

BAB I Pendahuluan

1.1 Latar Belakang

Di era globalisasi saat ini, teknologi berkembang semakin pesat, selain menciptakan berbagai laman informasi, ketenaga kerjaan, pendidikan, dan kesehatan. Saat ini kita tahu bahwa pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi telah membuat teknologi semakin matang, misalnya saja di bidang *entertainment* telah banyak melahirkan fungsi jaringan baru, misalnya saja *game* online yang kini sedang populer. *Game* online tidak hanya sekedar hiburan saja, namun kini telah hadir turnamen-turnamen internasional yang membuat *game online* semakin digemari.

Bahkan kini *game* online sudah dijadikan *game* olahraga elektronik (*E-Sports*). Audi E. Prasetyo menjelaskan bahwa *E-Sports* atau olahraga elektronik merupakan sektor olahraga yang mengadopsi permainan sebagai fokus utama dalam kompetisinya. Wahyudi menegaskan pula bahwa *E-Sport* merupakan bentuk olahraga digital yang terorganisir, melibatkan latihan khusus mirip dengan atlet profesional dalam cabang olahraga seperti sepak bola, bulu tangkis, atau basket. *E-Sport* menjadi representasi olahraga yang terbentuk di era teknologi tinggi. Meskipun *E-Sport* tidak menuntut aktivitas fisik sebagaimana olahraga konvensional, namun tetap memikat minat banyak orang, khususnya di kalangan generasi muda. (Kurniawan, 2019)

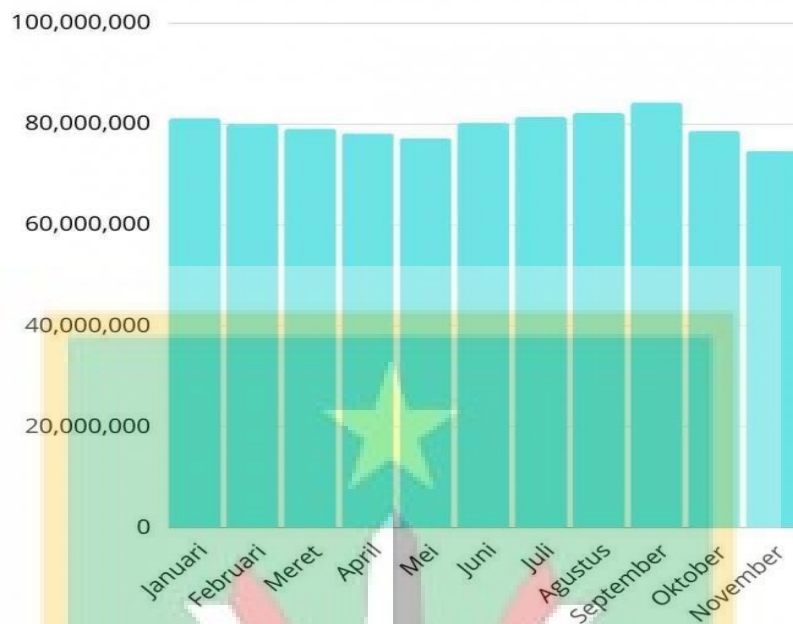
Banyak kalangan, mulai dari anak-anak hingga orang dewasa, tertarik bermain *game* online sebagai cara untuk menikmati berbagai jenis hiburan yang ditawarkan. Agus Hermawan mengklasifikasikan jenis *game* online menjadi beberapa kategori, salah satunya adalah First-person shooter (FPS) yang saat ini sangat populer. FPS memiliki konsep permainan tembak-menembak dengan sudut pandang orang pertama. Beberapa contoh *game* FPS yang terkenal antara lain Point Blank, Duke Nuke 3D, Quake Blood, dan Perfect Dark. Jenis lainnya adalah Real-time strategy *game* (RTS), yang menuntut pemain untuk berkonsentrasi tinggi karena permainan ini memerlukan kemampuan menyusun strategi

dengan cepat. Pemain harus mampu mengatur strategi untuk pertempuran sekaligus membangun pertahanan. (Srie Rosmilawati, 2023)

Beberapa game jenis RTS adalah Warcraft III: Reforged, Crusader Kings III, Clash of Clans dan masih banyak. *Role-playing game* (RPG) pemain berperan dalam satu karakter dan mengikuti alur cerita di dalam game. Biasanya pemain akan dihadapkan dengan misi tertentu yang harus diselesaikan. Beberapa contoh game jenis RPG adalah Final Fantasy VII : Remake, Ragnarok M: Eternal Love, The Chronicles Inotia 4: Assassin of Berkel dan masih banyak lagi. *Multiplayer Online Battle Arena* (MOBA) adalah konsep permainan pertarungan daring di mana dua kelompok atau lebih berhadapan di satu arena. Kedua tim harus berjuang untuk mengalahkan lawan sekaligus menjaga pertahanan benteng agar tidak dihancurkan oleh musuh. Beberapa contoh permainan MOBA yang populer meliputi Mobile Legends: Bang Bang, Arena of Valor, Dota 2, League of Legends, dan banyak lagi.

