

## PERILAKU TOXIC DALAM KOMUNIKASI VIRTUAL DI GAME ONLINE MOBILE LEGENDS: BANG BANG PADA MAHASISWA FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK DI UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PALANGKARAYA

### *Toxic Behavior in Virtual Communication Onmobile Legends: Bang Bang Online Game in Students of the Faculty of Social And Political Sciences at Muhammadiyah Palangkaraya University*

Regina Wynalda Abie<sup>1\*</sup>

Srie Rosmilawati

Universitas Muhammadiyah  
Palangkaraya, Palangkaraya,  
Kalimantan Tengah, Indonesia

\*email:

[reginawynalda@outlook.com](mailto:reginawynalda@outlook.com)

#### Abstrak

Gadget sudah menjadi kebutuhan sehari-hari setiap orang, selain menjadi alat komunikasi dan mencari informasi juga gadget menjadi alat mencari hiburan salah satunya bermain permainan gim daring. Banyak sekali dikalangan anak-anak hingga orang dewasa yang bermain permainan gim daring salah satunya Mobile Legends: Bang Bang, gim yang menyediakan fitur pesan ini kerap disalahgunakan banyak orang untuk mengujar kebencian saat permainan berlangsung, hal tersebut dikatakan orang yang toxic. Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif yang meliputi proses observasi, wawancara, dan dokumentasi dengan menargetkan mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik. Penelitian ini membuktikan bahwa adanya fenomena perilaku toxic hal tersebut terjadi ketika ada teman satu tim yang bermain dengan buruk dan juga ketika teman satu tim saling menyalahkan satu lain. Hal tersebut membuat emosi yang tidak stabil dan melakukan perilaku toxic berupa berkata kata yang kasar. Selain itu, berdasarkan hasil penelitian mahasiswa FISIP memiliki ciri-ciri inkonsistensi dan suka menciptakan konflik saat permainan berlangsung.

#### Abstract

*Gadgets has become everyone's daily needs, apart from being a communication tool and looking for an information, gadgets are also a tool for seeking entertainment, one of which is playing offline and online games. There are lots of people from children to adults who play online games, one of which is Mobile Legends: Bang Bang, a game that provides this chatting feature is often misused by many people to spread hate during the game, this is called to be toxic behavior. This study uses qualitative research which includes the process of observation, interviews, and documentation targeting students of the Faculty of Social and Political Sciences. This research proves that the phenomenon of toxic behavior occurs when a teammate plays badly and also when a teammate blames one another. This makes emotions unstable and performs toxic behavior in the form of speaking harsh words. In addition, based on the results of research, FISIP students have the characteristics of inconsistency and like to make conflicts during games.*

#### Kata Kunci:

Perilaku  
Mobile Legends  
Komunikasi

#### Keywords:

Behavior  
Mobile Legends  
Communication

#### Accepted

January 2023

#### Published

April 2023



© year The Authors. Published by Institute for Research and Community Services Universitas Muhammadiyah Palangkaraya. This is Open Access article under the CC-BY-SA License (<http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>).  
DOI: <https://doi.org/10.33084/restorica.v9i1>

## PENDAHULUAN

Saat ini, gadget sudah menjadi kebutuhan sehari-hari bagi semua orang mulai dari anak-anak hingga orang dewasa untuk berkomunikasi dan tentunya dengan adanya gadget bisa menyampaikan pesan kepada orang di tempat yang jauh lebih efisien, selain itu juga bisa mencari informasi dengan mudah

dan cepat serta mencari hiburan seperti bermain game online.

Bobby Bodenheimer (1999) berpendapat bahwa *game online* adalah program permainan yang tersambung melalui jaringan yang dapat dimainkan kapan saja, dimana saja dan dapat dimainkan bersamaan secara kelompok di seluruh dunia dan permainan itu sendiri menampilkan gambar-gambar menarik seperti yang diinginkan, yang didukung oleh komputer.

Banyak sekali kalangan anak-anak hingga orang dewasa yang mulai memainkan *game online* dengan tujuan mencari kesenangan dengan jenis *game online* yang bervariasi. Agus Hermawan (2009) berpendapat bahwa jenis *game online* dapat dibedakan menjadi 13 kategori yaitu: *First-person shooter (FPS)*, *Real-time strategy (RTS)*, *Role-playing game (RPG)*, *Action-adventure Games*, *Multiplayer online battle arena (MOBA)*, *Massively multiplayer online (MMO)*, *Massively multiplayer online role-playing game (MMORPG)*, *Life Simulation Games*, *Construction and Management Simulation Games*, *Vehicle Simulation*, *Manager Simulation*, *Cross-platform game*, dan *Browsers game*.

Pada saat ini *game online* berjenis MOBA sering digemari orang-orang mulai dari kalangan anak-anak hingga dewasa, *game online* tersebut salah satunya adalah Mobile Legends: Bang Bang.

