

Fenomena *Toxic* Dalam Dunia *Game Mobile Legend* Bagi Remaja

Kirana Safa Putri Eka Sande, Arreza Qoriatul Jannah Al Habsy Bil Faqih, Bima
Ramadhan

Program Studi Komunikasi Universitas Negeri Surabaya

Arreza.23330@mhs.unesa.ac.id

Abstract

The use of the internet in today's era is considered very important. The internet is not only used for group purposes but also for individuals. With the internet, we can all access various kinds of media, for example online media such as online games. Online games themselves are games that we can play alone or in groups. Online games also have several objectives, namely communication to organize strategies to achieve victory. The current development of the gaming world requires communication. This communication also influences social change, because there are two types of communication, namely positive and negatif. For example, an application that is currently being loved by teenagers is Mobile Legend. Mobile legend is an online game. With the emergence of this mobile legend game, teenagers have made it a place to get rid of boredom for a moment. Not only is this game a place to entertain yourself, it can also be used as a place for bullying. This communication cannot be avoided in the gaming world, negatif behavior is also considered normal for online game players, so making this online game which aims to relieve stress for the players actually becomes an additional thought. The type of method we are currently using in research is a qualitative approach to phenomenology and the source of our research data is the results of interviews with several victims who were exposed to toxicity while playing Mobile Legends. From the results of the research we conducted on September 29 2023, the victims experienced toxicity in the Mobile Legends game in various forms, one of which was their religion, ethnicity and physique being degraded. The toxic impact of irresponsible individuals has an impact on the mental health of the victims, although it is not deep, but it is very painful for the victims. In this research, teenagers who play mobile legend online games often experience toxicity due to quarrels. It would be a shame if this was not resolved quickly, because it has caused many parties to suffer losses.

Keywords: *Game; Bullying; Toxic*

Abstrak

Pada penggunaan internet pada saat zaman sekarang ini dirasa sangat penting, internet digunakan bukan hanya untuk kepentingan kelompok namun juga digunakan untuk individu. Dengan internet kita semua dapat mengakses berbagai macam adanya media, contohnya media online seperti *Game online*. *Game online* sendiri merupakan sebuah permainan yang dapat kita lakukan sendiri ataupun berkelompok. *Game online* juga terdapat beberapa tujuan yaitu komunikasi untuk mengatur strategi agar mencapai sebuah kemenangan. Perkembangan dunia *game* saat ini mengharuskan adanya sebuah komunikasi. Komunikasi ini juga berpengaruh terhadap perubahan sosial, karena terdapat dua komunikasi yaitu positif dan negatif. Contohnya saja aplikasi yang sekarang ini tengah digandrungi pararemajanya yaitu Mobile Legend. Mobile legend merupakan *Game online*. Dengan munculnya *game* mobile legend tersebut para remaja menjadikan tempat untuk menghilangkan kejenuhan sesaat. Tidak hanya untuk tempat menghibur diri, *game* ini menimbulkan kesalahangunaan sebagai tempat pembullying. Komunikasi ini tidak dapat dihindari dari dunia *game*, perilaku negatif juga sudah dianggap normal bagi para pemain *Game online*, sehingga membuat *Game online* ini yang bertujuan untuk menghilangkan stress bagi pemainnya malah menjadi sebuah tambahan pikiran. Jenis metode yang kami gunakan saat ini dalam penelitian adalah metode fenomenologi pendekatan kualitatif dan sumber data penelitian dari kami ini adalah hasil wawancara dari beberapa korban yang terkena *ketoxic* an dalam bermain mobile legend. Dari hasil penelitian yang kita lakukan pada 29 September 2023 para korban mendapatkan *ketoxic* andalam permainan mobile legends dalam berbagai bentuk, salah satunya direndahkan agamanya, suku, dan fisik mereka. Untuk dampak *ketoxic* an dari oknum-oknum yang tidak bertanggung jawab sendiri berpengaruh terhadap mental para korban meskipun tidak dalam tetapi sangat menyakiti bagi para korban. Dalam penelitian ini bahwa remaja yang bermain *Game online* mobile legend sering kali mengalami *ketoxic* an yang diakibatkan karna percekcoakan. Sangat disayangkan jika hal ini tidak cepat teratasi, karna sudah membuat banyak pihak yang dirugikan.

