

Perilaku Toxic Dalam Komunikasi Di Game Online Mobile Legends: Bang – Bang

¹Muhammad Daffa Ardiansyah, ²A.A.I. Prihandari Satvikadewi, ³Bambang Sigit Pramono

^{1,2,3}Program Studi Ilmu Komunikasi, Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya

daffaardiansyah08@gmail.com

Abstrak

Perkembangan industri game online telah menghasilkan lingkungan komunikasi digital yang kuat dan penuh kompetitif, yang membawa munculnya fenomena perilaku toxic dalam interaksi antara pemain. Penelitian ini bertujuan untuk mengenali dan menjelaskan perbedaan perilaku komunikasi toxic pemain Mobile Legends: Bang Bang dalam komunitas RRQ Kingdom di Jawa Timur, baik ketika mereka bermain (in-game) maupun saat berada di luar permainan (real life). Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan menggunakan metode studi kasus. Informasi diperoleh melalui wawancara yang mendalam dan observasi partisipatif terhadap lima narasumber yang merupakan pemain yang aktif. Temuan penelitian mengindikasikan bahwa perilaku toxic, seperti trashtalking, flaming, dan cyberbullying, lebih sering muncul saat pemain terlibat dalam situasi kompetitif dalam permainan, yang dipicu oleh tekanan emosional dan anonimitas. Sebaliknya, ketika tidak berada dalam permainan, para pemain biasanya bersikap lebih ramah dan teratur dalam berkomunikasi karena adanya norma sosial serta identitas asli yang terlibat dalam interaksi sehari-hari. Analisis menggunakan teori dramatism dari Kenneth Burke menunjukkan bahwa perilaku komunikasi yang toxic dalam permainan bisa dilihat sebagai bagian dari "drama sosial" di mana para pemain memerankan peran tertentu dalam situasi kompetitif yang penuh tekanan. Dengan menggunakan kerangka pentad dramatik yang terdiri dari elemen act, scene, agent, agency, dan purpose, studi ini menemukan bahwa komunikasi yang agresif saat bermain merupakan lambang simbolis dari peran yang dimainkan oleh para pemain di dunia virtual. Sementara itu, teori masyarakat jaringan Manuel Castells menunjukkan bahwa sistem komunikasi digital yang tidak terpusat dan tidak terlihat identitasnya mendukung berkembangnya cara berkomunikasi yang toleran terhadap perilaku toxic. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan teoritis dalam studi komunikasi digital serta berfungsi sebagai landasan untuk menciptakan etika komunikasi yang lebih baik dalam komunitas game online.

Kata kunci: Perilaku toxic, komunikasi digital, dramatism, masyarakat jaringan, Mobile legends

Abstract

The development of the online gaming industry has resulted in a strong and competitive digital communication environment, which has led to the emergence of the phenomenon of toxic behavior in interactions between players. this study aims to recognize and explain the differences in toxic communication behavior of Mobile Legends players: Bang Bang in the RRQ Kingdom community in East Java, both when they play (in-game) and when they are outside the game (real life). This research uses a qualitative approach using the case study method. Information was obtained through in-depth interviews and participatory observation of five informants who are active players. The findings indicate that toxic behaviors, such as trashtalking, flaming, and cyberbullying, are more common when players engage in competitive situations in the game, triggered by emotional distress and anonymity. In contrast, when not in the game, players are usually more friendly and regular in their communication due to the social norms and authentic identities involved in everyday interactions. Analysis using Kenneth Burke's dramatism theory shows that toxic communication behavior in games can be seen as part of a "social drama" where players act out certain roles in a stressful competitive situation. Using the dramatic pentad framework consisting of the elements act, scene, agent, agency, and purpose, this study found that aggressive communication during play is a symbolic emblem of the roles played by players in the virtual world. Meanwhile, Manuel Castells' theory of network society shows that the decentralized and invisible digital communication system supports the development of ways of communicating that are tolerant of toxic behavior. This research is expected to make a theoretical contribution to the study of digital communication and serve as a foundation for creating better communication ethics in online gaming communities.

