ABSTRAK

Trash-talking merupakan bentuk komunikasi verbal berupa ejekan, hinaan, provokasi, atau ungkapan negatif yang sering ditemukan dalam permainan daring kompetitif, termasuk *game Valorant*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh tingkat *exposure trash-talking* dalam *game Valorant* terhadap perilaku komunikasi di dunia nyata pada anggota *Valorant Indonesia Community* (VIC). Penelitian ini menggunakan *Social Learning Theory* sebagai landasan teoritis untuk menjelaskan bahwa pengalaman komunikasi yang diamati secara berulang dalam lingkungan sosial berpotensi berkaitan dengan kecenderungan perilaku komunikasi individu pada konteks lain. Penelitian menggunakan metode kuantitatif dengan paradigma positivistik dan pendekatan survei terhadap 400 responden yang dipilih menggunakan teknik *purposive sampling*. Data dikumpulkan melalui kuesioner yang disebar melalui *Google Form* dan dianalisis menggunakan statistik deskriptif serta regresi linear sederhana. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *exposure trash-talking* dalam *game Valorant* berpengaruh positif dan signifikan terhadap perilaku komunikasi di dunia nyata dengan nilai signifikansi 0,000 (<0,05) serta koefisien determinasi (R^2) sebesar 0,537, yang menunjukkan bahwa *exposure trash-talking* mampu menjelaskan 53,7% variasi perilaku komunikasi responden. Secara deskriptif, indikator respons terhadap komunikasi memiliki nilai rata-rata tertinggi dibandingkan indikator perilaku komunikasi lainnya. Temuan penelitian menunjukkan adanya keterkaitan antara *exposure trash-talking* dengan perilaku komunikasi di dunia nyata, sehingga mendukung penggunaan *Social Learning Theory* sebagai kerangka teoritis untuk menjelaskan hubungan antara pengalaman komunikasi digital dan perilaku komunikasi individu. Namun demikian, penelitian ini tidak mengukur secara langsung proses observasi, modeling, maupun imitasi sebagaimana dijelaskan dalam teori tersebut.

Kata kunci: *Exposure Trash-Talking, Perilaku Komunikasi, Valorant, Komunikasi Digital, Social Learning Theory.*

ABSTRACT

Trash-talking is a form of verbal communication involving insults, mockery, provocation, or other negative expressions commonly found in competitive online games, including Valorant. This study aims to determine the extent of the influence of the level of trash-talking exposure in Valorant on real-world communication behavior among members of the Valorant Indonesia Community (VIC). This study employs Social Learning Theory as its theoretical foundation, which explains that communication experiences repeatedly observed within a social environment may be associated with individuals' communication behavior in other contexts. The research uses a quantitative method with a positivist paradigm and a survey approach involving 400 respondents selected through purposive sampling. Data were collected using an online questionnaire distributed via Google Forms and analyzed using descriptive statistics and simple linear regression. The results indicate that trash-talking exposure in Valorant has a positive and significant influence on real-world communication behavior, with a significance value of 0.000 ($p < 0.05$) and a coefficient of determination (R^2) of 0.537, indicating that trash-talking exposure accounts for 53.7% of the variance in respondents' communication behavior. Descriptively, the communication response indicator obtained the highest mean score among the communication behavior indicators. The findings reveal an association between trash-talking exposure and real-world communication behavior, thereby supporting the use of Social Learning Theory as a theoretical framework for explaining the relationship between digital communication experiences and individuals' communication behavior. Nevertheless, this study does not directly examine the processes of observation, modeling, or imitation as described in the theory.

Keywords: *Trash-Talking Exposure, Communicative Behavior, Valorant, Digital Communication, Social Learning Theory.*