

TRASH TALKING DALAM KOMUNITAS VIRTUAL: STUDI KASUS PADA KOMUNITAS MARAH-MARAH PLATFORM X

Bari Sarifudin ^{1*}; Saifudin Zuhri ²

^{1,2} Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jawa Timur, Surabaya, Indonesia;

barisarifudin@gmail.com¹

*Correspondence : barisarifudin@gmail.com

ABSTRAK

Luapan emosi marah yang tidak terbenyung sering kali secara tidak sadar memicu seseorang melontarkan kata-kata kasar, suatu fenomena yang dikenal dengan istilah *trash talking*. Fenomena ini melibatkan umpatan, sindiran halus, bahkan penggunaan bahasa kasar dan vulgar yang bertujuan untuk memaki, menyindir, atau bahkan sebagai ekspresi retorik untuk menarik perhatian orang lain. Unikny, gaya komunikasi yang sering dipandang negatif ini justru dianggap normal dan menjadi bagian dari gaya komunikasi dalam berbagai unggahan komunitas virtual bernama Komunitas Marah-Marah yang ada di *platform X*. Penelitian ini berupaya memahami bagaimana anggota komunitas menyisipkan *trash talking* ke dalam pesan yang mereka buat dengan memanfaatkan logika tertentu untuk mencapai tujuan komunikasi mereka. Penelitian dilakukan dengan menggunakan metode netnografi serta teori logika pesan dari Barbara O'Keefe. Teori ini menyatakan bahwa individu memiliki tujuan yang spesifik dalam menyusun pesan untuk disampaikan kepada orang lain. Dalam teorinya, O'Keefe mengungkapkan tiga konsep logika yang digunakan seseorang dalam membuat pesan; logika ekspresif, konvensional, dan retorik. Tujuan dari penelitian adalah menganalisis bagaimana tiga jenis logika pesan tersebut digunakan dalam unggahan *trash talking* yang dibuat oleh anggota komunitas. Hasil penelitian menunjukkan tiga logika utama dalam konstruksi pesan. Pertama, logika ekspresif terlihat pada Unggahan yang bertujuan untuk mengungkapkan emosi, seperti makian, ungkapan kasar, serta elemen visual seperti emotikon dan meme. Kedua, logika konvensional digunakan untuk menyampaikan sindiran dan sarkasme dengan cara yang halus namun tetap merendahkan. Ketiga, logika retorik diwujudkan melalui argumen yang bertujuan memengaruhi pendapat atau pandangan anggota komunitas lainnya.

Kata kunci

Komunikasi Verbal, Komunitas Virtual, Trash Talking, Ungkapan Emosi

ABSTRACT

Uncontrollable bursts of anger often unknowingly trigger individuals to use foul language, a phenomenon known as *trash talking*. This phenomenon involves insults, subtle mockery, and even the use of crude and vulgar language aimed at cursing, mocking, or serving as a rhetorical expression to draw attention from others. Surprisingly, this communication style, often viewed negatively, is considered normal and has become part of the communication style in various posts within a virtual community called "Komunitas Marah-Marah" on *platform X*. This study seeks to understand how community members incorporate *trash talking* into their messages by utilizing specific logics to achieve their communication goals. The research is conducted using netnographic methods and Barbara O'Keefe's message logic theory. According to this theory, individuals have specific goals when constructing messages to convey to others. O'Keefe identifies three types of logic used when creating messages: expressive, conventional, and rhetorical. The aim of this study is to analyze how these three types of message logic are employed in *trash talking* posts created by community members. The findings reveal three primary logics in message construction. First, expressive logic is evident in posts aimed at expressing emotions, such as curses, harsh words, and visual elements like emoticons and

memes. Second, conventional logic is used to convey subtle insults and sarcasm that still carry a demeaning tone. Third, rhetorical logic is manifested through arguments designed to influence the opinions or viewpoints of other community members.

Keywords

Expression of Emotions, Trash Talking, Verbal Communication, Virtual Community

Pendahuluan

Adanya ruang diskusi di media sosial memungkinkan para pengguna untuk saling terhubung dan berinteraksi secara virtual dalam sebuah area yang dikenal sebagai ruang siber (Nasrullah, 2016). Interaksi ini menjadi dasar terbentuknya komunitas virtual. Menurut (Muhammad & Manalu, 2017), komunitas virtual adalah komunitas yang eksistensinya dimungkinkan oleh internet. Berbeda dengan komunitas di dunia nyata yang memerlukan pertemuan tatap muka, anggota komunitas virtual dapat berinteraksi dalam ruang siber melalui perangkat yang mereka miliki. Dengan demikian, komunitas virtual dapat dipahami sebagai kelompok orang yang terhubung dalam jaringan virtual dan memiliki kesamaan, baik itu dalam hobi, pekerjaan, latar belakang, maupun pandangan terhadap suatu hal.

Komunitas Marah-Marah di *platform* X merupakan salah satu komunitas virtual yang menarik untuk diteliti. Komunitas ini didirikan oleh pengguna @musyihab pada Agustus 2022 dan telah berkembang pesat dengan jumlah anggota yang terus meningkat. Komunitas ini identik dengan perilaku *trash talking* dalam Unggahan-Unggahan yang penuh emosi. Unggahan tersebut berhasil mendapatkan impresi (*likes, replies, dan repost*) yang tinggi, sehingga sering muncul di beranda pengguna X lain yang tidak tergabung dalam komunitas. Hal tersebut mengindikasikan bahwa perilaku *trash talking* dalam melampiaskan emosi ini memiliki daya tarik tersendiri sehingga memicu pertumbuhan jumlah anggota komunitas. Pada awal Mei 2024, jumlah anggota tercatat sebanyak 451.800, sementara pada awal Juni 2024, angkanya melonjak 5,5% menjadi 476.900. Di pertengahan Juni 2024, jumlah anggota mencapai 492.000. Dengan demikian, dalam waktu kurang dari dua bulan, komunitas ini mengalami pertumbuhan anggota yang signifikan, sekitar 9%.

Komunitas Marah-Marah memberikan ruang bagi anggotanya untuk melepaskan kemarahan dan kekecewaan yang mereka rasakan. Sebagian besar anggotanya adalah individu yang menghadapi pengalaman buruk, baik di dunia nyata maupun dunia maya. Mereka mencari wadah yang sesuai untuk mengekspresikan perasaan mereka. Pengungkapan diri adalah respons individu terhadap situasi yang dihadapi, yang kemudian dihubungkan dengan pengalaman masa lalu untuk membantu memahami reaksi tersebut (Almawati, 2021). Salah satu bentuk pengungkapan diri yang paling sering ditemukan dalam komunitas ini adalah berbagi cerita buruk melalui umpatan dan sumpah serapah (*trash talking*).

Kecenderungan untuk berbagi cerita sedih dan traumatis dalam komunitas membuat mereka menjadikan komunitas virtual ini sebagai tempat curhat sekaligus melampiaskan amarah. Anggota komunitas berusaha untuk menjatuhkan pelaku yang membuat dirinya trauma dan kecewa dengan melontarkan kata-kata kasar untuk mendiskreditkan pelaku. Hal tersebut sejalan dengan pernyataan Kniffin & Palacio dalam (Anaqhi et al., 2023) yang mendefinisikan *trash talking* sebagai tindakan mengumpat yang bertujuan merendahkan lawan menggunakan bahasa yang vulgar, provokatif, dan kasar. Perilaku ini biasanya muncul ketika individu mengekspresikan

kemarahan mereka melalui unggahan di komunitas. Penggunaan kata-kata kasar sering berfungsi sebagai mekanisme koping untuk mengelola emosi yang intens. Rasin & Muris dalam (Rahmatulloh, 2021) menyatakan bahwa mengumpat dapat membantu individu mengurangi tekanan emosional dan mencegah tindakan agresif fisik yang lebih berbahaya. Selain itu, mengumpat juga berperan sebagai bentuk ekspresi diri, memberikan kesempatan bagi seseorang untuk mengungkapkan perasaan yang sulit disampaikan dengan kata-kata biasa. Berdasarkan definisi tersebut, penulis ingin melihat bagaimana konteks penggunaan *trash talking* dalam komunitas ini. Apakah mereka menggunakan *trash talking* sebagai kalimat ekspresif saja atau memiliki tujuan tertentu seperti menyindir atau menjatuhkan orang lain dalam Unggahan yang mereka buat.