Mobile Legends: Bang Bang merupakan game MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*) yang merupakan jenis game pertarungan online antar dua kelompok atau lebih dalam satu arena. Masing-masing tim yang beranggotakan 5 orang memiliki satu tujuan untuk menjaga benteng pertahanan mereka dengan cara berperang.

Dalam permainan Mobile Legends: Bang Bang memiliki banyak fitur yang disediakan agar para pemain merasa nyaman, salah satunya ialah fitur komunikasi yang meliputi *Quick Chat Response*, *Voice Chat*, dan *Chatting*. Hal ini dapat dikategorikan dalam Komunikasi Virtual, yaitu sebuah proses berinteraksi antara dua orang atau lebih melalui teknologi internet. Meskipun terhalang oleh adanya jarak namun dengan adanya internet, semua menjadi praktis dan cepat.

Dalam Komunikasi Virtual, kita dapat berkomunikasi dengan siapa saja, dimana saja, dan kapan saja melalui teknologi internet. Ahmadi dan Hermawan (2013) berpendapat bahwa internet adalah komunikasi jaringan komunikasi global yang menghubungkan seluruh komputer di dunia meskipun berbeda sistem operasi dan mesin.

Dalam berkomunikasi selalu berhubungan dengan perasaan entah itu perasaan senang, marah, dan lainnya. Dalam perasaan marah sering kali orang-orang tidak dapat mengontrol perkataannya sehingga menyinggung orang lain. Hal tersebut dikatakan sebagai perilaku *toxic*. Belakangan ini, kata *toxic* kerap sering kita lihat dan dengar melalui media sosial. *Toxic* didefinisikan sebagai perilaku yang menyulitkan dan merugikan orang lain melalui perilaku. Dengan perilaku *toxic* bisa membuat diri stres, gangguan kecemasan serta tidak percaya diri.

Di dalam dunia *game online*, khususnya pada game online Mobile Legends: Bang Bang yang sudah dikenal sebagai game kompetitif ini sudah menjadi wabah perilaku *toxic*. Menurut Shores et al. (2014), pemain yang sering memainkan mode permainan yang kompetitif (*ranked mode*) cenderung lebih bersifat *toxic* dibandingkan dengan yang tidak (*classic mode*). Selain itu, menurut Martens et al. (2015) juga menunjukkan bahwa sifat *toxic* lebih sering muncul saat peristiwa *kill* terjadi, di mana pemain yang terkena *kill* biasanya akan menyalahkan timnya sendiri atas nasibnya.

Selain itu juga, dikarenakan Mobile Legends: Bang Bang adalah game online gratis yang bisa diakses oleh berbagai kalangan umur dan banyak dari mereka yang berusia muda. Mattinen dan Macey (2018) berpendapat bahwa hal ini kemungkinan disebabkan oleh kondisi mental anak yang belum matang. Pemain berusia muda kebanyakan kurang memiliki *self-control*, merespon makian dengan lebih agresif, dan memiliki kecenderungan besar untuk meniru lingkungan sekitar, termasuk lingkungan penuh *flaming* dalam *game online* berjenis MOBA.

Perilaku *toxic* dalam *game online* terbagi menjadi 2 hal yaitu *gameplay* yang mengganggu dan melanggar norma sosial di dalam *game* seperti; *trolling* (bermain tidak serius atau menjahili teman satu tim); *taunting* (melakukan gerakan yang menghina musuh); melakukan *cheat* (bermain curang atau menggunakan

aplikasi pihak ketiga) dan melibatkan komunikasi kasar yang ditujukan kepada pemain lain seperti; memaki-maki; pelecehan secara verbal ataupun non-verbal; dan menyalahkan orang lain.

Dalam lingkungan UMPR banyak sekali mahasiswa yang bermain *game online* dengan tujuan yang berbeda-beda, ada yang bermain untuk menghilangkan rasa bosan dan ada juga yang berambisi untuk mengejar suatu *achievement* di dalam *game* tersebut. Adapun banyak *game online* yang dimainkan khususnya Mobile Legends: Bang Bang, dan fenomena perilaku *toxic* sering dilakukan oleh para mahasiswa UMPR khususnya pada FISIP. Terlebih, *game online* Mobile Legends: Bang Bang adalah salah satu *game online* kompetitif terpopuler di Indonesia, hal tersebut membuat penulis sangat yakin dengan fakta bahwa mahasiswa FISIP UMPR berperilaku *toxic* dalam berkomunikasi virtual di *game online* Mobile Legends: Bang Bang. Maka dari itu kajian untuk penelitian ini adalah membuktikan akan adanya perilaku *toxic* tersebut di lingkungan UMPR.