Kata Kunci : *Game; Bullying; Toxic*

1. Pendahuluan

Penggunaan internet pada saat sekarang ini dirasa sangat penting, internet digunakan tidak hanya untuk kepentingan kelompok namun juga digunakan untuk individu. “[1]. Dengan adanya internet kitadapat mengakses berbagai macam media, contohnya media online seperti *Game online*”. *Game online* merupakan sebuah permainan yang dapat dilakukan sendiri maupun berkelompok ditempat yang berbeda dengan waktu yang sama. Remaja sekarang ini sangat menyukai *Game online* tersebut mulai dari rentang usia 15 sampai rentang usia 21 tahun. Mereka akhir akhir ini sangat menyukai *Game online* ini. Baik untuk membuang penat dikala waktu kosong atau untuk menghilangkan stress. Yang memainkan *game* biasa disebut dengan *gamers*. Para pemain ini berlomba-lomba untuk menunjukkan bahwa mereka lebih pintar dari pemain lainnya, disisi lain juga *Game online* ini ada yang bersifat kelompok dimana mengharuskan setiap pemain untuk berkomunikasi antar sesama pemain lainnya. Dimana tujuan komunikasi itu untuk mengatur strategi untuk mencapai sebuah kemenangan. semakin berkembangnya *Game online* saat ini sampai menjadi platform bahkan menjadi sebuah ajang perlombaan nasional maupun internasional. Yang mana dengan adanya perkembangan dunia *game* saat ini mengharuskan adanya sebuah komunikasi. Adanya komunikasi ini sangat berpengaruh terhadap perubahan sosial dikarenakan terdapat dua komunikasi yaitu positif dan negatif. Sebagai contohnya saja aplikasi yang sekarang ini tengah digandrungi para remaja yaitu Mobile Legend. Mobile legend merupakan *Game online* yang terdiri dari dua kelompok yang terdiri dari lima pemain perkelompoknya. Dengan munculnya *game* mobile legend tersebut para remaja menjadikan tempat untuk menghilangkan kejenuhan sesaat. Namun tidak hanya untuk tempat menghibur diri, *game* ini menimbulkan kesalahangunaan sebagai tempat pembullying. Para oknum yang merasa tidak bersalah ini melontarkan perkataan-perkataan yang kasar sehingga beberapa pemain atau individu yang tadinya ingin menghilangkan kejenuhan malah semakin jenuh dan mengakibatkan munculnya rasa takut akan *game* tersebut. Komunikasi ini tidak dapat dihindari dari dunia *game* ini yang mana *Game online* itu bersifat kelompok yang mengharuskan setiap pemainnya untuk berinteraksi.

Perilaku negatif ini sudah dianggap normal bagi para pemain *Game online*, jika sebuah kelompok terkenal dan besar, maka pencegahan efek negatif ini semakin sulit untuk dicegah bahkan sampai melebihi batas-batas norma yang menyebabkan orang yang bermain *Game online* ini menjadi frustrasi atau bahkan menjadi marah. Sehingga membuat *Game online* ini yang bertujuan untuk menghilangkan stress bagi pemainnya malah menjadi sebuah tambahan pikiran. Jika ini terjadi berkepanjangan tidak mungkin akan membuat sebuah perpecahan antara kelompok pemain *Game online* ini. Perilaku negatif inilah yang kita sebut dengan *toxic* dimana seolah olah *gamers* ini menganggap dirinya lah yang paling lihai dalam *game* ini sehingga dia mengira bahwa dirinya tidak sepadan dengan *gamers* lainnya. Sehingga menyebabkan perilaku merendahkan pemain lain, tidak mensupport, tidak bisa menghargai kepada pemain lain. sehingga tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui fenomena yang merak terjadi belakangan ini sehingga bisa untuk mencegah atau mengurangi adanya *gamers* yang bersikap *toxic* kepada pemain lainnya. Satu diantara *toxic* didalam dunia *game* ini adalah *toxic gameplay* yaitu adanya gangguan yang melanggar sebuah norma didalam lingkup dunia *game* seperti; gangguan terhadap teman dengan bercanda dalam bermain, melakukan sebuah penghinaan kepada musuh berupa sebuah perkataan maupun Gerakan, menggunakan aplikasi ketiga atau disebut juga dengan metode cheat. Dan bahkan ada juga yang berkata kasar kepada lawan dengan tujuan membuat mental lawan menurun seperti pelecehan verbal atau non verbal dan menjelek jelekkan lawan atau teman. Kurangnya sebuah sosialisai menjadikan perilaku *toxic* ini menjadi sebuah hal yang biasa dilakukan oleh para pemain *Game online* ini. Maka tujuan diadakan penelitian ini untuk mengungkap fenomena *toxic* dalam dunia *Game online* sehingga dapat mengurangi atau mencegah adanya *toxic* tersebut.

2. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode fenomenologi pendekatan kualitatif yaitu berfokus dengan pengalaman. Adapun menurut Sugiyono (2018:213) metode penelitian kualitatif merupakan metode yang berlandaskan pada suatu kondisi ilmiah yang bermunculan dari masalah sosial atau kemanusiaan. Kasus dibatasi oleh waktu yang telah ditentukan. Penelitian ini dilakukan pada 29 September 2023 bertempat di area Universitas Negeri Surabaya, alasan memilih tempat tersebut karena banyak remaja dan merupakan tempat yang banyak didatangi orang. Dengan memilih tempat yang tepat akan memungkinkan berhasilnya penelitian. Penelitian ini dilakukan dengan cara mewawancarai narasumber yang telah terpilih dan membuahakan bahan untuk penelitian. Adapun nama-nama informan yaitu dengan inisial AJ, AU, LI, FE, GH, M, KE. Dengan adanya wawancara observasi tersebut akan dianalisis yang akan terciptanya data atau dokumentasi yang akan digunakan untuk mencapai hasil penelitian. Cara kerja metode fenomenologi yaitu dengan mencari fenomenanya dengan melalui kualitatif. Setelah itu di analisa apakah fenomena tersebut sudah cocok dengan metode fenomenologi. Lalu mulai untuk mengumpulkan data dan terjun kelapangan untuk mulai melakukan wawancara dan pendataan. Menggali informasi untuk mengetahui kebenaran merupakan hal terpenting dalam metode ini. Menurut Polkinghorne (crewsell,1998) fenomenologi menggambarkan apa arti kehidupan dan pengalaman hidup, maka sangat cocok jika membahas tentang permasalahan penelitian ini. Fenomena *toxic* di *game* mobile legend ini merupakan fenomena yang mungkin jarang orang tau. Namun dampaknya akan ke *toxican* di *game* tersebut bisa berdampak buruk jika tidak ada penanganan khusus. Dengan metode ini bisa tahu apa saja yang terjadi di dalam *game* tersebut. Metode yang tepat akan memberikan jawaban yang tepat pula.

3. Hasil dan Pembahasan

Game online merupakan sebuah permainan yang dapat dilakukan sendiri maupun berkelompok ditempat yang berbeda dengan waktu yang sama. Yang memainkan *game* biasa disebut dengan *gamers*. “[2] *Game* Mobile Legends sendiri adalah *Game online* yang memiliki basis pemain yang besar, dengan sebagian besar jenis *game* MOBA menggunakan sistem lima lawan lima. Fitur komunikasi lengkap pada *game* Mobile Legends ini akan bisa membantu pemain dalam berkomunikasi”. Dari segi komunikasi, ciri-ciri permainan “*Legend of Mobile Games*” meliputi esensi komunikasi seperti komunikasi verbal, komunikasi non verbal dan komunikasi media. Setelah kelompok kami melakukan penelitian Para remaja di kawasan tersebut banyak yang telah memainkan *game* mobile legends Dan tak sedikit yang beranggapan bahwa memang *game* tersebut merupakan *game* yang *toxic*. “[3]Selama ini mereka memainkan *game* tersebut dengan tujuan sebagai hiburan diri melepas penat akan kesibukan diri namun yang ditemui justru lontaran kata-kata kasar”. “[4].Pada hasil penelitian kami menunjukan bahwa hasilnya diketahui pemain pernah melakukan perilaku *toxic* lebih tepatnya *Trash talking* biasanya mengekspresikan emosi melalui verbal menyampaikan rasa frustrasi yang disebabkan oleh ejekan lawan dan para pemain yang setim berbicara kasar”. Mendeskripsikan bagaimana dampak *cyber bullying* bagi *player* mobile legends, jenis penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 29 September 2023 di Universitas Negeri Surabaya. Ini terbukti dengan lamanya pemain yang ada di Universitas Negeri Surabaya bermain *game* mobile legends dan sering kali juga dalam bermain *game* mobile legend mengalami perilaku *cyber bullying*, Perilaku *cyber bullying* berdampak pada perubahan pola perilaku, sikap dan rasa emosional. Penelitian selanjutnya dilakukan pemain *Game online* Mobile Legends dalam permainan Mobile Legends tersebut sering diperlakukan dan memperlakukan perilaku *Toxic Disinhibition Online* kepada lawan ataupun tim sendiri. Kejadian ini terjadi ketika dalam sebuah tim terdapat seorang *player* yang bermain dengan sangat buruk, melakukan *feeder*, adanya perbedaan negara, perbedaan suku, bahkan perbedaan dalam beragama. Penelitian ini merupakan penelitian lapangan dan menggunakan pendekatan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa jika perilaku *Toxic Disinhibition Online* terdapat beberapa faktor, yaitu adanya permainan yang kurang baik, adanya perbedaan suku, budaya, agama dan negara, adanya perilaku *AFK*. Untuk selanjutnya kami telah membuka atau melakukan analisis tentang apa saja perilaku yang telah mereka dapatkan atau apa saja *toxic* yang telah mereka terima selama memainkan *Game online* ini.