Amarah merupakan salah satu bentuk emosi yang muncul dalam diri individu. Ketika seseorang merasakan luapan emosi yang intens, kata-kata kasar sering kali terucap secara spontan (Rahmatulloh, 2021). Meskipun mengumpat dianggap sebagai tindakan yang tabu, tidak sopan, dan memiliki konotasi negatif dalam budaya Indonesia, kata-kata umpatan ini justru sering muncul dalam unggahan anggota komunitas. Penggunaan makian dalam masyarakat sering dipandang negatif karena melanggar norma kesopanan dan dapat memicu reaksi buruk. Menurut Vingerhoets dalam (Rahmatulloh, 2021), kata-kata kasar tidak hanya dapat menyakiti perasaan orang lain, tetapi juga merusak hubungan sosial. Penelitian oleh (Kramer et al., 2014) menunjukkan bahwa pengguna media sosial yang sering terpapar konten negatif cenderung memiliki kecenderungan yang sama untuk memposting konten negatif. Hal ini menjelaskan mengapa penggunaan umpatan dalam Komunitas Marah-Marah seolah menjadi norma, karena anggota komunitas tersebut sudah terbiasa dengan adanya umpatan dalam unggahan anggota lainnya.

Penelitian tentang perilaku *trash talking* ini sudah beberapa kali dilakukan, namun fokus dan subjek penelitian seringkali dilakukan terhadap dunia olahraga dan permainan online. (Sola et al., 2023) mengatakan bahwa pada perilaku ini telah menjadi bagian tak terpisahkan dari berbagai cabang olahraga sejak era 1960-an. Atlet tinju legendaris, Muhammad Ali, dianggap sebagai pelopor praktik ini. Perilaku trash-talking ini menjadi sebuah strategi yang umum digunakan para atlet untuk mengintimidasi dan merontokkan mental lawan. Seiring perkembangan zaman, perilaku ini juga merambah ke ranah virtual melalui permainan online, utamanya permainan yang memfasilitasi para pemainnya untuk bisa berinteraksi secara langsung (Rosniar et al., 2023). Berdasarkan penelitian berjudul "*Trash Talking in Virtual Communication: A Study of Community Symbolic Interactions Game Online Pubg Mobile Nostra Bone*" (Rosniar et al., 2023) mengungkapkan bahwa trash talking dalam permainan PUBG Mobile berbentuk komunikasi agresif yang dilakukan oleh pemain, termasuk *flaming*, yaitu pengiriman pesan melalui chat teks dan suara yang bersifat ofensif dengan menggunakan kata-kata kasar, menghina, atau merendahkan pemain lain.

Selain dalam dunia olahraga dan permainan online, trash talking juga menjadi sebuah fenomena unik di media sosial. (Anaqhi et al., 2023) dalam penelitiannya yang berjudul "*Viralitas Trash-Talking Di Tiktok Sebagai Gaya Baru Personal Digital Branding*" mengungkapkan bahwa trash talking yang awalnya dianggap tabu, kini telah memiliki peminat tersendiri dan menjadi elemen personal branding. Salah satu figur yang mempopulerkan gaya ini adalah akun TikTok @TanteLala, yang dikenal dengan konten berisi ekspresi kemarahan sambil mengumpat. Berangkat dari beberapa penelitian

tersebut, penulis tertarik untuk membuat sebuah penelitian baru tentang bagaimana perilaku trash talking yang terjadi dalam komunitas marah-marah pada *platform X*. Tidak hanya menyoroti pada konteks trash talking yang digunakan anggota komunitas, tapi juga membahas tentang bagaimana *trash talking* telah berkembang menjadi image dari komunitas tersebut.

Berdasarkan pengamatan awal di Komunitas Marah-Marah X, penulis menemukan bahwa unggahan yang mengandung unsur *trash talking* cenderung lebih populer dan mendapatkan lebih banyak interaksi dibandingkan dengan unggahan marah yang tidak menggunakan umpatan. Hal ini berkaitan erat dengan prinsip dasar dalam logika pembuatan pesan, di mana setiap individu memiliki tujuan tertentu dalam menyusun pesan yang ingin disampaikan (Morissan, 2015). Anggota komunitas tersebut secara sengaja merancang pesan dengan berbagai pendekatan untuk mengekspresikan emosi, mengejek, menyindir, atau menciptakan dampak retorik yang lebih kuat. Pesan-pesan ini tidak hanya berfungsi sebagai pelampiasan perasaan, tetapi juga untuk memengaruhi pembaca atau pihak yang menjadi objek pembicaraan.

Menurut O'Keefe dalam (O'Neill et al., 2016) mengatakan bahwa dengan meningkatnya kemampuan komunikasi, para komunikator mulai menyadari bahwa mereka dapat memanfaatkan perbedaan karakteristik audiens untuk mencapai tujuan komunikasi mereka. Setiap individu cenderung menyusun pesan dengan cara yang berbeda, sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Hal ini terlihat dari berbagai elemen dalam desain pesan, seperti jenis topik yang dibahas, elemen yang dimasukkan, prinsip koherensi yang diterapkan, serta strategi integrasi tujuan dalam penyusunan pesan. O'Keefe mengembangkan teori yang mencakup tiga tahapan logika dalam komunikasi, yaitu Ekspresif, Konvensional, dan Retoris. Logika ekspresif menekankan pentingnya konteks bahasa sebagai medium untuk menyampaikan pikiran dan perasaan. Tahap ini berfokus pada aspek-aspek seperti ekspresi diri, kejelasan, keterbukaan, kejujuran, serta isyarat langsung dalam berkomunikasi. Dalam logika konvensional, komunikasi dipandang sebagai sebuah permainan yang dipandu oleh norma dan aturan sosial yang berlaku. Pesan yang disampaikan merupakan respons yang terstruktur, konsisten, dan dipengaruhi oleh konteks sosial, dengan format kesopanan yang membatasinya. Sedangkan Logika retorik menekankan komunikasi sebagai proses kreatif dan negosiasi makna antara individu dan lingkungannya. Pesan dipahami sebagai konstruksi sosial yang terbentuk melalui interaksi komunikasi. Konteks komunikasi sangat memengaruhi makna pesan, yang dapat berubah seiring dengan proses komunikasi itu sendiri. Produksi pesan dalam logika retorik bersifat fleksibel, terbuka terhadap interpretasi, dan didasarkan pada pengalaman simbolik individu.

Penelitian ini menggunakan teori logika pesan dari Barbara O'Keefe sebagai dasar untuk menganalisis penggunaan logika dalam Unggahan-Unggahan yang mengandung trash talk. Penulis bertujuan untuk mengeksplorasi bagaimana anggota komunitas menggunakan logika tertentu dalam mengungkapkan emosi mereka. Sebagai contoh, dalam Unggahan trash talk yang bertujuan meluapkan emosi, penulis ingin mengidentifikasi jenis logika ekspresif yang digunakan, serta apakah terdapat unsur penulisan tertentu yang diterapkan dalam membuat Unggahan tersebut. Selain itu, pada Unggahan yang mengungkap kasus kejahatan atau penipuan, penulis ingin melihat bagaimana *trash talk* ini digunakan sebagai instrumen retorik untuk menimbulkan efek baik bagi pembaca maupun orang yang sedang dibicarakan.

