

Analisis Toxic Behavior Dalam Komunikasi Interpersonal Pada Pemain Game Online Mobile Legends: Bang-Bang

Enricco Alend Tribuono¹, Nunik Hariyani²,
Zulin Nurchayati³

^{1,2,3}Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Universitas Merdeka Madiun

E-mail: enriccoalend@gmail.com, hariyani_nunik@yahoo.com, zulinnurchayati@gmail.com

Abstract-- Mobile Legends Online Game: Bang Bang (MLBB) is an online game with the MOBA (Multiplayer Online Battle Arena) genre. By presenting a competitive 5 vs 5 match so that this game is loved by many gamers. The online game Mobile Legends: Bang – Bang has chat and voice features to communicate with other players. With various easy to access communication features such as Chat and Voice, this is finally misused for several reasons. Mobile Legends is a team game, so cooperation and coordination between teammates is needed to achieve the goal of this game, which is to destroy the last tower of the enemy. The Chat and Voice features in Mobile Legends are used by players to coordinate with each other. This feature is not only useful as a means of coordination, but also has the potential to be a toxic tool, especially with the intensity of playing hours that are quite high by the players. Although in reality when playing the game Mobile Legends: Bang-Bang directly or face to face, there are also those who behave toxicly with their fellow teams. This research begins with the formulation of the problem of how toxic behavior in interpersonal communication in online game players Mobile Legends: Bang-Bang. The method in this study uses a qualitative approach with research informants totaling 10 players from each epic rank or tier in the Mobile Legends game: Bang-Bang. In the results of this study, there is an interaction between players in the online game Mobile Legends: Bang-Bang both virtual and in person. For virtual communication, the toxic perpetrator conveys a message to the toxic victim and this victim has the right to reply to the message or leave the message and both the victim and the toxic perpetrator have the same position to send and receive messages. As a result, toxic behavior occurs, such as retaliating with toxic cursing behavior, doing Trolls and Feeders, and even AFK. Toxic behavior in the Mobile Legends game is also included in the strategy to get victory by breaking the opponent's concentration to focus on chat. Meanwhile, toxic to teammates has the aim of motivating them to play games to be better than before and as entertainment motivation. While direct communication or face to face, toxic perpetrators convey messages to toxic victims who are friends verbally. Even though he received unpleasant treatment, the informant continued to play with his toxic friend, who valued friendship more than games. This is where the role of the toxic help center provided by Mobile Legends: Bang-Bang. Everyone who reports toxic actions will have their identity protected and those who commit toxic behavior will receive a penalty in the form of a reduced credit score according to what was done in the game.

Keywords: Toxic Behavior, Interpersonal Communication, Online Game Player, Mobile Legends: Bang - Bang

I. PENDAHULUAN

Pada era digital ini internet mempunyai peran yang sangat penting dalam kehidupan sehari – hari. Beberapa di antara kegunaan internet adalah untuk mencari informasi, berkomunikasi, chatting, mengunduh dan mengirim data, bermain game atau sekedar ingin berselancar di internet (Mashadi, 2010:7). Internet merupakan sistem komunikasi global yang menghubungkan komputer-komputer di seluruh dunia. Pada dasarnya, internet adalah kumpulan dua komputer atau lebih di seluruh dunia yang membentuk jaringan komputer (Mashadi, 2010:3). Komunikasi yang terjadi antara dua orang atau lebih melalui komputer disebut CMC (*Computer Mediated Communication*) atau dalam bahasa Indonesia adalah komunikasi yang dimediasi komputer (dalam

Thurlow, 2004:15).

Komunikasi dalam internet disebut dengan *chatting*. *Chatting* dapat diartikan mengobrol atau bercakap-cakap, yaitu salah satu cara untuk berkomunikasi antar pengguna internet melalui sebuah pertemuan virtual (maya) setiap pengguna dapat saling bercakap-cakap secara langsung dengan cara mengetik pesan dan mengirimkannya dalam bentuk teks (Mashadi, 2010:9).

Dengan perkembangan teknologi kini komunikasi tidak hanya bisa dilakukan melalui komputer. Di Handphone sekarang juga bisa berkomunikasi. Bahkan dengan kecepatan internet sekarang mampu untuk berkomunikasi dengan menampilkan visual dan suara. Adapun kita bisa melakukan komunikasi di internet melalui *E-mail*, *Whatsapp*, *Instagram*, *Zoom Meet*, tidak hanya komunikasi melalui aplikasi, di *game online* sekarang bisa berkomunikasi antara dua orang maupun lebih.

Perkembangan *game online* mencerminkan perkembangan teknologi komputer itu sendiri. *game online* saat ini semakin berkembang dan menyenangkan untuk dimainkan. Selain sebagai alat komunikasi antar pengguna, *game online* juga menjadi media untuk bersantai dan melepaskan penat setelah beraktivitas. Berbeda dengan jaman dahulu *game* yang hanya bisa dimainkan oleh *single player* atau bermain sendiri, sekarang bisa dimainkan oleh 2 orang bahkan lebih atau biasa disebut *multiplayer*. Semakin banyak fitur yang bisa digunakan dalam *game online* serta grafis yang ditampilkan sangat realistik dan memanjakan mata sehingga Banyak penggemar *game online*.

Salah satu game online yang sangat diminati oleh para *gamers* (pemain game) di Indonesia adalah *Mobile Legend: Bang – Bang*. Merupakan Game Online yang dirilis oleh Moonton khusus untuk *Smartphone* minimal OS *Android* 4.1 dan lebih tinggi, pada tanggal 24 September 2016. *Mobile Legends* adalah salah satu *game online* bergenre *MOBA (Multiplayer Online Battle Arena)* 5 Vs 5 yang menjadi primadona di Indonesia (Playstore, 2016). Karena banyak Pro Player yang lahir di Bumi Pertiwi ini beberapa di antaranya adalah : RRQ Lemon, Evos Rekt, AE Udit, Aura God1va, RRQ Skylar dan masih banyak lagi. Squad Evos Legend bahkan pernah mewakili Indonesia di ajang dunia *Mobile Legends World Championship* atau di sebut dengan M1 di Kuala Lumpur, Malaysia pada tahun 2019. Tentunya hal tersebut benar – benar hasil yang membanggakan untuk Indonesia.

Secara umum dalam *game online* sendiri, pemain game yang melakukan tindakan *cyberbullying*, atau lebih tepatnya *flaming*, merupakan kata – kata atau kalimat yang menyenggung perasaan atau emosional orang lain biasa disebut dengan *player toxic* (Kajianpustaka.com, 2019). Inilah yang menjadi salah satu dari sisi gelap *game online* itu sendiri. Dengan berbagai kemudahan untuk mengakses fitur komunikasi seperti Chat dan Voice ini akhirnya disalahgunakan untuk beberapa alasan. *Mobile Legends* merupakan permainan tim, sehingga kerjasama dan koordinasi antar rekan satu tim diperlukan untuk mencapai tujuan dari permainan ini, yaitu menghancurkan tower terakhir dari musuh. Fitur Chat dan Voice di *Mobile Legends* digunakan pemain untuk saling berkoordinasi. Fitur ini selain berguna untuk sarana koordinasi juga berpotensi sebagai sarana *toxic*, apalagi dengan intensitas jam bermain yang cukup tinggi oleh para pmainnya.

Aktivitas online remaja memiliki beragam kegiatan seperti komunikasi dengan orang lain, hiburan, menambah ilmu pengetahuan dan proses belajar, menjual dan membeli, bahkan digunakan juga sebagai tempat untuk membentuk kepribadian yang menyimpang seperti tindakan agresif, lebih berani yang diterima dari berbagai individu seperti teman sebaya, kelompok, dan masyarakat dalam cyberspace.

