

Variasi Bahasa dan Style Shifting pada Trash Talking dalam Live Streaming YouTube Top Global Miya: Kajian Sociolinguistik

Language Variation and Style Shifting in Trash Talking during Top Global Miya's YouTube Live Streaming: A Sociolinguistic Study

Eiykel Suranta Siboro¹, Mara Untung Ritonga²

^{1,2}Universitas Negeri Medan

*Correspondence e-mail: ¹eiykelsurantasiboro@gmail.com, ²marautung@unimed.ac.id

<p>Article History</p> <p>Published: 20 Mei 2026</p> <p>Keywords language variation, trash talking, sociolinguistics, style shifting, online game, live streaming</p> <p>Kata Kunci variasi bahasa, trash talking, sociolinguistik, style shifting, game online, live streaming</p> <p>Page 1307-1314</p>	<p>Abstract</p> <p>This study examines language variation and style shifting in trash talking during the YouTube live streaming of Top Global Miya, a Mobile Legends channel run by the streamer Pascol. The study is motivated by the fact that trash talking in online games is not merely a form of verbal aggression but also reflects language variation, community identity, emotional expression, and digital communication dynamics. This research aims to identify the forms of trash-talking language variation and to analyze style shifting based on speech situations in online game live streaming. The study employs a descriptive qualitative approach using observation, note-taking, and selective transcription of three live-streaming videos entitled "Mabar 50K Cek Kodam 25K" on the Top Global Miya YouTube channel from June 1 to June 4, 2025. The main corpus consists of 69 utterances. The coding of language variation is non-exclusive because one utterance may contain more than one linguistic feature; therefore, the total frequency of category occurrences is 82, consisting of vulgar language with 55 occurrences (67.07%), slang with 20 occurrences (24.39%), and colloquial language with 7 occurrences (8.54%). The study also identifies 18 style-shifting data, including 12 shifts from colloquial to vulgar language, 5 shifts from slang to vulgar language, and 1 shift from vulgar to colloquial language. The findings indicate that game pressure, frustration, player conflict, humor, and audience orientation influence the streamer's language choices. This study contributes to digital sociolinguistics by demonstrating that trash talking should not be viewed solely as deviant language, but also as a sociolinguistic practice that reflects spontaneity, gamer identity, and communicative strategies in competitive digital culture.</p> <p>Abstrak</p> <p>Penelitian ini membahas variasi bahasa dan style shifting pada trash talking dalam live streaming YouTube Top Global Miya, yaitu kanal streamer Mobile Legends Pascol. Penelitian dilakukan karena trash talking dalam game online tidak hanya menunjukkan perilaku verbal agresif, tetapi juga merepresentasikan variasi bahasa, identitas komunitas, ekspresi emosi, dan dinamika komunikasi digital. Tujuan penelitian ini adalah mengidentifikasi bentuk variasi bahasa trash talking serta menganalisis pergeseran gaya bahasa berdasarkan situasi tutur dalam live streaming game online. Penelitian menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan teknik observasi, simak-catat, dan transkripsi selektif terhadap tiga video live streaming berjudul "Mabar 50K Cek Kodam 25K" pada kanal YouTube Top Global Miya dalam rentang 1-4 Juni 2025. Data utama penelitian berjumlah 69 tuturan. Klasifikasi variasi bahasa dilakukan secara non-eksklusif karena satu tuturan dapat memuat lebih dari satu ciri variasi bahasa; karena itu, total frekuensi kemunculan kategori berjumlah 82, terdiri atas bahasa vulgar 55 kemunculan (67,07%), slang 20 kemunculan (24,39%), dan kolokial 7 kemunculan (8,54%). Selain itu, ditemukan 18 data style shifting, meliputi kolokial ke vulgar 12 data, slang ke vulgar 5 data, dan vulgar ke kolokial 1 data. Temuan menunjukkan bahwa tekanan permainan, frustrasi, konflik antarpemain, humor, dan orientasi pada audiens memengaruhi pilihan bahasa streamer. Penelitian ini berkontribusi pada kajian sociolinguistik digital dengan menunjukkan bahwa trash talking tidak dapat dipahami hanya sebagai penyimpangan bahasa, tetapi juga sebagai praktik sosial-linguistik yang mencerminkan spontanitas, identitas gamer, dan strategi komunikasi dalam budaya digital kompetitif.</p> <p>© 2026 The Author(s). BASTRA: Bahasa dan Sastra by Halu Oleo University</p>
---	---



PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital dan internet telah mengubah pola komunikasi masyarakat, termasuk dalam ruang hiburan dan permainan daring. Game online tidak lagi hanya dipahami sebagai sarana hiburan individual, tetapi juga sebagai ruang sosial virtual yang memungkinkan pemain berinteraksi, berkolaborasi, dan berkonflik melalui fitur komunikasi digital. Adiningtiyas (2017) menjelaskan bahwa game online berkaitan dengan aktivitas bermain yang terhubung melalui jaringan internet dan berpotensi memengaruhi perilaku penggunanya. Dalam konteks ini, permainan daring membentuk komunitas bahasa yang memiliki norma, istilah, gaya tutur, dan pola interaksi tersendiri.

