

## Perilaku Komunikasi Toxic Remaja yang Bermain Game Online Mobile Legends Pulau Barrang Lompo Kecamatan Kepulauan Sangkarrang Kota Makassar

Muh. Zaad<sup>1)</sup>, Arni<sup>2)</sup>

<sup>1,2</sup>Program Studi Ilmu Komunikasi, Universitas Muhammadiyah Makassar

\*E-mail: [mzcaa3@gmail.com](mailto:mzcaa3@gmail.com)

### Abstract

*Toxic communication behavior is an act of communication that is full of insults, or provocations that aim to degrade, hurt, or trigger conflicts with others. This study aims to find out how toxic communication behavior of adolescents who play online games on Barrang Island, Sangkarrang Islands District, Makassar City. This study uses a qualitative method to gain an in-depth understanding of toxic communication behavior in adolescents who play the Mobile Legends online game on Barrang Lompo Island. The results of the study show that teenagers who play online games tend to use toxic words. The influencing thing is that in observation learning, adolescents will observe the environment and other players in playing online games. Beliefs and abilities in self affect the way adolescents adjust their behavior in gaming interactions. And it also shows how the environment, and adolescent behavior influence each other and reinforce toxic communication behavior.*

**Keywords:** Toxic Communication, Online Games, Mobile Legends

### Abstrak

Perilaku komunikasi *toxic* merupakan tindakan berkomunikasi yang penuh dengan penghinaan, atau provokasi yang bertujuan untuk merendahkan, menyakiti, atau memicu konflik dengan orang lain. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana perilaku komunikasi *toxic* remaja yang bermain game online di Pulau Barrang Kecamatan Kepulauan Sangkarrang Kota Makassar. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif untuk mendapatkan pemahaman mendalam tentang perilaku komunikasi *toxic* pada remaja yang bermain game online *Mobile Legends* di Pulau Barrang Lompo. Hasil penelitian menunjukkan bahwa remaja yang bermain game online cenderung menggunakan kata-kata *toxic*. Adapun yang mempengaruhi yakni dalam pembelajaran observasi remaja akan mengamati lingkungan dan pemain lain dalam bermain game online. Keyakinan dan kemampuan pada diri sendiri mempengaruhi cara remaja menyesuaikan perilaku mereka dalam interaksi bermain game. Dan juga menunjukkan bahwa bagaimana lingkungan, dan perilaku remaja saling berpengaruh dan memperkuat perilaku komunikasi *toxic*.

**Kata kunci:** Komunikasi Toxic, Game Online, *Mobile Legends*

### 1. Pendahuluan

Era saat ini, kemajuan teknologi sangat berkembang pesat. Dimana teknologi sangat memudahkan manusia untuk melakukan banyak hal. Salah satunya penggunaan internet. Dimana internet ini bukan hanya untuk memudahkan mendapatkan informasi dengan cepat, tetapi juga dapat digunakan untuk menghibur diri dengan bermain game secara online.

Menurut (Hasan et al., 2021) Game online secara umum adalah sebuah jenis video permainan yang hanya dapat dijalankan apabila suatu perangkat yang digunakan untuk bermain game terhubung dengan jaringan internet. Artinya game online baru bisa dimainkan jika terhubung internet. Salah satu

program yang bisa berjalan di dalam perangkat berbasis komputer adalah program game atau program permainan.

Dengan terus berkembangnya teknologi smartphone dan internet menyebabkan produsen game berlomba-lomba untuk membuat game yang menarik perhatian masyarakat global. Salah satunya, yaitu dengan membuat game yang terkoneksi dengan internet, atau biasa kita kenal dengan sebutan game online. Jenis game yang saat ini sedang populer dan banyak dimainkan adalah game yang bergenre multiplayer battle. Jenis game ini bisa dimainkan oleh lebih dari satu orang dalam satu kali permainan (Putra et al., 2019).

Pengertian game adalah sebuah kegiatan untuk mencari kesenangan yang terikat oleh

peraturan sehingga harus ada yang menang dan ada yang kalah. Game diartikan juga sebuah kompetisi fisik atau mental, menurut aturan tertentu, untuk kesenangan hati, rekreasi, atau untuk memenangkan sebuah hadiah.

Game online adalah permainan yang dimainkan secara bersamaan secara real time walaupun dimainkan di tempat terpisah. Permainan ini harus dalam suatu jaringan internet 100 atau Local Area Network (LAN). Game online merupakan teknologi masa kini yang sangat mudah diakses melalui berbagai macam gadget. Game ini juga memiliki berbagai genre seperti action, Role Playing Game (RPG), Multiplayer Online Battle Arena (MOBA), ataupun sport. Rikky dalam (Putra et al., 2019).

