

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Perkembangan zaman di era saat ini memudahkan kita untuk melakukan segala sesuatu dengan mudah dan cepat, tak terkecuali dengan kemajuan *Game* atau permainan. *Game* ialah sebuah sistem dimana *player* atau pemain terlibat dalam konflik buatan permainan itu sendiri, disini pemain dapat berinteraksi dengan sistem di dalam permainan yang dibuat atau dalam artian rekayasa, dalam permainan juga terdapat peraturan yang bertujuan untuk membatasi perilaku pemain dan juga menentukan jalannya permainan, serta di dalam *Game* pastinya ada target-target yang dingin dicapai oleh pemainnya. Di Indonesia sendiri, menurut data terdapat setidaknya 62 juta pemain *Game* aktif termasuk 44 juta pemain *Game e-sport* di dalam negeri. *E-sport (electronic sport)* disini berarti jenis olahraga yang menggunakan peralatan elektronik seperti Komputer, *Handphone* atau konsol *Game* seperti *PlayStation* atau *Xbox*. *E-sports* pun saat ini sudah disetarakan sebagai olahraga populer seperti bola basket ataupun sepak bola.

Menurut Agustinus Nilwan (2008) permainan adalah *Game* melalui perangkat komputer yang dibuat dengan metode serta teknik animasi. Jika memahami penggunaan animasi haruslah mendalami pembuatan *Game*. Atau jika ingin memahami pembuatan *Game*, maka haruslah mendalami metode serta teknik

animasi, karena keduanya saling berkaitan. Sedangkan menurut Chen (2006), *Game* atau permainan ialah kegiatan yang dilakukan secara sukarelawan dan tidak ada paksaan, dan bertentangan dengan kehidupan nyata, kemudian imajinasi yang dihasilkan permainan tersebut akan masuk ke dunia nyata hingga mengambil perhatian para pemain *Game* atau biasa disebut dengan *Gamers*.

Permainan atau video *Game* di era saat ini sudah begitu maju, dibuktikan dengan adanya *Internet*, mau tak mau permainan itu sendiri mendapatkan dampaknya. *Internet* sangat erat kaitannya dalam kehidupan sehari-hari. Dimulai dari usia muda, dewasa, bahkan orang tua pun tak luput berperan sebagai pengguna, pengguna berselancar di dunia *internet* untuk mencari manfaat sebagai media bantu dalam menghubungkan dan mengerjakan berbagai aktivitas manusia secara efisien dan efektif. Jika dahulu permainan hanya bisa dimainkan dengan orang terdekat kita dan hanya bisa memainkan permainan yang itu-itu saja bahkan memainkannya di perangkat yang besar seperti komputer, kini dengan adanya *internet* dan perkembangan teknologi permasalahan tersebut bisa terselesaikan dan permainan itu sendiri berkembang menjadi lebih maju.

Dari tahun ke tahun, perkembangan *internet* sangatlah pesat dan signifikan dari segi bidang pendidikan, sosial, politik, budaya, militer, komunikasi, informasi, bisnis, termasuk *Game* atau permainan di dalamnya. Saat ini, banyak negara diseluruh penjuru dunia berlomba untuk memperluas jaringan *internet* menggunakan satelit dengan tujuan menjangkau wilayah yang lebih luas. Didukung oleh banyaknya teknologi modern serta lebih baru, banyak teknologi industri yang

mengembangkannya menjadi beberapa jaringan mulai dari 2G, 3G, 4G, dan saat ini yang sedang dikembangkan adalah 5G.

Pada zaman revolusi industri 4.0 ini telah banyak perubahan-perubahan dari cara memainkan *Game*, pada awalnya *Game* hanya dapat dimainkan di perangkat komputer kemudian berkembang ke perangkat berupa laptop yang lebih praktis lalu terakhir berkembang pesat dan akhirnya dapat memainkan *Game* di perangkat handphone yang lebih praktis dan mudah dibawa kemana-mana. Dengan adanya *internet*, salah satu hal yang paling di gandrungi oleh anak remaja masa kini adalah kehadiran *Game Online*.