Perubahan tersebut semakin kuat karena kehadiran platform media digital seperti YouTube. Baskoro (2009) menjelaskan bahwa YouTube merupakan situs berbagi video yang memungkinkan pengguna mencari, menonton, mengunggah, dan menyebarkan video secara luas. Dalam perkembangan budaya digital, YouTube tidak hanya menjadi tempat distribusi video, tetapi juga menjadi ruang pertunjukan komunikasi real-time melalui live streaming. August dan Paramita (2022) menunjukkan bahwa streamer game online menggunakan platform streaming untuk menyiarkan permainan, membangun interaksi, dan menciptakan nilai hiburan bagi audiens. Dengan demikian, tuturan streamer dalam live streaming menjadi data linguistik yang penting karena diproduksi secara spontan, publik, dan disaksikan oleh komunitas digital.

Salah satu fenomena kebahasaan yang menonjol dalam live streaming game online adalah trash talking. Conmy, Tenenbaum, Eklund, Roehrig, dan Filho (2013) memandang trash talk sebagai bentuk komunikasi kompetitif yang dapat memengaruhi kondisi afektif dan keyakinan diri lawan atau partisipan. Dalam konteks game online, trash talking umumnya muncul melalui umpatan, ejekan, sindiran, atau komentar provokatif yang diarahkan kepada lawan, rekan satu tim, maupun situasi permainan. Blackburn dan Kwak (2014) juga menunjukkan bahwa perilaku komunikasi negatif dalam game kompetitif dapat berkaitan dengan toxic behavior. Namun, trash talking tidak selalu berfungsi sebagai agresi verbal semata; dalam budaya game, bentuk tuturan ini juga dapat berfungsi sebagai hiburan, ekspresi frustrasi, penanda keakraban kelompok, dan strategi performatif untuk mempertahankan perhatian audiens.

Fenomena trash talking menarik dikaji melalui sociolinguistik karena penggunaan bahasa tidak dapat dilepaskan dari konteks sosial penutur. Chaer dan Agustina (2004) menegaskan bahwa bahasa dalam sociolinguistik dipahami sebagai praktik sosial yang dipengaruhi oleh masyarakat pemakainya. Fishman (1972) menekankan bahwa pilihan bahasa berkaitan dengan siapa yang berbicara, kepada siapa, dalam situasi apa, dan untuk tujuan apa. Dengan kerangka tersebut, trash talking dalam live streaming game online dapat dipahami sebagai praktik tutur yang dipengaruhi oleh tekanan permainan, relasi antarpemain, identitas komunitas gamer, dan kehadiran audiens digital.

Variasi bahasa muncul karena penutur tidak menggunakan bahasa secara seragam dalam semua konteks. Nababan (1993) menyebut variasi bahasa sebagai keragaman pemakaian bahasa yang dipengaruhi faktor sosial. Sumarsono (2007) menambahkan bahwa variasi bahasa berkaitan erat dengan kondisi sosial, lingkungan, dan relasi penutur. Ibrahim (1995) juga menempatkan variasi bahasa dalam hubungan antara bentuk linguistik dan fungsi sosial. Dalam live streaming game online, variasi bahasa dapat tampak melalui penggunaan bahasa vulgar, slang komunitas gamer, serta bentuk kolokial yang dekat dengan bahasa percakapan sehari-hari.

Kerangka penting dalam penelitian ini adalah teori variasi bahasa William Labov, khususnya konsep style shifting. Labov (1972) menunjukkan bahwa penutur dapat mengubah gaya bahasa sesuai konteks sosial dan tingkat perhatian terhadap tuturannya. Dalam model attention to speech, gaya yang lebih santai dan vernakular muncul ketika penutur memberikan perhatian rendah terhadap bentuk ujaran, sedangkan gaya yang lebih formal muncul ketika penutur lebih sadar terhadap cara bertutur. Bell, Sharma, dan Britain (2016) menegaskan bahwa pemikiran Labov menjadi dasar penting dalam memahami hubungan antara variasi bahasa, situasi sosial, dan perubahan gaya tutur. Konsep ini relevan untuk menjelaskan mengapa seorang streamer dapat berpindah dari bahasa kolokial atau slang menuju bahasa vulgar ketika tekanan permainan meningkat.

