

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) di era digital telah menghasilkan transformasi yang signifikan di berbagai bidang kehidupan, termasuk di sektor hiburan. Salah satu fenomena yang berkembang pesat adalah permainan daring (*online game*), yang kini menjadi bagian tak terpisahkan dari keseharian banyak orang, terutama generasi muda. Sebuah *game mobile* yang sangat digemari di Indonesia adalah *Mobile Legends: Bang Bang* (Abie & Rosmilawati, 2023). Dengan basis pemain yang sangat besar, MLBB tidak hanya menjadi ajang hiburan, tetapi juga wadah bagi interaksi sosial antara pemain dari berbagai latar belakang. Di dalam *game* seperti MLBB, komunikasi antar pemain menjadi faktor penting dalam kelancaran permainan. Komunikasi ini umumnya dilakukan melalui fitur *chat* teks, *voice chat*, maupun penggunaan *emote* dalam permainan. Namun, seiring dengan meningkatnya intensitas interaksi, muncul fenomena yang merugikan, yaitu Perilaku *toxic*.

Pentingnya dalam konteks *game online*, seperti *Mobile Legends: Bang Bang*, sering kali melibatkan komunikasi intensif antara pemain, yang mempengaruhi pengalaman bermain dan hasil permainan (Ellena & Shereen Olivia, 2023). Meneliti ini dapat memberikan wawasan tentang bagaimana komunikasi virtual mempengaruhi kinerja dan kepuasan pemain. Potensi inovasi dan aplikasi praktis, penelitian ini dapat menghasilkan temuan yang bermanfaat untuk pengembangan alat komunikasi, peningkatan pengalaman pengguna, atau perbaikan dalam platform *game* dan aplikasi digital lainnya. Isu sosial dan psikologis mengkaji komunikasi virtual juga membantu memahami isu-isu seperti isolasi sosial, dampak psikologis dari interaksi digital, dan bagaimana individu beradaptasi dengan media komunikasi baru. Kebutuhan akademis, dalam bidang psikologi komunikasi atau studi media,

memahami pengalaman komunikasi *toxic* dalam komunikasi virtual memberikan kontribusi terhadap literatur akademis yang ada dan menawarkan wawasan baru untuk penelitian lebih lanjut (Mahalle & Zailani, 2025)

Komunikasi virtual merupakan bagian dari kemajuan teknologi informasi dan komunikasi (TIK), jaringan broadband, teknologi nirkabel, dan komputasi berbasis seluler, serta terintegrasi dalam kegiatan sehari-hari dalam kombinasi dengan media sosial (Haythornthwaite & Kendall, 2010) Kegiatan sehari-hari selama dekade terakhir telah dipengaruhi oleh konvergensi media, peran mediasi, dan kebersihan karakter, serta meningkatnya minat terhadap ketersediaan penyimpanan data berkapasitas besar dalam teknologi cloud (Andersen & Markham, 2018) Komunikasi virtual adalah proses pertukaran informasi, ide, dan pesan melalui media digital atau elektronik daripada interaksi tatap muka. Hal ini mencakup berbagai bentuk komunikasi yang dilakukan melalui pemanfaatan teknologi seperti email dan media sosial lainnya.

Dengan meningkatnya penggunaan teknologi digital dalam kehidupan sehari-hari, pentingnya komunikasi virtual semakin meningkat (Stieger et al., 2023). Memahami dinamika komunikasi ini berguna dalam konteks sosial dan profesional yang semakin digital. Mengubah pola interaksi: semakin banyak orang berinteraksi melalui platform virtual, penting untuk menyelidiki bagaimana pola komunikasi berubah dan bagaimana hal ini berdampak pada hubungan antarpribadi dan kerja tim. Hal ini menjadi landasan penting dalam meninjau fenomena komunikasi yang muncul di dunia *game online* sebagai salah satu bentuk komunikasi virtual yang masif terjadi.

