

SKRIPSI

**PERILAKU KOMUNIKASI *TOXIC* REMAJA YANG BERMAIN GAME
ONLINE *MOBILE LEGENDS* DI PULAU BARRANG LOMPO KECAMATAN
KEPULAUAN SANGKARRANG KOTA MAKASSAR**



Oleh :

MUH. ZAAD

Nim : 105651103620

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**

SKRIPSI
PERILAKU KOMUNIKASI *TOXIC* REMAJA YANG BERMAIN GAME
ONLINE *MOBILE LEGENDS* DI PULAU BARRANG LOMPO KECAMATAN
KEPULAUAN SANGKARRANG KOTA MAKASSAR

Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Menyelesaikan Studi dan Memperoleh

Gelar Sarjana Ilmu Komunikasi (S.Ikom)

Disusun dan Diajukan Oleh :

MUH. ZAAD

Nomor Induk Mahasiswa: 105651103620

Kepada

PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR

2024

HALAMAN PERSETUJUAN

Judul Skripsi : Perilaku Komunikasi *Toxic* Remaja Yang

Bermain *Game Online Mobile Legend* di Pulau

Barrang Lompo Kecamatan Kepulauan

Sangkarrang Kota Makassar

Nama Mahasiswa : Muh Zaad

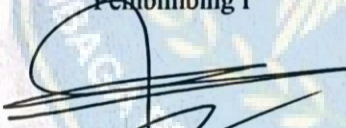
Nomor Induk Mahasiswa : 105651103620

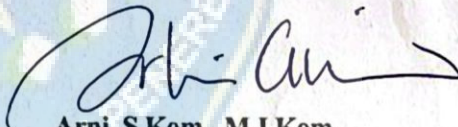
Program Studi : Ilmu Komunikasi

Menyetujui :

Pembimbing I

Pembimbing II




Dr. Nuyanti Mustari, S.IP., M.Si
NIDN. 205106501

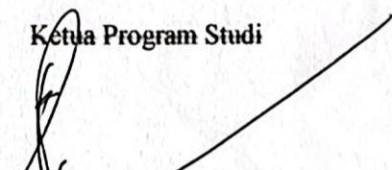

Arni, S.Kom., M.I.Kom
NBM. 804953

Mengetahui :

Dekan

Ketua Program Studi



Dr. H. Ihyani Malik, S.Sos., M.Si
NBM. 730727


Dr. Syukri, S.Sos., M.Si
NBM. 923568

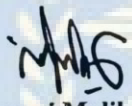
PENERIMAAN TIM

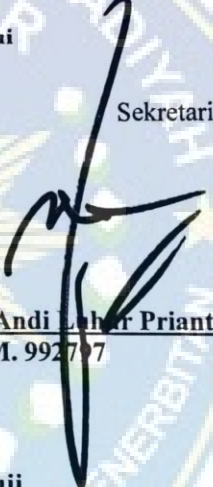
Telah diterima oleh tim penguji Skripsi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Makassar, berdasarkan Surat Keputusan atau undangan menguji ujian skripsi Dekan FISIP Universitas Muhammadiyah Makassar, dengan Nomor : 0296/FSP/A.4-II/VIII/46/2024 Sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana (S.I.Kom) dalam program studi Ilmu Komunikasi di Makassar pada hari Rabu tanggal 28 Agustus Tahun 2024.

Mengetahui

Ketua

Sekretaris


Dr. Hj. Ihyani Malik, S.Sos., M.Si
NBM. 730727


Dr. Andi Lohar Prianto, S.IP., M.Si
NBM. 992797

Tim Penguji

1. Dr. Muhammad Yahya, M.Si ()
2. Dr. Nuryanti Mustari, S.IP., M.Si ()
3. Dr. M. Amin Umar, S.Ag., M.Pdi ()
4. Arni, S.Kom., M.I.Kom ()

HALAMAN PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama Mahasiswa : Muh. Zaad

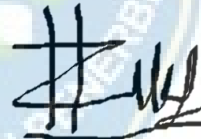
Nomor Induk Mahasiswa 10565 1103620

Program Studi : Ilmu Komunikasi

Menyatakan bahwa benar skripsi ini adalah karya saya sendiri dan bukan hasil plagiasi dari sumber lain. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari pernyataan ini tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi akademik sesuai aturan yang berlaku di Universitas Muhammadiyah Makassar.