Objek penelitian ini adalah tuturan Pascol, streamer Mobile Legends yang dikenal melalui kanal YouTube Top Global Miya. Julukan Top Global Miya merujuk pada identitas performatif dalam komunitas Mobile Legends, yakni pemain yang diasosiasikan dengan kemampuan tinggi menggunakan hero Miya. Dalam live streaming, Pascol menampilkan gaya komunikasi spontan,

ekspresif, humoris, dan sering kali mengandung trash talking. Tutarannya memperlihatkan perubahan pilihan bahasa sesuai situasi permainan, misalnya ketika mengalami kekalahan, mengejek lawan, memberi instruksi kepada tim, merespons penonton, atau membangun suasana bercanda.

Kajian terdahulu mengenai variasi bahasa dan trash talking telah dilakukan dalam beberapa konteks. Chinita (2020) meneliti variasi bahasa pengguna Instagram siswa SMA dan menemukan bahwa bahasa nonformal berkaitan dengan identitas sosial serta kedekatan penutur. Islami (2025) mengkaji variasi bahasa dalam tren TikTok dan menunjukkan pengaruh faktor sosial-situasional terhadap pilihan bahasa. Mamentu (2022) membahas variasi bahasa berdasarkan gender, usia, dan status sosial. Pada ranah game online, Ferdyanto (2023) meneliti trash talk pada konten Mobile Legends melalui analisis wacana kritis, sedangkan Pratama dkk. (2024) mengkaji bahasa umpatan pada streamer YouTube game online Mobile Legends. Penelitian-penelitian tersebut memperlihatkan bahwa media digital menjadi ruang penting bagi kemunculan variasi bahasa nonformal.

Meskipun demikian, penelitian terdahulu umumnya belum secara khusus menghubungkan variasi bahasa trash talking dalam live streaming game online dengan mekanisme style shifting Labov. Padahal, live streaming game memiliki karakter komunikasi yang berbeda dari media sosial berbasis unggahan karena berlangsung real-time, kompetitif, spontan, dan disaksikan audiens secara langsung. Celah penelitian ini terletak pada perlunya analisis yang tidak hanya mendata kata kasar atau umpatan, tetapi juga menjelaskan perubahan gaya bahasa berdasarkan tekanan situasi tutur.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini berfokus pada dua pertanyaan: (1) bagaimana bentuk variasi bahasa trash talking yang digunakan oleh Pascol dalam live streaming YouTube Top Global Miya? dan (2) bagaimana bentuk style shifting yang muncul dalam tuturan trash talking tersebut? Tujuan penelitian ini adalah mengidentifikasi bentuk variasi bahasa trash talking dan menganalisis pergeseran gaya bahasa berdasarkan situasi tutur dalam live streaming game online. Penelitian ini diharapkan berkontribusi pada kajian sociolinguistik digital, khususnya pemahaman mengenai hubungan antara bahasa, emosi, identitas komunitas, dan budaya digital kompetitif.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Pendekatan kualitatif dipilih karena penelitian berfokus pada pemahaman mendalam terhadap penggunaan variasi bahasa trash talking dan pergeseran gaya bahasa dalam konteks komunikasi digital. Moleong (2017) menyatakan bahwa penelitian kualitatif bertujuan memahami fenomena berdasarkan konteks alamiah dengan menempatkan peneliti sebagai instrumen utama. Pendekatan deskriptif digunakan untuk menggambarkan bentuk variasi bahasa, konteks situasi tutur, dan pola style shifting secara sistematis.

Objek penelitian ini adalah tuturan trash talking yang diucapkan oleh Pascol dalam live streaming game Mobile Legends pada kanal YouTube Top Global Miya. Subjek penelitian berupa tiga video live streaming berjudul “Mabar 50K Cek Kodam 25K” yang tayang dalam rentang 1-4 Juni 2025. Pemilihan subjek dilakukan secara purposive sampling karena ketiga video tersebut mengandung intensitas trash talking yang tinggi, berlangsung dalam suasana permainan kompetitif, dan relevan dengan fokus penelitian.