Perilaku inilah yang kita sebut dengan *toxic* dalam dunia *game* dimana seseorang sebuah perilaku yang menyerang orang lain dengan tujuan untuk menurunkan mental baik berupa perkataan perilaku, emosi, dan sifat atau dapat dijelaskan juga perlakuan seseorang untuk mengintimidasi atau bahkan memandang sebelah mata orang lain, tidak support, menghabiskan tenaga, tidak bisa *respect*, merasa belum puas, dan merasa paling bisa sehingga menganggap orang lain hanyalah beban bagi mereka. “[5] Kata *toxic* digunakan untuk menggambarkan sebuah perilaku yang jelek dalam permainan *game* yang mana ada orang lain atau *gamers* lain yang dirugikan. Perilaku *toxic* didalam dunia *game* ini bis akita bagi menjadi *cyber bullying* atau pengejekan kepada seseorang, kecurangan atau bisa juga kita sebut sebagai *cheating*, pelecehan dimana bisa berupa perkataan dalam permainan, bahkan juga bisa berupa rasisme dll”. “[6] Didalam kehidupan kita sehari-hari masih sering kita temui *gamers* yang melakukan *toxic* ini kepada orang lain atau kurang menghargai kepada tim lain yang dapat mengakibatkan sebuah perlawanan yang tidak sehat bahkan juga bisa sampai dibawa kemasalah umum”. Ini juga tidak jarang bisa mengganggu sebuah keberlangsunga turnamen . kita dapat mensoslusikan untuk peringatan serta teguran yang keras berupa pengeluaran pemain dari *game*. Sosialisasi ini dirasa sangat penting bagi para pemain *Game online* sehingnga dapat menciptakan sebuah lingkungan yang positif dan dapat menjadi sebuah tempat atau wadah hiburan yang menyenangkan, maka dari itu kami akan membahas fenomena yang terjadi belakangan ini, ini juga sebagai upaya kami untuk menimalisir adanya efek negatif tersebut.

Berdasarkan analisis yang kami lakukan berikut adalah kata-kata atau *toxic* yang sering keluar dalam permainan ini, apakah *toxic* ini hanya dilontarkan kepada teman setim atau hanya kepada lawan saja. Berdasarkan data kami ucapan yang paling sering keluar adalah “Anj*g” diikuti dengan “tol” selain itu ada juga “konl”, “ba*I” “ngent” “gob*k”. Berikut merupakan pengalaman korban yang terintimidasi di dalam *game* mobile legend “[7]. AJ Pelajar berusia 19 tahun yang berasal dari Bekasi mengaku bahwa dirinya pernah terintimidasi di dalam *game* mobile legend, dirinya pernah diberi cacian seperti “dasar beban, ga bisa main, anjing” Adapun AU yang merupakan pekerja di salah satu perusahaan di Bekasi usia 18 tahun yang mengaku diolok-olok saat bermain *game* tersebut”. Adapun LI 18 tahun yang merupakan mahasiswa ilmu komunikasi Universitas Negeri Surabaya mengaku bahwa saat bermain *game* tersebut pernah mendapat intimidasi saat baru belajar bermain *game* tersebut LI mengaku pernah diolok-olok “tidak bisa bermain dan buta maps” saat memainkan *game* tersebut. FE usia 18 tahun mahasiswa manajemen Universitas Negeri Surabaya mengaku bahwa saat bermain pernah diberi makian berupa “lu main yang bener anjing”, Adapun GH pemuda berusia 18 tahun asal Magetan ini mengaku bahwa pada saat bermain *game* mobile legend pernah diintimidasi banyak pemain dengan membawa ras, suku, agama, dan perkataan kasar. ME mahasiswa ilmu komunikasi Universitas Negeri Surabaya berusia 18 tahun yang mendapat intimidasi dalam bentuk *ngetroll* atau bermain tidak sesuai bagiannya. Lalu ada pula KE mahasiswa ilmu komunikasi Universitas Negeri Surabaya berusia 18 tahun pernah pula terintimidasi karena timnya melontarkan perkataan “beban lo!” padahal yang mengajak bermain adalah temannya sendiri. Waktu analisis kami juga sering mengamati bagaimana terjadinya atau bagaimana proses adanya *toxic* didalam *game* ini, yaitu dengan adanya satu orang yang kurang pandai atau melakukan kesalahan saat melakukan permainan sehingga memancing emosi pemain dalam satu kelompok dan bisa juga dengan adanya kesalahan yang dilakukan oleh tim lawan sehingga akan memancing lawan tim untuk membuat lawan turun mental. Jadi tujuan utama dari tim lawan melontarkan kata-kata tersebut adalah untuk mempengaruhi mental lawan sehingga mempengaruhi kinerja dalam *game* sehingga bisa menguntungkan tim untuk memenangkan permainan ini. Mereka dapat melontarkan *toxic* ini melalui fitur *chat* yang tersedia dalam aplikasi tersebut atau juga bisa melalui telepon suara yang tersambung antar pemain. *Toxic* ini juga bisa terjadi karena sebuah keegoisan atau kurangnya pemahaman pemain tentang efek negatif dari perilaku yang mereka lakukan terhadap pemain lawan atau pemain tim. Maka dari itu perlu sosialisasi dari para pemain profesional akan bahayanya perilaku ini. Tetapi sampai saat ini belum ada acara yang sangat tepat untuk mengatasi masalah ini. Tetapi menurut kami hanyalah ada satu jalan terbaik untuk memberantas perilaku yang menyimpang ini yaitu dengan kesadaran masing-masing pemain akan bahayanya perilaku negatif ini. Semua Lembaga yang menaungi atau berkecimpung dalam *game* ini harus memperhatikan masalah ini dimulai dari *developer game*, *proplayer*, bahkan *streamer game*. Akan tetapi hal ini juga masih sering terjadi bahkan sampai saat ini para *streamer*, *proplayer* bahkan *influencer* memanfaatkan kata kata kotor mereka untuk kepentingan sebuah konten mereka. Mereka dengan rasa