Makassar, 25 April 2024

Yang menyatakan,



Muh. Zaad

ABSTRAK

Muhammad Zaad, Perilaku Komunikasi *Toxic* Remaja Yang Bermain Game Online *Mobile Legends* Di Pulau Barrang Lompo Kecamatan Kepulauan Sangkarrang.

(Dibimbing Oleh Dr. Nuryanti Mustari, S.IP., M.Si dan Arni, S.Kom., M.I.Kom)

Perilaku komunikasi *toxic* merupakan tindakan berkomunikasi yang penuh dengan penghinaan, atau provokasi yang bertujuan untuk merendahkan, menyakiti, atau memicu konflik dengan orang lain. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana perilaku komunikasi *toxic* remaja yang bermain game online di Pulau Barrang Kecamatan Kepulauan Sangkarrang Kota Makassar.

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif untuk mendapatkan pemahaman mendalam tentang perilaku komunikasi *toxic* pada remaja yang bermain game online *Mobile Legends* di Pulau Barrang Lompo.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa remaja yang bermain game online cenderung menggunakan kata-kata *toxic*. Adapun yang mempengaruhi yakni dalam pembelajaran observasi remaja akan mengamati lingkungan dan pemain lain dalam bermain game online. Keyakinan dan kemampuan pada diri sendiri mempengaruhi cara remaja menyesuaikan perilaku mereka dalam interaksi bermain game. Dan juga menunjukkan bahwa bagaimana lingkungan, dan perilaku remaja saling berpengaruh dan memperkuat perilaku komunikasi *toxic*.

Kata Kunci : Komunikasi *Toxic*, Game Online, *Mobile Legends*

KATA PENGANTAR

Puji syukur Alhamdulillah, penulis panjatkan kehadiran Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini dengan melewati beberapa proses yang panjang. Shalawat serta salam semoga terlimpahkan kepada nabi Muhammad SAW, yang senantiasa memberikan teladan dan tuntunan kepada manusia. Adapun judul skripsi penulis yaitu “Perilaku Komunikasi *Toxic* Remaja Yang Bermain Game Online *Mobile Legends* Di Pulau Barrang Lompo Kecamatan Kepulauan Sangkarrang Kota Makassar”.

Skripsi ini merupakan tugas akhir yang diajukan untuk memenuhi syarat akademisi untuk menyelesaikan pendidikan jenjang strata satu (S1) dan untuk memperoleh gelar sarjana Ilmu Komunikasi Pada Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Makassar.

Penyusunan skripsi ini penulis banyak jumpai tantangan, namun dengan kekuatan doa dan dukungan dari orang-orang terkasih, penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Oleh karena itu pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada yang terhormat:

1. Kedua orang tua penulis, Bapak Baharuddin Natsir dan Ibu Rahmatiah S.E yang telah mendidik dan memberikan kasih sayang yang sangat besar kepada penulis. Terima kasih atas nasehat dan dukungan semangat yang tak pernah

berhenti diberikan kepada penulis. Terima kasih sudah menjadi orang tua paling hebat dan pendorong untuk selalu maju bagi penulis.

2. Ibu Dr. Hj. Ihyani Malik, S.Sos, M.Si selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Makassar.
3. Bapak Syukri, S.Sos.,M.Si. Selaku Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Muhammadiyah Makassar.
4. Ibu Dr. Nuryanti Mustari, S.IP.,M.Si selaku pembimbing I dan Ibu Arni, S.Kom., M.I.Kom selaku pembimbing II yang senantiasa meluangkan waktunya membimbing dan mengarahkan penulis, sehingga skripsi dapat diselesaikan.
5. Untuk Segenap Dosen dan Tata usaha Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Makassar yang telah memberikan banyak ilmu dan arahan selama perkuliahan berlangsung serta membimbing skripsi penulis ini dengan baik.
6. Terima kasih untuk sahabat dan teman-teman seperjuangan, yang telah menemani penulis dalam keadaan susah maupun senang dan membantu penulis dalam hal apapun.
7. Untuk teman-teman Ikom B 20, dan teman KKP Kec. Tompobulu yang selalu menemani dan mendukung penulis.
8. Untuk seluruh keluarga penulis yang telah memberikan semangat dan dukungan penuh untuk penulis.