Game Online merupakan suatu permainan yang biasanya menggunakan jaringan *internet* serta berbasis elektronik yang mana cara memainkannya berbeda dengan *Game* tanpa jaringan *internet*. *Game Online* selalu menggunakan teknologi yang ada saat ini, seperti modem dan koneksi kabel agar terhubung ke jaringan *internet*. Jenis permainan ini justru lebih mengedepankan kemampuan berpikir otak untuk mengatur strategi, serta kelincahan jari-jemari dalam memainkan serta mengotak-atik permainan. Artinya *Game Online* dalam bahasa Indonesia adalah permainan daring. Menurut Agus Hermawan (2009) menjelaskan bahwa pengertian dari permainan daring ialah suatu jenis permainan yang bisa dimainkan secara *Online* atau daring dengan menggunakan *internet* yang bisa dikelompokkan menjadi 10 kategori permainan yaitu *Real Time Strategi (RTS)*, *Manager Simulation*, *Role Playing Game (RPG)*, *Action Adventure Games*, *Action Games*, *Life Simulation Games*, *Construction and Management Simulation Games*, *Adventure Games*, *First Person Shooter (FPS)*, dan *Vehicle Simulation*.

Di Indonesia sendiri, *Game Online* sudah menjadi kecanduan yang biasa dialami oleh generasi Z bahkan generasi sebelumnya, menurut data kecanduan *Game Online* di Indonesia merupakan kecanduan terhadap *Game* terbesar di Asia Tenggara. Walaupun kecanduan terhadap *Game Online* di kalangan anak dan remaja di Indonesia merupakan fenomena baru, dan belum dianggap sebagai masalah serius. Namun jumlahnya semakin meningkat dan dampak terhadap kondisi psikologis tidak bisa dilihat sebelah mata. Disini peran pemerintah tentu sangat berpengaruh sebagai contoh pemerintah Indonesia perlu memiliki kebijakan nasional untuk menghindari dampak dari *Game Online* demi menjaga kualitas SDM di masa depan.

Selain kategori yang telah disebutkan diatas, salah satu kategori populer dan banyak dimainkan para *Gamers* dari sekian banyak jenis *Game Online* adalah *MOBA*. *MOBA* merupakan singkatan dari *Multiplayer Online Battle Arena* yang mempunyai arti bahwa genre *MOBA* merupakan sebuah permainan *multiplayer Online* yang bertemakan pertarungan di dalam suatu *arena*. Pada umumnya permainan *Online* berjenis *MOBA* tersebut merupakan *Game* yang memiliki sistem pertandingan 5 pemain vs 5 pemain, kerjasama dalam tim dan mengatur strategi dan sangatlah penting di dalam kategori *Game Online* tersebut. Rata-rata waktu permainan dalam 1 *Game* yakni sekitar 15-20 menit tergantung dari lama tidaknya salah satu tim mengalahkan tim lainnya. Setiap pemain di dalam tim bisa memilih 1 *hero* dari puluhan daftar *hero* atau karakter yang tersedia. Dalam *Game MOBA* terdapat *role* dan *skill* yang berbeda-beda serta memiliki keunikan tersendiri, terdapat *hero* yang berfokus pada serangan seperti *assassin*, *fighter* dan *marksman*,

serta *hero* yang berfokus terhadap pertahanan seperti *tank*, lalu *hero* yang berfokus terhadap bantuan yaitu *support* dan terakhir terdapat *hero* yang *role* atau tugasnya digabung. Salah satu *Game* ber-genre *MOBA* yang sangat populer dan telah didownload oleh 100 juta lebih di platform Google Play adalah Mobile Legends.

Mobile Legends merupakan salah satu permainan ber-genre *Multiplayer Online Battle Arena* atau *MOBA* dan paling banyak dimainkan oleh pengguna di Indonesia. Kepopuleran permainan atau *Game* tersebut tidak terlepas dari fakta bahwa *Game* tersebut ramah akan spesifikasi sehingga *Smartphone* “kentang” atau dalam spesifikasi rendah pun masih dapat dimainkan. *Game Online* ini bisa dimainkan di ponsel Android maupun IOS. Mobile Legends: Bang-Bang pertama kali keluar pada tahun 2016, dan tidak lama setelahnya langsung berubah menjadi salah satu *Game Online* paling laris hingga saat ini. Saat itu, pengguna dari *Game* ini langsung membludak dan terus melonjak tak terkecuali di Indonesia.

