

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Game online telah menjadi sebuah platform dimana orang dituntut untuk berkomunikasi dan berinteraksi sambil menjalankan permainan. Interaksi yang dilakukan dapat berupa interaksi positif yang membangun sehingga menciptakan suasana yang nyaman ketika bermain game, namun juga terdapat interaksi negatif yang muncul dari konflik antar gamers, interaksi tersebut tidak dapat dihindari mengingat *game online* bersifat *multiplayer* membutuhkan lebih dari satu orang demi satu tujuan tentunya diperlukan satu pikiran dan gagasan untuk menyelesaikan pertandingan. Perilaku *toxic* dalam bermain game online sudah dianggap menjadi suatu hal yang biasa dikalangan gamers, ketika game dan komunitasnya semakin besar, pengendalian diri dan emosi juga semakin sulit banyaknya individu yang berperilaku melampaui peraturan normatif membuat *game online* menjadi tidak menyenangkan. (Wicaksana et.al, 2021.).

Game online merupakan jenis permainan yang banyak diakses oleh para pemain yang berada di jaringan internet yang terhubung. Menurut Adamet Rollings dalam Wibowo (2020) game online lebih tepat disebut sebagai teknologi dibandingkan sebagai genre atau jenis permainan. Di Indonesia, *game online* pertama kali muncul dan berkembang di pertengahan 90-an, ketika *game Nexian* muncul (Wibowo, 2020). Seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi internet *game online* juga berkembang pesat. Bila *game offline* bisa dimainkan dengan jumlah pemain terbatas, maka *game online* bisa dimainkan oleh banyak pemain.

Salah satu *game online* yang *multiplayer* adalah *mobile legends*. *Game online* kompetitif seperti *mobile legends* menawarkan ruang baru yang interaktif dan kompetitif bagi para pemain. Ketegangan antar pemain persaingan sering menyebabkan munculnya perilaku *toxic*. *Toxic* adalah salah satu bentuk perundungan di dunia *game online* dalam bentuk verbal. Pemain *toxic* sering terlibat dalam perilaku ini tanpa disadari bahwa apa yang mereka lakukan tidak hanya berpengaruh saat mereka berada di *game online* tetapi juga pada kehidupan nyata mereka dapat mempengaruhi (Wicaksana et.all, 2021)

Mobile legends adalah salah satu *game online* menyenangkan dan populer sehingga bisa membuat para pemainnya ketagihan dalam permainan ini. Di balik kecanduan ini tentunya ada beberapa pemain berpikir Permainan *mobile legends* itu sangat berarti. Dalam hidup dan totalitas dalam permainan, sehingga ketika permainan *mobile legends* sedang berlangsung mereka bermain profesional dan ketika ada kendala yang mempengaruhi permainan, maka pemain secara emosional menyebabkan perilaku *toxic* muncul. Penggunaan kata "*toxic/beracun*" merupakan penggambaran perilaku buruk dalam bermain *game* dimana ada pemain yang dirugikan atas perbuatannya. (Blackburn & Kwak, 2014). Perilaku *toxic* ini dapat dilakukan dalam berbagai bentuk, Misalnya perundungan, penipuan, pelecehan, rasisme, dll (Wicaksana et, all. 2021)

Perilaku *toxic* di *game mobile legends* disebabkan oleh dua faktor, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal termasuk bermain dengan orang asing, bahasa pemain terbatas, hasil permainan tidak sesuai keinginan. Faktor eksternal yaitu kondisi lingkungan, gangguan jaringan dan pengaruh media online (WaritsMariansa Putri et all., 2020). Perilaku *toxic* di dunia maya tidak hanya dilakukan pada *mobile legends* seluler tetapi juga pada permainan online lainnya. Ada dua motif atau alasan untuk melakukan perilaku *toxic* dipertandingan *online* termasuk mencari kepuasan dan hiburan dari lawan dan untuk meningkatkan performa permainan (Oka Candrakusuma et,all 2017).