Perilaku komunikasi remaja melalui cyberspace sebagai bentuk perubahan, penelitian menunjukkan bahwa ada generasi milenial dan generasi Z yang mengalami perubahan interaksi dan komunikasi menjadi menggunakan gadget yang berdampak pada komunikasi yang pasif setelah menggunakan gadget. Zis, Effendi, and Roem 2021(Dalam Suci Wahyu Fajriani1 , Bintarsih Sekarningrum, Munandar Sulaeman 2021)

Toxic sendiri menurut KBBI adalah racun. Belum ada definisi resmi dan belum jelas kapan istilah *toxic* dipakai untuk menyebutkan perilaku dengan kata-kata yang kasar. Menurut Tony Ibrahim dalam bukunya berjudul *Book Of Toxic Relationship* mengatakan di dalam kehidupan manusia selalu ada orang yang mengintimidasi, bersikap kasar, enggan disalahkan, dan menang sendiri. Mereka adalah orang-orang yang beracun (*toxic*). Senjata mereka adalah ketakutan dan rasa bersalah. Mereka juga memiliki harga diri yang rendah dan perlu menghancurkan orang lain untuk merasa baik. Mereka senang ketika melihat orang lain bersalah (Tony Ibrahim, 2021:1)

Menurut Tony Ibrahim (2021:73) Orang beracun memiliki kualitas tertentu dalam perilaku dan motivasinya. Berikut ini adalah perilaku beracun:

a. Kata-Kata *toxic*

Orang *toxic* mengatakan hal-hal yang kasar, buruk, dan tidak sensitif karena berbagai alasan. Dia mengatakannya untuk membuat dirinya merasa lebih baik. Dia juga cemburu kepada anda karena dia mengalami hari-hari yang buruk. Dia tidak tahan dengan anda karena tidak peduli.

b. Kasar, Tetapi Tidak Sadar

Orang yang *toxic* tidak secara terbuka mendendam atau bermusuhan. Sebaliknya, dia tidak peduli dan tidak peka. Sebab itu dia biasanya enggan berkomentar. Orang *toxic* mengatakan hal-hal bodoh padahal dia tidak bermaksud demikian. Dia ingin tahu, tetapi dia tidak mampu mengumpulkan informasi dia bukan orang jahat Dia hanya tidak sadar akan perasaan anda dan sering mengeluarkan ucapan yang tidak disensor.

c. Puji Semu

Ketika orang *toxic* memberi anda puji, pada dasarnya dia memberikan anda hadiah. Puji adalah kunci yang dapat membuka komunikasi. Kunci yang dapat membuka saluran pemahaman di antara 2 orang. Jika ucapan itu tulus, jika diucapkan dengan nada yang ramah dan penuh perhatian maka puji itu bisa menjadi perekat yang mengikat suatu

hubungan. Namun jika tidak terus diucapkan dengan sarkasme kecemburuan kekejaman atau saat kata-kata baik diikuti dengan tamparan verbal yang kasar maka itulah pujian dengan tangan terbuka. Misalnya "Anda benar-benar menarik." Namun dia lantas berkata "Tetapi rambut anda terlihat sangat berantakan, anda harus merapikannya." Ini adalah tipikal pujian semu.

d. Sindrom Bercanda

Orang yang mengatakan atau melakukan hal yang kejam kepada anda, lalu mengatakan kepada anda bahwa mereka "hanya bercanda", adalah orang yang mengungkapkan banyak hal. Dia memberi tahu betapa negatifnya perasaannya terhadap anda. Orang yang menggunakan sindrom, "saya hanya bercanda," sering kali ingin mendapatkan perhatian anda atau menimbulkan reaksi dari anda. Dia mungkin berhasil melakukannya, tetapi reaksi anda kemungkinan besar sangat negatif sehingga tidak ingin berurusan dengannya lagi.

e. Umpatan

Orang *toxic* mengungkapkan apa yang sebenarnya dia maksud melalui komentarnya yang beracun. Kadang-kadang, seseorang tidak perlu banyak bicara. Dia hanya perlu memulai kalimat dengan kata atau frasa seperti, "Anda harus," atau, "Mengapa anda tidak melakukannya?" atau, "Seharusnya anda mempunyai," atau, "anda lebih baik," atau, "Mengapa anda tidak bisa", atau, "Saya tidak setuju," atau, "Tidak mungkin," atau, "Saya tidak percaya itu," atau, "Itu tidak benar," untuk mengobarkan amarah dan memicu tanggapan defensif. Tidak ada yang dia tambahkan.

Walaupun perilaku *toxic* ini ada dalam realita saat bermain game online, perilaku *toxic* lebih sering terjadi pada fitur *chat* merupakan media bertukar informasi berupa pesan teks, diantara lain meliputi pemberian julukan yang menghina, ancaman bahaya fisik atau ancaman terhadap keselamatan pribadi, dan pandangan yang melecehkan atau merendahkan pendapat orang lain. Dalam kasus *toxic* pada *game online*, pelaku *toxic* berperan sebagai *encoder* (sumber pesan) dan korban *toxic* berperan sebagai *decoder* (penerima pesan). Informasi dalam konteks *toxic* ini dikirimkan berupa interaksi tekstual maupun secara langsung (*face to face*) antara kedua pihak atau lebih. Media ini adalah media utama yang digunakan untuk pelaku *toxic* melakukan serangan secara verbal kepada korban. *encoder* mempunyai cara sendiri untuk mengirim dan mengolah pesan, begitu juga *decoder* dimana mereka mempunyai kedudukan yang sama untuk mengirim pesan (Wiryanto, 2004:18).

Perilaku *toxic* ini menyampaikan pesannya kepada pribadi yang lain baik secara langsung (*face to face*), maupun secara textual. Komunikasi interpersonal menurut Hardjana (2007:85) "komunikasi antarpribadi (*interpersonal communication*) adalah Interaksi tatap muka antar dua atau beberapa orang, dimana pengirim dapat menyampaikan pesan secara langsung, dan penerima pesan dapat menerima dan menanggapi secara langsung pula".

Game Online sendiri dapat memberikan sinergi positif ataupun negatif tergantung bagaimana seseorang menyikapinya. Fenomena yang terjadi pada sosial remaja yang bermain *Game Online* adalah mengikuti trend, mengubah perilaku dan pola berfikir, bahkan mengikuti apa yang diucapkan para pemain lain seperti berkata kasar. Hal ini sangat memungkinkan untuk setiap pemain *game online* dapat berperilaku lebih kasar dengan orang di sekitar mereka karena terbawa emosi pada saat memainkan *game online*.

II.METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang di gunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif kualitatif dan metode etnografi virtual. Metode deskriptif kualitatif adalah penelitian riset yang bersifat deskriptif, cenderung menggunakan analisis dan lebih menonjolkan proses makna. Menurut Prof. Burhan bungin (2013:29). Etnografi virtual merupakan metodologi yang digunakan untuk melakukan eksplorasi terhadap entitas (user) yang menggunakan internet. Etnografi virtual juga merefleksikan implikasi-implikasi dari komunikasi termediasi internet (Hine, 2015). Jorgen Skageby dalam Daniel menjelaskan etnografi virtual merupakan metode yang digunakan secara kualitatif untuk memahami peristiwa pada komunitas virtual. Dengan menggunakan observasi dan wawancara secara online. Metode etnografi virtual menurut Jorgen memamparkan tentang kebiasaan komunitas yang lebih specific dengan penggunaan teknologi dalam berkomunikasi (Daniel, 2011). Dengan teknik pengambilan sampel berupa *purposive sampling*, yakni teknik pengambilan sampel sumber data dengan pertimbangan tertentu, sumber data merupakan orang yang dianggap oleh peneliti paling tahu tentang apa yang diinginkan. Pengambilan yang dihimpun dilaksanakan melalui obyek penelitian ke lapangan oleh peneliti di beberapa cafe dan di rumah informan.

