

PERILAKU TOXIC DALAM KOMUNIKASI ONLINE SAAT BERMAIN GAME

Miranda Wisara¹, Cecilia Angeline², Ni Komang Chisy Natira³, Putra Alfandi Gea⁴
wisaramiranda03@gmail.com¹, ceciliagin2005@gmail.com², chisynatira@gmail.com³,
putragea295@gmail.com⁴

Universitas Kristen Indonesia

ABSTRAK

Berperilaku tidak baik dalam komunikasi online di kalangan remaja yang bermain game online menjadi hal yang memprihatinkan. Berperilaku kasar dalam komunikasi online telah menjadi masalah yang semakin meresahkan di kalangan pemain game online, dengan dampak serius dalam terhadap kesejahteraan psikologis dan lingkungan bermain. Dampaknya terhadap target meliputi stress, depresi, dan penurunan performa dalam game.

Kata kunci : Perilaku tidak baik, Game, Komunikasi Online, Dampak Negatif, Remaja.

ABSTRACT

Toxic online communication among adolescents who play online games is a cause for concern. Toxic online communication has become an increasingly troubling issue among online game players, with serious impacts on psychological well-being and the gaming environment. The impact on the target includes stress, depression, and decreased performance in the game.

Keywords : Toxic, Gaming, Online Communication, Negative Impact, Adolescents.

PENDAHULUAN

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.

Dalam konteks ini, bertujuan untuk menyelidiki lebih lanjut akar permasalahan perilaku toxic dalam komunikasi online saat bermain game di kalangan remaja. Dengan terbentuknya sikap agresif tersebut bisa menyebabkan ikatan antar pemain jadi tidak sehat serta bisa mengacaukan komunikasi yang terjalin antar pemain, bagi Samir Nurmohamed (2018) dengan sikap trash bisa memunculkan talking imbas sikap kompetitif kemudian terganggunya psikologis, memunculkan sesuatu permasalahan serta merendahkan keahlian performa seseorang.

Pemain dalam berbicara di permainan online lebih cenderung memakai komunikasi verbal, yang dimana ada kolom chat selaku fasilitas pemain melontarkan data, apalagi emosi ataupun kemauan atas peristiwa yang terjalin di dalam permainan. Dalam komunikasi verbal kedudukan bahasa ialah perihal berarti sebab komunikasi verbal merupakan komunikasi yang cuma mengenakan perkata, baik lisan ataupun tulisan (Hardjana 2003). Cook, Schaafsma, Dan Antheunis (2018) Mengemukakan jika trash talk merupakan jenis verbal yang tercantum dalam perihal mencampakan ataupun meledek regu lain. Cote (2017) memastikan kalau trash talking pula bisa terjalin antara rekan satu regu di dalam permainan yang merupakan pesan suara maupun pesan tertulis yang bisa menolong dalam terjalannya permainan, komunikasi yang terjalin ialah komunikasi verbal (Rosalino Triyantama and

Santoso 2019) Berikut ialah Contoh komunikasi verbal dalam game yang mengandung unsur sampah.

Ditemukan penelitian terdahulu dimana mengulas mengenai Trash talk yaitu "TRASH-TALKING DALAM GAME ONLINE PUBG MOBILE' Bagi Wibowo (2020) peristiwa Trash talk dimotivasi dengan terdapatnya rasa sakit hati yang timbul disebabkan pada game PUBG dikala tengah melumpuhkan musuh teman satu team lebih mementingkan loot (jarah) dibanding membantu sahabat satu timnya. Adapun pula pemain melaksanakan Trash talk. guna meluapkan ekspresi tentang peristiwa di dalam game. Meski " Toxic Behaviour" mash 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 (Spyridonis, Daylamani- Zad, and OBrien 2018).

Pertanyaan pokok yang menjadi fokus penelitian adalah bagaimana perilaku toxic tersebut muncul, apa dampaknya terhadap kesejahteraan psikologis target, dan bagaimana hal ini dapat diatasi atau dicegah dalam konteks komunikasi online yang penuh tantangan.

Melalui jurnal ini, kami berupaya membuka pemahaman lebih lanjut tentang fenomena ini dan memberikan kontribusi positif dalam mencari solusi untuk mengurangi prevalensi perilaku toxic dalam komunikasi online saat bermain game. Apa saja penyebab perilaku toxic dalam berkomunikasi online saat bermain game?

METODOLOGI

Metode penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif untuk memahami fenomena perilaku subjek, sesuai dengan konsep yang diungkapkan oleh Raco (2018). Penelitian menggunakan dua sumber data, yakni data primer dan data sekunder, dengan teknik pengambilan data berupa wawancara terstruktur. Data sekunder diperoleh melalui dokumentasi peristiwa yang terjadi, sebagaimana dijelaskan oleh Hamidi (2010).