Dalam dunia *Game*, komunikasi melalui interaksi antar pemain dengan sistem ataupun pemain dengan yang lainnya tentunya tidak terlepas dari kegiatan bermain tersebut. Komunikasi sebagai sarana interaksi menghasilkan proses sebab-akibat atau aksi-reaksi, yang ketergantungan. Jika salah satu sebagai pengirim pesan atau komunikator maka yang satunya lagi berperan sebagai penerima atau komunikan, begitu pula sebaliknya.

Mobile Legends sebagai *Game* populer dikalangan anak muda hingga dewasa, tentunya memiliki fitur untuk bisa saling berkomunikasi antara *player* dan sistem ataupun *player* dengan *player* lainnya. Dalam *Game* tersebut, ML atau

singkatan dari *Game* tersebut menyediakan fitur *chat* atau mengirim pesan dengan menggunakan fitur *chatbox*, *chatbox* inilah yang memungkinkan *player* atau pemain dapat berkomunikasi dengan sesamanya. Dalam *chatbox* juga, terdapat beberapa bagian yang terdiri dari *chat* global dan *chat* teman, *chat* global merupakan bagian dimana *player* bisa terhubung atau mengirim pesan dengan pemain ML dari seluruh penjuru dunia dengan menggunakan fitur “ganti bahasa”, fitur bahasa ini nantinya *player* dapat memilih dengan siapa ia akan mengirimkan pesan, baik itu dengan *player* yang “berbahasa Indonesia” ataupun mengirimkan pesan kepada *player* diseluruh penjuru dunia yang menggunakan “bahasa Inggris”. Bahkan, saking populer nya *Game* ini, selain *player* yang menggunakan bahasa Indonesia dan Inggris, ML sediakan juga fitur ganti bahasa untuk China, Thailand, Jepang, Malaysia, bahkan Arab. Selain *chat* global, fitur *chat* teman memungkinkan para *player* dapat terhubung langsung menuju teman yang ingin *player* tersebut kirimkan pesan, berbeda dengan *chat* global yang melibatkan para *player* dari seluruh penjuru dunia. Selain bagian tersebut, sebenarnya saat pemilihan *hero* atau karakter pun disediakan fitur *chatbox* dan saat bertanding pun fitur *chatbox* ini bisa digunakan, baik itu untuk berkomunikasi dengan tim sendiri, maupun berkomunikasi dengan pihak lawan. Bahkan selain fitur *chatbox*, terdapat juga *voice chat* dimana para *player* bisa saling berkomunikasi menggunakan suara.

Dengan demikian, komunikasi menjadi sangat penting sebagai dasar dalam kehidupan, lebih khusus ialah dalam dunia *Game*. Komunikasi Virtual atau *Virtual Communication* merupakan salah satu bentuk komunikasi di dalam *Game*,

Komunikasi Virtual inilah yang menjadikan komunikasi lewat dunia maya terjadi dan komunikasi tersebut bersifat interaktif.

Namun, dengan kebebasan berkomunikasi lewat permainan seperti ML, *player* atau pemain yang “nakal” memanfaatkan hal tersebut sebagai ajang untuk merendahkan *player* lain, bahkan menyebarkan ujaran kebencian. Inilah yang menjadikan beberapa *player* tidak senang akan hal ini. Dalam dunia *Game*, pemain atau *player* tersebut biasanya dijuluki sebagai pemain yang *toxic*, *toxic* disini mempunyai arti bahwa pemain tersebut merusak kenyamanan orang lain secara sengaja dengan cara apapun. Misalnya, salah satu ciri pemain yang *toxic* ialah dengan berkata kasar kepada lawannya, atau bahkan dengan teman tim nya sendiri. Saat hal itu terjadi kata-kata *toxic* tersebut mempunyai simbol dan istilah yang hanya dapat dimengerti oleh pemain Mobile Legends. Sampai-sampai kata *toxic* tersebut berkembang dan malah memunculkan istilah-istilah baru.