Penelitian ini dilaksanakan:

- a. Bertempat di Luma Cafe di desa Klecorejo, Kecamatan Mejayan, Kabupaten Madiun. Dilaksanakannya penelitian selama 1 hari pada tanggal 5 Juli 2022 dengan informan sebanyak 2 orang.
- b. Bertempat di Cafe 110 di Jl. Agus Salim, Kota Madiun. Dilaksanakan selama 1 hari pada tanggal 9 Juli 2022 dengan informan sebanyak 1 orang.
- c. Bertempat di angkringan Kopi Latar, Jalan Panjaitan, Kecamatan Mejayan, Kabupaten Madiun. Dilaksanakan 1 hari pada tanggal 9 Juli 2022 dengan informan sebanyak 3 orang.
- d. Bertempat di rumah informan WNF, Desa Pajaran, Kecamatan Saradan, Kabupaten Madiun. Dilaksanakan 1 hari pada tanggal 11 Juli 2022 dengan informan sebanyak 2 orang.
- e. Bertempat di Listen Music, Desa Sidorejo, Kecamatan Saradan, Kabupaten Madiun. Dilaksanakan selama 1 hari pada tanggal 12 Juli 2022 dengan informan sebanyak 2 orang. Pengumpulan data menggunakan teknik wawancara, observasi serta dokumentasi. Teknis analisis data dilakukan dengan melakukan reduksi data dan penyajian data.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Profil dan Informan

- a. Informan TR, umur 23 tahun Karyawan swasta yang tinggal bersama kakaknya di Desa Sugihwaras, Kecamatan Saradan, Kabupaten Madiun. Sudah memainkan game Mobile Legends selama kurang lebih 4 – 5 tahun sampai sekarang. Sehari bisa sampai 4 kali login, sekali login minim 3-4 match. Awal mula tertarik dengan game Mobile Legends karena teman TR banyak yang memainkan Mobile Legends selain itu, game ini cukup memacu adrenalin dan juga menguji kontrol emosi.
- b. Informan WGF, umur 22 tahun Mahasiswa IKIP PGRI Madiun semester 2, tinggal bersama Ibu dan Kakaknya di Desa Mejayan, Kecamatan Mejayan, Kabupaten Madiun. Sudah memainkan Mobile Legends sejak season 5 yang berarti sejak tahun 2017 hingga sekarang. WGF memainkan game Mobile Legends Karena diajak teman, memainkan game ini kadang kadang jika ada waktu kosong. Alasan memainkan game Mobile Legends karena permainannya asik dan seru.
- c. Informan YDA, umur 21 tahun, karyawan swasta, tinggal bersama orang tuanya di Desa Sugihwaras, Kecamatan Saradan, Kabupaten Madiun. Main game Mobile Legends sudah 5 tahun. Yang membuat YDA tertarik dengan game Mobile Legends adalah awalnya coba – coba karena banyak teman – teman dari YDA yang memainkan game tersebut, gameplay nya simple dan menarik, serta mudah diakses karena khusus dimainkan di perangkat mobile.
- d. Informan EP, umur 22 tahun Mahasiswa ITATS Surabaya semester 8, tinggal bersama Orang Tuanya di Desa Pajaran, Kecamatan Saradan, Kabupaten Madiun. Sudah memainkan Mobile Legends Selama 3 tahun hingga sekarang. Informan EP memainkan game Mobile Legends tergantung tim jika temannya mengajak sampai 5 jam informan EP akan mengikutinya. Yang membuat informan EP tertarik memainkan game Mobile Legends adalah bisa dimainkan di perangkat mobile kalau Dota 2 harus dimainkan di komputer susah di bawa kemana – mana kalau di mobile lebih gampang.
- e. Informan WNF, umur 23 tahun Mahasiswa IKIP PGRI Madiun semester 8 tinggal bersama orang tuanya di Desa Pajaran, Kecamatan Saradan, Kabupaten Madiun, Kabupaten Madiun. Sudah memainkan game Mobile Legends selama 3 tahun. Tertarik dengan game Mobile Legends karena banyak strategi yang di coba dan gak bosan.
- f. Informan IAMM, umur 23 tahun karyawan swasta, tinggal bersama orang tuanya di Desa Sugihwaras, Kecamatan Saradan, Kabupaten Madiun. Sudah memainkan Game Mobile Legends sejak lulus dari SMK tahun 2018 hingga sekarang. Informan IAMM dulu memainkan Mobile Legends bisa sampai semalam mabar bersama temannya, sekarang lebih jarang bermain karena fokus kerja. Informan IAMM tertarik memainkan game tersebut karena mengikuti trend dari temannya.
- g. Informan CMR, umur 23 tahun Mahasiswa IKIP PGRI Madiun, semester 2 tinggal bersama orang tuanya di Desa Sugihwaras, Kecamatan Saradan, Kabupaten Madiun. Sudah memainkan game Mobile Legends selama 3 tahun, biasanya informan CMR memainkan game Mobile Legends jika ada waktu luang kadang dua hari sekali. Informan CMR tertarik dengan Mobile Legends karena mengikuti trend jaman sekarang.
- h. Informan SE, umur 18 tahun karyawan swasta, tinggal bersama orang tuanya di Desa Sidorejo, Kecamatan Saradan, Kabupaten Madiun. Main game Mobile Legends sejak season 14 yang berarti tahun 2019. Biasanya informan SE memainkan Mobile Legends jika ada kuota internet 1-2 jam sehari. Yang Membuat tertarik dengan game Mobile Legends adalah grafiknya bagus.
- i. Informan YF, umur 18 tahun karyawan swasta, tinggal bersama neneknya di Desa Sidorejo, Kecamatan Saradan, Kabupaten Madiun. Memainkan Mobile Legends sejak tahun 2018 hingga sekarang. Informan YF tertarik dengan game Mobile Legends karena lebih asyik, gak burik, backgroundnya bagus tapi banyak yang toxic. Biasanya Yuandra memainkan game Mobile Legends tergantung tim apabila menang akan lanjut bermain, tetapi jika kalah akan beristirahat karena frustasi.
- j. Informan YJP, umur 24 tahun mahasiswa UNMER Madiun semester 8, tinggal bersama orang tuanya di Desa Kertobanyon, Kecamatan Geger, Kabupaten Madiun. Informan YJP main game Mobile Legend hanya 6 bulan. Yang membuat YJP bermain game Mobile Legends karena mengikuti trend, ngikuti anak – anak main kayak push Rank, seru main bareng nguji kekompakkan.

B. Hasil Penelitian

Pada hasil penelitian ini penulis akan menganalisis komunikasi interpersonal dalam tim pada game online Mobile Legends: Bang – Bang dengan mengamati secara langsung dan wawancara di beberapa tempat penelitian yang berbeda. Penelitian ini

dilakukan sebelum tanggal 1 Agustus dimana pada tanggal tersebut Moonton selaku Developer dari *game online Mobile Legends: Bang-Bang* memperkuat sistem dengan mensensor chat yang diduga adalah kata-kata kasar dan umpatan. Selain itu peneliti akan menjawab rumusan masalah dengan batasan penelitian yang telah ditentukan sebelumnya yaitu Toxic Behavior Dalam Komunikasi Interpersonal Antar Pemain Game Mobile Legends. Untuk mengetahui gambaran tentang hasil penelitian ini, dapat dilihat dari hasil pengamatan di bawah ini:

- a. Penelitian pertama dilakukan di Cafe Luma Cafe di desa Klecorejo, Kecamatan Mejayan, Kabupaten Madiun, pada tanggal 5 Juli 2022 yang melibatkan 3 orang dalam penelitian pertama yakni Informan TR, WGF, dan YDA. Pada penelitian pertama peneliti meminta 3 orang tersebut untuk masuk atau login dalam game untuk melakukan 1 match. Mereka memilih match Classic dengan alasan selalu kalah dalam bermain Rank (Losstreek).