Penelitian ini dikatakan kualitatif karena pada dasarnya penelitian ini dilakukan untuk mengkaji atau meneliti suatu objek perilaku pada latar ilmiah tanpa memanipulasi apapun di dalamnya. Serta hasil yang diharapkan tidak hanya berdasarkan ukuran-ukuran kuantitas, namun juga makna atau segi kualitas dari fenomena yang diamati atau teliti.

Sampling dilakukan secara purposive terhadap pemain game online PUBG Mobile di Jakarta, sesuai dengan karakteristik yang dijelaskan oleh Sugiyono (2018). Analisis data mengikuti langkah reduksi data menurut Miles dan Huberman (Rijali, 2019), dengan uji validitas menggunakan triangulasi data untuk menghindari ketimpangan informasi antarinforman (Jasmi, 2012).

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Defenisi Teori Secara Umum

Toxic People adalah mereka yang selalu mencoba mengendalikan suatu situasi demi kepentingan pribadi, selalu bersikap kritis terhadap setiap orang, suka berbohong, dan sulit untuk dipercaya (Kordyaka, 2020). Dalam konteks interpersonal, istilah "toxic" merujuk pada perilaku atau sikap yang merugikan hubungan dan kesejahteraan orang lain. Perilaku ini dapat mencakup manipulasi, kritik yang merendahkan, pembohongan. dan ketidakpercayaan.

Menurut teori psikologi. perilaku toxic dapat dijelaskan sebagai manifestasi dari ketidakseimbangan emosional atmencaapai perubahan positif. Dalam kerangka teori hubungan sosial, perilaku toxic dianggap sebagai ancaman terhadap kesehatan hubungan antarindividu. Hal ini bisa merusak kepercayaan. memicu konflik. dan mengganggu dinamika positif dalam kelompok sosial.

Dari perspektif komunikasi, perilaku toksik sering terkait dengan pola komunikasi yang merugikan, seperti penghinaan, intimidasi, atau penolakan terhadap pendapat orang lain (Kou, 2020). Ahli komunikasi menekankan pentingnya komunikasi yang efektif dan mendukung. Dari perspektif sosiologi, perilaku toxic bisa dipahami sebagai hasil dari norma sosial yang tidak sehat atau struktur kekuasaan yang tidak setara. Faktor-faktor sosial, seperti ketidaksetaraan atau diskriminasi, dapat memainkan peran dalam munculnya perilaku toksik.

Dengan menggabungkan berbagai perspektif teori, dapat dinyatakan bahwa perilaku toksik mencakup berbagai bentuk tindakan dan sikap yang merugikan dan merusak baik pada tingkat individu maupun dalam konteks hubungan sosial atau organisasi. Bahkan, perilaku toksik seringkali dilakukan pada saat bermain game online yang memungkinkan beberapa orang untuk berkomunikasi. Perilaku toksik tersebut diantaranya adalah berbicarkasar, menyakiti hati lawan, melakukan kebohongan, dan sebagainya. Hal tersebut dilakukan karena berbagai factor, salah satunya adalah factor emosional dan lingkungan.

B. Penyebab Perilaku Toxic Dalam Berkomunikasi Online Saat Bermain Game

Bermain game online sudah menjadi bagian tidak terpisahkan dalam kehidupan digital sekarang ini. Namun, di dalam komunitas permainan, kita sering kali menyaksikan perilaku toxic yang dapat merusak pengalaman bermain. ini akan membahas penyebab mendalam dari perilaku toxic dalam berkomunikasi online saat bermain game.

Salah satu faktor utama yang menyebabkan perilaku toxic adalah anonimitas yang diberikan oleh platform game. Dalam keadaan ini, para pemain seringkali merasa dapat berlaku tanpa konsekuensi nyata. Kesenjangan digital antara pemain dapat meningkatkan rasa ketidakpedulian terhadap perasaan orang lain (Kwak, 2015).

Selain itu, permainan seringkali memicu emosi kuat seperti frustrasi, marah, atau kekecewaan. Pemain yang tidak mampu mengelola emosi mereka dengan baik cenderung melepaskan kekecewaan atau kemarahan tersebut melalui perilaku toxic, termasuk penghinaan atau pelecehan verbal.

Kompetisi yang intens dalam permainan online dapat menciptakan atmosfer yang sangat kompetitif. Pemain mungkin merasa tekanan untuk tampil baik dan merasa frustrasi ketika tidak mencapai target mereka. Hal ini bisa memicu perilaku toxic sebagai bentuk respons terhadap ketidakpuasan diri. Sebagian besar pemain mungkin tidak menyadari dampak negatif perilaku toxic. Pendidikan kesadaran dan pengertian mengenai bagaimana perilaku mereka dapat mempengaruhi orang lain sangat diperlukan. Kurangnya pemahaman ini dapat menjadi penyebab perilaku toxic yang tidak disadari.