Keywords: Toxic behavior, digital communication, dramatism, network society, Mobile legends

Pendahuluan

Perkembangan teknologi digital telah menghasilkan perubahan besar dalam industri hiburan, terutama melalui sektor permainan online yang sekarang telah menjadi ekosistem global dengan nilai miliaran dolar. Indonesia, sebagai salah satu negara dengan penggunaan internet tertinggi di Asia Tenggara, menjadi pasar yang penting untuk sektor ini (Wahyuningsih et al., 2022). Menurut informasi dari Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII), jumlah pengguna internet di Indonesia telah melampaui 210 juta orang pada tahun 2022. Situasi ini juga mempercepat kemajuan permainan online, termasuk dalam kategori Multiplayer Online Battle Arena (MOBA) seperti Mobile Legends: Bang Bang (MLBB), yang memiliki komunitas pemain aktif dan kompetitif.

Game online MOBA seperti MLBB tidak hanya menyediakan pengalaman bermain yang berorientasi tim, tetapi juga membangun saluran komunikasi yang intensif yang terjadi secara langsung. Dalam keadaan ini, muncul fenomena perilaku toksik, yaitu pola komunikasi yang merugikan, seperti trash talk, flaming, dan cyberbullying. Fenomena ini sering dipicu oleh tekanan saat bermain, rasa frustrasi, dan anonimitas digital. Ironisnya, perilaku yang awalnya bersifat virtual ini mulai menunjukkan dampak serius di dunia nyata, seperti meningkatnya tingkat agresi dan konflik sosial (Mutiarani et al., 2023).

Perilaku toxic dalam permainan online menjadi isu penting untuk dianalisis karena berkaitan dengan interaksi digital, identitas sosial, dan pembentukan makna di ruang digital. Berdasarkan teori dramatika dari Kenneth Burke, komunikasi dilihat sebagai bagian dari pertunjukan sosial di mana pemain menjalani peran tertentu dalam situasi yang spesifik (scene). Dalam permainan, adanya tekanan persaingan dapat menciptakan situasi yang memicu tindakan simbolis yang mengandung agresi. Di sisi lain, teori masyarakat jaringan yang dikemukakan oleh Manuel Castells menjelaskan bahwa cara berinteraksi dalam komunitas permainan dipengaruhi oleh struktur jaringan digital yang mendukung praktik komunikasi tertentu, termasuk yang bersifat toxic.

Beberapa studi sebelumnya telah meneliti dampak buruk game online terhadap emosi, cara berkomunikasi, dan hubungan sosial para pemain. Namun, mayoritas dari penelitian tersebut masih menekankan pada gejala perilaku agresif yang umum tanpa menganalisis secara mendalam konteks komunikasi antara dunia virtual (in-game) dan kehidupan sehari-hari (real life).

Penelitian ini bertujuan untuk mengenali dan menjelaskan perbedaan perilaku komunikasi toxic antara ketika pemain berada di dalam permainan (in-game) dan di luar permainan (real life) dalam komunitas Mobile Legends: Bang Bang “RRQ Kingdom Jawa Timur”. Penelitian ini tidak hanya berfokus pada pemahaman bentuk komunikasi yang negatif yang terjadi, tetapi juga menganalisis bagaimana konteks digital membentuk cara orang berinteraksi dan bereaksi terhadap tekanan sosial-kompetitif di dalam komunitas permainan online.

Metode Penelitian

Penelitian ini menerapkan pendekatan kualitatif melalui metode studi kasus untuk mengeksplorasi fenomena perilaku toxic dalam komunikasi pemain Mobile Legends: Bang Bang (MLBB), terutama di komunitas “RRQ Kingdom Jawa Timur”. Pendekatan ini dipilih karena memberikan kesempatan bagi peneliti untuk memahami dengan lebih mendalam dinamika komunikasi yang berlangsung baik dalam game (in-game) maupun di luar game (real life).

Teknik pengumpulan data dilaksanakan melalui wawancara yang mendalam dan observasi partisipatif dengan lima orang informan yang merupakan pemain aktif MLBB serta bagian dari komunitas itu. Wawancara ini bertujuan untuk mendapatkan pengalaman, pandangan, dan pemikiran informan tentang cara berkomunikasi yang mereka alami. Di sisi lain, pengamatan dilakukan untuk melihat interaksi langsung antar pemain dalam konteks permainan.