Pada saat ini, game online berjenis MOBA sedang meraih popularitas di kalangan berbagai kelompok usia, dari anak-anak hingga orang dewasa. Salah satu contohnya adalah Mobile Legends: Bang Bang. Mobile Legends: Bang Bang merupakan game MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*), yang menghadirkan pertarungan daring antara dua grup atau lebih di dalam sebuah arena. Setiap tim, terdiri dari 5 orang, memiliki tujuan utama, yaitu melindungi turret mereka. Turret menjadi salah satu strategi objektif dalam permainan, dan harus dihancurkan agar tim dapat meraih kemenangan dengan lebih efisien.

Dalam Mobile Legends, pengalaman bermain tidak selalu terkait dengan pembentukan tim lima orang. Bermain solo juga merupakan opsi menarik, meskipun membawa risiko yang signifikan. Keberhasilan saat bermain solo sebagian besar bergantung pada kemampuan individu dalam pertarungan dan manajemen strategi. Meskipun begitu, ada elemen perjudian yang melekat karena performa empat pemain lainnya juga berperan penting. Kehadiran mereka dalam permainan dapat menjadi faktor penentu, memberikan dimensi tambahan terhadap kesuksesan dalam pertandingan tersebut.



Tabel 1.1 Rata-rata pemain mobile legend per bulan tahun 2023.

Tabel 1.1 Berdasarkan hasil analisis perhitungan Activeplayers.io mengenai rata-rata pemain game online Mobile Legend di dunia, Mobile Legend masih menjadi salah satu game yang populer di kalangan para gamer. Di tahun 2023 ini rata-rata pemain Mobile Legend mencapai angka 79,2 juta per bulan. Angka ini menunjukkan kenaikan 5,8% dari tahun 2022 yang hanya menyentuh angka 73,5 juta per bulan untuk rata-rata pemain Mobile Legend per bulan. (Nandika, 2023)

Mobile Legends: Bang Bang, sebagai permainan mobile yang populer, menghadirkan sejumlah fitur inovatif yang dirancang untuk meningkatkan pengalaman bermain. Salah satunya adalah Quick Chat Response, yang memungkinkan pemain dengan cepat berkomunikasi dalam pertandingan dengan menggunakan respons pra-ditentukan. Selain itu, ada Voice Chat yang memungkinkan pemain berbicara secara langsung satu sama lain, menciptakan dimensi interaksi yang lebih pribadi. Fitur Chat juga memberikan sarana untuk berkomunikasi secara tertulis, memungkinkan pemain menyampaikan strategi, rencana, atau sekadar berbagi informasi. Semua ini menciptakan lingkungan komunikasi virtual yang kaya, memperkuat konektivitas antar pemain melalui jaringan Internet. Dengan demikian,

Mobile Legends: Bang Bang tidak hanya menyajikan pengalaman bermain yang seru, tetapi juga membangun komunitas yang solid melalui berbagai fitur komunikasi yang disediakan.

Meskipun terdapat kendala jarak, Internet menjadi jembatan yang memungkinkan segala komunikasi menjadi lebih praktis dan cepat. *Quick Chat Response* memungkinkan pemain menyampaikan pesan dengan cepat tanpa mengetik, *Voice Chat* memberikan pengalaman berkomunikasi yang lebih langsung, sementara *Chat* memberikan ruang untuk percakapan tertulis. Semua fitur ini menciptakan lingkungan komunikasi yang memadai, memungkinkan pemain bekerja sama dan berkoordinasi dengan efisien, bahkan dalam situasi permainan yang intens.

Dalam setiap kegiatan komunikasi 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 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.

Saat ini gadget telah menjadi kebutuhan sehari-hari bagi semua orang dari kalangan anak muda hingga dewasa, hal ini dilakukan untuk melakukan kegiatan komunikasi, mengulas, dan mencari hiburan informasi dengan mudah dan cepat. Salah satu hiburan yang mudah ditemui adalah game, Dimana saat ini game online menjadi pilihan bagi Masyarakat untuk memperoleh kebutuhan hiburan mereka, salah satunya yaitu Mobile Legends dengan fitur yang sangat mendukung banyak sekali orang yang memainkan game tidak hanya dalam negeri namun juga manca negara. Besarnya populasi pemain game Mobie Legend menyebabkan timbulnya permasalahan komunikasi salah satunya perilaku toxic Dimana kerap terjadi saat pemain dalam team yang bermain buruk melakukan feeder, menggunakan kata kata kasar hingga melakukan bullying. Hal tersebut tidak dipungkiri dapat terjadi pada mahasiswa salah satunya mahasiswa Ilmu Komunikasi di lingkungan Universitas Nasional.