tidak bermasalah dengan santainya melontarkan kata-kata yang tidak pantas diucapkan oleh seorang *publik figure* yang mana mereka menjadi panutan dari para penonton yang mereka lihat. Inilah satu diantara penyebab *toxic* dalam *Game online* ini sulit untuk dihilangkan karena kurang sadarnya para pemain akan bahayanya dari perilaku negatif ini. Perilaku negatif ini menurut Analisa yang telah kami lakukan sering terjadi dalam fitur chat yang tersedia dalam *Game online* ini. Yang mana seharusnya fitur ini sebagai alat untuk berkomunikasi tetapi mereka menggunakannya untuk kepentingan meluapkan emosi sesaat.

Perilaku ini juga bisa muncul dengan adanya faktor kesalahan yang dilakukan oleh pemain sehingga kesalahan tersebut membuat kekalahan dalam permainan online ini. Maka *digame* ini para pemain dituntut untuk memainkan secara baik, karena jika satu saja melakukan kesalahan maka akan menjadikan pemain lain meluapkan emosi. “[8]Perilaku inilah yang disebut dengan perubahan emosi yang drastis yang mana bisa meluapkan emosi yang tidak terduga dikarenakan adanya unsur yang memancingnya. Beberapa perubahan yang terjadi Ketika sebelum dan sesudah bermain *game*”. Setelah kita mengetahui apa saja faktor yang menyebabkan *toxic* dalam *game* ini maka kita akan membahas luapan emosi yang mereka dapatkan Ketika mengalami kemenangan dan Ketika mereka mengalami kekalahan. Jika mereka mengalami kemenangan saat memainkan *game* ini mereka akan sangat puas dan merasa sangat senang tetapi jika mereka mengalami kekalahan maka mereka akan meluapkan emosi secara terus menerus bahkan sampai berkata kotor sampai ada juga yang membanting gadget yang mereka gunakan.

Bentuk perilaku Ketika bermain *game*, mereka sering sekali menghiraukan atau mengabaikan perkataan orang sekitar bahkan juga asering sekali Ketika orangtua mereka memanggil mereka menghiraukannya contohnya adalah perkataan berikut ini

“..... tap tolong beliin ibu telur ‘ maka mereka akan bilang ‘ iya bentar lagi ‘....”

Menurut pengalaman satu diantara teman kami yang berinisial MS

“contoh lain Ketika mereka dipanggil orang lain pasti mereka akan bilang “ bentar

lagi main”Dan ini adalah satu diantara pengalaman kami yang telah kami dapatkan

Efek dari menghiraukan panggilan dari orangtua mereka sering sekali kena marah karena perilaku yang mereka lakukan bahkan juga tidak jarang mendapatkan teguran keras dari orangtua

Beberapa Tindakan yang sering terjadi yaitu agresi fisik Ketika bermain *game* ini sering sekali ingin membanting gadget mereka hal itu disebabkan karena adanya seorang anggota tim yang bermain tidak memuaskan sehingga memunculkan amarah pemain lainnya. Tindakan kemarahan juga dialami oleh ketiga subjek saat bermain *Game online* dimana bentuk dari tindakan kemarahan tiap subjek bermacam-macam. Selain itu, adanya gangguan seperti gangguan koneksi jaringan internet juga memicu kemarahan pada ketiga subjek karena dianggap mengganggu jalannya permainan hingga menyebabkan *game* terhenti untuk sementara apalagi jika posisi mereka berada saling berhadapan dengan lawan. Hal ini dipicu oleh kemarahan yang dirasakan oleh para pemain ketika sedang bermain *Game online*. Menurut mereka saat sedang bermain *Game online* dibutuhkan konsentrasi untuk

mengalahkan musuh yang ada di hadapan mereka. Para subjek memiliki rasa kecurigaan pada anggota tim karena merasa dibicarakan mengenai kejelekan mereka saat berada dalam permainan bahkan sampai tidak ingin kembali mengajak bermain bersama, selain timbulnya rasa kecurigaan, ketiga subjek memiliki rasa iri dan tersaingi dengan pencapaian kemampuan yang dimiliki oleh anggota tim atau lawan.