Metode

Penelitian ini mengadopsi pendekatan kualitatif yang bertujuan untuk menggambarkan secara mendalam proses dan peristiwa yang terjadi pada subjek yang diteliti. Sebagaimana dijelaskan oleh (Sugiyono, 2021), penelitian kualitatif berfokus pada penguraian dan pemahaman fenomena atau objek penelitian dengan cara yang mendalam, mencakup analisis terhadap perilaku sosial, sikap, serta persepsi terkait topik yang diteliti. Pendapat ini senada dengan (Haryono, 2020), yang menyatakan bahwa penelitian kualitatif memungkinkan peneliti untuk melakukan eksplorasi mendalam melalui berbagai metode seperti wawancara, *Focus Group Discussion* (FGD), observasi, analisis isi, metode virtual, dan biografi.

Penulis menerapkan metode netnografi untuk menganalisis dan merinci temuan penelitian dengan cara terlibat aktif menjadi anggota komunitas. Selain itu penulis juga berinteraksi dengan memberikan *likes* dan *bookmark* dalam Unggahan-Unggahan *trash talk* yang ditemukan. Menurut Dhiraj dalam (Bakry, 2017), netnografi memanfaatkan berbagai teknik penelitian daring, seperti analisis konten, penambahan teks dari sumber anonim, pembuatan narasi berdasarkan cerita yang berkembang di internet, etnografi virtual, dan observasi online. (Kozinets, 2015) menjelaskan bahwa netnografi adalah pendekatan penelitian kualitatif yang berfokus pada pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi dalam komunitas virtual. Metode ini mengharuskan peneliti untuk memahami *Computer Mediated Communication* (CMC) dan menjadi anggota aktif dari komunitas virtual yang sedang diteliti, sehingga dapat menangkap dinamika sosial dan budaya daring yang berkembang.

Dibandingkan dengan metode penelitian lainnya, netnografi memiliki keunggulan sebagai pendekatan "*digital native*" karena elemen observasinya tidak memerlukan arahan langsung (*data unprompted*). Hal ini memungkinkan pengalaman penelitian yang lebih alami dan minim gangguan dibandingkan dengan etnografi tradisional. Kozinets juga mengemukakan keuntungan lain dari netnografi, yaitu efisiensi dalam hal ruang dan waktu. Metode ini memanfaatkan arsip daring dan teknologi untuk mengumpulkan serta mengorganisasi data yang relevan dengan cepat dan efektif. Dalam konteks ini, arsip daring yang dimaksud adalah tangkapan layar dari Unggahan, balasan, dan kutipan perilaku *trash talking* yang ada dalam komunitas marah-marah X.

Penulis menetapkan Komunitas Marah-Marah X sebagai subjek penelitian, sebuah komunitas daring di *platform X* yang digunakan anggotanya untuk mengekspresikan emosi mereka. Komunitas ini memanfaatkan media sosial sebagai sarana komunikasi, yang mengikuti prinsip dasar komunikasi berbasis komputer (CMC). Sementara itu, objek penelitian ini adalah perilaku *trash talking* yang tercermin dalam unggahan, balasan, atau kutipan yang dibagikan oleh anggota komunitas marah-marah. Unggahan yang dianalisis adalah yang diposting antara Mei hingga Agustus 2024, karena periode ini mencatatkan lonjakan signifikan dalam jumlah anggota komunitas, yaitu meningkat sebesar 45%, dari 451.000 menjadi sekitar 660.000. Periode tersebut dianggap cukup untuk merepresentasikan perilaku komunitas secara menyeluruh, mengingat semakin banyak anggota komunitas berdampak juga pada intensitas pembuatan Unggahan yang mengandung unsur *trash talking*.

Dalam penelitian ini, pengambilan data dilakukan melalui observasi, dokumentasi, dan studi pustaka, sementara analisis data menggunakan pendekatan analisis tematik. Teknik ini memungkinkan peneliti untuk mengidentifikasi pola makna dalam data yang luas, sehingga dapat memahami pengalaman kolektif para partisipan. Fokus dari analisis

tematik adalah menemukan pola berulang, seperti topik yang sering muncul atau kesamaan pandangan. Dengan mengenali pola-pola ini, peneliti dapat mengaitkannya dengan pertanyaan penelitian yang sedang diteliti (Eriyanto, 2021). Pengkodean ini ditetapkan atas dasar diskusi bersama antar peneliti dan rekan-rekan yang mengetahui perilaku yang terjadi dalam komunitas marah-marah.

Hasil dan Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan kecenderungan kuat perilaku *trash talking* di kalangan anggota komunitas marah-marah x. Berbeda dengan kajian sebelumnya yang umumnya berfokus pada olahraga dan permainan online, *trash talking* dalam komunitas ini lebih berfungsi sebagai ungkapan emosi dan provokasi, bukan sekadar solidaritas antar pemain atau serangan verbal terhadap lawan. Analisis tematik mengidentifikasi empat tema utama dalam Unggahan *trash talk* pada komunitas ini:

Tabel 1. Analisis Tema Perilaku *Trash talking*

Tema Unggahan	Definisi	Contoh Unggahan	Logika Pesan
Ungkapan emosi	Mengungkapkan kemarahan, kekesalan, dan kekecewaan yang intens menggunakan umpatan kasar.	BRENGS*K GUE HABIS KENA TIPU PADAHAL MAU SURVEY DOANG TAPI DIMINTAIN DP 50% DULU. DAN GOBL*KNYA GUE IYA IYA AJA. YA ALLAH DUIT GUEEEEEEE LENYAP 350K 🤔🤔🤔🤔🤔🤔 PEGANGAN GUE BULAN INI BANGS*T GUE MARAH BANGET.	Logika Ekspresif
Makian kepada orang lain	Menggunakan pernyataan atau komentar menyindir, menghina atau merendahkan orang lain dengan cara yang menyinggung.	<i>Adek gue ngehamilin anak orang dan nggak mau tanggung jawab, terus ibu gue juga malah bilang "Udah gugurin dulu saja" Keluarga tol*l banget, adek gue paling tol*l, udahh miskin berani bertingkah gobl*kkk</i>	
Sindiran Halus	Menulis sindiran, biasanya berbentuk sarkasme atau hiperbola. Digunakan untuk menyampaikan kritik secara subtil namun tetap menyengat.	cuma di indonesia yg mahasiswanya udh bilang salam, mohon maaf sebelumnya, terima kasih banyak, dan mohon maaf jika ada salah kata AJA MASIH banyak dosen2 gila hormat yg kaya minta disembah	Logika Konvensional
Tindakan Provokatif	Menggunakan umpatan untuk memancing emosi	EH BANGSAD, MASIH SEKOLAH UDAH MALING + NIPU AJA LO. SAMPE NGORBANIN JUAL	Logika Retoris

publik, sering kali MOTOR & COWOK LO JUGA. MBA disertai *doxing* dan SYABANI TOLONG BALIKIN HP ajakan kolektif untuk YANG LO COLONG YA HARI INI menyerang pelaku JUGA TOT *gambar wajah pelaku kriminal. dan bukti pendukung*

Sumber: Olahan Peneliti

Trash Talking Sebagai Ungkapan Emosi

Pertama, penggunaan *trash talk* sebagai saluran untuk melampiaskan emosi marah, frustrasi, atau kesal, yang berfungsi sebagai mekanisme koping spontan tanpa memikirkan dampaknya pada pihak lain.