Dalam ranah game online, terutama dalam permainan "Mobile Legends: Bang Bang" yang dikenal sebagai game kompetitif, mengakibatkan banyaknya perilaku buruk yang

sering terjadi. Salah satu perilaku buruk tersebut diistilahkan dengan perilaku toxic. Perilaku yang merugikan dapat menimbulkan hubungan antar pemain Samir mengatakan kesehatannya bisa memburuk dan komunikasi antar pemain bisa terganggu. Perilaku toxic dapat mempengaruhi perilaku. Dalam kompetisi, gangguan dan masalah mental terjadi, dan keterampilan menurun. (Jeremy, Schweitzer, & Nurmohamed, 2018)

Menurut Shores dkk. (2014), Para pemain yang sering terlibat dalam mode permainan kompetitif, seperti ranked mode, memiliki kecenderungan untuk menunjukkan perilaku yang lebih toxic dibandingkan dengan mereka yang memilih untuk bermain dalam mode tanpa peringkat, seperti mode classic. Mode Ranked dijadikan salah satu target utama dalam permainan ini. Mode tersebut menjadi ajang untuk meraih prestasi, di mana semakin tinggi peringkat yang dicapai, semakin besar pula prestasi yang diperoleh. Dalam Mode Ranked, pemain dihadapkan pada tekanan untuk selalu tampil maksimal karena setiap kekalahan berpotensi mengakibatkan kehilangan bintang atau poin peringkat. Mode ini umumnya dipilih oleh pemain sebagai alat pengukur kemampuan dan sebagai sarana untuk terus meningkatkan keterampilan mereka. Sementara itu, Mode Classic, yang menjadi mode awal dalam permainan, tidak memiliki sistem peringkat dan hanya memberikan imbalan berupa pengalaman (exp) dan emas tanpa adanya sistem peringkat.

Menurut (Martens, Shen, Losup, & Kuipers, 2015) terlihat bahwa perilaku toxic lebih cenderung muncul ketika terjadi pembunuhan dalam permainan tersebut, di mana pemain yang terbunuh sering menyalahkan timnya sendiri atas nasib mereka. Mobile Legends: Bang Bang, yang merupakan game online gratis yang cocok untuk berbagai usia, khususnya banyak dimainkan oleh anak muda. Mattinen dan Macey (2018) berpendapat bahwa ini mungkin disebabkan oleh kondisi psikologis anak-anak yang belum matang. Sebagian besar pemain muda cenderung kurang memiliki kontrol diri dan memberikan reaksi yang lebih intens terhadap hinaan.

Perilaku yang bersifat toxic dalam game online dapat dibagi menjadi lima menurut (Kwak, Haewoon, Blackburn, & Han, 2015) , terdapat lima tipe sifat perilaku toxic player yang biasa dilakukan oleh pemain ber-genre MOBA Games, yaitu: (*Flaming*) Mengirim chat yang bersifat ofensif, (*Griefing*) Membuat pemain lain kesal dengan melakukan tindakan yang merugikan tim atau pemain lain. (*Cyberbullying*) Mengganggu pemain lain secara berulang-ulang, (*Scamming*) Menipu transaksi barang dalam game untuk kepentingan sendiri, (*Cheating*) Melakukan kecurangan dalam permainan untuk memenangkan pertandingan.

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Fauhatu Dritte Izzatul Azmi (2020) dengan judul penelitian “PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP MINAT BELAJAR PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI MTs AL-IKHLAS WAY JEPARA LAMPUNG TIMUR” hasil penelitian mengahasikan t hitung yang lebih besar dari t tabel,dan taraf signifikansi lebih kecil dari 0.05. sehingga hasil penelitian disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara game online terhadap minat belajar dalam pendidikan agama islam. Hasil penelitian tersebut juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Nawawi et al. (2021: 53) pada penelitian yang berjudul ” Pengaruh Game Mobile Legends terhadap Minat Belajar Mahasiswa/i Fakultas Sains dan Teknologi UIN Alauddin Makassar” dengan hasilnya adalah motivasi bermain mobile legends berpengaruh sebesar 5.2 persen terhadap minat belajar Mahasiswa/i Fakultas Sains dan Teknologi UIN.