## METODOLOGI

Ditinjau dari jenis datanya pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. Adapun yang dimaksud dengan penelitian kualitatif yaitu penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian secara holistik, dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode ilmiah (Moleong, 2007). Oleh karena itu, penelitian kualitatif mampu mengungkap suatu fenomena pada suatu subjek yang ingin diteliti secara lebih mendalam.

Penelitian ini dilakukan di kota Palangkaraya khususnya di lingkungan kampus Universitas Muhammadiyah Palangkaraya dan penelitian ini dilaksanakan di bulan November 2022 sampai dengan Desember 2022 serta melibatkan 4 mahasiswa dari Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik yang masing-masing terdiri dari program

studi Ilmu Administrasi Negara dan Ilmu Komunikasi dengan fokus dari penelitian ini adalah membuktikan adanya perilaku *toxic* di lingkungan UMPR pada mahasiswa FISIP saat melakukan komunikasi virtual saat bermain *game online* Mobile Legends: Bang Bang.

Dalam penelitian ini, data yang diperoleh berasal dari sumber data primer dan sumber data sekunder dengan meliputi beberapa teknik pengumpulan data; observasi, wawancara dan dokumentasi.

Lalu, teknik analisis data yang dilakukan meliputi; pengumpulan data, reduksi data, penyajian data serta penarikan kesimpulan. Dan teknik keabsahan data yang meliputi; triangulasi, perpanjangan pengamatan, dan peningkatan ketekunan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk membuktikan adanya fenomena perilaku *toxic* pada mahasiswa FISIP UMPR ketika berkomunikasi virtual dalam bermain *game online* Mobile Legends: Bang Bang. Penelitian mulai dilaksanakan pada bulan November 2022.

Dalam penelitian ini mengambil 4 responder untuk mewakili kedua program di FISIP UMPR dengan mengisi kuisioner serta mengambil tangkapan layar saat berperilaku *toxic* dalam berkomunikasi virtual dengan orang lain yang belum mereka temui sebelumnya di *game online* Mobile Legends: Bang Bang.

Untuk informan, peneliti mewawancarai 4 mahasiswa dari 2 program studi yang berbeda untuk mewakili FISIP. Wawancara dilakukan secara bertahap pada bulan November 2022 - Desember 2022.

Untuk tahap analisis yang dilakukan oleh peneliti adalah membuat daftar pertanyaan untuk wawancara, pengumpulan data, dan melakukan analisis data yang dilakukan sendiri oleh peneliti. Untuk mengetahui bagaimana proses terjadinya perilaku *toxic* dalam berkomunikasi virtual ketika bermain *game online* Mobile Legends: Bang Bang. Pertama, menyusun daftar untuk pertanyaan berdasarkan fokus penelitian

mengenai apakah perilaku *toxic* tersebut dilakukan kepada teman atau orang yang tidak mereka kenal, apa saja kata-kata kasar yang mereka lontarkan ketika bermain *game online* Mobile Legends: Bang Bang, serta pada kejadian

Berdasarkan dari hasil wawancara, kata “Anj\*ng” menempati posisi pertama dengan hasil 26,7% dan diikuti oleh kata “T\*lol” di posisi kedua dengan hasil 20%. Selain itu, kata “Kont\*I”, “Ngent\*t”, “Beban”, “Buta map”, “What the f\*ck”, “B\*bi”, “G\*blok” dan “Bangs\*t” memiliki hasil yang sama yaitu 6,7%.

Saat melakukan wawancara, peneliti meminta narasumber untuk mengisi kuisioner serta memberikan berupa tangkapan layar saat melakukan perilaku *toxic* yang di dalam percakapan tersebut memuat beberapa kata kasar. Hal tersebut agar penelitian ini lebih objektif dan data-data yang ada lebih akurat dan berdasarkan pernyataan dari 4 narasumber saat wawancara terlihat bahwa perilaku *toxic* tersebut terjadi karena kesalahan yang dibuat oleh orang lain sehingga merugikan diri mereka sendiri di dalam *game*. Jika dikaitkan dengan teori *Behaviorisme* dari Jhon B. Watson dalam buku *Encyclopedia of Communication Theory* (2009), terjadinya suatu perilaku buruk dikarenakan tindak balas (*respons*) sehingga terjadilah suatu rangsangan (*stimulus*).

Selama melakukan penelitian, peneliti melakukan observasi dengan cara mengamati narasumber saat bermain *game online* Mobile Legends: Bang Bang. Observasi tersebut dilakukan di Gedung FISIP UMPR, selama observasi dilakukan, peneliti melihat bahwa perilaku *toxic* tersebut terjadi ketika permainan tersebut berlangsung sangat lama dan menjadi sulit serta teman satu tim bermain dengan buruk. Pada fenomena tersebut, pada satu tim yang beranggotakan 5 orang mulai menyalahkan satu sama lain.

