

ABSTRAK

Fenomena *trash talking* saat ini seolah semakin menjadi-jadi di Indonesia terutama pada media sosial, salah satunya Youtube. Marsha Ozawa sebagai salah satu *content creator* youtube, dalam live streaming game youtube-nya Marsha Ozawa menggunakan *trash talking* sebagai salah satu cara untuk menghibur penonton-nya. Tayangan pada live streaming tersebut menuai banyak respon pro maupun kontra dari penonton yang sering kali dikaitkan pada nilai budaya serta norma sosial di Indonesia. Penelitian ini bertujuan untuk mengungkapkan dan memahami persepsi mahasiswa terhadap “*trash talking*” pada *live streaming* youtube *game* Marsha Ozawa. Metode penelitian yang digunakan yaitu metode penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Peneliti memilih teori perbedaan individu Melvin D. Defleur. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan wawancara terhadap beberapa beberapa mahasiswa di Yogyakarta yang sudah pernah menonton live streaming game Marsha Ozawa dengan latar belakang suku dan budaya seperti suku Jawa, Sunda, Batak, Betawi serta observasi terhadap komentar-komentar pada *live chat* dan media sosial yang membahas fenomena *trash talking*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa persepsi mahasiswa tentang fenomena *trash talking* ini yaitu semua informan menolak adanya *trash talking* untuk digunakan dalam kehidupan sehari-hari mereka. Alasannya yaitu karena ada beberapa faktor yang mempengaruhi persepsi informan terhadap *trash talking*, seperti budaya, kebiasaan, lingkungan, serta adat istiadat yang dianut oleh masing-masing informan.

Kata Kunci: *trash talking, persepsi, live streaming, marsha ozawa*

ABSTRACT

The trash talking phenomenon seems to be increasingly prevalent in Indonesia, especially on social media, one of which is Youtube. Marsha Ozawa as one of the content creators, in her YouTube live streaming game Marsha Ozawa uses trash talking as a way to entertain her audience. The broadcast on the live streaming has generated many pro and con responses from the audience which are often related to cultural values and social norms in Indonesia. This study aims to reveal and understand students' perceptions of "trash talking" on Marsha Ozawa's YouTube live streaming game. The research method used is a qualitative research method with a descriptive approach. Researchers chose Melvin D. Defleur's theory of individual differences. The data collection technique in this study uses interviews with several students in Yogyakarta who have watched Marsha Ozawa's live streaming game with ethnic and cultural backgrounds such as Javanese, Sundanese, Batak, Betawi and observation of comments on live chat and social media that discuss the trash talking phenomenon. The results showed that students' perception of the trash talking phenomenon is that all informants reject the existence of trash talking to be used in their daily lives. The reason is because there are several factors that influence informants' perceptions of trash talking, such as culture, habits, environment, and customs adopted by each informant.

Keywords: trash talking, perception, live streaming, marsha ozawa