Saran dan kritik diharapkan menjadi masukan penulis dalam kesempurnaan skripsi ini. Semoga skripsi ini bermanfaat dan dapat memberikan sumbangan yang berarti bagi pihak yang membutuhkan.

Penulis

Muh. Zaad



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PESETUJUAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	7
C. Tujuan Penelitian	7
BAB II.....	8
KAJIAN PUSTAKA	8
A. Penelitian Terdahulu	8
B. Konsep dan Teori	11
C. Kerangka Pikir	34
.....	34
D. Fokus Penelitian	35
E. Deskripsi Fokus	35
BAB III.....	37
METODE PENELITIAN	37
A. Waktu dan Lokasi	37
B. Jenis dan Tipe Penelitian	37
C. Informan	37
D. Teknik Pengumpulan Data	38
E. Sumber Data	39
F. Teknik Analisis Data	40

G. Teknik Pengesahan Data	42
BAB IV	43
A. Deskripsi Objek Penelitian	43
B. Hasil Penelitian	47
BAB V	64
KESIMPULAN	64
A. Kesimpulan	64
B. Saran	65
DAFTAR PUSTAKA	67
Lampiran	69



DAFTAR TABEL

Tabel 41. Data Informan.....47



DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.2 Streamer Game Jonathan	51
Gambar 4.3 Streamer Game Oura	52



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Era saat ini, kemajuan teknologi sangat berkembang pesat. Dimana teknologi sangat memudahkan manusia untuk melakukan banyak hal. Salah satunya penggunaan internet. Dimana internet ini bukan hanya untuk memudahkan mendapatkan informasi dengan cepat, tetapi juga dapat digunakan untuk menghibur diri dengan bermain game secara online.

Menurut (Hasan et al., 2021) Game online secara umum adalah sebuah jenis video permainan yang hanya dapat dijalankan apabila suatu perangkat yang digunakan untuk bermain game terhubung dengan jaringan internet. Artinya game online baru bisa dimainkan jika terhubung internet. Salah satu program yang bisa berjalan di dalam perangkat berbasis komputer adalah program game atau program permainan.

Dengan terus berkembangnya teknologi smartphone dan internet menyebabkan produsen game berlomba-lomba untuk membuat game yang menarik perhatian masyarakat global. Salah satunya, yaitu dengan membuat game yang terkoneksi dengan internet, atau biasa kita kenal dengan sebutan game online. Jenis game yang saat ini sedang populer dan banyak dimainkan adalah game yang bergenre *multiplayer battle*. Jenis game ini bisa dimainkan oleh lebih dari satu orang dalam satu kali permainan (Putra et al., 2019).

Pengertian game adalah sebuah kegiatan untuk mencari kesenangan yang terikat oleh peraturan sehingga harus ada yang menang dan ada yang kalah. Game diartikan juga sebuah kompetisi fisik atau mental, menurut aturan tertentu, untuk kesenangan hati, rekreasi, atau untuk memenangkan sebuah hadiah.

Game online adalah permainan yang dimainkan secara bersamaan secara real time walaupun dimainkan di tempat terpisah. Permainan ini harus dalam suatu jaringan internet 100 atau *Local Area Network* (LAN). Game online merupakan teknologi masa kini yang sangat mudah diakses melalui berbagai macam gadget. Game ini juga memiliki berbagai genre seperti *action*, *Role Playing Game* (RPG), *Multiplayer Online Battle Arena* (MOBA), ataupun sport. Rikky dalam (Putra et al., 2019).