“Classic ae ojo Rank kesel Losstreek terus”. (*Informan WGF*)

“Classic aja jangan Rank capek Losstreek mulu”. (*Informan WGF*)

“Yowes Classic ae marai budrek nek Rank”. (*Informan TR*)

“Yaudah Classic aja bikin pusing kalau Rank”. (*Informan TR*)

Informan TR dan YDA menyetujui karena mereka juga mengalami kekalahan yang beruntun di Rank. Setelah masuk di room mereka berencana melakukan troll atau perilaku untuk tidak serius dalam bermain game.

“Ngetroll ye ben ra sepaneng?” (*Informan YDA*)

“Ngetroll gimana biar gak tegang?” (*Informan YDA*)

Ternyata dalam game mereka menemukan tim untuk menjadi objek troll bukan dari tim melainkan dari tim musuh. Troll yang dilakukan oleh satu tim ini berbentuk hujatan, kata – kata jorok dan kasar.

Dari penelitian diatas tidak ada tindakan toxic yang terlalu parah seperti memukul kepada sesama teman mabar melainkan, toxic dengan kata-kata kasar ke sesama tim tetapi mereka paham bahwa toxic tersebut untuk kesenangan belaka dan tidak ada unsur dendam, dan toxic ke tim musuh yang tujuannya juga mencari kesenangan.

- b. Penelitian kedua dilakukan di angkringan angkringan Kopi Latar, Jalan Panjaitan, Kecamatan Mejayan, Kabupaten Madiun, pada tanggal 9 Juli 2022 yang melibatkan 2 orang dalam penelitian ini yakni Informan IAMM dan Informan CMR. Pada penelitian kedua ini peneliti meminta 2 orang tersebut untuk login game Mobile Legends, karena ketebetulan hari Sabtu maka mereka akan bermain MCL dimana peneliti ikut serta untuk bermain dan mengamati setiap perilaku toxic yang dilakukan oleh pemain. Dalam pemilihan hero informan CMR menyiruh informan IAMM untuk memilih role tank.

“Wes to we ki gae Tank ae iso mu Tank no... timbang ngetrol nggae hero liyane” (*Informan CMR*)

“Udah kamu pake Tank aja bisamu Tank tu... daripada ngetroll pake hero lainnya” (*Informan CMR*)

“Ora – ora tenanan aku ki” (*Informan IAMM*)

“Nggak-nggak serius aku ni” (*Informan IAMM*)

Dan ujung – ujungnya informan IAMM memilih role tank karena tidak ada yang menggunakan tank. Pada match pertama MCL berjalan lancar dengan sedikit lag karena gangguan sinyal di hp informan CMR.

“Asem nguelag sinyal e, byuh mati pora aku” (*informan CMR*)

Tidak lama kemudian teman satu tim bermain dengan kurang bagus.

“Kulino lo nek main karo cah ki mesti ngetroll” (*informan IAMM*)

“Bolomu po enek sing gak ngetroll ndul?” (*informan CMR*)

Match pertama pun berakhir dengan kemenangan Epic Comeback dari tim kami. Setelah match pertama selesai informan CMR membenahi sinyal dengan menyambungkan ke hotspot peneliti. Tidak lama kemudian teman setim memulai pertandingannya kedua tanpa peneliti dan informan CMR. Spontan informan CMR langsung membully informan IAMM

“Picek.. gae tiketku malah di gas diseck, trah y bolomu raenek sing ra ngetroll” (*informan CMR*)

“Buta.. pake tiketku kok malah di gas duluan, emang temenmu ngetroll terus” (*informan CMR*)

“Aku raruh cung sing start boloku, nek sing start aku ngono we iso nyalahke aku” (*informan IAMM*)

“Aku gak tau bro yang start temenku, kalau yang start aku, kamu bisa menyalahkan saya” (*informan IAMM*)

“Tapi kan wi bolomu dadi sing salah awakmu” (*informan CMR*)

“Tapi kan itu teman kamu jadi yang salah kamu” (*informan CMR*)

Terjadi cekcok antara dua informan diatas yang akhirnya informan CMR dan peneliti tidak ikut pada match kedua hingga selesai. Dari penelitian kedua ini tidak ada perilaku toxic dalam game tetapi adanya kesalahpahaman dalam bermain game menjadikan konflik antara kedua informan.

- c. Bertempat di rumah informan WNF, Desa Pajaran, Kecamatan Saradan, Kabupaten Madiun, tanggal 11 Juli 2022. Pada penelitian kali ini melibatkan 2 orang yaitu informan EP dan informan WNF. Peneliti meminta mereka untuk melakukan login dalam game online Mobile Legends. Peneliti meminta informan untuk memainkan 1 pertandingan Rank. Dari pertandingan ini teman dari satu tim kami tidak terima apabila kami pemain trio bermain di mid laner. Dari awal masuk ke dalam sistem draft pick mereka menginginkan untuk bermain di mid laner tapi karena win rate mereka rendah kami meminta mereka mengalah dan setuju. Ditengah pertandingan mereka kembali mengeluh karena ada satu kesalahan yang pada saat war di awal game kami kalah. Sedangkan setelah kami membalikkan keadaan dan menang mereka terdiam.

Dari penelitian ketiga ini dapat disimpulkan bahwa pengalaman bermain itu sangat penting. Dengan menunjukkan win rate hero. Win rate hero adalah tingkat kemenangan seorang player memainkan sebuah hero. Menunjukkan win rate bukan berarti

sombong melainkan bahwa orang tersebut bisa diandalkan karena berpengalaman menggunakan win rate hero yang ditunjukannya.

- d. Penelitian Keempat dilakukan di angkringan Listen Music, Desa Sidorejo, Kecamatan Saradan, Kabupaten Madiun. Dilaksanakan selama 1 hari pada tanggal 12 Juli 2022, tanggal 12 Juli 2022. Pada penelitian ini melibatkan dua orang yaitu informan SE dan Informan YF. Peneliti mengamati kedua informan yang sedang bermain Mobile Legends. Dari penelitian keempat ini tidak ada perilaku toxic yang dilakukan oleh informan maupun teman setim dan musuh. Akan tetapi terlihat perilaku Toxic yang dilakukan oleh kedua informan:

“Mundur, anjir cah ki ra gelem mundur” (Informan SE)

“Mundur, anjir gak mau mundur anak ini” (Informan SE)

“Anjing Buff ku di colongi terus piye leh ku munggah level”(Informan YF) .

“Anjing Buff ku di ambil terus, naik level ku gimana” (Informan YF) .

Mobile Legends sendiri telah mengklasifikasikan bentuk dari perilaku *toxic* itu sendiri. Berikut adalah bentuk – bentuk perilaku toxic dalam game online Mobile Legends: Bang – Bang yang diperoleh dari hasil wawancara dan pengamatan secara langsung antara lain:

- a. Performa Bermain Tidak Bagus

Performa bermain kurang bagus biasanya terjadi karena belum menguasai hero tertentu.

