

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk memahami pola perilaku dan pemaknaan *trash-talking* dalam permainan *Mobile Legends* menggunakan Teori Kognitif Sosial dan Fenomenologi Hermeneutik Heidegger. *Trash-talking* merupakan bentuk komunikasi verbal yang digunakan pemain untuk mengekspresikan emosi, menunjukkan dominasi, atau mempengaruhi lawan dalam konteks kompetitif. Metode penelitian ini bersifat kualitatif dengan pendekatan fenomenologi hermeneutik serta teknik analisis data Van Manen. Informan penelitian adalah pemain-pemain yang aktif bermain *Mobile Legends*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa perilaku *trash-talking* tidak muncul secara acak, melainkan dipengaruhi oleh interaksi timbal balik antara pemain, lingkungan, dan perilaku (*reciprocal determinism*). Selain itu, faktor seperti kemampuan perilaku, ekspektasi, bala bantuan, dan *Self-Efficacy* turut membentuk motivasi pemain. Dari sisi fenomenologi, perilaku ini dimaknai sebagai bentuk ekspresi diri, pelampiasan emosi, dan bagian dari budaya bermain yang dianggap wajar dalam komunitas tertentu. *Trash-talking* juga berfungsi sebagai penanda identitas, solidaritas kelompok, bahkan strategi komunikasi. Penelitian ini memberikan kontribusi teoritis terhadap kajian komunikasi interpersonal di ranah digital, sekaligus memberikan masukan praktis bagi pengembang gim dan komunitas pemain untuk membangun ruang bermain yang lebih sehat dan sadar makna.

Kata Kunci: *Trash-talking*, *Game Online*, Teori Kognitif Sosial, Fenomenologi Hermeneutik, Komunikasi Interpersonal.