Mobile Legends: Bang Bang (MLBB) adalah salah satu game online mobile yang saat ini sangat populer di Asia. Game ini, mirip dengan Arena of Valor, League of Legends, dan PUBG, termasuk di antara game Android yang paling digemari. Popularitasnya yang tinggi sering kali menyebabkan kecanduan di kalangan pemain yang sangat fanatik, sehingga mereka rela menghabiskan waktu berjam-jam untuk bermain. Para pemain biasanya berusaha keras untuk meningkatkan peringkat mereka dalam permainan, dimulai dari level terendah, yaitu Warrior, kemudian naik ke Elite, Master, Grandmaster, Epic, Legend, Mythic, hingga mencapai peringkat tertinggi, Mythical Glory (Arif & Aditya, 2022).

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 (Abie & Rosmilawati, 2023).

Perilaku toxic dapat menyebabkan kerusakan psikologis pada individu yang menjadi target. Penghinaan, pelecehan, atau intimidasi dapat merusak rasa harga diri dan

menyebabkan stres. kecemasan, bahkan depresi. Dampak ini dapat berlanjut ke dalam kehidupan sehari-hari pemain. Dalam skala yang lebih besar, perilaku toxic dapat menciptakan lingkungan komunitas yang tidak sehat secara keseluruhan. Kesehatan mental komunitas dapat terganggu oleh ketegangan, konflik, dan perasaan ketidakamanan yang disebabkan oleh perilaku negatif (Wisara et al., 2024).

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 (Abie & Rosmilawati, 2023).

Menurut Blackburn dan Kwak (2014), 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 (Widianingrum, 2022).

Dalam era di mana teknologi digital merevolusi cara kita berinteraksi, komunikasi online menjadi bagian integral dari pengalaman bermain game, terutama di kalangan remaja. Namun, sayangnya, fenomena perilaku toxic dalam komunikasi online telah menjadi perhatian serius, terutama ketika melibatkan pemain game. Kasus semacam ini telah menjadi sorotan utama dalam penelitian terdahulu, yang mengungkapkan dampak negatifnya terhadap

kesejahteraan psikologis dan lingkungan bermain. Permasalahan yang muncul seiring dengan meningkatnya kasus perilaku toxic ini mencakup peningkatan tingkat stres, depresi, dan penurunan performa dalam game di kalangan para pemain (Wisara et al., 2024).

Dari hasil observasi yang telah diamati remaja yang bermain game online cenderung menghabiskan banyak waktu di depan layar, kadang-kadang mengorbankan waktu tidur dan interaksi sosial. Ada beberapa remaja yang mengganggu dan terus-menerus bermain game online sehingga mengalami penurunan motivasi untuk mencari pekerjaan atau meningkatkan keterampilan yang diperlukan untuk mencapai kesuksesan dalam kehidupan nyata. Keterusan bermain game online bagi remaja pengangguran juga bisa menjadi penghalang bagi pengembangan keterampilan dan pengalaman yang penting untuk memasuki pasar kerja, memperkuat dampak negatif.

Fenomena game online sebagai gaya hidup di berbagai belahan dunia saat ini cukup mencengangkan. Game online yang mulanya diperuntukkan bagi anak-anak dan remaja, kini bahkan telah dimainkan dan sangat diminati oleh orang-orang dewasa. Maraknya permainan online ini diikuti juga dengan munculnya berbagai pendapat mengenai efek dari pkeluermmainan online itu. Ada sebagian masyarakat yang menyatakan bahwa permainan online berdampak buruk bagi anak-anak dan remaja, namun ada pula yang mengungkapkan bahwa permainan online dapat memberi efek positif bagi para penggemarnya (Rika Agustina Amanda, 2016).

Dalam buku "Positif Negatif Game Online" (Pratiwi et al., 2019) Game online dapat mendorong remaja menjadi cerdas, karena pemain game online menuntut daya analisa yang kuat dan perencanaan strategi yang tepat agar bisa menyelesaikan permainan dengan baik. Kelebihan yang bisa diperoleh oleh remaja dalam bermain game online adalah meningkatkan konsentrasi. Bermain game online memang dapat berdampak positif, tetapi jika dibiarkan berlarut-larut hingga mengarah pada adiksi tentu akan memberikan dampak negatif, diantaranya remaja menjadi tidak memiliki skala prioritas dalam menjalani aktivitas sehari-hari.