Dalam sejarahnya, sebenarnya perilaku *toxic* ini telah terjadi sejak jaman dahulu, dimana orang-orang yang melakukan perilaku merugikan orang lain ini terjadi, hanya saja mungkin pada jaman dahulu memiliki penamaan yang berbeda, bukan perilaku *toxic*. Belakangan ini, kata *toxic* semakin marak terjadi dan kini bergeser ke masalah sosial atau hubungan yang bisa dialami seseorang. Dan salah satu yang paling sering menggunakan kata *toxic* ialah pengguna media sosial atau medsos. Kata *toxic* yang jika diterjemahkan secara langsung yang artinya adalah racun dan tidak hanya membunuh ketika dikonsumsi, tetapi juga jadi meracuni dalam hubungan individu atau kelompok, bahkan racun dalam hubungan komunikasi. Arti *toxic* secara sederhananya adalah segala sesuatu yang membawa

dampak negatif atau buruk kepada lingkungan sekitarnya seperti perlakuan, sikap, ataupun tindakan yang dilakukannya. Perilaku *toxic* bukanlah gangguan mental, tapi lebih disebabkan kepada persoalan mental, yang menyebabkan seseorang menunjukkan sikap *toxic*.

Tidak jauh berbeda dengan orang-orang *toxic*, hubungan *toxic* pula sama buruknya. Istilah ini umumnya biasa digunakan untuk menggambarkan suatu hubungan yang tidak sehat dan dapat mempengaruhi bagi keadaan fisik ataupun mental seseorang. Dan itu bisa terjadi tidak hanya pada sepasang kekasih, tetapi juga pada lingkungan pertemanan, bahkan anggota keluarga.

Mirip seperti racun, pada umumnya seseorang dapat dianggap menjadi racun atau *toxic* ketika orang tersebut memberi pengaruh buruk atau negatif kepada orang-orang di sekitarnya ataupun di dalam lingkungan sosial atau medsos, yang membuat orang lain menjadi tidak nyaman. Seperti contoh yaitu mengganggu kehidupan orang lain, membuat orang lain dapat tersakiti dan bisa merugikan orang lain, baik secara emosional ataupun secara fisik.

Sifat *toxic* yang dimiliki dari satu orang bisa menular kepada orang lain. Karena sifat *toxic* ini dapat merusak suasana yang nyaman menjadi suasana yang tidak nyaman. Baik itu dalam perlakuan maupun ucapan yang dilakukan seorang perilaku *toxic*, hal tersebut dapat membuat korban merasakan sakit hati dan kelelahan secara fisik ataupun emosional. Tingkah laku *toxic* seringkali menjadi masalah tidak hanya di dunia nyata, tapi juga di dalam dunia *game*. Orang yang *toxic* dalam bermain *game* dapat membuat permainan yang seharusnya dimainkan

penuh dengan kesenangan malah menjadi penuh dengan tekanan dan sakit hati. Bagaimana tidak, seseorang yang *toxic* dalam *game* tidak segan-segan untuk mengeluarkan kata-kata apapun, mulai dari hinaan fisik, rasis, hingga penghinaan terhadap orang tua. Yang bahkan dilakukan oleh seseorang tidak dikenal, dan perlakuan seperti itu tentu membuat orang tak enak hati dan resah.

Biasanya, seseorang yang *toxic* atau orang yang beracun ialah yang selalu merasakan kesulitan untuk bahagia, memiliki kepribadian yang terkenal menyusahkan, dan memberikan dampak yang negatif pada orang-orang di sekitarnya. Hal tersebut dikarenakan hidupnya selalu penuh dengan rasa ketidakpuasan, sering mengeluh dan merasa gelisah. Ditambah juga, mereka juga biasanya tidak ingin melihat orang lain bahagia.

Dalam permainan Mobile Legends sendiri, banyak cara yang bisa dilakukan si pelaku *toxic* tersebut untuk membuat orang lain kesal akan perbuatannya. Salah satunya dengan berkata kasar, baik itu diberikan untuk lawan atau bahkan mungkin untuk satu tim nya sendiri karena alasan tertentu. Alasan yang terjadi mana kala seseorang melakukan tindakan *toxic* pun berbagai macam, ada yang diawali dengan perilaku AFK atau meninggalkan permainan secara sengaja maupun tidak sengaja dan lain sebagainya. Karena tindakan AFK tersebut sangat merugikan tim, maka seorang yang *toxic* mengelurkan dan melakukan perbuatan *toxic*, bisa dengan memberikan kata kasar terhadap tim nya atau pun terhadap pelaku AFK tadi.