Faktor lain yang membuat para pemain *Game online* ini cepat marah sehingga menyebabkan *toxic* kepada teman atau lawan adalah karena *game* ini memiliki fokus yang sangat tinggi, penyusunan strategi yang sangat tinggi dan juga sangat mengurus tenaga sehingga jika ada yang bermain kurang baik maka akan cepat memancing emosi. “[9]Bermain *Game online* secara berjam-jam atau lama akan memancing terjadinya kefrustasian pemain jika mereka sering mengalami kekalahan. Sifat frustrasi yang timbul dari pemain inilah yang membuat perilaku agresif keluar”. Kefrustasian ini muncul dikarenakan beberapa faktor yaitu terdapat gangguan jaringan atau hp yang panas menjadikan *game* lambat. *Game online* ini sangat mempengaruhi sifat sosial para remaja dalam bermasyarakat terkhususnya dalam hal sosial mereka lebih sering fokus terhadap *game* yang mereka mainkan sehingga mereka tidak menghiraukan keadaan sekitar. Bahkan sampai sering terjadi adanya pembicaraan antara pemain yang membicarakan kejelekan antar pemain sehingga sampai tidak mau mengajak lagi untuk bermain Bersama lagi. Bisa juga adanya keirian dan merasa tersaingi. Terlalu lama bermain *Game online* juga satu diantara sulitnya

mengendalikan emosi dikarenakan mereka memakan waktu yang cukup lama untuk melihat layar *handphone* atau laptop dan juga terlalu serius dan fokus untuk Menyusun strategi. Tetapi menurut pengalaman sumber informasi yang telah kami gali dari wawancara kami menyimpulkan bahwa untuk meredakan kemarahan adalah dengan berhenti sebentar Ketika merasa emosi sudah tidak terkontrol, dan bisa melanjutkan untuk bermain lagi Ketika dirasa emosi tersebut sudah bisa dikendalikan.

Berikut cara-cara pencegahan untuk mengurangi tindak *toxic* dalam dunia *game*. Yang pertama adalah lewat peran media sosial, mengapa demikian karena para pemain sangat dekat dunia sosial media sehingga mereka akan sering melihat atau bahkan berinteraksi melalui sosial media. Berikut contoh media sosial yang dapat dipakai untuk mengurangi tindak *toxic* adalah facebook dan Instagram, dalam konten ini kita bisa mengisi konten tentang perilaku saat memainkan *game*, perkembangan *game*, dan juga bisa kita isi dengan perkembangan sebuah klub *Game online*, sedangkan secara fisik yang dapat dilihat secara langsung atau bercengkrama secara langsung adalah *merchandise*, *jersey*, *totebag* dsb. Adapun tujuan kita memilih Instagram dan facebook adalah karena kedua platform ini sangat dekat dengan kehidupan para pemain, dimana ini juga menjadi platform bagi para pemain untuk melakukan *toxic* mereka selain diruang chat atau via telpon dalam *Game online* tersebut. Contoh saja jika ada pemain yang kinerjanya kurang bagus maka akan terus dibicarakan melalui grup atau melalui komentar postingan yang dapat memicu permasalahan yang lama dan berkelanjutan, maka dari itu pemilihan media *facebook* dan Instagram adalah supaya mereka menanggapi akan bahayanya *toxic* dalam kehidupan nyata. Selain itu kita juga bisa membuat *poster* sebagai sarana untuk mengurangi perilaku *toxic* ini, yaitu dengan adanya poster yang dapat bersentuhan secara langsung dengan pemirsa. Poster dibuat dengan tujuan supaya pemirsa yang melihat tidak memiliki rasa bosan jadi poster bisa diganti setiapseminggu dua kali. *Jersey* juga dapat digunakan sebagai media pengurangan *toxic* karena ini adalah sarana pendukung bagi pemain *Game online* dan komunitas *Game online* pada umumnya. Maka dengan dibuatnya *jersey* ini bertujuan supaya terjangkaunya informasi untuk bagian yang sulit untuk dijangkau atau bahkan tidak terduga. *Merchandise* yang bisa kita bikin berupa stiker, *totebag* dan gantungan kunci sebab alat-alat itu adalah alat yang sering berinteraksi secara langsung sehingga akan selalu dapat digunakan.