Mobile Legends: Bang Bang (MLBB) adalah salah satu game online mobile yang saat ini sangat populer di Asia. Game ini, mirip dengan *Arena of Valor*, *League of Legends*, dan *PUBG*, termasuk di antara game Android yang paling digemari. Popularitasnya yang tinggi sering kali menyebabkan kecanduan di kalangan pemain yang sangat fanatik, sehingga mereka rela menghabiskan waktu berjam-jam untuk bermain. Para pemain biasanya berusaha keras untuk meningkatkan peringkat mereka dalam permainan, dimulai dari level terendah, yaitu *Warrior*, kemudian naik ke *Elite*, *Master*, *Grandmaster*, *Epic*, *Legend*, *Mythic*, hingga mencapai peringkat tertinggi, *Mythical Glory*.(Arif & Aditya, 2022)

Dalam berkomunikasi selalu berhubungan dengan perasaan entah itu perasaan senang, marah, dan lainnya. Dalam perasaan marah sering kali orang-orang tidak dapat mengontrol perkataannya sehingga menyinggung orang lain. Hal tersebut dikatakan sebagai perilaku *toxic*. Belakangan ini, kata *toxic* kerap sering kita lihat dan dengar melalui media sosial. *Toxic* didefinisikan sebagai perilaku yang menyulitkan dan merugikan orang lain melalui perilaku. Dengan perilaku *toxic* bisa membuat diri stres, gangguan kecemasan serta tidak percaya diri. (Abie & Rosmilawati, 2023)

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. (Wisara et al., 2024)

Perilaku *toxic* dalam game online terbagi menjadi 2 hal yaitu gameplay yang mengganggu dan melanggar norma sosial di dalam game seperti; trolling (bermain tidak serius atau menjahili teman satu tim); taunting (melakukan gerakan yang menghina musuh); melakukan cheat (bermain curang atau menggunakan aplikasi pihak ketiga) dan melibatkan komunikasi kasar yang ditujukan kepada pemain lain seperti; memaki maki; pelecehan

secara verbal ataupun non-verbal; dan menyalahkan orang lain.(Abie & Rosmilawati, 2023)

Menurut Blackburn dan Kwak, 2014, *Mobile Legends* adalah salah satu game online menyenangkan dan populer sehingga bisa membuat para pemainnya ketagihan dalam permainan ini. Di balik kecanduan ini tentunya ada beberapa pemain berpikir Permainan *Mobile Legends* itu sangat berarti. Dalam hidup dan totalitas dalam permainan, sehingga ketika permainan *Mobile Legends* sedang berlangsung mereka bermain profesional dan ketika ada kendala yang mempengaruhi permainan, maka pemain secara emosional menyebabkan perilaku *toxic* muncul. Penggunaan kata " *toxic/beracun*" merupakan penggambaran perilaku buruk dalam bermain game dimana ada pemain yang dirugikan atas perbuatannya. (Widianingrum, 2022)

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. (Wisara et al., 2024)

Dari hasil observasi yang telah diamati remaja yang bermain game online cenderung menghabiskan banyak waktu di depan layar, kadang-kadang mengorbankan waktu tidur dan interaksi sosial. Ada beberapa remaja yang menganggur dan terus-menerus bermain game online sehingga mengalami penurunan motivasi untuk mencari pekerjaan atau meningkatkan keterampilan yang diperlukan untuk mencapai kesuksesan dalam kehidupan nyata. Keterusan bermain game online bagi remaja pengangguran juga bisa menjadi penghalang bagi pengembangan keterampilan dan pengalaman yang penting untuk memasuki pasar kerja, memperkuat dampak negatif.

Fenomena game online sebagai gaya hidup di berbagai belahan dunia saat ini cukup mencengangkan. Game online yang mulanya diperuntukkan bagi anak-anak dan remaja, kini bahkan telah dimainkan dan sangat diminati oleh orang-orang dewasa. Maraknya permainan online ini diikuti juga dengan munculnya berbagai pendapat mengenai efek dari pkeluermmainan online itu. Ada sebagian masyarakat yang menyatakan bahwa permainan online berdampak buruk bagi anak-anak dan remaja, namun ada pula yang mengungkapkan bahwa permainan online dapat memberi efek positif bagi para penggemarnya (Rika Agustina Amanda, 2016).