- b. Perilaku AFK

Perilaku AFK merupakan kepanjangan dari (Away From Keyboard) atau pergi meninggalkan keyboard dalam bahasa Indonesia adalah istilah yang digunakan oleh pengguna game online di PC. Karena perkembangan dari game yang bisa dimainkan di perangkat Mobile alhasil AFK menjadi sebutan untuk orang yang pergi meninggalkan permainan. AFK terjadi karena berbagai sebab antara lain: hilangnya sinyal internet, kuota habis, ada keperluan mendadak, atau hanya iseng – iseng karena tidak mendapat hero favoritnya.

Menurut IAMM perilaku AFK terjadi karena berbagai alasan

“ AFK bisa jadi karena susah sinyal, iso de’ e enek kepentingan ndadak, koyok dikongkon mbokane, utowo arep metu biasane ngunu”. (Hasil wawancara dengan Informan IAMM, Sabtu 9 Juli 2022, pukul 22:35 WIB, di angkringan Kopi Latar, Jalan Panjaitan, Kecamatan Mejayan, Kabupaten Madiun)

“Alasan AFK bisa jadi karena susah sinyal, mungkin dia ada kepentingan mendadak seperti di suruh ibunya, atau mau keluar biasanya seperti itu”

- c. Melakukan Feed Dengan Sengaja

Perilaku Feeder adalah istilah yang sering digunakan di Mobile Legends untuk player yang mati paling banyak entah karena sengaja atau jaringan buruk.

- d. Player Berperilaku Buruk

Perilaku Troll adalah istilah yang digunakan untuk orang yang berperilaku buruk, asal – asalan, memilih hero sembarangan, kill steal atau sengaja menyampah kill teman dan biasanya juga melakukan feeder.

- e. Performa Bermain Kurang Bagus

Dalam game online Mobile Legends kekompakan tim sangat dibutuhkan. Karena game Mobile Legends adalah pertarungan 5 lawan 5, jika ada pemain yang bermain kurang baik akan mengganggu kekompakan dan yang terjadi adalah kesalahpahaman yang menimbulkan perilaku toxic.

Dari hasil pengamatan dan wawancara dalam penelitian ini ada beberapa faktor yang mempengaruhi seorang pemain game online Mobile Legends untuk melakukan perilaku toxic dengan menggunakan teori dari Toni Ibrahim (2021:73) antara lain:

- a. Kata-Kata Toxic

Orang yang toxic dalam game online Mobile Legends mengatakan hal-hal yang kasar, buruk, dan sensitif karena berbagai alasan.

Menurut Informan YJP pernah mendapatkan perilaku kata-kata yang kasar, umpatan, dan kekerasan fisik.

“Kalau di bully sih nggak sih, tapi lebih ke ejekan kayak berkata kasar dsb, misuh- misuh kaya gitu pasti. Ya biasa sih kalau buat saya ada kata kasar kayak gitu. Disisi lain itu membuat saya jengkel aja, itu Cuma game gitu lo. Walaupun push rank.” (Hasil wawancara dengan Informan YJP, Sabtu 9 Juli 2022,pukul 15:36 WIB, di Cafe 110 di Jl. Agus Salim, Kota Madiun)

“Selain berkata kasar, kalau kumpul gitu pernah di keplak, ki piye to main mu kok maleh koyok ngene. Itu pernah kalau secara fisik, padahal ya Cuma game” (Hasil wawancara dengan Informan YJP, Sabtu 9 Juli 2022,pukul 15:36 WIB, di Cafe 110 di Jl. Agus Salim, Kota Madiun)

“Iya, pasti pernah saya di bully waktu main game... sangat variasi sih masalah nya, ada yg salah kill berujung kena teman, salah pilih item waktu main mobile legend dan masih banyak lagi... Kalau dendam pernah, sampai saya tidak mau main sama sirkel nya mereka...” (Hasil wawancara dengan Informan YJP, Kamis 1 September 2022,pukul 18:47 WIB, wawancara secara virtual di aplikasi Whatssapp)

“Karena itu, saya jadi tidak mood ketika memainkan Mobile Legends, dan memutuskan untuk pensi” (Hasil wawancara dengan Informan YJP, Sabtu 9 Juli 2022,pukul 15:36 WIB, di Cafe 110 di Jl. Agus Salim, Kota Madiun)

Informan YJP merupakan korban toxic dari game Mobile Legend dan merupakan pelaku toxic karena membalaas perbuatan yang dilakukan pelaku kepada informan YJP. Informan YJP juga menambahkan argumen sekaligus

kekesalannya.

“Sering menjadi korban toxic, sebabnya pembagian timnya aku yang kurang tau, kayak ngimbangin anak – anak kadang-kadang bisa

kadang tidak bisa. Toxic dalam ML pernah tak ejek ganti, kayak aku di ejek tidak bisa kalau misalnya tidak bisa, anda seharusnya mengajari yang juniornya ini bukan malah mengejek. Kalau emang niatnya ngajak harusnya mengajari yang tidak bisa walaupun ini Cuma game.” (Hasil wawancara dengan Informan YJP, Sabtu 9 Juli 2022, pukul 15:36 WIB, di Cafe 110 di Jl. Agus Salim, Kota Madiun)

Informan YDA mengaku sering mendengar teman yang berkata kasar dan Informan YDA pun juga sering bermain toxic

“Lumayan sering mendengar temen yang sering berkata kasar.” (Hasil wawancara dengan Informan YDA, Selasa 25 Juli 2022, pukul 22:22 WIB, di chat WhatsApp)

“saya lumayan sering bermain toxic dengan bermain kasar dikarenakan teman yang menjadi beban atau tidak terlalu mengerti permainan” (Hasil wawancara dengan Informan YDA, Selasa 25 Juli 2022, pukul 22:22 WIB, di chat WhatsApp)

Selain itu informan YDA juga mengungkapkan ekspresi biasa saja ketika temannya sedang toxic.

“Biasa saja karna sering mendengar teman bermain toxic , dan sayapun sering toxic (Hasil wawancara dengan Informan YDA, Selasa 25 Juli 2022, pukul 22:22 WIB, di chat WhatsApp)

“Berkata kotor kadang marah ke teman berkata seperti anjing, bangsat, dancok, bajingan terkadang bisa melihat teman memukul meja” (Hasil wawancara dengan Informan YDA, Selasa 25 Juli 2022, pukul 22:22 WIB, di chat WhatsApp)

b. Kasar, Tetapi Tidak Sadar

Orang yang beracun tidak secara terbuka mendendam atau bermusuhan. Sebaliknya, dia tidak peduli dan tidak peka. Sebab itu dia biasanya enggan berkomentar. Contoh: dalam Mobile Legends ada seseorang pemain yang tidak terlalu memperhatikan map dan sekelilingnya ketika terjadi perang, dia tidak terlalu menghiraukan koreksi temannya padahal sudah jelas dia yang salah.

Informan EP merupakan pelaku sekligus korban toxic di Mobile Legends menurut pengakuannya.

“Sering toxic karena kadang kalau war timnya malah mati semua, kan tinggal sendirian, secara otomatis saya dikatakan kenapa kok ditinggal sendirian gak di tank in” (Hasil wawancara dengan Informan EP, Senin 11 Juli 2022, pukul 12:30 WIB, di rumah informan EP)

“Bisa dikatakan korban toxic sih soale dikata katain retrи indomaret kadang blunder” (Hasil wawancara dengan Informan EP, Senin 11 Juli 2022, pukul 12:30 WIB, di rumah informan EP)

Untuk menghindari player yang berniat melakukan troll, informan EP lebih sering mabar bersama temannya.