Dalam buku tersebut juga disebutkan apa saja dampak yang ditimbulkan dari bermain game online. Dampak positif bermain game online menurut Jan Nehemiah yaitu belajar Bahasa Inggris, Memiliki banyak teman, dapat menghasilkan uang, sebagai refreshing. Sedangkan dampak negatif seperti, menimbulkan adiksi (kecanduan), mendorong melakukan hal-hal negative, berbicara kasar dan kotor, terbengkalainya kegiatan di dunia nyata, perubahan pola makan dan istirahat, pemborosan, mengganggu kesehatan.

Mendorong remaja untuk bertindak asosial, karena aktivitas bermain game online cukup menyita waktu berkomunikasi, baik berkomunikasi dengan keluarga maupun teman sebaya. Menimbulkan kemalasan belajar, disebabkan kelelahan yang ditimbulkan setelah bermain game online, sehingga dapat memicu tindakan kekerasan, karena remaja mengimitasi tokoh secara berlebihan, sehingga meniru seluruh perilaku yang di tampilkan tokoh dalam permainan tanpa mempertimbangkan apakah hal tersebut berbahaya atau tidak.

Dari pemaparan diatas, bermain game online memiliki efek tersendiri bagi penggunanya. Sehingga dalam penulisan masalah diatas penulis mengangkat judul "Perilaku Komunikasi Toxic Remaja Yang Bermain Game Online Mobile Legends Di Pulau Barrang Lompo Kecamatan Kepulauan Sangkarrang Kota Makassar".

## 2. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif untuk mendapatkan pemahaman mendalam tentang perilaku Komunikasi toxic Mobile Legends terhadap perilaku remaja. Pendekatan ini dipilih karena sifat eksploratif penelitian yang bertujuan menggali pengalaman dan persepsi individu dalam konteks penggunaan game. Penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif. Penelitian deskriptif kualitatif menjelaskan karakteristik, proses, konteks, dan pengalaman subjek penelitian untuk menggambarkan dan memahami fenomena secara menyeluruh.

Dalam mengumpulkan data yang valid, penulis menggunakan beberapa metode sebagai berikut: Metode interview

(wawancara), metode interview wawancara menurut Usman dan Purnomo Setiady Akbar adalah tanya jawab lisan antara dua orang atau lebih secara langsung. Metode observasi, melakukan pengamatan secara langsung ke objek penelitian untuk mengetahui dari dekat kegiatan yang dilakukan. Dan metode dokumentasi. Data yang akan dikumpulkan oleh peneliti adalah data primer dan data sekunder.

### 3. Hasil dan Pembahasan

Perilaku Komunikasi Toxic Remaja Yang Bermain Game Online Mobile Legends Di Pulau Barrang Lompo Kecamatan Kepulauan Sangkarrang Kota Makassar

Penelitian dilakukan untuk melihat seberapa besar pengaruh komunikasi toxic remaja dalam bermain game online terutama Mobile Legends. Dari hasil wawancara yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa remaja di Pulau Barrang terpapar komunikasi toxic akibat dari kebiasaan yang ditunjukkan oleh lingkungan maupun dari pemain yang lain. Sesuai dengan teori kognitif sosial (Albert Bandura) sebagai landasan dalam penelitian ini, adapun pembahasannya sebagai berikut:

#### 1). Observational Learning (Pembelajaran Observasi)

Dari hasil penelitian yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa remaja di Pulau Barrang meniru apa yang dilihat dari lingkungannya. Karena pada dasarnya dalam pembelajaran observasi ini merupakan konsep yang memiliki arti peniruan dalam perilaku. Hal itu terbukti dimana remaja - remaja di Pulau Barrang Lompo meniru perilaku dan kata - kata yang sering dilontarkan oleh komunitas dalam gamenya maupun lawan mainnya dalam bermain game Mobile Legends.

Seperti poin penting yang terkandung dalam pembelajaran observasi ini, terdapat empat hal yakni: Perhatian (attention) dimana remaja di pulau Barrang Lompo memperhatikan perilaku yang ditunjukkan

oleh pemain lain di saat bermain game. Retensi (retention), dimana remaja menyimpan informasi dan mengingat perilaku komunikasi toxic seperti (tol\*l, as\*, anj\*ng) akan disimpan dalam memori remaja. Produksi (production), Remaja mencoba meniru perilaku toxic yang mereka amati dalam situasi permainan yang sama atau mirip, kemampuan untuk memproduksi perilaku ini bergantung pada seberapa baik remaja mengingat detail perilaku tersebut dan seberapa mudah mereka dapat meniru dalam konteks bermain game. Sehingga remaja termotivasi untuk melakukan perilaku tersebut.