Populasi penelitian mencakup seluruh tuturan verbal Pascol dalam live streaming game online pada kanal YouTube Top Global Miya. Sampel penelitian dibatasi pada tuturan yang mengandung unsur trash talking. Berdasarkan observasi dan transkripsi selektif, diperoleh 69 tuturan sebagai data utama. Dalam proses klasifikasi, satu tuturan dimungkinkan memuat lebih dari satu ciri variasi bahasa, misalnya slang dan vulgar dalam satu konstruksi tuturan. Oleh karena itu, sistem pengodean yang digunakan bersifat non-eksklusif: jumlah tuturan unik tetap 69, sedangkan frekuensi kemunculan kategori variasi bahasa berjumlah 82.

Sumber data penelitian terdiri atas data primer dan data sekunder. Data primer diperoleh dari tuturan verbal Pascol dalam tiga video live streaming. Data sekunder diperoleh dari buku, artikel jurnal, skripsi, dan sumber ilmiah lain yang berkaitan dengan sociolinguistik, variasi bahasa, style shifting, trash talking, komunikasi digital, dan game online.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, teknik simak-catat, dan transkripsi selektif. Observasi dilakukan dengan menyimak isi live streaming untuk menemukan tuturan yang

mengandung trash talking. Tuturan yang relevan kemudian dicatat, diberi kode data, dan ditranskripsikan ke dalam bentuk tulisan. Transkripsi bersifat selektif karena penelitian hanya memfokuskan pada bagian tuturan yang memuat variasi bahasa trash talking dan perubahan gaya bahasa.

Instrumen utama penelitian adalah peneliti sendiri sebagai human instrument. Peneliti berperan dalam mengamati, memilih, mentranskripsikan, mengklasifikasikan, dan menafsirkan data. Instrumen pendukung berupa tabel klasifikasi data yang memuat kode data, tuturan, bentuk variasi bahasa, kriteria klasifikasi, ciri linguistik, dan konteks situasi tutur. Tabel instrumen berikut bukan tabel kosong, melainkan format kerja analisis yang dilengkapi contoh pengisian agar prosedur klasifikasi dapat ditelusuri.

Tabel 1. Instrumen Klasifikasi Data

Kode	Tuturan	Bentuk Bahasa	Variasi	Kriteria	Ciri Linguistik/Konteks
A03	“Babilah emang franko anjing, memang gak ada otak kau franko babi.”	Vulgar		Mengandung umpatan dan hinaan langsung	Leksikon kasar “anjing”, “babi”; konteks frustrasi terhadap rekan satu tim
B07	“Dark system kali ini, guys.”	Slang/kolokial		Mengandung istilah komunitas game dan sapaan informal	Istilah “dark system”; konteks keluhan terhadap sistem permainan
C12	“Lu maju dulu, woi, jangan takut.”	Kolokial		Bahasa percakapan santai	Pronomina “lu” dan partikel “woi”; konteks instruksi kepada tim

Teknik analisis data menggunakan analisis isi kualitatif. Fiske (1990) menjelaskan bahwa analisis komunikasi dapat diarahkan untuk memahami makna yang tampak maupun makna yang bekerja secara kultural dalam pesan. Analisis dilakukan melalui empat tahap, yaitu reduksi data, klasifikasi data, interpretasi konteks, dan penarikan kesimpulan. Pada tahap reduksi, tuturan yang tidak berkaitan dengan trash talking disisihkan. Pada tahap klasifikasi, tuturan dikategorikan ke dalam variasi bahasa vulgar, slang, dan kolokial. Pada tahap interpretasi, setiap tuturan dikaitkan dengan konteks situasi, seperti tekanan permainan, frustrasi, konflik, humor, ejekan, instruksi tim, dan interaksi dengan audiens. Selanjutnya, data dianalisis menggunakan teori style shifting Labov untuk melihat perubahan gaya bahasa dari satu kategori ke kategori lain.

Validitas data dijaga melalui triangulasi teori. Hasil analisis dibandingkan dengan teori variasi bahasa Labov, konsep sosiolinguistik Chaer dan Agustina, Sumarsono, Fishman, dan Ibrahim, serta kajian komunikasi digital mengenai trash talking dan toxic behavior. Selain itu, konsistensi pengodean dijaga dengan membedakan secara jelas antara jumlah tuturan unik dan frekuensi kemunculan kategori variasi bahasa.