(1) "**BRENGS*K** GUE HABIS KENA TIPU PADAHAL MAU SURVEY KOSAN DOANG TAPI DIMINTAIN DP 50% DULU. DAN **GOBL*KNYA** GUE IYA IYA AJA. YA ALLAH DUIT GUEEEEE LENYAP 350K 🤔🤔🤔🤔🤔 PEGANGAN GUE BULAN INI **BANGS*T** GUE MARAH BANGET"

Unggahan di atas menggambarkan kekesalan mendalam terhadap keadaan yang menimpa seorang anggota komunitas, ia menjadi korban penipuan saat hendak melakukan survei indekos. Umpatan seperti "brensek," "goblok," dan "bangsat" ditekankan untuk mengekspresikan amarah, kekecewaan, dan rasa frustrasi yang dirasakan akibat situasi tersebut. Penggunaan huruf besar dalam Unggahan di atas bertujuan untuk menonjolkan emosi yang meledak-ledak, seolah-olah penulis berteriak dalam tulisannya. Sementara itu, emoji tangisan "😭" memperkuat kesan kesedihan dan keputusan yang dirasakannya, menambahkan elemen dramatis dalam ekspresi kemarahannya. Gabungan elemen ini menunjukkan bagaimana *user* tersebut mencoba meluapkan perasaan melalui media sosial dengan gaya yang emosional dan ekspresif.

(2) @annts3_an: "Gua jijik bgt **anj**, cowo gua selalu ngakuin badan gua tuh punya dia, dia ngomong "ini punya ku" sambil nunjuk area sensitif **bangs*t** dikira gua bakal salting kali digituin **asw**. Trs dia marah+ngambek kalau gua jawab "bukan, ini punya gua"

Unggahan di atas memuat kritik unggahan di atas mengekspresikan kekesalan *user* @annts3_an terhadap perilaku posesif pasangannya yang dianggap melampaui batas pribadi. @annts3_an merasa jijik dan tidak nyaman ketika pasangannya mengklaim tubuhnya sebagai milik pribadi sambil menunjuk area sensitif miliknya. *User* tersebut menilai tindakan ini tidak hanya tidak sopan tetapi juga merendahkan, terlebih ketika pasangannya menunjukkan reaksi marah dan ngambek saat klaim tersebut ditolak. Umpatan seperti "anj," "bangsat" dan "asw" digunakan penulis untuk menegaskan rasa jijik dan frustrasi terhadap perilaku pasangannya. Kata-kata kasar ini memperkuat emosi yang ingin disampaikan, menekankan betapa tidak diterimanya tindakan tersebut.

Trash Talking Sebagai Makian

Kedua, *trash talk* digunakan untuk menyerang individu lain melalui makian, makian menjadi sarana untuk mempermalukan atau merendahkan pihak yang bersangkutan, dengan tujuan untuk merespons perasaan sakit hati atau kekecewaan terhadap tindakan mereka.

@minhyungieeee02: "Adek gue ngehamilin anak orang dan nggak mau tanggung jawab, terus ibu gue juga malah bilang "Udah gugurin dulu aja." KEK BUSEET LU GAMPANG AMAT NGOMONG GITU BJIRR, gue yang udah nunggu Kehadiran bayi selama 2 tahun merasa sakit hati dengernya!!!! **Keluarga tol*I banget, adek gue paling tol*I, udahh miskin berani bertingkah gobl*kkk"**

Pada Unggahan di atas, user @minhyungieeee02 mengumbar keburukan keluarganya sendiri. Adik dari user tersebut terlibat skandal karena telah menghamili anak orang, respon sang ibu justru sangat menggampangkan, meminta untuk digugurkan. Ironinya, user tersebut sudah dua tahun menunggu untuk diberi momongan. Melalui Unggahan tersebut @minhyungieeee02 bermaksud untuk memaki keluarganya, terutama adik dan ibunya. Ia menyebut sejumlah umpatan seperti "Bjirr," "tolol," "paling tolol," dan "goblok" untuk mengecam tindakan adiknya yang tidak bertanggung jawab setelah menghamili seseorang, serta respon ibunya yang dianggap tidak sensitif dengan menyarankan aborsi. Penulisan huruf kapital pada kalimat "KEK BUSEET LU GAMPANG AMAT NGOMONG GITU BJIRR" mempertegas luapan emosi dan kekesalan penulis. Huruf kapital digunakan untuk menonjolkan intensitas amarah, seolah-olah ingin berteriak melalui tulisan.

Gambar 1. Makian menggunakan meme



Sumber: Unggahan @xoxolofey

Pada Unggahan di atas, user @xoxolofey bercerita terkait situasi yang dihadapi oleh ia dan suaminya. Ia merasa terganggu oleh tindakan seorang perempuan yang selalu bertanya hal-hal personal dan bahkan sampai menanyakan alamat kepada suaminya. Ia merasa risih dan khawatir perempuan tersebut memiliki maksud tersembunyi dan akan merebut suaminya. @xoxolofey kemudian menuliskan keresahan yang ia rasakan dengan menyindir perempuan tersebut dengan sebutan "cewe pick me," istilah yang merujuk pada perempuan yang mencari perhatian dengan cara ingin diistimewakan atau dianggap berbeda dari perempuan lainnya. Ia juga menyematkan meme bertuliskan "lo pep*k" yang merujuk pada alat kelamin perempuan.

Trash talking menggunakan sindiran halus

Tema ketiga menunjukkan bahwa anggota komunitas sering mengungkapkan kritik atau kekecewaan melalui sindiran halus, yang lebih subtil dan tidak langsung dalam merendahkan pihak lain.

(1) @cantocharm: "*cuma di indonesia yg mahasiswanya udh bilang salam, mohon maaf sebelumnya, terima kasih banyak, dan mohon maaf jika ada salah kata AJA MASIH banyak dosen2 gila hormat yg kaya minta disembah.*"

User @cantocharm melalui Unggahan di atas menyampaikan kritik terhadap tindakan dosen yang sering ia temui. Dalam Unggahan tersebut, @cantocharm menekankan ironi bahwa meskipun mahasiswa sudah menggunakan ungkapan-ungkapan sopan seperti "salam", "mohon maaf sebelumnya", dan "terima kasih banyak", masih ada dosen yang menganggap hal itu belum cukup, seolah-olah mereka mengharapkan penghormatan lebih besar. Frasa "gila hormat" dan "minta disembah" dalam unggahan ini digunakan untuk menggambarkan sikap dosen yang sangat menginginkan penghormatan yang berlebihan dari mahasiswa, bahkan melampaui batas kewajaran. "gila hormat" merupakan sindiran sarkasme yang merujuk pada keinginan yang tidak wajar untuk dihormati, seolah-olah mereka merasa berhak mendapatkan perlakuan istimewa dan sikap hormat yang absolut. Sementara "minta disembah" adalah ungkapan hiperbola yang menekankan bahwa penghormatan yang diinginkan dosen-dosen ini amat besar seakan-akan mereka ingin diperlakukan seperti seseorang yang tidak boleh disanggah atau dipertanyakan, hampir menyerupai sosok yang diagungkan.

(2) @sszeexn: "*kalo nge doain ibu keguguran dosa ga sih? KESEL BGT UDH TAU MISKIN MALAH NAMBAH ANAK, 4 ANAK EMG NYA GA CUKUP GTU?!?! GAJI BAPA CUMAN 3JT MANA BISA MENGHIDUPI 5 ANAK, PDHL IBU JG TAU KAN TIAP HARI MINJEM SANA SINI BUAT SEHARI HARI TPI KNP GA MIKIRIN KEDEPANNYA SIH*"

Unggahan di atas merupakan sindiran halus berbentuk sarkasme dan ironi untuk menyampaikan kritik tajam terhadap keputusan orang tua @sszeexn. Ia menyindir tindakan ibunya yang masih terpikir menambah momongan meskipun kondisi finansial keluarga sangat terbatas, dengan gaji ayah yang hanya tiga juta rupiah per bulan dan kebutuhan sehari-hari yang sering kali harus berutang. Sarkasme terlihat dari kalimat "udah tau miskin malah nambah anak" dan ironi semakin jelas ketika penulis mempertanyakan apakah berdoa agar ibunya keguguran merupakan dosa, seolah menunjukkan kekecewaan mendalam terhadap situasi keluarganya. Ungkapan "KESEL BGT," memperkuat nada emosional yang membalut kritik tersebut, mencerminkan frustrasi yang meluap-luap. Penggunaan huruf kapital, terutama pada kalimat "4 ANAK EMG NYA GA CUKUP GTU?!?!," menekankan kemarahan dan rasa tidak puas, seolah-olah ingin menegur secara langsung melalui perkataan. Penulis menggunakan ironi sebagai senjata untuk mengungkapkan ketidakpuasan terhadap kurangnya perencanaan keluarga, menjadikan *trash talk* ini sebagai sarana untuk menyindir sambil meluapkan emosi.