“Lebih sering sama temen soale kan sama temen itu lebih have fun kalau sendiri kadang stress karena di troll random” (Hasil wawancara dengan Informan EP, Senin 11 Juli 2022, pukul 12:30 WIB, di rumah informan EP).

c. Puji Semu

Puji semu di game online Mobile Legends: Bang-Bang identik dengan kata – kata GOOD GAME atau dalam bahasa Indonesia adalah permainan yang baik di notifikasi pada saat pertandingan berlangsung. Biasanya kata GOOD GAME ini digunakan ketika salah satu teman dalam tim kalah saat berhadapan 1 lawan 1 dengan musuh.

Menurut informan WNF pernah di ejek di dalam game Mobile Legends ejekan tersebut tidak lain adalah:

“Kalau toxic nya karena skill saya rendah ya terima lah, tapi kalau emang toxic gak jelas ya bales, selain itu terkadang ada player lain yang bilang Good Game padahal saya mati karena di gank musuh kan parah itu bukannya di tolong malah di ejek” (Hasil wawancara dengan Informan WNF, Senin 11 Juli 2022, pukul 12:00 WIB, di rumah informan WNF)

d. Sindrom Bercanda

Pemain Mobile Legends biasanya mengisi waktu luang untuk melakukan toxic dengan sengaja, untuk sekedar bahan bercandaan dan setelah mengalami kekalahan yang beruntun. Tentunya hal ini sangat merugikan bagi orang yang ingin menaikkan Rank dan bermain game dengan serius.

Menurut informan IAMM melakukan troll karena memang di sengaja dengan dalih hanya bercanda.

“Alasane di pisuh i terah sengojo ngetroll, mergo yo seneng ae nek ngetroll iso guyon padahal roh aku nek boloku gak seneng nek tak troll trus aku omong nek guyon” (Hasil wawancara dengan Informan IAMM, Sabtu 9 Juli 2022, pukul 22:35 WIB, di angkringan Kopi Latar, Jalan Panjaitan, Kecamatan Mejayan, Kabupaten Madiun)

“Alasannya di Toxicin karena sengaja ngetroll, karena ya seneng aja kalau ngetroll bisa bercanda padahal temenku gak suka kalau saya ngetroll terus aku bilang kalau bercanda ”

Berbeda dengan Informan IAMM yang menyikapi perilaku toxic sebagai berikut.

“Iso gae pembelajaran juga sih. Soale nek di seneni , nek gak di omongi, gak bakalan ngerti juga soale lek menurutku ngono. Toxic perlu juga tapi yo tergantung corone ki piye amprihe sopan ki piye.” (Hasil wawancara dengan Informan IAMM, Sabtu 9 Juli 2022, pukul 22:35 WIB, di angkringan Kopi Latar, Jalan Panjaitan, Kecamatan Mejayan, Kabupaten Madiun)

“Bisa buat pembelajaran juga sih.karena kalau hanya di marahin tapi gak dibilangi gak ngerti juga menurutku gitu. Toxic perlu juga tapi tergantung bagaimana caranya agar bisa sopan”

e. Umpatan

Mengumpat adalah hal yang tidak asing ketika memainkan game Mobile Legends. Player toxic seperti ini sering kali kita jumpai dalam berbagai keadaan. Tidak semua adalah pengumpat akan tetapi hampir di setiap pertandingan di Mobile Legend Selalu ada orang yang mengumpat.

Menurut informan CMR toxic yang paling kasar dalam Mobile Legends adalah umpatan.

“Paling y perkataane, jegug tau, koyok boso-boso saru nyandak bagian tubuh, nama hewan, misuh misuh gak jelas, nyebut jenis kelamin bagiku wes toxic poll” (Hasil wawancara dengan Informan CMR, Sabtu 9 Juli 2022, pukul 22:28 WIB, di angkringan Kopi Latar, Jalan Panjaitan, Kecamatan Mejayan, Kabupaten Madiun)

“Mungkin perkataannya, memukul kepala, seperti bahasa yang kurang pantas seperti nyebut bagian tubuh, nama hewan, berkata kasar gak jelas, nyebut jenis kelamin bagiku itu sudah toxic parah”.

Informan CMR juga mengatakan respon yang dilakukan ketika menghadapi orang yang toxic saat main bareng game online Mobile Legends

“Pernah sih di toxic in sama temen. Kalau mabarnya deket ya gas lagi karena mau gak mau tetep menghargai walapun jengkel.. kalau mabar secara jauh ya udahan karena udah hancur moodnya.” (Hasil wawancara dengan Informan CMR, 8 September 2022, pukul 20:27 WIB, di chat Whatsapp)

Informan IAMM mengaku pernah menjadi pelaku toxic karena sengaja melakukan troll dan juga sering melakukan perilaku toxic karena saat sedang serius temannya melakukan troll.

“Tau juga toxic, pas posisi aku gae hero MMR enek sing ngetrol” (Hasil wawancara dengan Informan IAMM, Sabtu 9 Juli 2022, pukul 22:35 WIB, di angkringan Kopi Latar, Jalan Panjaitan, Kecamatan Mejayan, Kabupaten Madiun)

“Pernah juga toxic, posisi aku memakai hero MMR (hero andalan) ada yang Melakukan troll”

Informan IAMM menambahkan bahwa toxic di Mobile Legend bisa untuk pembelajaran untuk game kedepannya.

“Iso gae pembelajaran juga sih. Soale nek diseneni, nek gak di omongi gak bakalan ngerti juga soale lek menurutku ngono. Tocix perlu juga tapi yo tergantung corone ki piye amprihe sopan ki piye.” (Hasil wawancara dengan informan IAMM, Sabtu 9 Juli 2022, pukul 22:35 WIB, di angkringan Kopi Latar, Jalan Panjaitan, Kecamatan Mejayan, kabupaten Madiun.)

“Bisa untuk pembelajaran juga sih. karena kalau hanya di marahi tapi gak di bilangin gak ngerti juga menurutku gitu. Toxic perlu juga tapi tergantung bagaimana caranya agar bisa sopan”

Informan TR juga mengaku lebih sering mendapatkan perilaku toxic dan sekaligus berperilaku toxic dengan berkata kasar dan body shaming.

“Apa ya sekarang tu kaya lebih fokus ke body shaming atau kata-kata yang kasar” (Hasil wawancara dengan Informan TR, Minggu 10 Juli 2022, pukul 00:40 WIB, di Masjid Al-Muttaqin, Desa Sugihwaras, Kecamatan Saradan, Kabupaten Madiun)

“Kalau contohnya ya kita nyebut alat kelamin, kita nyebut hewan, body shaming sih, lebih yang ngena tu body shaming ke musuh” (Hasil wawancara dengan Informan TR, Minggu 10 Juli 2022, pukul 00:40 WIB, di Masjid Al-Muttaqin, Desa Sugihwaras, Kecamatan Saradan, Kabupaten Madiun)

Selain mendapatkan perilaku toxic dalam game online saat main sendiri Informan TR mengaku juga pernah mendapatkan perilaku toxic saat main bareng bersama temannya dalam satu tempat informan.

“Pernah ... Pegel y pegel tapi main tetep lanjut...” (Hasil wawancara dengan Informan TR, 8 September 2022, pukul 18:24 WIB, di chat Whatsapp)

“Pernah... Jengkel tapi main tetap lanjut...”

“Tapi yo mentolo misuh...” (Hasil wawancara dengan Informan TR, 8 September 2022, pukul 18:24 WIB, di chat Whatsapp)

“Tapi ya pengen mengumpat...”