Kemudian melalui sosial media yaitu *instagram* kita bisa memanfaatkan fitur yang ada contohnya melalui Instagram post, *instagram reels* bahkan juga Instagram story, fitur ini sangat mendukung dikarenakan bisa lebih luas dengan interaksi audience juga platform ini bisa membaca postingan apa yang sering dilihat oleh penggunaanya jadi secara otomatis akan lewat di halaman para audience yang notabennya adalah para pemain *Game online* ini “[10]. Kemudian kita juga bisa membuat poster dimana poster adalah serangkaian kombinasi visual dari beberapa desain yang berisi tentang warna dan gambar yang dirancang dengan tujuan untuk menarik antusias audience yang melihat dan untuk meninggalkan bekas didalam pikirannya”. Poster ini dinilai sangat efektif untuk pengurangan perilaku *toxic* didunia *game* ini dikarenakan poster adalah salah satu media yang dapat menarik pemirsa untuk mengingat sosialisasi atau pesan yang terdapat diposter tersebut. Kemudian kita juga bisa memakai *jersey* atau biasa kita kenal adalah baju dengan adanya sosialisasi didalam baju ini kita bisa menanamkan bahwa sosialisasi ini bukan hanya dapat dilihat dalam dunia maya saja tetapi sosialisasi ini juga bisa kita temukan didalam setiap individu pemain dan akan setiap saat melekat didalam individu, juga bisa menjadi bahan pengingat kepada para pemain bahwa mereka sedang menjadi bagian dari pemberantasan perilaku *toxic* sehingga jika mereka akan melakukan itu mereka akan teringat dengan jabatan yang sedang mereka emban. selanjutnya adalah *merchandise* mengapa kita memilih *merchandise* ini sebagai sarana sosialisasi akan bahayanya *toxic* didalam dunia *game* tidak lain karena *merchandise* ini sama seperti halnya baju mereka akan selalu dan pasti akan memakainya dalam keseharian sehingga dapat mengingatkan kepada mereka akan bahayanya efek *toxic* ini. Selain itu barang ini juga sangat mudah untuk dibagikan kepada khalayak umum sehingga mempermudah kita untuk pembagiannya.

Dari sekian banyak cara yang telah kami jelaskan diatas cara yang paling baik digunakan adalah dengan penanaman kesadaran diri akan bahayanya efek negatif ini. “[10]” sehingga para pemain akan sadar akan hal tersebut”. Selain itu *Game online* ini juga tidak bisa kita lepas dari kehidupan kita karena ini adalah salah satu alat untuk menghibur diri paling disukai sekarang oleh semua kalangan mulai dari anak-anak sampai orang tua didunia ini. Di dalam *game* ini juga memiliki suatu tuntutan yang berbeda

beda antar *game* sehingga pasti akan terjadinya komunikasi antar pemain dan hal tersebut pasti tidak bisa untuk dihindari. Satu diantara alasan untuk sosialisasi yang telah kita paparkan diatas adalah belum adanya penangkal yang pasti sampai saat ini sehingga kegiatan ini sudah dianggap menjadi hal yang biasa diantara para pemain *Game online* ini. Tidak ada penjelasan yang pasti akan *toxic* ini tetapi kita dapat menyimpulkan bahwa ini adalah sebuah perilaku yang menyerang orang lain dengan tujuan untuk menurunkan mental baik berupa perkataan perilaku, emosi, dan sifat.[6] “Maka dari itu perilaku itu dapat mengganggu mental seseorang bahkan sampai membuat orang takut untuk bermain *Game online* ini lagi”. Seharusnya kita juga sudah mulai sadar akan hal itu perlu untuk dihilangkan atau minimal dikurangi.

Sosialisasi atau pembedahan fenomena ini adalah usaha bagi kami supaya perlakuan tersebut didalam dunia *game* dapat dikurangi atau bahkan bisa dihilangkan. Peran individu didalam sosialisai ini sangatlah penting karena perubahan dimulai dari diri sendiri bukan orang lain, maka dari itu kami mengharap akan kesadaran pembaca akan pentingnya sosialisasi ini. Alat yang telah kami paparkan sebelumnya itu hanyalah sebuah usaha kecil dari kami agar perilaku tersebut bisa berkurang atau bahkan hilang, sangat diperlukan dalam hal ini adalah peran dari masyarakat, pemain professional, pemerintah dan lain-lain. Sehingga orang-orang akan mendapatkan manfaat yang sesungguhnya dari *Game online* ini bukan malah menjadiseseuatu yang menakutkan bagi penggunanya. Perlu juga adanya support dari para pemain untuk saling meningkatkan akan hal tersebut sehingga akan terciptanya sebuah lingkungan yang positif di dalam dunia *Game online* ini.