Dalam hal ini, platform game online tidak selalu memberlakukan sanksi yang tegas terhadap perilaku toxic. Kurangnya pengawasan atau sanksi yang tidak memadai dapat memberikan sinyal bahwa perilaku semacam itu dapat diterima, mendorong pemain untuk melanjutkan perilaku negatif mereka. Beberapa pemain mungkin meniru perilaku toxic dari lingkungan online yang toksik. Mereka dapat terpapar pada perilaku negatif ini dan kemudian mengadopsinya sebagai bagian dari norma dalam komunitas permainan.

Pentingnya komunikasi yang efektif dalam permainan seringkali diabaikan. Kurangnya kemampuan komunikasi dapat menyebabkan pemain sulit menyampaikan ketidakpuasan atau frustasinya secara sehat, yang dapat berkembang menjadi perilaku toxic. Perilaku toxic dalam komunikasi online menciptakan lingkungan game yang positif, penting bagi komunitas dan pengembang game untuk bekerja sama dalam meningkatkan kesadaran, mengelola emosi, dan memberlakukan sanksi yang tegas terhadap perilaku yang merugikan (Lu, 2008). Hanya dengan langkah-langkah ini kita dapat membangun komunitas permainan online yang lebih sehat dan inklusif.

C. Akibat Dari Perilaku Toxic Dalam Berkomunikasi Online Saat Bermain Game

Permainan online telah menciptakan dunia digital yang dinamis dan seru, namun kerap kali disertai dengan akibat negatif akibat perilaku toxic. Artikel ini akan mengeksplorasi dampak mendalam dari perilaku toxic dalam komunikasi online saat bermain game, tidak hanya pada tingkat personal, tetapi juga terhadap seluruh komunitas game (Rosalino Triyantama, 2019).

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.

Pengalaman bermain yang seharusnya menyenangkan dan menghibur dapat tercemar oleh perilaku toxic (Trianto, 2018). Pemain yang menjadi target atau terlibat dalam interaksi toksik mungkin kehilangan kegembiraan bermain dan merasa terbebani oleh lingkungan yang tidak kondusif.

Perilaku toxic dapat menyebabkan pemisahan dalam komunitas game. Pemain yang menjadi korban atau yang merasa tidak nyaman mungkin memutuskan untuk meninggalkan permainan atau komunitas tersebut, menyebabkan retensi pemain yang rendah. Dalam permainan yang melibatkan kerjasama tim, perilaku toxic dapat merusak kolaborasi dan komunikasi yang efektif. Ini dapat menyebabkan kekalahan permainan dan pengalaman bersama.

Perilaku toxic juga dapat merugikan prestasi pemain dan tim. Ketidakstabilan emosional, konflik, dan distraksi yang disebabkan oleh perilaku negatif dapat mengurangi fokus dan kinerja selama permainan. Komunitas game yang terkenal dengan perilaku toxicnya juga dapat memberikan citra buruk bagi industri game secara keseluruhan. Hal ini dapat mempengaruhi persepsi masyarakat terhadap keamanan dan kualitas lingkungan game online. Perilaku toxic dapat mengundang sanksi dari pengelola platform atau pengembang game. Hal tersebut dapat berupa pembatasan akses bahkan pelarangan terhadap pemain yang melanggar norma perilaku.

KESIMPULAN

Perilaku tidak baik dalam komunikasi online di kalangan remaja yang bermain game telah menjadi sebuah perhatian yang mendalam dalam era digital saat ini. Fenomena perilaku kasar dan toxic dalam komunikasi online khususnya di antara pemain game online, menjadi masalah yang semakin meresahkan dengan dampak yang signifikan terhadap kesejahteraan psikologis individu serta lingkungan bermain secara keseluruhan.

Dampak negatif dari perilaku toxic ini meliputi peningkatan tingkat stres, depresi, dan penurunan performa dalam game di kalangan para pemain. Perilaku toxic tidak hanya merugikan individu yang menjadi target, tetapi juga memengaruhi atmosfer keseluruhan dalam komunitas game online, menciptakan lingkungan yang tidak sehat dan tidak kondusif untuk interaksi yang positif dan membangun.

Salah satu aspek yang memperparah masalah ini adalah anonimitas yang diberikan oleh platform game, yang membuat pemain merasa bisa berlaku tanpa konsekuensi nyata. Kesenjangan digital antara pemain juga dapat meningkatkan rasa ketidakpedulian terhadap perasaan orang lain. Selain itu, emosi kuat seperti frustrasi dan kemarahan yang seringkali dipicu oleh permainan dapat memicu perilaku toxic sebagai bentuk respons terhadap ketidakpuasan diri.