Dalam buku “Positif Negatif Game Online” (Pratiwi et al., 2019) Game online dapat mendorong remaja menjadi cerdas, karena pemain game online menuntut daya analisa yang kuat dan perencanaan strategi yang tepat agar bisa menyelesaikan permainan dengan baik. Kelebihan yang bisa

diperoleh oleh remaja dalam bermain game online adalah meningkatkan konsentrasi. Bermain game online memang dapat berdampak positif, tetapi jika dibiarkan berlarut-larut hingga mengarah pada adiksi tentu akan memberikan dampak negatif, diantaranya remaja menjadi tidak memiliki skala prioritas dalam menjalani aktivitas sehari-hari.

Dalam buku tersebut juga disebutkan apa saja dampak yang ditimbulkan dari bermain game online. Dampak positif bermain game online menurut Jan Nehemiah yaitu belajar Bahasa Inggris, Memiliki banyak teman, dapat menghasilkan uang, sebagai refreshing. Sedangkan dampak negatif seperti, menimbulkan adiksi (kecanduan), mendorong melakukan hal-hal negative, berbicara kasar dan kotor, terbengkalainya kegiatan di dunia nyata, perubahan pola makan dan istirahat, pemborosan, mengganggu kesehatan.

Mendorong remaja untuk bertindak asosial, karena aktivitas bermain game online cukup menyita waktu berkomunikasi, baik berkomunikasi dengan keluarga maupun teman sebaya. Menimbulkan kemalasan belajar, disebabkan kelelahan yang ditimbulkan setelah bermain game online, sehingga dapat memicu tindakan kekerasan, karena remaja mengimitasi tokoh secara berlebihan, sehingga meniru seluruh perilaku yang di tampilkan tokoh dalam permainan tanpa mempertimbangkan apakah hal tersebut berbahaya atau tidak.

Dari pemaparan diatas, bermain game online memiliki efek tersendiri bagi penggunanya. Sehingga dalam penulisan masalah diatas penulis

mengangkat judul “**Perilaku Komunikasi *Toxic* Remaja Yang Bermain Game Online *Mobile Legends* Di Pulau Barrang Lompo Kecamatan Kepulauan Sangkarrang Kota Makassar**”.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana Perilaku Komunikasi *Toxic* Remaja Yang Bermain Game Online *Mobile Legends* Di Pulau Barrang Lompo Kecamatan Kepulauan Sangkarrang Kota Makassar?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui Perilaku Komunikasi *Toxic* Remaja Yang Bermain Game Online *Mobile Legends* Di Pulau Barrang Lompo Kecamatan Kepulauan Sangkarrang Kota Makassar.

D. Manfaat Penelitian

Studi ini harus mengarah pada pemahaman yang lebih baik tentang pengaruh game online *Mobile Legends* terhadap perilaku anak muda. Hasil penelitian ini dapat membantu para remaja dan orang tua dalam mengambil keputusan untuk memahami konsekuensi dari bermain game online ini. Studi ini juga dapat memberikan pedoman penggunaan game online secara bijak dan seimbang dalam kehidupan remaja.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Penelitian Terdahulu

Penulis menggunakan penelitian sebelumnya sebagai landasan untuk menyusun penelitian ini. Tujuan utamanya adalah untuk mengetahui studi yang telah dilakukan oleh peneliti sebelumnya dan juga untuk membandingkannya serta memberikan gambaran yang dapat mendukung penelitian serupa kedepannya . Di bawah ini terdapat informasi terperinci mengenai penelitian sebelumnya yang memiliki kesamaan dengan penelitian yang sedang dilakukan oleh penulis saat ini:

Tabel 1.1
Perbedaan Penelitian Terdahulu

No	Nama	Judul	Hasil Penelitian	Perbedaan
1.	Regina Wynalda Abie, Srie Rosmilawati	Perilaku <i>Toxic</i> dalam Komunikasi Virtual di Game Online <i>Mobile Legends</i> : Bang Bang Pada Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu	Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa mahasiswa FISIP UMPR melakukan perilaku <i>toxic</i> berupa berkata kasar terhadap orang lain saat	Perbedaan penelitian terletak pada teori yang digunakan dimana peneliti lebih fokus komunikasi pada remaja akibat dampak dari bermain game