Belakangan ini, banyak mahasiswa terlibat dalam perilaku toxic saat bermain game online Mobile Legends. Tingkah laku ini kerap terjadi ketika ada pemain dalam tim yang bermain buruk, melakukan feeder, atau menunjukkan perbedaan suku, agama, menggunakan kata-kata kasar, bahkan sampai mengejek keluarga. Surya sebagai ketua grup Taman Tengah mengungkapkan beberapa mahasiswa, seperti Bagus Kuncorohadi dan Ikram Ramadhan, sebagai contoh perilaku toxic. Peneliti memilih keduanya sebagai narasumber karena memenuhi kriteria dalam penelitian ini.

Game online Mobile Lagends walaupun dimainkan secara berkelompok, namun penelitian ini akan meneliti bagaimana perilaku toxic dalam bermain game Mobile Lagends pada pemain solo (sendiri). Berdasarkan pemaparan permasalahan tersebut peneliti akan menganalisis faktor apa sajakah yang menjadi perilaku toxic dalam bermain game online mobile legends pada mahasiswa Ilmu Komunikasi 2020 Universitas Nasional dengan menggunakan teori Computer Mediated Communication (CMC). Fenomena ini menjadi latar belakang munculnya ide bagi peneliti untuk menjalankan penelitian terkait perilaku toksik dalam game online Mobile Legends. Dengan mempertimbangkan permasalahan tersebut, peneliti merasa tertarik untuk merumuskan judul penelitian “PERILAKU TOXIC DALAM BERKOMUNIKASI DI GAME ONLINE MOBILE LEGENDS (STUDI KASUS PADA MAHASISWA ILMU KOMUNIKASI 2020 UNIVERSITAS NASIONAL)”

1.2 Rumusan Masalah

Dengan mempertimbangkan latar belakang diatas, permasalahan yang dirumuskan dalam penelitian ini adalah bagaimana terjadinya perilaku toksik pada pemain yang terlibat dalam permainan online Mobile Legends.

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, tujuan dari penelitian ini adalah untuk memahami atau mengetahui bagaimana perilaku toxic itu terjadi pada player yang bermain game online Mobile Legend.

1.4 Kegunaan Penelitian

Ada pula kegunaan penelitian sebagai berikut :

1. **Manfaat Teoritis** Secara teoritis, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan yang lebih mendalam terkait dampak bermain game online Mobile Legends. Selain itu, diharapkan dapat menjadi pendorong bagi penelitian selanjutnya, serta memastikan bahwa proses pengkajian secara mendalam terus berlangsung dan berkembang.
2. **Manfaat Praktis** Secara praktis, manfaat yang diharapkan dari penelitian ini melibatkan kontribusi berarti terhadap pemikiran pemain game online, memberikan wawasan mendalam tentang perilaku toxic. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat menyediakan sumber referensi, pembandingan yang relevan, dan pertimbangan mendalam bagi peneliti yang akan melakukan studi lebih lanjut di bidang ini. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya memiliki dampak praktis langsung pada pemain game, tetapi juga membuka jalan untuk penelitian lanjutan yang dapat memperkaya pemahaman kita tentang dinamika perilaku dalam lingkungan game online.

1.5 Sistematika Penulisan

Dengan tujuan untuk memudahkan pemahaman pembaca, diharapkan hasil penulisan ini dapat memberikan manfaat. Berikut adalah beberapa kegunaan yang dapat diperoleh dari penelitian ini:

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini mencakup penjelasan tentang latar belakang, perumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II : TINJAUAN PUSTAKA

Bagian Tinjauan Pustaka ini mencakup: Review penelitian yang menyajikan temuan-temuan dari penelitian sebelumnya yang relevan dengan penelitian yang sedang dilakukan, dan Landasan teori yang membahas topik sebagai landasan acuan dan kerangka berpikir penelitian.

BAB III : METODE PENELITIAN

Dalam bagian ini, penulis menjelaskan mengenai metode penelitian yang digunakan dalam pengembangan informasi untuk memastikan kestrukturannya. Beberapa aspek yang dicakup dalam Bab Metode Penelitian meliputi: Pendekatan Penelitian, Pemilihan Informan, Metode Pengumpulan Data, Proses Pengolahan dan Analisis Data, serta Lokasi dan Jadwal Penelitian.

BAB IV : PEMBAHASAN

Pada Bab ini berisi tentang hasil dari penelitian yang dihasilkan dari pengumpulan data. Kemudian yang membahas keterkaitan antar faktor-faktor dari data yang diperoleh dalam permasalahan yang diajukan. Kemudian masalah tersebut diselesaikan dengan metode yang diajukan, serta menganalisa hasil penyelesaiannya.

BAB V : PENUTUP

Bab ini mencakup rangkuman dari temuan penelitian dan rekomendasi yang berkaitan dengan hasil penelitian tersebut. Bagian ini membahas Kesimpulan dan Saran.