Trash Talking Sebagai Tindakan Provokatif

Tema terakhir menunjukkan penggunaan *trash talk* sebagai provokasi untuk memicu emosi atau menciptakan konflik. Pesan dirancang untuk menyampaikan emosi, kritik, atau pernyataan yang intens dengan gaya yang provokatif dan ekspresif. Secara retorik, *trash talk* tidak hanya menjadi sarana untuk meluapkan emosi, tetapi juga untuk membangun daya tarik tertentu, baik untuk mendapatkan perhatian, memancing respons, maupun menegaskan posisi sosial

(1) "**EH BANGSAD**, MASIH SEKOLAH UDAH MALING + NIPU AJA LO. SAMPE NGORBANIN JUAL MOTOR & COWOK LO JUGA. MBA SYABANI TOLONG BALIKIN HP YANG LO COLONG YA HARI INI JUGA TOT" *gambar akun instagram pelaku, wajah pelaku dan teman, serta bukti pendukung*

Unggahan di atas menggunakan *trash talk* sebagai bentuk tindakan retorik untuk membongkar data diri penipu, dalam hal ini dengan tujuan mengungkapkan kebencian terhadap pelaku sekaligus memberi tekanan agar barang yang dicuri dikembalikan. Penggunaan umpatan seperti "BANGSAD," "MALING+NIPU" berfungsi untuk menghina dan merendahkan pelaku, menggambarkan tingkat kemarahan yang tinggi dan ketidakpuasan terhadap perbuatan yang dianggap sangat merugikan dan tidak termaafkan. Kata "BANGSAD" di sini digunakan untuk menggambarkan perasaan terhina terhadap tindakan penipuan dan pencurian yang dilakukan oleh seseorang yang masih muda, yang justru seharusnya fokus pada pendidikan dan masa depan. Selain itu, penulis memanfaatkan teknik doxing dengan menampilkan gambar pelaku dan bukti pendukung dalam Unggahannya. Dengan mengungkapkan identitas pelaku secara terbuka, Unggahan ini bertujuan untuk memberi tekanan sosial, mempermalukan pelaku, dan meminta pelaku untuk mengembalikan HP yang dicuri secepatnya. Hal ini menciptakan semacam serangan yang bersifat publik, di mana pelaku diberi tahu bahwa tindakannya telah diketahui banyak orang dan ada ekspektasi agar dia segera mengembalikan barang yang telah diambil.

(2) "**MOHON TEROR NIH MANUSIA B*NGKE SATU!! NIH ORANG MINJEM DUIT DI TEMEN GW HAMPIR 50JT DAN NGGAK MAU BAYAR, TIAP DI TAGIH MALAH BAHAS HAL LAIN!!!** Ini chat an si p*kiman sama temen ku kalo mau ngutang, tai bat anj maks. nih kontak kakanya si puki sekalian" *Tangkapan layar percakapan pelaku dan korban, nomor telepon pelaku dan kakaknya*

User @haruminjeong mengekspresikan rasa frustrasi dengan menghina seorang penipu yang tidak mau membayar utang sebesar hampir 50 juta kepada temannya, ia menyebut pelaku dengan kata-kata vulgar seperti "bangke," "tai bat anj," dan "puki" menggambarkan penghinaan yang sangat keras dan kasar, hal ini bertujuan untuk mempermalukan dan merendahkan martabat penipu. Selain itu, umpatan-umpatan ini juga berfungsi sebagai bentuk retorik untuk meyakinkan audiens tentang betapa buruknya tindakan orang yang dimaksud. Dengan menulis secara terbuka, serta melampirkan bukti percakapan dan kontak pribadi pelaku, penulis berusaha menegaskan bahwa ini bukan lagi sekadar keluhan dan permasalahan pribadi, tetapi sebuah tindakan yang sangat merugikan dan patut untuk diwaspadai.

Trash Talking Sebagai Image Komunitas

Trash talking telah menjadi budaya yang melekat pada komunitas marah-marrah di platform X, anggota komunitas menggunakan sindiran, caci maki, dan umpatan sebagai ciri khas gaya komunikasi yang mereka gunakan keseharian di dalam komunitas. Hal tersebut menjadikan *trash talk* sebagai sebuah identitas yang kuat dan berhasil menciptakan sebuah brand image di benak pengguna X secara umum. *Brand image* (citra merek) sendiri merupakan persepsi atau pemahaman yang terbentuk di benak masyarakat tentang suatu produk atau layanan yang sudah mereka kenal, gunakan, atau konsumsi sebelumnya. Persepsi ini mencerminkan bagaimana konsumen memandang suatu merek (*brand*) berdasarkan pengalaman dan interaksi mereka (Miati, 2020). Dalam hal ini, komunitas marah-marrah bisa dikatakan sebagai sebuah brand dalam platform x, sedangkan brand image yang terbangun dari komunitas ini adalah perilaku *trash talking*, khususnya penggunaan umpatan kasar dan vulgar.

Meskipun sudah menjadi bagian dari budaya dan brand image komunitas, *trash talking*, khususnya yang berbentuk umpatan, memunculkan perdebatan publik. Beberapa anggota komunitas menganggap bahwa *trash talking* adalah cara yang sah dan efektif untuk mengekspresikan kemarahan atau ketidakpuasan, namun di sisi lain, ada pihak yang melihatnya sebagai perilaku negatif yang dapat memicu konflik dan menciptakan atmosfer yang tidak sehat. Perdebatan ini menunjukkan bahwa meskipun praktik ini diterima dalam konteks tertentu, dampaknya terhadap norma sosial tetap menjadi perbincangan. Berikut merupakan salah satu unggahan kontroversial yang mengkritisi penggunaan umpatan dalam komunitas marah-marrah. Unggahan yang diunggah pada tanggal 19 Juni 2024 ini mendapat impresi sebesar 3,6 juta views dengan 11.500 likes.

"Dari "Komunitas Marah-Marrah" saya belajar bahwa ada sebagian khusus generasi muda yang mengucapkan kata-kata umpatan dengan sangat mudah. Bagaimana mereka berhasil membuat utas dan menempatkan "anjing" di setiap tweet tidak pernah gagal untuk membingungkan saya"

Unggahan di atas menunjukkan bahwa telah timbul sebuah persepsi di antara pengguna X secara umum yang menganggap bahwa komunitas marah-marrah diidentikkan dengan penggunaan umpatan kasar dalam unggahan yang diunggah oleh anggotanya. @alandakariza mengkritisi dengan menyinggung bagaimana penggunaan kata "anjing" selalu disematkan dalam tiap unggahan, menandakan penggunaan yang berlebihan dan tidak diperlukan. Unggahan tersebut pun lantas menuai pro dan kontra di kalangan anggota komunitas, maupun pengguna X secara umum. Pengguna yang setuju dengan Unggahan tersebut kebanyakan juga tidak suka dengan kehadiran komunitas marah-marrah karena terlalu eksplisit dan mengganggu.