Pertimbangan etika penelitian juga diperhatikan karena data berasal dari tuturan individu yang dapat dikenali dalam ruang digital publik. Video yang dianalisis merupakan konten terbuka yang dapat diakses publik melalui YouTube. Namun, penelitian ini tetap membatasi penggunaan data pada kepentingan akademik, tidak memuat informasi personal di luar konteks kanal publik, dan tidak bermaksud memberi penilaian moral terhadap individu penutur. Tuturan kasar dikutip seperlunya sebagai data linguistik, bukan sebagai bentuk reproduksi ujaran agresif. Dengan demikian, analisis diarahkan pada fenomena kebahasaan, bukan pada pelabelan personal terhadap streamer.

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

Berdasarkan observasi dan transkripsi selektif terhadap tiga video live streaming, ditemukan 69 tuturan yang mengandung unsur trash talking. Data tersebut memperlihatkan tiga bentuk variasi bahasa, yaitu bahasa vulgar, slang, dan kolokial. Karena satu tuturan dapat memuat lebih dari satu ciri variasi bahasa, klasifikasi dilakukan secara non-eksklusif. Dengan demikian, Tabel 2 menyajikan frekuensi kemunculan kategori variasi bahasa, bukan jumlah tuturan unik. Total frekuensi kemunculan kategori adalah 82.

Tabel 2. Frekuensi Kemunculan Variasi Bahasa Trash Talking

Variasi Bahasa	Frekuensi Kemunculan	Persentase dari 82 Kemunculan	Fungsi Dominan
Vulgar	55	67,07%	Ekspresi emosi, frustrasi, agresi verbal, dominasi
Slang	20	24,39%	Identitas komunitas gamer, humor, ejekan internal
Kolokial	7	8,54%	Instruksi santai, interaksi informal, peredaan suasana
Total	82	100%	-

Tabel 2 menunjukkan bahwa variasi bahasa vulgar merupakan kategori paling dominan dengan 55 kemunculan. Dominasi ini menunjukkan bahwa suasana permainan kompetitif mendorong penggunaan ekspresi yang spontan, emosional, dan sering kali ofensif. Slang muncul sebanyak 20 kemunculan dan berfungsi sebagai penanda identitas komunitas gamer. Kolokial muncul sebanyak 7 kemunculan dan digunakan dalam situasi yang lebih santai atau instruktif.

Selain bentuk variasi bahasa, penelitian ini menemukan 18 data style shifting. Pergeseran gaya bahasa paling dominan terjadi dari kolokial ke vulgar, yaitu 12 data. Pergeseran dari slang ke vulgar ditemukan sebanyak 5 data, sedangkan pergeseran dari vulgar ke kolokial ditemukan 1 data. Jumlah ini menunjukkan bahwa arah pergeseran paling kuat adalah menuju bentuk vulgar ketika tekanan permainan meningkat.

Tabel 3. Data Style Shifting dalam Tuturan Trash Talking

Bentuk Pergeseran Bahasa	Jumlah Data	Konteks Dominan
Kolokial -> Vulgar	12	Tekanan permainan, kesalahan tim, kematian hero, kekalahan objektif
Slang -> Vulgar	5	Keluhan terhadap sistem permainan, ejekan terhadap lawan, frustrasi strategi
Vulgar -> Kolokial	1	Situasi bercanda dan pemulihan suasana interaksi
Total	18	-

Pada variasi bahasa vulgar, ditemukan kata-kata seperti “anjing”, “babi”, “bangsat”, “tolol”, “goblok”, dan “tai”. Kata-kata tersebut muncul ketika penutur mengalami tekanan permainan, mengekspresikan kekecewaan kepada rekan satu tim, mengejek lawan, atau merespons situasi permainan yang dianggap merugikan.

Tabel 4. Contoh Variasi Bahasa Vulgar

Kode Data	Tuturan	Konteks Situasi	Fungsi Tuturan
A03	“Babilah emang franko anjing, memang gak ada otak kau franko babi.”	Frustrasi terhadap rekan satu tim	Ekspresi kemarahan dan penilaian negatif
B11	“Persetan kalian semuanya babi. Asik gue aja yang kena lock, goblok.”	Merasa menjadi target serangan lawan	Pelampiasan emosi dan protes
C24	“Mati lu semua bajingan, mampus lu bangsat.”	Konflik dan serangan terhadap lawan	Dominasi verbal dan agresi kompetitif

Pada variasi bahasa slang, ditemukan istilah khas komunitas game dan bahasa nonformal seperti “dark system”, “paok”, “bujang”, “agah”, dan “longor”. Istilah tersebut perlu dijelaskan karena sebagian pembaca di luar komunitas Mobile Legends belum tentu memahami maknanya.

