitas data, uji validitas data, dan uji keandalan data semuanya adalah asumsi dasar. Karena hanya satu variabel yang bebas dan satu variabel terikat dalam penelitian ini, model regresi yang akan digunakan adalah model regresi dasar. Akibatnya, sementara asumsi klasik dapat diabaikan dalam analisis regresi sederhana, asumsi dasar masih harus diuji sebagai suatu kondisi. Model regresi yang menggambarkan hubungan fungsional antara dua variabel dikenal sebagai model regresi dasar. Variabel pertama (Y) adalah variabel terikat, sedangkan yang kedua (X) adalah variabel yang tidak terikat. Analisis regresi linier sederhana ini bertujuan untuk menguji bagaimana satu variabel bebas mempengaruhi variabel terikat.

**HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

P

enelitian pengaruh *Trash talk Game Online* Terhadap Pembentukan Konsep Diri Remaja di SMK Negeri 1 Modoinding Memiliki hasil penelitian sebagaimana yang telah dibuktikan oleh data yang dikumpulkan melalui kuesioner yaitu terdapat pengaruh yang signifikan Dari *Trash Talk* Terhadap pembentukan Konsep Diri Remaja. Hasil Uji validitas data menyatakan bahwa nilai signifikansi yang diperoleh valid atau cocok untuk digunakan sebagai bahan penelitian. Melalui uji reliabilitas, data yang dihasilkan adalah reliabel. Instrumen yang diuji dinyatakan dapat diandalkan karena hasil yang diperoleh oleh kedua variabel lebih besar dari 0,361. Hasil Uji reliabilitas variabel *Trash Talk* memperoleh nilai 0.813 dan variabel konsep diri 0.698. dilanjutkan melalui analisis regresi sederhana untuk menguji pengaruh saru variabel bebas pada variabel terikat. Menurut hasil perhitungan analisis regresi sederhana terdapat pengaruh antara variabel *Trash Talk* (X) dengan pembentukan konsep Diri Remaja di SMK Negeri 1 Modoinding (Y), dengan nilai *Trash Talk* 24,194 dan nilai koefisien regresi X sebesar 0,26. Menurut penelitian setiap penelitian 1% nilai *Trash Talk* mendorong pembentukan Konsep Diri Remaja di SMK Negeri 1 Modoinding sebesar 0,26. Uji koefisien korelasi juga mengungkapkan bahwa terdapat hubungan yang rendah Antara Variabel *Trash Talk* Terhadap Pembentukan Konsep Diri Remaja di SMK Negeri 1 Modoinding, nilai koefisien Determinasi menunjukan pengaruh variabel bebas (*Trash Talk)* Terhadap variabel terikat (Konsep Diri) sebesar 13% sedangkan sisanya 87% dipengaruhi oleh variabel lainnya yang tidak diteliti dalam penelitian ini. Nilai signifikansi yang dicapai dalam pengujian hipotesis menunjukan bahwa Ha diterima dan Ho ditolak dibuktikan dengan nilai *thitung* lebih besar dari *ttabel*. Diketahui bahwa nilai *thitung* yaitu 2,777 lebih besar dari nilai *ttabel* 1,677. Berdasarkan hasil penelitian ini mengungkapkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara *Trash Talk Game Online* Terhadap pembentukan Konsep Diri Remaja di SMK Negeri 1 Modoinding.

**KESIMPULAN DAN SARAN**

D

ari Hasil penelitian yang ada menunjukan terdapat pengaruh yang signifikan antara *Trash Talk Game Online* Terhadap Pembentukan Konsep Diri Remaja di SMK Negeri 1 Modoinding. Lewat hasil Uji t dapat disimpulkan bahwa Ho Ditolak Dan Ha Diterima. Dalam penelitian ini, menurut hasil yang ditemukan hubungan antara variabel bebas (*Trash Talk)* dan variabel terikat (Konsep diri) menunjukan hubungan yang “rendah”. Hasil f uji juga menunjukan adanya hubungan yang fungsional dan linear antara *Trash Talk* Terhadap pembentukan Konsep diri remaja di SMK Negeri 1 Modoinding. Disarankan untuk pembaca agar berhati hati dan teliti dalam menanggapi interaksi yang terjadi didalam *Game Online* agar pembaca dapat mendapatkan dampak positif.

**DAFTAR PUSTAKA**

Agustiani, Hendriati. 2006. *Psikologi Perkembangan Pendekatan Ekologi Kaitannya Dengan Konsep Diri Dan Penyesuaian Diri Pada Remaja*. Bandung: PT. Refika Aditama.

Bagdikian, Ben.H., 2004, *The New Media Monopoly*, Boston: Beacon Press

Berger, Charles R, Roloff, Michael E., dan Ewoldsen, David R.Roskos, 2014 . *Handbook Ilmu Komunikasi*. Bandung: Nusa Media.

Conmy, Oliver b. 2008. *Trash Talk in a Competitive Setting: Impact on Self-Efficacy, Affect, and Performance*. USA : Florida State University.

Dr. H. Syamsu Yusuf LN., M.Pd 2009*. Psikologi Perkembangan Anak & Remaja*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya

Ghufron M. Nur, Rini Risnawati S. 2010 . *Teori-teori Psikologi* . Yogyakarta : Ar Ruz Media

Gunarsa, S. D. 2006. *Dari Anak Sampai Usia Lanjut*, Cetakan 1; Jakarta: Gunung Mulia

Hendriati Agustiani. 2006. *Psikologi Perkembangan: Pendekatan Ekologi Kaitannya dengan Konsep Diri dan Penyesuaian Diri pada Remaja*. Bandung: PT Refika Aditama.

Hertz, Marci F.; and David-Ferdon, Corinne 2008. *Electronic Media and Youth Violence: A CDC Issue Brief for Educators and Caregivers*. Atlanta (GA): Centers for Disease Control.

Hutagalung, Inge, 2018. *Teori-teori Komunikasi dalam pengaruh psikologi.* Kembangan: PT Indeks

Kwak, blackburn. 2014. *STFU NOOB!: predicting crowdsourced decisions on toxic behavior in online games.*

Littlejohn, Stephen W & Karen A. Foss.2009. *Teori Komunikasi, edisi 9.* Jakarta: Salemba Humanika

Mulyana, Deddy. 2013. *Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya

Mulyana, Deddy. 2003*, Prinsip – prinsip dasar komunikasi*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya

Ritandiyono dan Retnaningsih. 2006. Seri Diktat Kuliah, *Aktualisasi Diri*. Jakarta: Universitas Gunadarma Press.

Sobur, Alex. 2003. *Psikologi Umum*. Bandung: CV. Pustaka Setia

Sugiyono. 2016. *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D.* Bandung: Alfabeta, cv

Willard, N. (2007). *Cyber bullying and cyberthreats: Responding to the challenge of online social cruelty, threats, and distress. Journal Champaign, IL, Research Press*

Wiryanto.2006, *Pengantar Ilmu Komunikasi, Grasindo*, Jakarta: Grasindo

Wong, Donna L. 2012. *Buku Ajar Keperawatan Pediatrik Wong* (6 ed.). Jakarta: EGC

Wood, Andrew F and Smith, Matthew J, 2005, *Online Communication*, New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates Publishers