Saat ini, semua kalangan, mulai dari anak-anak sampai orang dewasa memerlukan perangkat untuk komunikasi sehari-hari. Tanpa keraguan, Anda dapat berkomunikasi dengan masyarakat lebih efektif dan efisien ketika menggunakan perangkat, mirip dengan bermain *game online*. Menurut Bobby Bodenheimer (1999), *game online* adalah program komputer yang terhubung

melalui jaringan dan dapat dimainkan secara bersamaan, dimana saja, dan kapan saja di seluruh dunia (Parulian et al., 2020) Bagi (Waisbord, 2019), kemajuan digital mendorong berbagai bidang ilmu untuk mengintegrasikan istilah digital dalam studi mereka, termasuk dalam ilmu komunikasi. Secara tradisional, para ahli komunikasi mempelajari media digital dalam konteks informasi dan makna yang terkoneksi dengan hubungan antarpribadi serta komunikasi lisan.

Kemajuan teknologi saat ini juga telah menjadi kebutuhan bagi semua orang, terutama mahasiswa. Mahasiswa menggunakan teknologi lebih dari sekadar pengambilan dan kesenangan informasi, seperti ketika saat mereka melakukan permainan *game online Mobile Legends: Bang Bang*. Lima anggota dari satu regu dan lima anggota tim lain memainkan *game* ini. Ada dua tim yang bersaing untuk meraih kemenangan dalam *game* berbasis strategi ini. Kemenangan akan tercapai jika tim berhasil merebut kendali atas bangunan yang dimiliki oleh lawan. Menurut Ensiklopedia pendidikan dalam buku W Gulo, strategi adalah *the art of bringing force to the battle field in favourable position*. Dalam pengertian ini, strategi adalah suatu seni, yaitu seni membawa pasukan ke dalam medan tempur dalam posisi yang paling menguntungkan (Gulo, 2008)

Namun, seiring dengan meningkatnya komunikasi virtual dalam permainan daring, muncul tantangan baru berupa perilaku *toxic*. Perilaku *toxic* merupakan pola interaksi yang merugikan antara orang-orang di mana satu atau lebih pihak berperilaku dengan cara yang merendahkan, menghina, atau menyakiti secara emosional (Abie & Rosmilawati, 2023). Penggunaan kata-kata kasar, penghinaan, manipulasi emosional, dan perilaku agresif yang dapat mengakibatkan kekerasan baik secara fisik maupun psikologis sering kali menandai hubungan yang diwarnai oleh perilaku *toxic*. Pola ini juga sering ditandai dengan kritik yang berlebihan, penghinaan, manipulasi, dan kurangnya empati. Bisa sangat merugikan bagi kesehatan mental seseorang dan hubungan sosial yang mereka bangun.

Perilaku *toxic* dapat terjadi di banyak tempat, seperti di tempat kerja, dalam keluarga, dan bahkan dalam hubungan pribadi. Tidak heran apabila perilaku *toxic* juga terjadi pada media sosial ataupun *game online* (Kordyaka et al., 2020). Memahami dan mengidentifikasi tanda-tanda komunikasi berbahaya adalah langkah awal untuk mengatasi masalah ini dan membangun hubungan yang lebih konstruktif dan positif. Di sinilah pentingnya penelitian tentang perilaku *toxic*, terutama yang terjadi dalam ruang digital seperti permainan daring, guna memahami pola dan dampaknya terhadap para pelaku perilaku *toxic* tersebut. Komunikasi virtual dalam *game online* seperti *Mobile Legends* terjadi melalui media digital yang memungkinkan pemain saling bertukar pesan, baik dalam bentuk teks maupun suara, selama berlangsungnya permainan. Komunikasi ini berfungsi sebagai alat koordinasi strategis antar pemain dalam mencapai tujuan bersama, yaitu memenangkan pertandingan. Menurut Littlejohn dan Foss (2008), komunikasi adalah proses pertukaran simbol-simbol yang mengandung makna dalam konteks tertentu, dan dalam konteks *game online*, simbol tersebut dapat berupa kata-kata, emotikon, maupun sinyal taktis dalam permainan. Dalam *Mobile Legends*, pemain berinteraksi melalui fitur *in-game chat*, *voice chat*, serta *quick chat commands*. Fitur-fitur ini menciptakan ruang komunikasi instan yang membentuk budaya komunikasi tersendiri di dalam *game*. Sebagaimana dijelaskan oleh (Walther, 1996) dalam teori *Social Information Processing* (SIP), komunikasi komputer-mediated tetap memungkinkan terbentuknya relasi interpersonal yang kompleks meskipun dilakukan secara virtual, tergantung pada frekuensi dan intensitas interaksi. Namun, di balik potensi positif komunikasi virtual, terdapat dinamika negatif berupa perilaku *toxic* yang sering kali muncul dalam interaksi antar pemain.