		<p>Politik di Universitas Muhammadiyah Palangkaraya</p>	<p>bermain <i>Mobile Legends</i>: Bang Bang melalui fitur chatting yang mana hal tersebut dikatakan sebagai komunikasi virtual. Fenomena tersebut terjadi karena adanya peristiwa dimana teman satu tim bermain sangat buruk dan ketika satu tim yang beranggotakan 5 orang saling menyalahhkan satu sama lain sehingga terjadilah emosi yang tidak stabil dan melontarkan kata-kata yang tidak pantas. Selain itu juga, berdasarkan dari hasil penelitian, 4 mahasiswa FISIP UMPR memiliki ciri-ciri inkonsistensi (suasana hati yang tak menentu) dan drama (menciptakan konflik) seperti yang dijelaskan oleh Dan Brennan, MD (2020). Hal tersebut terjadi karena respons seseorang dalam</p>	<p>online <i>Mobile Legends</i>.</p>
--	--	---	--	--------------------------------------

			<p>bentuk tindakan nyata berdasarkan dari teori perilaku “S-O-R” dan teori Behaviorisme.</p>	
2.	Muhammad Arif, Sandi Aditya	<p>Dampak Perilaku Komunikasi Pemain Game <i>Mobile Legends</i> Pada Mahasiswa Universitas Negeri Padang</p>	<p>Berdasarkan penelitiannya, dapat ditarik kesimpulan yaitu, bahwa pada indikator Virtual interaction is aspatial dalam permainan <i>Mobile Legends</i> bang bang disediakan fitur chat in game yang berfungsi untuk membangun komunikasi antar pemain didalamnya. Dampak positif yang ditimbulkan yaitu fitur ini bisa membuat kerjasama antar tim lebih kompak, pemain juga bisa menemukan orang baru melalui fitur ini, sedangkan dampak negatif yang ditimbulkan adalah sering keluar kata-kata kasar antar pemain dan tidak jarang ujaran kebencian juga keluar dari antar pemain.</p>	<p>Perbedaan penelitian terletak pada penggunaan kata-kata kasar yang dimana peneliti terdahulu yang menjabarkan kata-kata <i>toxic</i> melalui virtual. Sementara penulis melakukan penelitian penggunaan kata <i>toxic</i> dengan memperhatikan dampak dari kognitif, perilaku, maupun lingkungan remaja.</p>

3	Rika Agustina Amanda	Pengaruh Game Online Terhadap Perubahan Perilaku Agresif Remaja di Samarinda	Berdasarkan pada hasil penelitian dan analisis data yang telah dilakukan maka dapat ditarik kesimpulan bahwa hal ini membuktikan bahwa adanya pengaruh dari game online terhadap perubahan perilaku agresif remaja di samarinda, dari seberapa sering mereka bermain game online dan berapa lama mereka sudah mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari yang kemudian timbul sikap agresif dari kebiasaan mereka bermain game online	Perbedaan penelitian ini terletak pada objek, dimana penelitian terdahulu meneliti tentang dampak dari game online secara umum, sedangkan penulis hanya fokus pada game online <i>Mobile Legends</i> .
---	----------------------	--	---	--

Sumber : Diolah dan dikembangkan oleh Peneliti (2023)

B. Konsep dan Teori

1. Konsep Perilaku Komunikasi

a) Pengertian Perilaku Komunikasi

Tingkah laku individu dalam suatu kelompok merupakan kegiatan dan perbuatan yang dapat diukur dan diamati, dimana perilaku komunikasi mengacu pada terjadinya perubahan sikap serta pendapat

sebagai akibat dari informasi yang disampaikan dari satu individu ke individu yang lain dalam suatu kelompok sebagai identitas dalam kelompok tersebut (Indri, 2018). Menurut Skinner (1938) dalam (Sutikno et al., 2020) perilaku merupakan respons atau reaksi seseorang terhadap stimulus (rangsangan dari luar), oleh karena itu perilaku ini terjadi melalui proses adanya stimulus terhadap organisme dan kemudian tersebut akan merespons. Menurut Purwanto (1998) dalam (Ibrena, et al., 2019) perilaku merupakan segala bentuk kegiatan yang berasal dari dalam diri manusia. Perilaku ini bisa mengubah sifat seseorang menjadi lebih baik atau sebaliknya.