Data dianalisis dengan menerapkan teori dramatism yang dikemukakan oleh Kenneth Burke dan teori masyarakat jaringan yang dikembangkan oleh Manuel Castells. Teori dramatism berfungsi untuk menganalisis komunikasi sebagai elemen dari drama sosial yang dipenuhi dengan simbol dan motivasi, sedangkan teori masyarakat jaringan menjelaskan cara struktur digital mempengaruhi cara berkomunikasi di antara para pemain. Metode ini memberikan kerangka konseptual yang tangguh untuk memahami bagaimana konteks persaingan dalam permainan berkontribusi terhadap munculnya perilaku negatif dan bagaimana hal tersebut berbeda dari interaksi dalam kehidupan sehari-hari.

Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan dalam cara berkomunikasi toxic yang ditampilkan oleh pemain Mobile Legends: Bang Bang baik saat dalam permainan (in-game) maupun di dunia nyata (real life), khususnya dalam komunitas RRQ Kingdom Jawa Timur. Hasil ini dianalisis melalui dua pendekatan teori, yaitu teori dramatism yang dikemukakan oleh Kenneth Burke dan teori masyarakat jaringan yang dirumuskan oleh Manuel Castells.

Ketika terlibat dalam sebuah permainan, interaksi antara pemain seringkali menjadi sangat agresif dan reaktif. Hal ini dipengaruhi oleh suasana kompetitif, dorongan untuk meraih kemenangan, dan situasi anonim yang memberi kesempatan kepada pemain untuk mengekspresikan emosi negatif tanpa khawatir teridentifikasi. Jenis komunikasi toxic yang muncul termasuk trash talking, flaming, menyalahkan anggota tim lainnya, hingga mengirim pesan berisi penghinaan seperti “noob”, “bodoh”, dan “tidak berguna”.

Fitur komunikasi digital seperti quick chat, voice chat, dan text chat, memberikan kesempatan bagi pemain untuk menyampaikan rasa kecewa mereka secara mendadak. Dalam analisis dramatism Burke, kondisi ini menggambarkan sebuah scene yang penuh tekanan, act berupa pernyataan agresif, agent sebagai pemain yang merasa frustrasi, agency sebagai fitur obrolan, dan tujuan untuk meluapkan emosi atau menunjukkan kekuasaan. Ini sejalan dengan teori masyarakat jaringan, yang menunjukkan bahwa struktur interaksi digital yang kompetitif, cepat, dan anonim memfasilitasi perilaku toxic karena adanya kelemahan dalam kontrol sosial.

Sebaliknya, dalam kehidupan sehari-hari, individu cenderung menunjukkan cara berkomunikasi yang lebih sopan, teratur, dan sesuai dengan norma-norma sosial. Saat berinteraksi di lingkungan nyata atau melalui platform media sosial seperti WhatsApp, mereka biasanya memperhatikan citra diri dan menjaga norma dalam berkomunikasi. Identitas asli yang diakui serta adanya interaksi sosial yang lebih dekat berperan penting dalam cara mereka berkomunikasi. Dalam konteks dramatism, scene beralih ke keadaan sosial yang umum, act menjadi lebih saling bekerja sama, agency berubah menuju interaksi langsung yang lebih berisiko bagi citra diri, dan purpose beralih menjadi mempertahankan hubungan sosial dan komunitas.

Penelitian ini juga menemukan beberapa penyebab yang mengarah pada perilaku toxic, termasuk tekanan kompetitif, rasa kecewa karena kalah, perbedaan strategi antara pemain, serta hasrat untuk mendapatkan pengakuan dalam permainan. Di samping itu, sifat anonim di dunia maya membuat pemain merasa tidak akan mendapatkan sanksi atas perilaku mereka. Dalam beberapa situasi, tindakan toxic dapat terbawa ke kehidupan nyata, meskipun dengan tingkat yang berbeda-beda. Sebagai contoh, sikap kasar atau permusuhan saat bermain game dapat menyebabkan masalah sosial di lingkungan luar permainan.