#### 2). Self-efficacy (Efikasi Diri)

Dalam efikasi diri ini, dapat disimpulkan bahwa keyakinan dan kemampuan remaja Pulau Barrang Lompo akan muncul ketika berhasil memberikan tekanan kepada pemain lain. Hal ini dapat dilihat dari hasil wawancara pada salah seorang remaja yang dimana mengatakan bahwa dirinya akan merasa sangat yakin ketika ia dihadapkan dengan keadaan yang toxic saat bermain game, dia juga akan melakukan hal yang sama untuk memberikan dirinya kepercayaan diri.

Remaja di Pulau Barrang Lompo yang memiliki self-efficacy tinggi percaya bahwa mereka dapat menyelesaikan konflik dengan cara yang lebih konstruktif, yang berarti mereka lebih mampu mengontrol emosi dan perilaku mereka. Remaja yang percaya diri cenderung memiliki strategi yang lebih baik untuk mengatasi tekanan dan stres yang muncul selama permainan. Seperti yang dikatakan oleh (Spyridonis, Daylamani- Zad, and OBrien 2018) Meski "Toxic Behaviour" masih gempar berlangsung di golongan game online, tidak dipungkiri jika Komunikasi dalam game online ialah salah satu perihal yang berarti guna menggapai hal yang diinginkan semacam halnya memenangkan sesuatu game.

#### 3). Interaksi Timbal Balik (Reciprocal Determinism)

Interaksi hubungan timbal balik pada penelitian ini menyimpulkan hubungan antara perilaku individu, faktor personal (seperti kognisi, emosi, dan motivasi), dan lingkungannya. Perilaku toxic yang ditunjukkan oleh remaja di Pulau Barrang Lompo saat bermain game online dapat diamati ketika lingkungan permainan yang kompetitif dan sering kali kasar mendorong mereka untuk berperilaku serupa. Remaja Pulau Barrang Lompo mulai meniru perilaku berbahaya seperti mengejek atau menghina pemain lain untuk merasa diterima dan dihormati dalam komunitas game. Hal ini juga diterangkan oleh (Wicaksana et.al, 2021) bahwa 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.

#### 4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dijabarkan oleh penulis pada pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa :

Perilaku Komunikasi Toxic Remaja Yang Bermain Game Online Mobile Legends Di Pulau Barrang Lompo Kecamatan Kepulauan Sangkarrang dapat dijelaskan melalui beberapa konsep utama. Observational Learning, atau pembelajaran dengan mengamati, memainkan peran penting dalam penyebaran perilaku negatif seperti penghinaan atau meremehkan sesama pemain. Remaja Pulau Barrang Lompo cenderung meniru perkataan - perkataan toxic dan memperkuat perilaku yang mereka lihat, terutama dalam lingkungan game.

Kedua, keyakinan akan kemampuan diri sendiri, juga mempengaruhi cara remaja menyesuaikan perilaku mereka dalam interaksi online; tingkat self-efficacy yang rendah dapat menyebabkan perilaku yang tidak diinginkan sebagai cara untuk memperoleh pengakuan atau dominasi. Dalam penelitian ini self-efficacy dapat

meningkatkan tingkat kepercayaan diri remaja diaman mereka menggunakan ataupun melontarkan kata-kata toxic sebagai upaya untuk menjatuhkan maupun memprovokasi lawan untuk membuyarkan konsentrasi agar memudahkan untuk memenangkan permainan.

Ketiga, menunjukkan bahwa interaksi kompleks antara perilaku individu, lingkungan game online, dan respons dari sesama pemain saling memengaruhi dan memperkuat perilaku toxic.

#### 5. Ucapan Terima Kasih

Penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah berkontribusi dalam penyelesaian penelitian ini. Terutama kepada para informan, bapak/ibu dosen di prodi Ilmu Komunikasi Unismuh, serta berbagai pihak yang telah memberikan dukungan baik secara moral, tenaga, maupun materi.