Salah satu fenomena perilaku agresif pada remaja yang terjadi di Indonesia adalah perilaku *toxic*. Perilaku berbicara kasar yang dapat menimbulkan rasa

kompetitif (destruktif) atau memotivasi (konstruktif) seseorang. Bentuk perilaku *toxic* seperti menyombongkan diri, mengintimidasi, memprovokasi atau menjatuhkan mental lawan secara verbal atau non-verbal. Perilaku *toxic* memiliki dampak seperti menjadi kompetitif, mempengaruhi perilaku, mempengaruhi psikologi, menimbulkan masalah, mengurangi kinerja dan kemampuan kreatif seseorang (Yip, Schweitzer, & Nurmohamed, 2018); mempengaruhi kehidupan sosial (Greitemeyer, 2018); menimbulkan sanksi sosial, menunjukkan kepribadian yang buruk dan menimbulkan konflik (Fariz, 2017), bahkan menurut Fox, Gilbert dan Tang (2018) dalam beberapa kondisi perilaku *toxic* dapat dikategorikan sebagai tindak pelecehan.

Berdasarkan observasi peneliti pada pemain *game online mobile legends* mayoritas *player* dari kalangan remaja pelajar dan mahasiswa melakukan perilaku *toxic* dalam bermain *game online*. Perilaku *toxic* dalam permainan *mobile legends* banyak terjadi apabila dalam sebuah tim terdapat seorang *player* bermain dengan sangat buruk, melakukan *feeder*, perbedaan bangsa, perbedaan suku, dan bahkan perbedaan agama dan sebagainya. *Feeder* merupakan julukan untuk *player*/pemain yang sering mati saat permainan sedang berlangsung. Perilaku *toxic* disini berupa mengejek atau mengolok-olok para pemain yang bermain buruk, pengumpaan, perbedaan negara, suku dan agama, entah itu mengolok-olok, mengeluarkan kata - kata kotor, bahkan mengejek keluarganya, agamanya dan juga negaranya.



Gambar 1. 1 kasus bullying bermain game online di Malang berujung maut

Malang, KompasTV Jawa Timur - Seorang pemuda di kota Malang memiliki teman sendiri dibunuh karena merasa sakit hati karena sering diejek saat bermain game online Pembunuhan dilakukan dengan cara memukul kepala korban dengan palu hingga meninggal dunia adalah. Pembunuhan dimulai saat mereka sedang bermain dua game online. Saat dia bermain, pelaku mengaku sering dimaki dan dimaki oleh korban. Karena menghina korban membuat pelaku merasa sakit hati. Sehari sebelum kejadian korban dan pelaku tidak saling sapa, saat itulah pelaku Emosinya memuncak sampai dia mengambil palu dan memukul kepala korban memiliki. Usai melakukan aksinya, pelaku kabur ke Jabung, namun berhasil ditangkap oleh Tim Reserse Kriminal Polres Malang Kota. Karena ini Atas perbuatan tersebut, pelaku dijerat dengan pasal 338 KUHP yang sudah maksimal membawa hukuman hingga 15 tahun penjara. (KompasTV Surabaya).

Perilaku pemain game online Mobile Legends dalam bermain sering memperlakukan atau diperlakukan perilaku *toxic*. Peneliti ingin melakukan penelitian apakah adanya perubahan perilaku pemain dalam berkomunikasi di dalam game dan di kehidupan sehari – hari dan penyebab serta dampak dari perilaku *toxic* dalam *game online* tersebut dengan cara melalui observasi dan wawancara orang terdekat pemain untuk mengetahui apakah pemain berperilaku *toxic* atau tidak.

Pola komunikasi yang digunakan oleh peneliti yaitu pola komunikasi dua arah karena pola komunikasi dua arah merupakan pola komunikasi timbal balik di mana komunikator dan komunikan saling tukar fungsi dan menjalani fungsi mereka secara bergantian. Fenomena inilah yang melatar belakangi peneliti untuk melakukan penelitian terhadap game online Mobile Legenda "PERILAKU *TOXIC* REMAJA DALAM BERKOMUNIKASI DI *GAME MOBILE LEGENDS*"

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang sebelumnya, maka rumusan masalah pada Penelitian ini adalah bagaimana perilaku *toxic* remaja dalam berkomunikasi di *mobile legends*.

1.3 Tujuan Masalah

Bertujuan untuk mengetahui bagaimana perilaku *toxic* remaja dalam berkomunikasi di *mobile legends*.

1.4 Manfaat Masalah

1.3.1 Manfaat Praktis

Secara praktis diharapkan mampu menyediakan Kontribusi ide yang dapat bermanfaat bagi dunia online pemain game dan untuk memberikan gambaran tentang perilaku Toxic Online untuk menemukan, serta referensi, perbandingan dan pertimbangan untuk peneliti masa depan..

1.4.2 Manfaat Akademis

Hasil penelitian ini dapat memberikan wawasan dan pengetahuan kepada siswa tentang studi interpersonal komunikasi.