Temuan ini memperkuat konsep dramatism yang menyatakan bahwa komunikasi merupakan tindakan yang dipengaruhi secara besar oleh konteks situasi. Di dunia maya yang penuh persaingan, individu berperan sebagai "pejuang", sedangkan dalam kehidupan sehari-hari mereka kembali menjalani peran sosial yang umumnya diterima. Sebaliknya, teori masyarakat jaringan yang dikemukakan oleh Castells menjelaskan cara sistem komunikasi digital dan aturan dalam komunitas online membentuk serta memperkuat budaya komunikasi yang sifatnya agresif. Studi ini juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Putri et al., 2023) yang mengungkapkan bahwa "trash talking" telah menjadi praktik umum di kalangan gamer dan bahkan berdampak pada interaksi sehari-hari. Di sisi lain, (Pasha et al., 2022) menyoroti peranan faktor lingkungan dan pengalaman bermain dalam membentuk perilaku toxic.

Penutup

Penelitian ini mengungkapkan adanya perbedaan yang mencolok dalam cara pemain berkomunikasi secara toxic di dalam game (in-game) dibandingkan dengan di luar game (real life) dalam komunitas Mobile Legends: Bang Bang "RRQ Kingdom Jawa Timur". Ketika bermain, pola komunikasi lebih banyak menunjukkan agresi, emosi yang kuat, serta tekanan yang muncul dari persaingan dan penggunaan identitas yang tersembunyi dalam dunia digital. Sementara itu, di luar game, cara berkomunikasi para pemain menjadi lebih sesuai dengan norma, lebih sopan, dan lebih terkendali karena mereka memiliki identitas sosial yang lebih jelas dan hubungan sosial yang lebih dekat.

Dengan menggunakan teori dramatism dari Kenneth Burke, perilaku toxic dipandang sebagai sebuah elemen dari "drama sosial" yang dihasilkan oleh keadaan kompetitif dan penggambaran peran di dunia virtual. Di sisi lain, teori masyarakat jaringan yang dikemukakan oleh Manuel Castells menyatakan bahwa struktur digital dalam permainan menghasilkan cara komunikasi yang khas, yang dalam kondisi tertentu cenderung memfasilitasi terjadinya perilaku toxic.

Secara teoritis, penelitian ini berpotensi menambah wawasan dalam bidang komunikasi digital, terutama terkait dengan interaksi sosial dalam game online. Peneliti di masa mendatang dianjurkan untuk mengalihkan perhatian mereka pada jenis komunikasi lainnya, seperti obrolan suara dan platform media sosial bagi komunitas gamer yang juga memiliki kemampuan untuk membentuk pola interaksi yang kompleks. Secara praktis, komunitas game dan pembuat platform seperti Moonton harus menciptakan sistem komunikasi yang lebih baik, seperti sistem moderasi otomatis, penyaringan kata-kata kasar, atau edukasi tentang etika digital bagi para pemain. Untuk komunitas pemain seperti RRQ Kingdom Jawa Timur, penting untuk menyelenggarakan forum diskusi atau pelatihan tentang komunikasi digital yang positif agar dapat menciptakan lingkungan bermain yang mendukung dan terhindar dari perilaku toxic.

Daftar Pustaka

- Mutiarani, M. N. ... Susanti, H. (2023). Hubungan Penggunaan Game Online terhadap Perilaku Agresif Remaja Pengguna Game Online. *Jurnal Keperawatan*, 15(3), 1455–1462. <http://journal.stikeskendal.ac.id/index.php/Keperawatan>
- Pasha, M. A. N. ... Januarsa, A. (2022). Perancangan Komik Webtoon Mengenai Toxic Behavior Dalam Game Online Kompetitif Untuk Dewasa Awal. *VISWA DESIGN: Journal of Design*, 2(2), 79–91. <https://doi.org/10.59997/vide.v2i2.1916>
- Putri, F. ... Eppy Setiyowati. (2023). Dampak Toxic Game Terhadap Trash Talking Remaja. *Jurnal Pendidikan Modern*, 8(2), 70–75. <https://doi.org/10.37471/jpm.v8i2.686>
- Wahyuningsih, E. ... Lutfiyah, E. D. (2022). Konsep Game "Treasure in Borobudur" Menggunakan Unity 3D Sebagai Media Belajar Pesona Indonesia. *Journal of Multimedia Trend and Technology-JMTT*, 1(2), 28–36. <https://journal.educollabs.org/>