@kura_api: "Gak peduli ama omongan yg berada di itu komunitas karena kolektif alias susah dikasih taunya, gw pengen fitur blokir komunitas aja dah biar gak muncul di TL gw siapapun itu dengerin keluhan user Indo napa soal fitur blokir komunitas ini"
@Idyllic0812: "Exactly my thoughts, I find it kinda disturbing" "tepat sekali, aku merasa itu (mengumpat) cukup mengganggu"
@jankerzone "Maka dari itu aq geser ke komunitas ramah-ramah"

Tiga komentar di atas menggambarkan ketidaknyamanan beberapa pengguna terhadap kehadiran komunitas marah-marrah yang kerap menggunakan umpatan dalam

tiap unggahan mereka. @kura_api menyatakan keinginan untuk memiliki fitur blokir komunitas, agar dapat menghindari Unggahan dari komunitas ini, ia merasa bahwa anggota komunitas bersifat bebal dan anti kritik. @Idyllic0812 pun mengungkapkan kesepakatannya, merasa bahwa penggunaan kata-kata kasar dalam komunitas ini cukup mengganggu kenyamanan berinteraksi di *platform* x. Sedangkan @jankerzone memilih untuk berpindah ke komunitas sebelah bernama komunitas ramah-ramah. Sebuah komunitas yang kontradiktif dengan komunitas marah-marah dengan jumlah anggota yang jauh lebih sedikit, sekitar 300.000 anggota. Ketiga komentar ini mencerminkan pandangan negatif terhadap perilaku *trash talking* dalam komunitas marah-marah, serta menunjukkan adanya keinginan untuk mencari ruang komunikasi yang lebih nyaman dan tidak mengganggu.

Di sisi lain, beberapa pengguna justru kontra dengan unggahan yang dibuat oleh @alandakariza. Pandangan kontra ini datang dari pengguna x yang juga menjadi bagian dari komunitas marah-marah. Mereka melakukan pembelaan dengan memberikan respon sebagai berikut:

@KayaPe: *"pertama, itu komunitas marah marah, kedua swear word itu lebih faktor lingkungan sih. memang "faktor lingkungan" jaman sekarang bisa lintas pulau krn terhubung dgn sosmed, salah satunya twt."*

@Randomt616: *"Tp enak tau kalo marah2 tiap diakhirnya dikasi kata kasar..kek..yess..lbh puas.. me personally, lbh seneng pake yg versi bhs Inggris.. i just love swear words..hahaha..."*

@sefruitsambatku: *"komun marah2 itu keren loh bisa jd wadah buat org2 yg blm tentu bisa mengekspresikannya in real life. it would be helpful to express our madness."*

Dari beberapa pembelaan tersebut, dapat disimpulkan bahwa mengumpat di komunitas wajar terjadi karena faktor kebiasaan dan lingkungan. Artinya mereka juga terbawa arus oleh anggota lain yang turut menggunakan umpatan dalam Unggahan yang dibuat. Selain itu mengumpat bisa digunakan sebagai mekanisme pelepasan amarah karena mereka tidak bisa mengungkapkan marah di kehidupan nyata, sesuai dengan komentar @sefruitsambatku

Logika ekspresif pada Unggahan komunitas

Sebagian besar individu dalam komunitas marah-marah secara terbuka menggunakan *trash talk* melalui kata-kata umpatan sebagai sarana untuk melampiaskan emosi dan gejolak hati yang selama ini terpendam. Hal tersebut didukung oleh pernyataan Sudaryanto, dalam (Putra, 2014) yang mengatakan bahwa kata-kata kasar merupakan respons dari pendekatan afektif yang memunculkan dorongan kuat ketika seseorang sedang marah. Dalam kondisi seperti itu, individu sering kali melontarkan umpatan secara spontan dan tanpa disadari. Melalui *trash talking*, mereka merasa puas karena emosi yang membebani dapat dilepaskan melalui luapan verbal tersebut. Umpatan ini menjadi bentuk pelepasan yang dianggap mampu meredakan tekanan batin sesaat. Sejalan dengan pendapat Sudaryanto, salah satu pengguna X, @gzbae, mengungkapkan mengapa dirinya terdorong untuk mengumpat saat sedang marah sembari *repost* unggahan yang menyinggung tentang bagaimana budaya *trash talk* mudah ditemukan dalam komunitas marah-marah X.

"Sebagai orang yang termasuk mudah marah dan berkata kasar. Menurut gue itu terjadi karena emosi sesaat yang menguasai, kurang berpikir panjang dan tidak mindful ketika marah."

@gzbae mengungkapkan bahwa saat ia marah, ia tidak sempat untuk berpikir panjang tentang pilihan kata yang keluar dari dalam dirinya, hingga akhirnya terlontarlah kata-kata kasar. Dalam utas lanjutnya ia menjelaskan bahwa saat emosinya mereda, ia merasa jijik dengan perkataan sumpah serapahnya sendiri. Hal ini mengindikasikan bahwa *trash talking* bukan hanya sebagai mekanisme koping yang spontan, tetapi juga memberikan sedikit rasa kepuasan emosional yang bisa meredakan tekanan, meski hanya sementara.

Penggunaan logika ekspresif dalam unggahan *trash talk* sering kali mengedepankan pemaknaan subjektif dari pengalaman pribadi seseorang yang penuh perasaan. O'Keefe dalam (Awanda, 2021) mengatakan bahwa logika ekspresif mengarah pada cara berpikir dan berkomunikasi yang berfokus pada pengungkapan perasaan atau reaksi emosional, ketimbang menyusun argumen yang rasional atau objektif. Ia juga mengungkapkan bahwa logika ekspresif bersifat egosentris yang mengutamakan kepentingan dan perasaan pembicara (*self-centered*). Misalnya dalam Unggahan milik @fareaztt berikut:

"BABI BANGET, gue kan lagi pake celana pendek kena bdg hari ini panas banget cok. Terus ada anak anak sma (lg study tour jd gue tau mereka ank sma) mereka ngomong kenceng gitu bilang" tuh boti tuh boti" kedengeran cokk!! Gaada adab. Tapi emang eike boti si tapi kan tetep weh malu"

@fareaztt mengungkapkan rasa marah dan malu secara langsung dengan menggunakan kata-kata kasar seperti "babi banget" dan "cokk" untuk melampiaskan frustrasi terhadap perilaku anak-anak SMA yang dianggap tidak sopan karena telah memanggilnya boti, sebutan bagi sosok feminim dalam hubungan homoseksual. Penggunaan kata-kata kasar ini berfokus pada perasaan pribadi penulis dan tidak mempedulikan perspektif anak-anak SMA tersebut. Unggahan di atas merupakan hasil dari intrepertasi subjektif yang dirasakan oleh @fareaztt. Lebih lanjut dalam utasnya ia juga menuliskan "*Jangan ramein dong niatnya sambat doang 🤪 udh mulai ada yg ngehujatin takut bgt*" menegaskan bahwa tujuan dari Unggahan di atas hanya untuk berkeluh kesah. Ia juga mulai khawatir dan takut karena Unggahannya yang mendapatkan 5.700 likes, 384 repost, dan 143 replies, mulai menuai hujatan.

Penggunaan logika ekspresif dalam Unggahan *trash talk* dalam komunitas dapat terlihat dari berbagai elemen komunikasi yang digunakan, seperti emoji, meme, serta huruf kapital dan tanda baca yang berulang. (Amelia et al., 2024) dalam penelitiannya mengatakan bahwa emoji memainkan peran penting dalam komunikasi *online*, terutama dalam pesan singkat, karena menambahkan unsur emosional pada teks dan memudahkan penerima untuk memahami nuansa perasaan serta reaksi pengirim. Serupa dengan emoji, meme, merupakan gambar-gambar lucu yang digunakan untuk mengomentari situasi tertentu yang berfungsi sebagai sentuhan humor atau sindiran dalam menyampaikan ketidakpuasan. Meme memberikan pilihan ekspresi yang lebih beragam dan rinci dibandingkan emoji, karena meme bisa dikustomisasi sesuai imajinasi pengguna, memungkinkan mereka untuk menyampaikan pesan dengan cara yang lebih kreatif dan ekspresif.