Tabel 5. Makna Slang Gamer Lokal

Istilah Slang	Makna/Konteks dalam Komunitas Gamer	Fungsi Komunikatif
dark system	Istilah populer untuk menyebut sistem matchmaking atau situasi permainan yang dianggap tidak adil atau merugikan pemain	Keluhan, humor, dan pembungkahan kekalahan sebagai akibat sistem
paok	Sebutan bernada ejekan untuk pemain yang dianggap kurang cakap atau melakukan kesalahan	Mengejek dan menandai hierarki kemampuan
bujang	Sapaan nonformal bernuansa lokal yang dapat digunakan sebagai panggilan, sindiran, atau ejekan ringan	Membangun kedekatan sekaligus mengejek
agah	Ekspresi lokal/nonformal yang digunakan untuk menilai tindakan pemain sebagai ceroboh atau tidak tepat	Kritik spontan terhadap tindakan pemain
longor	Sebutan kasar/nonformal untuk orang yang dianggap lambat memahami situasi permainan	Ejekan terhadap kesalahan atau kelambanan respons

Pada variasi bahasa kolokial, ditemukan bentuk percakapan informal seperti “gue”, “lu”, “guys”, “woi”, dan konstruksi imperatif santai. Bentuk kolokial terutama muncul ketika penutur memberi instruksi kepada tim, berinteraksi dengan penonton, atau menurunkan ketegangan

setelah tuturan vulgar. Penggunaan kolokial memperlihatkan bahwa komunikasi live streaming tidak hanya agresif, tetapi juga relasional dan performatif.

Temuan paling menarik adalah satu data pergeseran dari vulgar ke kolokial. Jumlahnya memang kecil, tetapi keberadaannya penting karena menunjukkan bahwa trash talking tidak selalu bergerak satu arah menuju agresivitas. Dalam data tersebut, penutur menggunakan bahasa kasar, lalu mengalihkan tuturan ke bentuk kolokial melalui penanda bercanda seperti “gua bercanda”. Pergeseran ini berfungsi memulihkan suasana interaksi agar tetap cair di hadapan penonton. Karena hanya ditemukan satu data, temuan ini diposisikan sebagai indikasi awal yang membutuhkan pembuktian lebih luas pada penelitian berikutnya.

PEMBAHASAN

Dominasi bahasa vulgar dalam data menunjukkan bahwa trash talking pada live streaming game online dipengaruhi oleh tekanan situasional yang tinggi. Dalam permainan kompetitif seperti Mobile Legends, penutur harus mengambil keputusan cepat, merespons serangan lawan, berkoordinasi dengan tim, dan mempertahankan performa di hadapan audiens. Situasi tersebut memicu produksi bahasa yang spontan dan emosional. Temuan ini sejalan dengan pandangan Labov (1972) bahwa variasi bahasa berkaitan dengan konteks sosial dan perhatian penutur terhadap tuturannya.

Mekanisme style shifting dalam penelitian ini dapat dijelaskan melalui konsep attention to speech. Dalam situasi bermain yang intens, perhatian penutur lebih banyak tertuju pada permainan daripada pada pengendalian bentuk bahasa. Ketika perhatian terhadap ujaran menurun, gaya bahasa cenderung bergerak ke bentuk yang lebih spontan, vernakular, dan tidak tersaring. Oleh karena itu, pergeseran dari kolokial atau slang menuju vulgar tidak hanya menunjukkan kemarahan, tetapi juga menunjukkan berkurangnya kontrol linguistik akibat tekanan permainan. Dengan kata lain, bentuk vulgar dalam data ini merupakan hasil dari kombinasi antara emosi, tekanan kompetitif, dan rendahnya monitoring terhadap ujaran.

Bahasa vulgar juga berfungsi sebagai strategi dominasi verbal. Kata-kata seperti “anjing”, “babi”, “bangsat”, dan “goblok” digunakan untuk menandai kemarahan, menekan lawan, atau mempermalukan pemain yang dianggap melakukan kesalahan. Conmy dkk. (2013) menunjukkan bahwa trash talk dapat memengaruhi kondisi afektif dalam situasi kompetitif. Dalam live streaming, fungsi tersebut menjadi lebih kompleks karena tuturan tidak hanya diarahkan kepada pemain lain, tetapi juga dipertontonkan kepada audiens sebagai bagian dari performa hiburan.

Slang gamer seperti “dark system”, “paok”, “bujang”, “agah”, dan “longor” menunjukkan bahwa komunitas gamer memiliki leksikon internal yang berfungsi sebagai penanda identitas. Slang tidak hanya menyampaikan makna denotatif, tetapi juga menandai keanggotaan dalam komunitas digital. Sumarsono (2007) menyatakan bahwa variasi bahasa mencerminkan kondisi sosial kelompok penutur. Dalam konteks ini, penggunaan slang menempatkan penutur sebagai bagian dari komunitas Mobile Legends dan membedakan penutur dari pembaca atau pendengar umum yang tidak memahami istilah tersebut.