Fenomena perilaku *toxic* dalam *game* MLBB cukup umum terjadi di kalangan pemain, tak terkecuali di kalangan mahasiswa yang juga aktif bermain *game online*. Mahasiswa, sebagai bagian dari generasi muda yang sangat akrab dengan teknologi dan komunikasi daring, seringkali terlibat dalam interaksi sosial yang intens di *platform game*. Oleh karena itu, studi

mengenai perilaku *toxic* dalam *game online* sangat relevan, terutama dalam konteks mahasiswa sebagai bagian dari kelompok pengguna yang berinteraksi intensif di dunia maya.

UIN Siber Syekh Nurjati Cirebon, sebagai institusi pendidikan tinggi, memiliki sejumlah mahasiswa yang juga merupakan bagian dari komunitas pemain *game online*, contohnya yaitu Eunoia *E-Sport*, SNJ *E-Sport* dan lain-lain, dalam *game Mobile Legends: Bang Bang*. Melalui fenomena ini, muncul pertanyaan mengenai bagaimana mahasiswa di jurusan Komunikasi dan Penyiaran Islam (KPI) UIN Siber Syekh Nurjati Cirebon berinteraksi dalam permainan *Mobile Legends: Bang Bang*, serta sejauh mana perilaku *toxic* mempengaruhi hubungan sosial mereka dalam konteks permainan tersebut.

Fokus dari penelitian ini adalah untuk menganalisis perilaku *toxic* yang terjadi dalam komunikasi virtual *game online Mobile Legends: Bang Bang* serta dampak dalam kehidupan pemain dengan fokus pada fenomena perilaku *toxic* di kalangan mahasiswa jurusan Komunikasi dan Penyiaran Islam (KPI) UIN Siber Syekh Nurjati Cirebon tahun 2021. Dengan melakukan studi kasus pada kelompok mahasiswa ini, penelitian ini akan menggali lebih dalam mengenai bentuk, penyebab, serta dampak perilaku *toxic* yang terjadi dalam interaksi antar pemain. Selain itu, diharapkan penelitian ini dapat memberi andil dalam memahami dinamika komunikasi virtual di dunia *game online*, serta membentuk lingkungan yang lebih sehat dan mendukung bagi para pemain, khususnya mahasiswa. Sebagian besar penelitian sebelumnya yang membahas perilaku *toxic* dalam *game online* cenderung menggunakan metode wawancara mendalam sebagai pendekatan utama untuk mengungkap pengalaman dan persepsi (Monge & O'Brien, 2022). Pendekatan ini memang mampu menggali pandangan subjektif secara verbal, namun memiliki keterbatasan dalam menangkap dinamika komunikasi dan emosi yang terjadi secara real-time selama permainan berlangsung maka dari itu saya menggunakan juga observasi partisipatif untuk bisa mengeksplorasi pengalaman secara lebih personal.

UIN Siber Syekh Nurjati Cirebon, mahasiswa dari program studi Komunikasi dan Penyiaran Islam (KPI) pada tahun 2021 mengalami fenomena ini secara langsung. Perilaku *toxic* merujuk pada interaksi negatif yang terjadi antara pemain, seperti penghinaan, ejekan, dan perilaku merendahkan yang dapat memengaruhi pengalaman bermain dan kesehatan mental individu.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan penjelasan latar belakang masalah sebelumnya, masalah yang diidentifikasi dalam penelitian ini adalah:

1. Banyaknya pengguna *game online Mobile Legends* menggunakan komunikasi virtual yang mencerminkan perilaku *toxic*.
2. Perilaku *toxic* dalam *game online Mobile Legends* dapat memberikan dampak pada psikologis.

C. Pembatasan Masalah

Supaya penelitian ini dapat berjalan dengan optimal, peneliti perlu membatasi ruang lingkup masalah untuk memfokuskan kajian. Sehingga, peneliti menetapkan ruang lingkup masalah sebagai berikut:

1. Bentuk-bentuk perilaku *toxic* pada komunikasi virtual *game online Mobile Legends* yang terjadi di kalangan mahasiswa.
2. Penyebab terjadinya komunikasi *toxic* dalam *game online Mobile Legends* antara lain dapat mencakup adanya anonimitas dalam permainan, tekanan kompetitif, serta ketidakseimbangan emosi pemain.
3. Dampak komunikasi *toxic* dalam *game online Mobile Legends* dapat menimbulkan dampak psikologis yang cukup signifikan bagi para pemain.