#### Daftar Pustaka

- Abie, R. W., & Rosmilawati, S. (2023). Perilaku Toxic Dalam Komunikasi Virtual Di Game Online Mobile Legends: Bang Bang Pada Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Di Universitas Muhammadiyah Palangkaraya. *Restorica: Jurnal Ilmiah Ilmu Administrasi Negara Dan Ilmu Komunikasi*, 9(1), 44-48.
- Amir, M., Wajdi, R., & Syukri. (2020). Perilaku Komunikasi Toxic Friendship (Studi terhadap Mahasiswa Fisip Universitas Muhammadiyah Makassar). *Jurnal Komunikasi Dan Organisasi (J-KO)*, 2(2), 93-111.
- Arif, M., & Aditya, S. (2022). Dampak Perilaku Komunikasi Pemain Game Mobile Legends Pada Mahasiswa Universitas Negeri Padang. *Journal of Intercultural Communication and Society*, 1(01), 31-45.
- Hasan, A., Rahmat, A., & Napu, Y. (2021). Dampak Game Online Mobile Legends Terhadap Perilaku Sosial Remaja. *Student Journal of Community*



- Education, 1, 1-13.
- Kendall, P. C. (1984). Cognitive-Behavioural Self-Control Therapy for Children. *Journal of Child Psychology and Psychiatry*, 25(2), 173-179.
- LESILOLO, H. J. (2019). Penerapan Teori Belajar Sosial Albert Bandura Dalam Proses Belajar Mengajar Di Sekolah. *KENOSIS: Jurnal Kajian Teologi*, 4(2), 186-202.
- Masturoh, I., & Anggita, N. (2018). Dampak Game Online Terhadap Perilaku Remaja Dalam Pelaksanaan Ibadah Sholat Lima Waktu di Desa Rangai Kecamatan KATibung Kabupaten Lampung Selatan.
- Milyane, T. dll. (2022). Pengantar Ilmu Komunikasi. Penerbit Widina Bhakti Persada Bandung.
- Na, D. E. C., & Hipertensiva, C. (n.d.). Dampak Bermain Game Online Dalam Perilaku Remaja di Desa Makarti Mulya Kecamatan Mesuji Kabupaten Ogan Komering Ilir.
- Nugrananda Janttaka. (2020). Analisis Dampak Game Online Mobile Legend Pada Anak Usia Sekolah Dasar Di Desa Junjung Kecamatan Sumbergempol Kabupaten Tulungagung. *Inventa*, 4(2), 132-141.
- Pratama, G. F. (2016). BAB 2 Tinjauan Pustaka DBD. *Jurnal Unikom*, 14.
- Pratiwi, E. Y. R., Rochmania, D. D., Asmarani, R., & Edi, M. B. (2019). Positif Negatif Game Online.
- Putra, F. F., Rozak, A., Perdana, G. V., & Maesharoh, I. (2019). Dampak Game Online Terhadap Perubahan Perilaku Sosial Mahasiswa Telkom University. *Jurnal Politikom Indonesiana*, 4(2), 98-103.
- Putri, R. C. S., Budiyono, & Kokotiasa, wawan. (2021). Dampak Game Online Mobile Legends terhadap Perilaku Remaja. *Jurnal Penelitian Ilmu Humaniora*, 1(1), 1-7.
- Putri, W. S. R., Nurwati, N., & S., M. B. (2016). Pengaruh Media Sosial Terhadap Perilaku Remaja. *Prosiding Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(1).
- Ramadhani, D. F., & Yamin. (2021). Hubungan Game Online “Free Fire” Dengan Perilaku Komunikasi Pada Siswa Kelas VI. *Jurnal Educatio*, 7(3), 818-824.
- Rani, D., Hasibuan, E. J., & Barus, R. K. I. (2020). Dampak Game Online Mobile Legends: Bang Bang terhadap Mahasiswa. *Perspektif*, 7(1), 6-12.
- Rika Agustina Amanda. (2016). Pengaruh Game Online Terhadap Perubahan Perilaku Agresif Remaja Di Samarinda. *EJournal Ilmu Komunikasi*, 4(3), 290-304.
- Syahza, A. (2021). Metodologi Penelitian: Metodologi penelitian Skripsi. In *Rake Sarasin (Vol. 2, Issue 01)*.
- Widianingrum, V. (2022). Perilaku Toxic Remaja Dalam Berkomunikasi Di Game Mobile Legends.
- Wisara, M., Angeline, C., Komang, N., Natira, C., & Gea, P. A. (2024). Perilaku Toxic Dalam Komunikasi Online Saat Bermain Game. 8(3), 316-321.
- Yanuardianto, E. (2019). Teori Kognitif Sosial Albert Bandura (Studi Kritis Dalam Menjawab Problem Pembelajaran di Mi). *Auladuna : Jurnal Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 1(2), 94-111.
- Zahn, F., Schäffer, A., & Fröning, H. (2018). Evaluating energy-saving strategies on torus, k-Ary n-Tree, and dragonfly. *Proceedings - 2018 IEEE 4th International Workshop on High-Performance Interconnection Networks in the Exascale and Big-Data Era, HiPINEB 2018, 2018-Janua*, 16-23.