Bahasa kolokial dalam data berfungsi sebagai penyeimbang. Meskipun trash talking didominasi oleh bentuk vulgar, penutur tetap menggunakan bahasa kolokial ketika memberi instruksi, menyapa audiens, atau menata ulang suasana komunikasi. Bentuk seperti “gue”, “lu”, “guys”, dan “woi” memperlihatkan kedekatan sosial dan informalitas komunikasi digital. Dengan mengikuti kerangka Fishman (1972), pilihan bahasa tersebut dapat dipahami berdasarkan relasi penutur dengan lawan tutur, situasi komunikasi, dan tujuan tutur.

Pergeseran dari vulgar ke kolokial yang hanya ditemukan satu kali merupakan temuan kecil tetapi signifikan secara analitis. Data ini menunjukkan bahwa trash talking tidak selalu bermakna agresi murni. Dalam situasi tertentu, penutur dapat mengembalikan tuturan kasar ke suasana bercanda agar interaksi tetap diterima audiens. Hal ini menunjukkan bahwa streamer tidak hanya bereaksi terhadap permainan, tetapi juga mengelola performa komunikasi di hadapan penonton. Dengan demikian, style shifting dalam live streaming bersifat ganda: dipengaruhi tekanan permainan sekaligus orientasi terhadap audiens.

Dari sisi etika komunikasi digital, temuan ini menunjukkan dua sisi trash talking. Di satu sisi, trash talking berpotensi menormalisasi kekerasan verbal dalam komunitas digital. Di sisi lain, dalam budaya gamer, tuturan tersebut sering diproduksi sebagai humor, gaya performatif, dan ekspresi emosional yang dipahami oleh komunitas tertentu. Karena itu, analisis sosiolinguistik

tidak berhenti pada penilaian moral terhadap kata kasar, melainkan menjelaskan bagaimana bentuk bahasa bekerja dalam konteks sosial, emosional, dan digital.

Kontribusi penelitian ini terletak pada pembacaan trash talking sebagai fenomena sosiolinguistik digital. Penelitian terdahulu cenderung menempatkan trash talking sebagai perilaku toxic, komunikasi agresif, atau wacana kekerasan verbal. Penelitian ini memperluas pembahasan dengan menunjukkan bahwa trash talking juga memuat variasi bahasa, identitas komunitas, dan style shifting. Dengan demikian, penelitian ini memperlihatkan bahwa budaya game online merupakan ruang penting untuk memahami perkembangan bahasa nonformal dalam masyarakat digital Indonesia.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa tuturan trash talking dalam live streaming YouTube Top Global Miya memperlihatkan tiga bentuk variasi bahasa, yaitu bahasa vulgar, slang, dan kolokial. Data utama penelitian berjumlah 69 tuturan, sedangkan frekuensi kemunculan kategori variasi bahasa berjumlah 82 karena pengodean dilakukan secara non-eksklusif. Bahasa vulgar menjadi bentuk paling dominan dengan 55 kemunculan, diikuti slang 20 kemunculan dan kolokial 7 kemunculan. Dominasi vulgar menunjukkan bahwa tekanan permainan, frustrasi, dan konflik antarpemain memengaruhi pilihan bahasa penutur.

Penelitian ini juga menemukan 18 data style shifting, terdiri atas 12 pergeseran kolokial ke vulgar, 5 pergeseran slang ke vulgar, dan 1 pergeseran vulgar ke kolokial. Pergeseran menuju vulgar terjadi ketika tekanan permainan meningkat dan perhatian penutur terhadap pengendalian bentuk ujaran menurun. Sementara itu, pergeseran dari vulgar ke kolokial menunjukkan bahwa trash talking juga dapat berfungsi sebagai strategi humor dan pemulihan suasana komunikasi. Dengan demikian, trash talking tidak hanya merepresentasikan perilaku verbal agresif, tetapi juga menjadi fenomena sosiolinguistik yang mencerminkan variasi bahasa, identitas sosial, ekspresi emosi, strategi performatif, dan dinamika komunikasi dalam budaya digital game online.