Lalu, terjadilah emosi yang menjadi tidak stabil dan mulai melakukan perilaku *toxic* melalui fitur *chatting* di *game online* tersebut dengan berkata kasar kepada salah satu pemain yang bermain dengan buruk. Hal

tersebut dikatakan sebagai perilaku *toxic* apabila orang yang menerima pesan tersebut merasa kesal dan sakit hati, selain itu, ucapan yang dilontarkan pada saat berkomunikasi juga sangat tidak pantas.

Berdasarkan dari teori perilaku “S-O-R” perilaku *toxic* ini disebut sebagai perilaku terbuka, karena perilaku *toxic* terjadi karena respons seseorang dalam bentuk tindakan nyata. Dan berdasarkan dari ciri-ciri orang *toxic* yang dijelaskan oleh Dan Brennan, MD (2020), 4 narasumber memiliki ciri-ciri yaitu inkonsistensi (suasana hati yang tak menentu) dan drama (menciptakan konflik).

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa mahasiswa FISIP UMPR melakukan perilaku *toxic* berupa berkata kasar terhadap orang lain saat bermain Mobile Legends: Bang Bang melalui fitur *chatting* yang mana hal tersebut dikatakan sebagai komunikasi virtual. Fenomena tersebut terjadi karena adanya peristiwa dimana teman satu tim bermain sangat buruk dan ketika satu tim yang beranggotakan 5 orang saling menyalahkan satu sama lain sehingga terjadilah emosi yang tidak stabil dan melontarkan kata-kata yang tidak pantas. Selain itu juga, berdasarkan dari hasil penelitian, 4 mahasiswa FISIP UMPR memiliki ciri-ciri inkonsistensi (suasana hati yang tak menentu) dan drama (menciptakan konflik) seperti yang dijelaskan oleh Dan Brennan, MD (2020). Hal tersebut terjadi karena respons seseorang dalam bentuk tindakan nyata berdasarkan dari teori perilaku “S-O-R” dan teori *Behaviorisme*. Hal yang dapat dilakukan untuk menciptakan lingkungan bermain yang sehat; membisukan (*mute*) fitur *chat* sehingga kita tidak terpancing dalam berkata kasar saat permainan berlangsung, menanamkan pikiran pada diri sendiri untuk tidak menyalahkan dan menyakiti orang lain dengan kata yang kasar, bermain bersama teman yang kita kenal, dengan itu kita dapat menghindari perilaku

toxic tersebut terjadi, mengontrol diri agar tidak mudah emosi melihat kesalahan orang lain dan mencoba untuk memberi tahu kesalahannya dengan bahasa yang baik.

## REFERENSI

- Adriyana, I. (2022). Perilaku Toxic Player Game Online (Doctoral dissertation, FISIP UNPAS).
- Ahmadi dan Hermawan. 2013. E-Business & E-Commerce. Yogyakarta: Andi.
- Fauzan, L. A., Chairil, A. M., & Wibowo, A. A. (2021). Toxic Behavior Sebagai Komunikasi Virtual Pemain Game Online Mobile Legends: Bang Bang. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 4(1), 32-47.
- Firdaus, M. R. A., Setyawan, S., & Kom, M. I. (2022). Perilaku Toxic Dalam Berkomunikasi di Game Online Counter Strike Global Offensive (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Surakarta).
- Gede. Saputra E.D, & Hermawan Agus. (2009). Tugas Makalah Intranet/ Internet GameOnline. (Online), (<http://mbegeudut.blogspot.com/2012/09/contoh-makalah-tentanggame-online.html>), diakses pada Juli (2014)
- Khoiri, N. F. (2021). Dampak Bermain Game Online Mobile Legends Terhadap Perilaku Toxic Disinhibition Online (Doctoral dissertation, IAIN Ponorogo).
- Mattinen, Topias & Macey, Joseph. 2018. Online Abuse and Age in Dota 2. Finland: Uni
- Mattinen, T., & Macey, J. (2018, October). Online abuse and age in Dota 2. In *Proceedings of the 22nd International Academic Mindtrek Conference* (pp. 69-78).
- Märtens, M., Shen, S., Iosup, A., & Kuipers, F. (2015, December). Toxicity detection in multiplayer online games. In *2015 International Workshop on Network and Systems Support for Games (NetGames)* (pp. 1-6). IEEE.
- Maulizin, E. I. (2021). Pengaruh Pesan Toxic Dalam Game Online Terhadap Perilaku Bullying Pada Komunitas Sekawan Esport di Yogyakarta (Doctoral dissertation, Universitas Mercu Buana Yogyakarta).
- Tang, W. Y., Reer, F., & Quandt, T. (2020). Investigating sexual harassment in online video games: How personality and context factors are related to toxic sexual behaviors against fellow players. *Aggressive Behavior*, 46(1), 127-135.