“Piye neh trah y koncoku og ddi y loooosssss lanjut babahno tambah nemen lek ngelokne ... Menjalin silaturahmi lebih baik daripada ngambek gara2 game .. Kan just game, so its okey santuy ...” (Hasil wawancara dengan Informan TR, 8 September 2022, pukul 18:24 WIB, di chat Whatsapp)

“Gimana lagi ya temenku jadi ya bebas lanjut, tambah parah toxicnya.. Menjalin silaturahmi lebih baik daripada ngambek gara – gara game kan just game, so its okey santai...”

“Ya ada lah sitik2 ... Kadang rdk males juga nk dijak main neh, tpi ttp kudu dilanjut mergo y nyenengno knco .. Ketoke cah2 barang sng gaene ngelokne y ga separah kuwi .. Coromono no nggur ng lambe tok gak smpek maksud sng grai down tenan.. Ddi y penangkapanku gak sampek tak lebokne batin ..” (Hasil wawancara dengan Informan TR, 8 September 2022, pukul 18:28 WIB, di chat Whatsapp)

“Ya ada lah dendam sedikit... Kadang agak males juga kalau di ajak main lagi, tapi tetap harus dilanjut karena ya menyenangkan teman.. Mungkin yang lain toxic juga gak separah itu. Hanya toxic di mulut saja gak sampai down banget. Jadi ya penangkapanku gak sampai masuk ke batin”

“Tapi y pegel e ada ..” (Hasil wawancara dengan Informan TR, 8 September 2022, pukul 18:29 WIB, di chat Whatsapp)

“Tapi ya jengkel e ada...”

“Diluk pas main tok ...” (Hasil wawancara dengan Informan TR, 8 September 2022, pukul 18:30 WIB, di chat Whatsapp)

“Sebentar pas main aja...”

“Gelot e po pye” (Hasil wawancara dengan Informan TR, 8 September 2022, pukul 18:30 WIB, di chat Whatsapp)
“Berantem ae lah”

Informan TR juga menambahkan bahwa perilaku toxic adalah sebagian dari strategi dalam bermain.

“Sebenarnya gak bagus sih toxic itu, kita bisa bikin mental orang itu lebih dari mental down mungkin bisa sampe orang trauma mungkin. Tapi itu termasuk setrategi dalam bermain” (Hasil wawancara dengan Informan TR, Minggu 10 Juli 2022, pukul 00:40 WIB, di Masjid Al-Muttaqin, Desa Sugihwaras, Kecamatan Saradan, Kabupaten Madiun)

Sedangkan menurut WGF toxic di Mobile Legends lebih sering berkata jorok dan bermain tidak serius.

“Berkata jorok dan bermain tidak serius dengan disengaja” (Hasil wawancara dengan Informan WGF, Senin 11 Juli 2022, pukul 19:26 WIB, di chat WhatsApp)

Informan WGF merupakan pelaku sekaligus korban toxic di game Mobile Legends melalui pernyataannya.

“Iya sering di toxic in sama team , alesan nya karena permainan saya kurang bagus menurut mereka dan kadang masalah kendala sinyal juga di toxic an padahal sinyal terjadi sewaktu” (Hasil wawancara dengan Informan WGF, Senin 11 Juli 2022, pukul 19:26 WIB, di chat WhatsApp)

“iya terkadang saya juga ber toxic dalam game karena teman se team saya mengetrol dengan bermain tidak serius dengan disengaja ,dan juga sulit diatur” (Hasil wawancara dengan Informan WGF, Senin 11 Juli 2022, pukul 19:26 WIB, di chat WhatsApp)

Saat main bareng informan WGF tetap mengontrol emosi walaupun selalu di bully, dengan alasan jika melawan balik hanya akan menimbulkan masalah.

“Pernah, dan hal itu sudah sering terjadi bahkan sudah menjadi kebiasaan saya, tetapi hal tersebut tidak saya hiraukan dan saya lebih memilih mengalah karena daripada saya balas balik malah menimbulkan masalah yang tidak di inginkan ,kesimpulanya dari hal itu kita harus bisa mengontrol emosi kita jangan sampai dengan bermain game bisa membawa perselisihan dengan teman sendiri serta kita dituntut selalu untuk berfikir secara dewasa dalam menanggapi setiap masalah” (Hasil wawancara dengan Informan WGF, Senin 8 September 2022, pukul 19:43 WIB, di chat WhatsApp)

Pernyataan Informan diatas diperkuat oleh informan WNF

“Ngatain orang tua, nyebut nama binatang, rasis ,ras suku. Parah sih, hampir setiap game pasti ada yang kayak gitu. Padahal kita gak melakukan apa apa terus di toxicin, mati sekali langsung dikira Feeder, kayak rebutan jungler gitu juga kadang sampe gak dapet ditoxicin 1 tim, presentasinya hampir 90% toxic.” (Hasil wawancara dengan Informan WNF, Senin 11 Juli 2022, pukul 12:00 WIB, di rumah informan WNF) Informan WNF juga merupakan pelaku sekaligus korban toxic di Mobile Legends melalui pernyataannya.

“Di game mobile legends iya saya toxic.karena kebanyakan pemainnya melakukan toxic atau rasis” (Hasil wawancara dengan Informan WNF, Senin 11 Juli 2022, pukul 12:00 WIB, di rumah informan WNF)

Menurut informan WNF ketika menjadi korban toxic saat main bareng masih berkenan jika main bareng dengan teman yang berperilaku toxic ketika satu tempat. Dan lebih memilih untuk tidak main bareng ketika ada teman yang toxic karena main game untuk bersenang – senang.

“Nek menurutku sih. Gelem ae, tapi nek wes gakk setempat mungkin gak mabar kambek kuwi maneh. Main game buat fun, lak dibully cuma gara gara cari fun yo mending gak usah mabar ae.” (Hasil wawancara dengan Informan WNF, Senin 8 September 2022, pukul 18:34 WIB, di chat WhatsApp)

“Kalau menurutku sih mau saja, tapi kalau sudah main bareng tidak satu tempat gak main bareng dengan anak itu lagi. Main game buat have fun, kalau di bully cuma gara – gara cari fun ya mending gak usah main bareng”

“Pernah sih. Sempet emosi, smpe sekrang gak mau mabar maneh kambek arek iku...” (Hasil wawancara dengan Informan WNF, Senin 8 September 2022, pukul 18:34 WIB, di chat WhatsApp)

“Pernah sih sempat emosi, sampai sekarang gak mau mabar lagi dengan anak itu”

Sedangkan informan YF lebih sering bermain solo

“Lebih sering sendiri sih soale temen temen banyak yang sibuk, jam longgarnya beda – beda soalnya” (Hasil wawancara dengan Informan YF, Selasa 12 Juli 2022, pukul 20:00 WIB, di Listen Music)

Informan YF juga mengaku sering menjadi korban toxic

“Sering kalau saya mainnya gak bagus di toxicin saya” Hasil wawancara dengan Informan YF, Selasa 12 Juli 2022, pukul 20:00 WIB, di Listen Music)

Menurut informan YF ada susah dan senang nya ketika menjadi korban sekaligus pelaku toxic.

“Ada senengnya ada susahnya,kalau senengnya gini kalau saya yang ngetroll berati saya yang seneng, kalau susahnya itu saya di toxicin waktu saya main serius tapi dibilang bodoh sama yang lebih bodoh” (Hasil wawancara dengan Informan YF, Selasa 12 Juli 2022, pukul 20:00 WIB, di Listen Music)

“Iya, sering toxic saya kalau ada temen - temen yang bodoh itu” (Hasil wawancara dengan Informan YF, Selasa 12 Juli 2022, pukul 20:00 WIB, di Listen Music)

Menurut Informan YF kurang setuju dengan perilaku toxic di game online Mobile Legends: Bang-Bang dan tidak terlalu menyalahkan diri sendiri akhirnya memilih untuk membela perilaku toxic tersebut.