D. Pertanyaan Penelitian

1. Bagaimana bentuk perilaku *toxic* pada pemain *game online Mobile Legends* pada mahasiswa Komunikasi dan Penyiaran Islam?
2. Bagaimana penyebab terjadinya perilaku *toxic* pada pemain *game online Mobile Legends* pada mahasiswa Komunikasi dan Penyiaran Islam ?
3. Bagaimana dampak dari perilaku *toxic* dalam pemain *game online Mobile Legends* pada kehidupan mahasiswa Komunikasi dan Penyiaran Islam?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini disesuaikan dengan pertanyaan penelitian yang telah dijabarkan sebelumnya, oleh karena itu, tujuan dari penelitian ini adalah:

- 1) Untuk menggambarkan bentuk perilaku *toxic behavior* pada *game online Mobile Legends: Bang Bang*.
- 2) Untuk menggambarkan faktor atau pemicu yang melandasi para pelaku bisa melakukan perilaku *toxic* di *game online Mobile Legends: Bang Bang*.
- 3) Untuk menggambarkan pengalaman dan dampak psikologis dari komunikasi *toxic* dalam *game online Mobile Legends* dalam kehidupan pemain.

F. Kegunaan Penelitian

1. Teoritis

Manfaat teoritis dari penelitian ini adalah untuk memperkaya kajian dalam ilmu komunikasi, khususnya dalam memahami perilaku komunikasi virtual di lingkungan *game online* serta membuka wawasan baru mengenai dampak perilaku *toxic* dalam komunikasi terhadap kehidupan sosial dan psikologis pemain.

2. Praktis

- a. Untuk Para Pemain *Game Online Mobile Legends* atau *Game Serupa Lainnya*

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu masukan bagi para mahasiswa jurusan Komunikasi dan Penyiaran Islam khususnya yang aktif bermain *game Mobile Legends* dalam berkomunikasi atau menyikapi perilaku *toxic* dalam *game online Mobile Legends*.

- b. Akademisi

Melalui penelitian ini, mahasiswa maupun dosen dapat memperoleh dan memperluas pemahaman mereka tentang ilmu pengetahuan mengenai bentuk atau dampak dari perilaku *toxic* yang ada pada komunikasi virtual khususnya pada *game online Mobile Legends*.

- c. Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu cara untuk menemukan dan menambah pengetahuan ilmiah di bidang yang diteliti, memahami komunikasi virtual dan efek perilaku *toxic*, terutama dalam *game online Mobile Legends: Bang Bang*.

- d. Bagi Pengembang *Game (Developer Mobile Legends* atau *Platform Serupa)*

Penelitian ini memberikan gambaran nyata mengenai bentuk-bentuk perilaku *toxic* yang sering muncul dalam komunikasi virtual, serta dampaknya terhadap pengalaman dan kondisi psikologis pemain. Hasil temuan ini dapat menjadi bahan pertimbangan bagi pengembang game untuk merancang sistem moderasi komunikasi yang lebih adaptif, seperti filter bahasa yang lebih sensitif terhadap konteks, sistem pelaporan yang responsif, serta pemberian edukasi dalam game tentang etika berkomunikasi. Selain itu, wawasan dari penelitian ini juga

dapat mendukung pengembangan fitur behavior monitoring atau reward system yang mendorong perilaku bermain yang sehat dan sportif.

e. Bagi Pengembang Kebijakan (Khususnya di Bidang Digital dan Psikologi Remaja)

Penelitian ini dapat menjadi referensi empiris bagi lembaga atau instansi terkait, seperti Kementerian Komunikasi dan Informatika, lembaga perlindungan anak, maupun lembaga pendidikan, dalam menyusun kebijakan atau program literasi digital yang menekankan pentingnya etika berkomunikasi dalam ruang virtual. Selain itu, hasil penelitian ini juga bermanfaat dalam merancang program pendampingan psikologis atau edukatif yang ditujukan bagi remaja dan mahasiswa sebagai kelompok yang rentan terhadap dampak negatif dari interaksi virtual yang bersifat *toxic*, baik secara emosional maupun sosial.