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan. Pertama, data hanya berasal dari satu streamer sehingga hasil penelitian tidak dapat digeneralisasikan ke seluruh komunitas gamer atau streamer Indonesia. Kedua, rentang data hanya mencakup tiga video dalam periode 1-4 Juni 2025, sehingga variasi bahasa pada periode lain mungkin berbeda. Ketiga, proses transkripsi tuturan lisan ke tulisan berpotensi menghilangkan aspek prosodik seperti intonasi, tempo, jeda, dan tekanan suara yang juga penting dalam memahami makna trash talking. Keempat, kategori slang lokal memerlukan verifikasi lebih luas melalui informan komunitas gamer agar makna istilah dapat dipastikan secara lebih kuat.

Penelitian lanjutan disarankan untuk membandingkan style shifting pada beberapa streamer dengan genre game berbeda, misalnya MOBA, battle royale, dan RPG. Penelitian berikutnya juga dapat menganalisis perbedaan variasi bahasa berdasarkan gender streamer, respons audiens dalam live chat, atau perubahan gaya bahasa streamer secara longitudinal. Dengan perluasan data dan pendekatan multimodal, kajian sosiolinguistik digital tentang game online dapat memberikan pemahaman yang lebih komprehensif mengenai perubahan bahasa dalam budaya digital Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

- Abie, R. W., & Rosmilawati, S. (2023). Perilaku toxic dalam komunikasi virtual di game online Mobile Legends: Bang Bang pada mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik di Universitas Muhammadiyah Palangkaraya. *Restorica: Jurnal Ilmiah Ilmu Administrasi Negara dan Ilmu Komunikasi*, 9(1).
- Adiningtias, S. W. (2017). Peran guru dalam mengatasi kecanduan game online. *KOPASTA: Jurnal Program Studi Bimbingan Konseling*, 4(1), 28-40. <https://doi.org/10.33373/kop.v4i1.1121>
- August, N., & Paramita, S. (2022). Komunikasi pemasaran digital streamer dalam industri game online Indonesia. *Kiwari*, 1(2), 235-243. <https://doi.org/10.24912/ki.v1i2.15477>
- Baskoro, A. (2009). *Panduan praktis searching di internet*. Jakarta: TransMedia.
- Bell, A., Sharma, D., & Britain, D. (2016). Labov in sociolinguistics: An introduction. *Journal of Sociolinguistics*, 20(4), 399-408.

- Blackburn, J., & Kwak, H. (2014). STFU NOOB!: Predicting crowdsourced decisions on toxic behavior in online games. In Proceedings of the 23rd International Conference on World Wide Web (pp. 877-888). ACM. <https://doi.org/10.1145/2566486.2567987>
- Chaer, A., & Agustina, L. (2004). *Sosiolinguistik: Perkenalan awal*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Chinita, T. N. (2020). Variasi bahasa penggunaan media sosial Instagram siswa SMA dan implikasinya dalam pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia (Skripsi sarjana, Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta).
- Conmy, B., Tenenbaum, G., Eklund, R., Roehrig, A., & Filho, E. (2013). Trash talk in a competitive setting: Impact on self-efficacy and affect. *Journal of Applied Social Psychology*, 43(5), 1002-1014. <https://doi.org/10.1111/jasp.12064>
- Ferdyanto, S. (2023). Analisis wacana kritis trash-talk pada konten game Mobile Legends di kanal YouTube Gerrard Wijaya. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(19), 277-294.
- Fiske, J. (1990). *Introduction to communication studies* (2nd ed.). London/New York: Routledge.
- Fishman, J. A. (1972). *The sociology of language*. Rowley, MA: Newbury House.
- Ibrahim, A. S. (1995). *Sosiolinguistik: Sajian, tujuan, pendekatan, dan problem-problemnnya*. Surabaya: Usaha Nasional.
- Islami, S. N. (2025). Variasi bahasa dan konteks sosial dalam tren Marriage Is Not Scary di TikTok: Tinjauan sosiolinguistik William Labov (Skripsi sarjana, Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya).
- Labov, W. (1972). *Sociolinguistic patterns*. Philadelphia: University of Pennsylvania Press.
- Mamentu, R. A. (2022). Variasi bahasa berdasarkan gender di Perumahan Watutumou Permai (Skripsi sarjana, Universitas Sam Ratulangi Manado).
- Moleong, L. J. (2017). *Metodologi penelitian kualitatif* (edisi revisi, cetakan ke-36). Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Nababan, P. W. J. (1993). *Sosiolinguistik: Suatu pengantar*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Pratama, R. S., & dkk. (2024). Bahasa umpatan pada streamer YouTube game online Mobile Legend. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 15(1).
- Sumarsono. (2007). *Sosiolinguistik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.