“Kurang setuju sih sebenarnya, karena itu kan gak bagus itu, tapi gimana lagi emang posisinya itu gregetin jadi ya toxic sih mau gak mau. Biar lebih pro mainnya dia.” (Hasil wawancara dengan Informan YF, Selasa 12 Juli 2022, pukul 20:00

WIB, di Listen Music)

Informan YF mengaku masih mau bermain dengan teman yang mem bully dan pasrah apabila di bully karena permainan dari informan YF sedang kurang bagus

“Tergantung pas mabar wi maenku apik pora nak pas apik yo tak kasih paham tpi nak pas maen ku elek yowes nrimo ae trah pas noob Nak di jak mabar neh yo gass ae” (Hasil wawancara dengan Informan YF, Selasa 8 September 2022, pukul 19:37 WIB, di Chat Whatsapp)

“Tergantung pas mabar itu mainku bagus atau jelek pas bagus ya aku kasih paham tapi kalau pas main ku jelek yaudah nerima aja memang pas noob (cupu), kalau di ajak mabar lagi ya gas.” Informan YF balik membully teman yang membully nya karena permainan teman YF lebih buruk

“Yoyo bully genti lak pas kono maen elek bully smpek kna mental” (Hasil wawancara dengan Informan YF, Selasa 8 September 2022, pukul 19:39 WIB, di Chat Whatsapp)

“Yaiya bully ganti kalau pas mereka main kurang bagus bully sampai kena mental”

Bentuk perilaku toxic dalam Mobile Legends menurut informan YF

“Anak setan, anak anjing, alat kelamin juga di sebutin, anak da’jal, hina orang tua. Wah banyak toxic di ML itu mas.” (Hasil wawancara dengan Informan YF, Selasa 12 Juli 2022, pukul 20:00 WIB, di Listen Music)

Senada dengan informan YF, menurut informan SE bentuk perilaku toxic dalam Mobile Legends.

“Ada yang ngomong anak anjing lah anak dakjal lah nyebutin anak kelamin lah banyak sih” (Hasil wawancara dengan Informan SE, Selasa 12 Juli 2022, pukul 20:10 WIB, di Listen Music)

Informan SE merupakan korban toxic yang tidak membala perkataan pelaku toxic

“Pengalaman bermain itu sangat penting biar bisa jadi gamer yang berpengalaman” (Hasil wawancara dengan Informan SE, Selasa 12 Juli 2022, pukul 20:10 WIB, di Listen Music)

“Saya jarang toxic di Mobile Legends, dan jarang marah di Mobile Legends. Karena mau marahpun juga percuma playernya gak akan berubah” (Hasil wawancara dengan Informan SE, Selasa 12 Juli 2022, pukul 20:10 WIB, di Listen Music)

“Mau marah sih ya gimana gitu, tapi ya gak perlu juga toxic itu karena Cuma game.” (Hasil wawancara dengan Informan SE, Selasa 12 Juli 2022, pukul 20:10 WIB, di Listen Music)

Dari hasil penelitian, wawancara, dan observasi di atas setiap perilaku toxic yang diucapkan atau dilakukan oleh pelaku toxic komunikasi interpersonal yang terjadi di game online Mobile Legends: Bang-Bang ada sebab dan juga akibat. Jikalau pelaku toxic (encoder) tidak mengirimkan pesan berupa kata-kata beracun maka tidak terjadi perselisihan interpersonal yang terjadi dan korban toxic (decoder) berhak memberikan tanggapan maka kan muncul akibat seperti kekalahan dalam game, feeder, troll, mengumpat, berkata kasar. Korban toxic juga mempunyai hak yang sama untuk membala pelaku toxic ataupun hanya diam saja. Kegiatan ini akan berlanjut sampai game selesai.

IV. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pembahasan diatas maka peneliti dapat mengambil kesimpulan sebagai berikut:

Dilihat dari konsep Computer Mediated Communication, Tentunya dalam proses komunikasi tersebut ada interaksi antar pemain game online Mobile Legends: Bang-Bang baik secara virtual maupun secara langsung . Untuk komunikasi secara virtual pelaku toxic menyampaikan pesan kepada korban toxic dan si korban ini mempunyai hak untuk membala pesan atau membiarkan pesan tersebut, dan baik itu si korban dan pelaku toxic memiliki kedudukan yang sama untuk mengirim dan menerima pesan.

Akibatnya terjadilah perilaku toxic seperti membala juga dengan perilaku toxic mengumpat, melakukan Troll dan Feeder, bahkan juga AFK. Perilaku toxic dalam game Mobile Legends juga termasuk dalam strategi untuk mendapatkan kemenangan dengan memecah konsentrasi lawan untuk fokus dalam chat. Sedangkan toxic kepada teman satu tim mempunyai tujuan untuk memotivasi dalam bermain game agar lebih baik dari sebelumnya dan sebagai motivasi hiburan. Sedangkan komunikasi secara langsung atau face to face, pelaku toxic menyampaikan pesan kepada korban toxic yang merupakan temannya secara lisan.

Walaupun beberapa informan mendapat perlakuan yang kurang menyenangkan, informan tersebut tetap main bareng dengan teman toxicnya karena lebih menghargai pertemanan dari pada game. Disinilah peran dari pusat bantuan toxic yang disediakan oleh Mobile Legends: Bang-Bang. Setiap orang yang melaporkan tindakan toxic akan dijaga identitasnya dan untuk orang yang melakukan perilaku toxic akan mendapatkan hukuman berupa pengurangan kredit score sesuai dengan apa yang dilakukan dalam game.

DAFTAR PUSTAKA

- Arid, Mashadi. 2010. Teknologi Informasi dan Komunikasi Untuk SMP/MTS Kelas IX. Kementerian Pendidikan Nasional.
- Burhan bungin, Metologi Penelitian Kualitatif, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2013.
- Daniel, B.K. 2011. Handbook of Research on Methods and Techniques for Studying Virtual Communities: Paradigms and Phenomena. New York: Information Science Reference.
- Hine, C. 2015. Ethnography for Internet. Embedded, Embodied, and Every day. (1 st). New York: Bloomsbury Academic.
- Ibrahim, Tony. 2021. Book Of Toxic Relationship. Bright Publisher.
- Suci Wahyu Fajriani , Bintarsih Sekarningrum , Munandar Sulaeman. 2021. Jurnal IPTEK-KOM (Jurnal Ilmu Pengetahuan dan Teknologi Komunikasi) Vol. 23 No. 1, Juni 2021: 65
- Thurlow, Crispin; Lengel, laura; Tomic, Alice. 2004.Computer Mediated Communication: Social Interaction And The Internet. Toxic People: 10 Ways Of Dealing With People Who Make Your Life Britania Raya:Alden Press.
- Wiryanto. 2004. Pengantar Ilmu Komunikasi. Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Website:
- Mobile Legends: Bang- Bang. <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.mobile.legends&gl=US> Diakses pada tanggal, 12 Agustus 2022 Pukul 16.10 WIB
- Muchlisin Riadi. 2019. Pengertian, Bentuk, Karakteristik dan Tindak Pidana Cyberbullying. <https://www.kajianpuastaka.com/2019/11/pengertian-bentuk-karakteristik-dan-tindak-pidana-cyberbullying.html> Diakses pada tanggal, 12 Agustus 2022 pukul 15.16 WIB