Penggunaan tanda baca berulang, seperti tanda seru atau titik yang berlebihan, sering kali mencerminkan intensitas emosi penulis, seperti kemarahan atau kekesalan, sekaligus menciptakan efek dramatis yang mempertegas pesan emosional. Selain itu,

penggunaan huruf kapital dalam teks sering digunakan untuk menonjolkan kata-kata tertentu, memberikan penekanan lebih, atau menegaskan amarah, penyesalan, serta perasaan frustrasi yang sulit dibendung (Kurniasih, 2017). Elemen-elemen ini secara keseluruhan menciptakan komunikasi yang lebih berfokus pada ekspresi emosi pribadi dibandingkan dengan penyampaian argumen rasional atau berpikir objektif.

Logika Konvensional dalam Unggahan Sindiran Halus

Setelah melalui analisis terhadap pola penggunaan *trash talking* dalam komunitas marah-marah, ditemukan hasil bahwa penggunaan sindiran halus dapat dikategorikan sebagai bentuk pesan yang masih berada dalam kerangka logika konvensional. Sindiran halus, meskipun tetap mengandung kritik atau ejekan, biasanya disampaikan dengan cara yang lebih terselubung, menggunakan pilihan kata yang tidak secara langsung menyerang atau kasar. Pendekatan ini dapat dianggap masih berada dalam lingkup logika konvensional karena menjaga tingkat kesopanan yang relatif lebih tinggi dibandingkan dengan umpatan kasar atau penghinaan langsung. Berikut ini beberapa contoh Unggahan *trash talk* yang menggunakan logika konvensional:

(1) @firstlogint: *"bukannya mau rasis atau gimana ya, tapi kenapa si orang-orang meksiko/blok m kalo belanja tuh berasa kaya matiin rejeki pedagang? aku ada usaha toko bangunan, banyak pembeli yg dari suku itu, emg ga semuanya, tapi kebanyakan pembeli dari suku itu tuh kalo nawar mati-matian bgt"*

Unggahan di atas dapat tergolong dalam pesan dengan logika konvensional karena meskipun mengandung unsur stereotip dan generalisasi yang tidak tepat, struktur komunikasinya berusaha mengikuti pola yang lebih terorganisir dan normatif. User @firstlogint memulai dengan kalimat pembukaan yang berusaha menghindari kesan rasis "bukannya mau rasis atau gimana ya" meskipun kalimat itu sendiri menunjukkan bahwa pengguna menyadari potensi kontroversi atau kesalahan dalam ungkapan tersebut. Ia juga menjelaskan konteks pengalamannya dalam berbisnis dengan cara yang terstruktur, yaitu menyebutkan usaha toko bangunan dan menggambarkan pengalaman dengan pembeli dari "orang-orang meksiko/blok m". Penyebutan "Meksiko/blok m" merujuk pada stereotip terkait orang-orang Madura yang punya karakteristik suka menawar dalam transaksi jual beli. Meski terkesan rasis dan stereotip, penggunaan ungkapan tersebut tetap mempertahankan kesopanan dengan tidak langsung melontarkan hinaan atau kata-kata kasar. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun ada elemen problematik dalam pernyataan tersebut, pesan itu disampaikan dengan cara yang masih mengikuti norma-norma sosial dasar dalam berkomunikasi dengan memberi konteks jelas dalam pesan yang disampaikan.

Gambar 2. Pesan konvensional dalam Unggahan @kochengmager



Sumber: Unggahan @kochengmager

(2) "Maap maaf nih yg salah cowomu, kamu kok malah ngejelekin cewe tsb? **Sadar mbak yg salah siapa kok orang lain kena imbasnya** 😞"

Pada unggahan di atas, @kochengmager menyindir perilaku @netralajakak yang mengejek seorang perempuan setelah pacarnya mulai mengikuti akun perempuan tersebut di Instagram. Merasa cemburu, ia lantas membuat unggahan di komunitas, mengejek perempuan tersebut dengan sebutan "perempuan jelek". Publik banyak yang geram terhadap Unggahan @netralajakak karena dinilai salah sudah mengejek orang lain, padahal yang salah ada perilaku pacarnya. Unggahan tersebut diketahui sudah dihapus, namun berhasil di tangkap layar oleh beberapa orang di komunitas, salah satunya @kochengmager, yang kemudian membuat Unggahan di atas guna menyadarkan perilaku dari @netralajakak.

Unggahan tersebut bisa digolongkan ke dalam pesan dengan logika konvensional karena menggunakan bahasa yang santun, sesuai dengan norma kesopanan yang berlaku. Meskipun berisi sindiran, ungkapan seperti "Maap maaf nih" dan "sadar mbak" menunjukkan usaha untuk tetap berbicara dengan cara yang tidak kasar dan dengan pendekatan yang mengedepankan kesopanan. Unggahan ini juga mengingatkan seseorang akan kesalahan tanpa menggunakan kata-kata yang menyerang atau merendahkan, yang mana sesuai dengan prinsip logika konvensional yang mengutamakan komunikasi yang saling menghormati dan mematuhi norma sosial.

Logika retorik dalam Unggahan Provokatif

Trash talking tidak hanya berfungsi sebagai bentuk ekspresif, tetapi juga sebagai strategi retorik. Dari banyak Unggahan yang ditemukan, terutama yang terkait dengan pengungkapan penipuan, *trash talking* digunakan untuk menarik perhatian pembaca dan mendorong mereka untuk lebih memperhatikan pesan yang disampaikan. O'Keefe dalam (Awanda, 2021) mengatakan bahwa dalam logika retorik pesan-pesan dirancang dengan sifat proaktif daripada reaktif. Selain itu, pesan dengan logika retorik berpusat pada lawan bicara (*person-centered*), berbeda dengan logika ekspresif yang berpusat pada diri penulis (Morissan, 2015).

Gambar 3. Unggahan provokatif @itsme_antrac



Sumber: Unggahan @itsme_antrac

Pada unggahan di atas, *user* @itsme_antrac membagikan informasi tentang pelaku pencurian HP dengan melampirkan foto wajah dan tangkapan layar akun Instagram pelaku. Tujuan Unggahan ini adalah untuk menggertak pelaku agar segera mengembalikan HP yang dicuri, sekaligus meningkatkan kesadaran publik. Unggahan ini termasuk dalam logika retorik karena menggunakan pernyataan yang dirancang untuk membangkitkan reaksi emosional dari publik dan menakut-nakuti pelaku. Penggunaan kata-kata retorik seperti "EH BANGSAD," "MASIH SEKOLAH UDAH MALING," dan "MBA SYABANI TOLONG BALIKIN HP..." bertujuan untuk menarik perhatian dan menciptakan dampak emosional. Logika retorik di sini menekankan pada penggunaan bahasa yang provokatif dan berlebihan untuk mencapai tujuan, yaitu mengungkapkan informasi mengenai pelaku pencurian dan memanipulasi respons audiens dengan cara yang ekspresif dan dramatis.

Gambar 4. Akibat Unggahan retorik @itsme_antrac



Sumber: Unggahan@itsme_antrac

Akibat unggahan tersebut, korban berhasil menangkap pelaku pencurian dan membawanya ke kantor polisi. Namun, karena pelaku masih berstatus pelajar, korban memutuskan untuk melepaskannya dan melimpahkan penanganan kasus ini kepada pihak sekolah. Korban berharap pelaku jera melalui sanksi sosial yang telah diterima, mengingat unggahan tersebut berhasil menarik perhatian publik secara luas hingga viral, sehingga melibatkan banyak pihak yang membantu dalam proses pencarian pelaku. Metode viral dianggap sebagai cara yang efektif untuk memperkuat keluhan publik dan menjangkau otoritas, terutama jika disuarakan melalui akun-akun berpengaruh dengan banyak pengikut (Saputra, 2021).