4. Kesimpulan

Kesimpulan dalam penelitian ini adalah bahwa remaja yang bermain Game online mobile legend ini sering mengalami ke toxic kan yang diakibatkan ada percekcoakan di dalam tim maupun musuh di permainan tersebut. Namun ada kalanya mereka tetap diberi kata-kata kasar atau perilaku toxic meskipun tidak melakukan kesalahan apapun. Di dalam Game online mobile legend tersebut terkadang mengakibatkan beberapa remaja atau pemain mengalami ketakutan memainkan game tersebut lagi. Bahkan itu termasuk dalam ranah cyber bullying hingga sampai ada kata-kata yang tidak pantas seperti membawa-bawa orang tua, suku, dan ras. Para remaja yang tadinya ingin menghibur diri dengan meluangkan waktu bermain Game online mobile legend ini malah menjadi semakin tertekan dan menjadi kehilangan mood. Fenomena ini ternyata berpengaruh dalam kehidupan, perilaku pemain yang menjadi korban ke toxic kan pun juga berubah karena satu hal yang sebenarnya sepele namun begitu berpengaruh dampaknya. Mungkin pelaku ke toxic an berniat hanya untuk bercanda namun tidak dengan korban. Mereka mengaku sangat resah dan tertekan karena sering mendapatkan ke toxic an itu tadi. Bahkan dampaknya mereka menghapus Game online mobile legend ini karena sangat mengganggu. Game online mobile legend ini di rasa mulai melihatkan sisi gelapnya. Sangat disayangkan jika hal tersebut tidak cepatdiatasi, mengingat akan Game online mobile legend ini sangat digandrungi dan ramai dibicarakan oleh remaja. Mungkin kedepannya Game online mobile legend ini dapat dibenahi system atau kualifikasinya agar tidak ada hal atau sesuatu buruk terjadi. Fenomena yang terjadi dalam Game online mobile legend ini sangat menguras para korban karena menguras waktu, tenaga, dan psikis. Padahal Game online mobile legend ini sudah masuk dalam cabang e-sport, namun dengan banyaknya oknum toxic ini membuat banyak pihak yang dirugikan. Namun para remaja tersebut masih ingin memainkan game mobile legend ini meski sudah di toxic in berkali – kali. Terkadang memang kita yang sudah berhati-hati dalam bertuturkata namun tidak dengan orang lain.

Daftar Pustaka

- [1] A. Hasan, A. Rahmat, and Y. Napu, "Student Journal of Community Empowerment (SJCE) Volume (1) Nomor (1), (Agustus) (2021), Halaman (1-13) ISSN (e): xxxx-xxxx Student Journal of Community Empowerment (SJCE) 1 Dampak *Game online* Mobile Legends Terhadap Perilaku Sosial Remaja", doi: 10.3741.
- [2] B. C. Santoso, B. M. Tanrio, C. J. Lipaw, P. Karyadi, and S. Winata, "Persoalan Toxicity Pemain *Game* Valorant Dalam Etika Komunikasi," *Praxis: Jurnal Filsafat Terapan* (2022), vol. 1, no. 1, pp. 17–44, doi: 10.11111/moderasi.xxxxxxx.
- [3] M. Rizqi Aditya Firdaus "PERILAKU TOXIC DALAM BERKOMUNIKASI DI *GAME ONLINE* COUNTER STRIKE GLOBAL OFFENSIVE."
- [4] M. Arif and S. Aditya, "Dampak Perilaku Komunikasi Pemain *Game* Mobile Legends Pada Mahasiswa Universitas Negeri Padang," *Journal of Intercultural Communication and Society Juni*, vol. 2022, no. 1.
- [5] S. Dan, R. W. Abie, and S. Rosmilawati, "PERILAKU TOXIC DALAM KOMUNIKASI VIRTUAL DI *GAME ONLINE* MOBILE LEGENDS: BANG BANG PADA MAHASISWA FAKULTAS ILMU *Toxic Behavior* in Virtual Communication Onmobile Legends: Bang Bang Online *Game* in Students of the Faculty of Social And Political Sciences at Muhammadiyah Palangkaraya University", doi: 10.33084/restorica.v9i1.
- [6] M. Rais Almajid, "Tindak Verbal Abuse dalam Permainan Mobile Legend di Indonesia: Kajian Sosiolinguistik," 2019.
- [7] R. Raka Wicaksana and N. Kristiana, "KAMPANYE SOSIAL STOP TOXIC SEBAGAI UPAYAMEMBANGUN SIKAP POSITIF BERMAIN *GAME*," *Jurnal Barik*, vol. 2, no. 2, pp. 202–214, 2021, [Online]. Available: <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JDKV/>
- [8] Khoiri Nur Fikri, "DAMPAK BERMAIN *GAME ONLINE* MOBILE LEGENDS TERHADAP PERILAKU TOXIC DISINHIBITION ONLINE (STUDI KASUS DI WARUNG KOPI OURUNG-OURUNG, SIMAN, PONOROGO)."
- [9] R. Raka Wicaksana and N. Kristiana, "KAMPANYE SOSIAL STOP TOXIC SEBAGAI UPAYAMEMBANGUN SIKAP POSITIF BERMAIN *GAME*," *Jurnal Barik*, vol. 2, no. 2, pp. 202–214, 2021, [Online]. Available: <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JDKV/>
- [10] Y. M. Kantono, H. Yudani, I. Gusti, and N. Wirawan, "PERANCANGAN KAMPANYE SOSIAL UNTUK MENCEGAH TOXIC BEHAVIOUR PADA *GAME ONLINE*."