Kompilasi dari berbagai teori, termasuk psikologi, komunikasi, dan sosiologi, menunjukkan bahwa perilaku toxic mencakup berbagai bentuk tindakan dan sikap yang merugikan, baik pada tingkat individu maupun dalam konteks hubungan sosial atau organisasi. Penyebab perilaku toxic ini meliputi anonimitas, tekanan kompetitif, kurangnya pemahaman akan dampak negatif, serta kurangnya sanksi yang tegas dari platform game online.

Dalam menghadapi masalah ini, penting bagi komunitas dan pengembang game untuk bekerja sama dalam meningkatkan kesadaran, mengelola emosi, dan memberlakukan sanksi yang tegas terhadap perilaku merugikan. Langkah-langkah ini diperlukan untuk membangun komunitas permainan online yang lebih sehat dan inklusif, di mana setiap individu merasa aman dan nyaman untuk berinteraksi tanpa takut akan adanya perilaku toxic.

DAFTAR PUSTAKA

- Adriyana, I. (2022). Perilaku Toxic Player Game Online (Skripsi SI). FISIP UNPAS.
- B. Miles, M., & Huberman, A. M. (1994). *Qualitative Data Analysis: An Expanded Sourcebook*. SAGE Publications, Inc.
https://books.google.co.id/books?id=U4IU_-wJ5QEC&printsec=frontcover&hl=id#v=onepage&q=reduction&f=false
- Baron, Robert S. 1969. Anonymity. Deindividuation and Aggression. [Washington, D.C.J: Distributed by ERIC Clearinghouse, 1969.
- Berg.B.L. (2001). *Qualitative research methods for thr social sciences (edisi ke-4)*. Boston:Allyn & Bacon.
- Hall, Calvin S. Dan Gardner Lindzey. (1993) *Teori-teori psikodinamik (klinis)*. Yogyakarta. Introduction to the Speechmaking. Process 14th (fourteenth) Edition by Raymond S. Ross. Diana K. Leonard published by BVT Publishing (2012).
- Jasmi. 2012. Pengaruh Vernalisasi Umbi Terhadap Pertumbuhan, Hasil dan Pembungaan Bawang Merah (*Allium cepa* L. *Aggregatum* group) di Dataran Rendah. Tesis. Universitas Gajah Mada, Yogyakarta.
- Kordyaka, B. K. (2020). Towards a Unified Theory of Toxic Behavior in Video Games. *Internet Research*, 30, 1081- 1102.
- Kordyaka, B., Jahn, K., & Niehaves, B. (2020). Towards a unified theory of toxic behavior in video games. *Internet Research*, 30(4), 1081–1102. <https://doi.org/10.1108/INTR-08-2019-0343>.
- Kou, Y. (2020). Toxic Behaviors in Team-Based Competitive Gaming: The Case of League of Legends. *CHI PLAY 2020- Proceedings of the Annual Symposium on Computer- Human Interaction in Play*, 81-92.
- Kwak, H. J. (2015). Exploring Cyberbullying and Other Toxic Behavior in Team Competition Online Games. *Conference Factors OR Human Computing in Systems Proceedings 2015-April*.
- Lu, H. P. (2008). The Role of Internet Addiction in Online Game Loyalty: An Exploratory Study. *Internet Research*, 18, 499-519.
- Moleong, L.J. 2002. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Rakhmat. Jalaluddin. (2007) *Psikologi Bandung*. Komunikasi.
- Rijali, A. (2019). Analisis data kualitatif. *Al Hadharah: Jurnal Ilmu Dakwah*, 17(33), 81-95.
- Rosalino Triyantama, A. A. (2019). Model Komunikasi Virtual Pemain Game PUBG MOBILE Menggunakan Studi Etnografi Virtual Pada Kelompok Game PUBG MOBILE RPX E-Sport. *Medium: Jurnal Ilmiah Fakultas Ilmu Komunikasi*, 7, 53-70.
- Sarwono, Sarlito Wirawan. (2016) *Psikologi Remaja*. Depok.
- Siyoto, S. & Sodik, A. 2015, *Dasar Metodologi Penelitian, Literasi Media Publishing, Yogyakarta*.
- Sugiyono, 2013, *Metodelogi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. (Bandung: ALFABETA).
- Sugiyono. 2008. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung : ALFABETA.
- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, penerbit Alfabeta, Bandung.

- Trenholm, S., & Jensen, A. (1999). *Interpersonal Communication* (Edisi ke-4, berilustrasi). Oxford University Press, Incorporated.
- Trianto, Y. (2018). "Pola Komunikasi Virtual Dalam Percakapan Tim Game Online Counter Strike: Global Offensive Dalam Menyusun Strategi Permainan. *Jurnal Spektrum Komunikasi*, 6, 41-55.