Kesimpulan

Penelitian ini memiliki batasan pada analisis penggunaan logika pesan yang digunakan anggota komunitas dalam Unggahan *trash talking*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa perilaku *trash talking* terjadi dalam empat konteks utama: ungkapan emosi, makian kepada orang lain, sindiran halus, dan tindakan provokatif. Penggunaan logika ekspresif ditemukan di semua konteks tersebut, sedangkan logika konvensional hanya muncul dalam sindiran halus, dan logika retorik digunakan dalam Unggahan provokatif.

Logika ekspresif mendominasi konteks penggunaan *trash talking* dalam komunitas, terlihat dari cara anggota mengekspresikan emosi mereka melalui huruf kapital dan tanda baca berulang yang berperan sebagai *linguistic cues* sebagai penekanan membaca dan intonasi berbicara dalam komunikasi berbasis teks, penggunaan emoji untuk menambah emosi, dan meme untuk menyisipkan humor. Sementara itu, logika konvensional lebih jarang ditemukan karena keterbatasannya dalam mengikuti norma kesopanan. Namun, penggunaan sarkasme dan hiperbola dalam tema sindiran halus tidak melibatkan bahasa kasar, sehingga bisa dikategorikan sebagai bagian dari logika konvensional, karena tetap mempertahankan unsur kesopanan dalam penyampaiannya. Adapun logika retorik sering digunakan dalam fenomena seperti *doxing*, *cancel culture*, dan *spill the tea*. Logika ini bertujuan memengaruhi atau menekan pihak tertentu secara sosial, tetapi sering kali membawa dampak negatif, baik terhadap target utama maupun individu lain yang tidak terlibat langsung.

Berdasarkan temuan yang sudah dijelaskan, penulis memberikan saran untuk penelitian selanjutnya agar membandingkan kecenderungan pengungkapan diri yang didorong oleh kemarahan atau emosi negatif seperti dalam komunitas marah-marah cenderung lebih diminati dibandingkan pengungkapan diri dalam kondisi senang, seperti yang mungkin ditemukan dalam Komunitas Ramah-Ramah. Kajian ini akan memberikan pemahaman lebih mendalam tentang peran emosi dalam membangun interaksi dan daya tarik komunitas virtual. Selain itu, penelitian lanjutan juga dapat mengeksplorasi motif mendasar dari penggunaan *trash talking*, tidak hanya terbatas pada motif yang terlihat secara eksplisit. Studi lanjutan dapat menggunakan pendekatan teoritis lainnya, seperti teori behaviorisme, untuk menggali motif tidak tampak yang berakar pada pengalaman atau kebiasaan individu dalam berkomunikasi. Dengan demikian, penelitian ini akan memberikan perspektif baru tentang hubungan antara pola komunikasi, emosi, dan perilaku di dunia maya.

Referensi

- Almawati, D. E. (2021). Self Disclosure Pada Pertemanan Dunia Maya Melalui Media Sosial Twitter. In *Skripsi*. <http://repository.uir.ac.id/id/eprint/6384>
- Amelia, A., Justice, B. M. R., Kurnia, N. F. E., Anisah, U. R., & Asror, A. G. (2024). Strategi Pragmatik dalam Komunikasi Virtual : Penggunaan Emoji dan Stiker dalam Pesan Singkat. *Prosiding Seminar Nasional IKIP Bojonegoro*, 286–304.
- Anaqhi, A. W., Achmad, Z. A., Zuhri, S., & Arviani, H. (2023). Viralitas Trash Talking di Media Sosial Tiktok sebagai Gaya Baru Personal Digital Branding. *Jurnal Nomosleca*, 9(1), 67–87. <https://doi.org/10.26905/nomosleca.v9i1.9487>
- Awanda, V. S. (2021). *Logika Desain Pesan Dakwah Pada Konten Akun Instagram @Saridezra*. UIN Syarif Hidayatullah.
- Bakry, U. S. (2017). Pemanfaatan Metode Etnografi dan Netnografi Dalam Penelitian Hubungan Internasional. *Jurnal Global & Strategis*, 11(1), 15. <https://doi.org/10.20473/jgs.11.1.2017.15-26>
- Eriyanto. (2021). *Metode Netnografi: Pendekatan Kualitatif dalam Memahami Budaya Pengguna Media Sosial* (N. Asri (ed.)). Rosdakarya.
- Hargoputri Vienessa, Y. (2024). *Dampak Perilaku Trash-Talking Pada Game-Online Terhadap Etika Komunikasi Remaja (Studi Deskriptif Kualitatif Pemain Game-online di SMPN 1 Banjar)*.
- Haryono, C. G. (2020). *Ragam Metode Penelitian Kualitatif Komunikasi* (D. E. Restiani (ed.)). CV Jejak (Jejak Publisher). <https://books.google.co.id/books?id=7RwREAAAQBAJ>
- Kozinets, R. V. (2015). Management Netnography: Axiological and Methodological Developments in Online Cultural Business Research. *The SAGE Handbook of Qualitative Business and Management Research Methods*, London: SAGE, November. <https://doi.org/10.13140/RG.2.1.3029.4487>
- Kramer, A. D. I., Guillory, J. E., & Hancock, J. T. (2014). Experimental evidence of massive-scale emotional contagion through social networks. *Proceedings of the National Academy of Sciences of the United States of America*, 111(24), 8788–8790. <https://doi.org/10.1073/pnas.1320040111>
- Kurniasih, N. (2017). Paralinguistics Cues Used and Miscommunication on Social Media: Case Study of Students of Communication Science Program Universitas Padjadjaran. *The 1 St International Conference on Language, Linguistics and Literature, Institut Agama Islam Negeri Surakarta: Surakarta, August*, 319–325.
- Miati, I. (2020). Pengaruh Citra Merek (Brand Image) Terhadap Keputusan Pembelian Kerudung Deenay (Studi pada Konsumen Gea Fashion Banjar). *Abiwarra: Jurnal Vokasi Administrasi Bisnis*, 1(2), 71–83. <https://doi.org/10.31334/abiwarra.v1i2.795>
- Morissan. (2015). *Teori Komunikasi Individu Hingga Masa*. Prenada Media. <https://books.google.co.id/books?id=owRBDwAAQBAJ>
- Muhammad, R., & Manalu, S. R. (2017). Analisis Pemanfaatan Virtual Community sebagai Media Komunikasi Kelompok melalui Sosial Media. *Interaksi Online*, 5(4), 1–11.
- Nasrullah, R. (2016). *Teori dan Riset Media Siber (cybermedia)*. Kencana. <https://books.google.co.id/books?id=J-VNDwAAQBAJ>
- O'neill, K. S., Hynes, G. E., & Barrett, M. A. (2016). Message Design Logics Theory: Testing the Effectiveness of Rhetorical Messages. *Federation of Business Disciplines Journal*, 4, 31–45.
- Putra, R. R. (2014). BENTUK DAN FUNGSI KATA UMPATAN PADA KOMUNIKASI INFORMAL. *Skriptorium*, 1(3), 93–105.
- Rahmatulloh, A. R. (2021). Dinamika Mengumpat Sebagai Pelpasan Emosi: Antara Lega Dan Rasa Bersalah. *Wacana*, 13(2), 104–114.
- Rosniar, R., Syam, S., & Wardana, D. A. (2023). Trash Talking in Virtual Communication: A Study of Community Symbolic Interactions Game Online Pubg Mobile Nostra Bone. *Palakka* :

Media and Islamic Communication, 4(2), 164–175.
<https://doi.org/10.30863/palakka.v4i2.5839>

Sola, K., Ayodya, B. P., & Jupriono. (2023). Perilaku Komunikasi Trash talking Pemain Game online Dota 2 pada Komunitas Kolam Dota 2 Indonesia v2. *Indonesia Conference on Communication Science (ICCS)*, 1(1).

Sugiyono. (2021). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D* (3rd ed.). Alfabeta.