Hal tersebut yang menjadikan beberapa pemain ML tidak senang akan player yang bermain *toxic*. Padahal pemain yang bermain ML hanya untuk

bersenang-senang hanya menganggap bahwa bermain ML itu hanya untuk hiburan semata, tanpa harus menyakiti dan mengganggu pemain lain. Beda halnya dengan pelaku *toxic* yang biasanya menganggap bahwa bermain ML itu harus serius tanpa ada halangan atau kesalahan sedikitpun yang menjadikan timnya kalah.

Dan perlu diketahui, bahwa perilaku *toxic* ini memiliki dampak yang sangat buruk bukan hanya untuk si pelaku, tetapi si korban yang menjadi sasaran perilaku *toxic* tersebut.

Berdasarkan uraian diatas, maka penulis tertarik untuk menganalisis permasalahan tersebut menggunakan studi Deskriptif Kualitatif dengan judul “PERILAKU *TOXIC PLAYER GAME ONLINE*”.

1.2 Fokus Penelitian / Pernyataan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, maka Fokus Penelitian ini adalah *Perilaku Toxic Player Game Online*.

1.3 Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan fokus atau pernyataan penelitian yang telah dijabarkan diatas, maka pertanyaan pada penelitian ini adalah :

1. Bagaimana perilaku *Flaming* dalam *Game Online Mobile Legends: Bang-Bang*?

2. Bagaimana perilaku *Griefing* dalam *Game Online* Mobile Legends: Bang-Bang?
3. Bagaimana perilaku *Cheating* dalam *Game Online* Mobile Legends: Bang-Bang?
4. Bagaimana perilaku *Scamming* dalam *Game Online* Mobile Legends: Bang-Bang?
5. Bagaimana perilaku *Cyberbullying* dalam *Game Online* Mobile Legends: Bang-Bang?

1.4 Tujuan dan Kegunaan Penelitian

Secara umum tujuan penelitian adalah untuk memperoleh pengetahuan atau penemuan baru. Sedangkan kegunaan penelitian adalah manfaat dari hasil penelitian.

1.4.1 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan pertanyaan masalah diatas, maka penelitian ini bertujuan untuk:

1. Untuk mengetahui perilaku *Flaming* dalam *Game Online* Mobile Legends: Bang-Bang.
2. Untuk mengetahui perilaku *Griefing* dalam *Game Online* Mobile Legends: Bang-Bang.

3. Untuk mengetahui perilaku *Cheating* dalam *Game Online Mobile Legends*:
Bang-Bang.
4. Untuk mengetahui perilaku *Scamming* dalam *Game Online Mobile Legends*:
Bang-Bang.
5. Untuk mengetahui perilaku *Cyberbullying* dalam *Game Online Mobile Legends*: Bang-Bang.

1.4.2 Kegunaan Penelitian

Penelitian ini diharapkan bisa membagikan manfaat untuk pihak-pihak terkait yang membutuhkannya, baik secara teoritis maupun praktis, diantaranya:

1.4.2.1 Kegunaan Teoritis

Kegunaan penelitian secara teoritis ini diharapkan dapat menambah ilmu pengetahuan serta wawasan mengenai Perilaku *Toxic Player Game Online*, serta diharapkan sebagai pengembangan ilmu pengetahuan kedepannya secara teoritis.

1.4.2.2 Kegunaan Praktis

Berikut kegunaan secara praktis:

1. Bagi penulis, penelitian ini diharapkan mampu menjadi wadah untuk memberikan kegunaan atau manfaat mengenai pemahaman penulis tentang perilaku *toxic*.

2. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan teori penelitian selanjutnya mengenai Perilaku *Toxic Player Game Online*.
3. Bagi *Player Mobile Legends: Bang-Bang*, penelitian ini diharapkan mampu memberikan kegunaan atau manfaat yaitu mengetahui gambaran perilaku *toxic player*, serta dapat memahami dampak yang timbul dari perilaku tersebut.