Kwick dalam (Sariyanto, 2019) perilaku adalah tindakan atau perbuatan organisme yang dapat diamati dan bahkan dapat dipelajari. Suatu tingkah laku dapat dilihat (diamati) dari cara proses perubahan tingkah laku seseorang tersebut. Tingkah laku seseorang dapat dikatakan berubah karena adanya faktor sesuatu yang dilakukan dalam aktivitas sehari-hari. Sehingga muncul pembentukan perilaku dalam dirinya. Komunikasi adalah salah satu percakapan atau interaksi dari satu ke satu lainnya secara langsung maupun tidak langsung. Komunikasi bertujuan untuk memberikan informasi dan ungkapan seseorang kepada komunikan (penerima pesan). Shannon dan Weaver (1949) dalam Farhan dan Nur (2020) komunikasi adalah bentuk interaksi manusia yang saling mempengaruhi satu sama lain, sengaja atau tidak disengaja dan tidak

terbatas pada bentuk komunikasi verbal, tetapi juga dalam hal ekspresi muka, lukisan, seni dan teknologi.

Perilaku komunikasi dibagi menjadi dua yaitu: (1) Perilaku komunikasi verbal adalah suatu tindakan atau respon seseorang dalam lingkungan dan situasi komunikasi yang menggunakan simbol-simbol verbal, baik secara lisan maupun tulisan, (2) Perilaku komunikasi nonverbal adalah komunikasi yang menggunakan gerak isyarat/bahasa tubuh. Hal ini menunjukkan bahwa bahasa sangat diperlukan untuk berkomunikasi dengan baik dalam komunikasi verbal ataupun nonverbal. Dengan kata lain, penutur dan mitra tutur membutuhkan bahasa lisan dan bahasa nonverbal agar dapat menyampaikan informasi dengan benar. (Ramadhani & Yamin, 2021)

Perilaku komunikasi pada suatu kelompok akan dipengaruhi beberapa faktor sebagai berikut, (1) Konformitas, yaitu perubahan perilaku/kepercayaan kepada ada aturan kelompok sebagai dampak dari tekanan kelompok tersebut. (2) Fasilitas sosial, menunjukkan kelancaran atau peningkatan kualitas kerja sama karena ditonton kelompok. Menurut Robert Zajonc (1965) berpendapat bahwa kehadiran orang lain dapat menjadi efek pembangkit energi terhadap perilaku seseorang. (3) Polarisasi, yaitu kecondongan pada posisi yang lebih sulit atau berlebihan. Jika sebelum ikut berdiskusi para anggota kelompok

mendukung sesuatu, dia akan tetap mendukung hal tersebut lebih kuat.(Amir et al., 2020)

2. Konsep Perilaku *Toxic*

a) Perilaku *Toxic*

Dalam (Pratama, 2016) bahwa tidak ada definisi resmi untuk perilaku *toxic* dalam dunia game, tetapi umumnya para gamer memahami toksisitas sebagai tindakan yang disengaja untuk mengganggu kenyamanan sesama gamer. Meskipun jenis perilaku *toxic* dapat bervariasi di berbagai game, biasanya melibatkan interaksi sosial seperti cyberbullying, mengganggu pemain lain, tindakan nakal dan sembrono, serta tindakan curang, dan sebagainya.

Perilaku *toxic* telah menjadi masalah yang berlangsung lama dalam industri game online, terutama dalam game kompetitif seperti *Mobile Legends* (ML). Pemain yang sering bermain game semacam *Mobile Legends* pasti pernah mengalami atau bahkan sering bertemu dengan pemain yang menunjukkan perilaku *toxic*. Terkadang, bereaksi secara emosional, menyalahkan pemain lain, menggunakan kata-kata kasar, dan merasa benar sendiri adalah tanda-tanda khas dari seorang gamer yang *toxic*.

Sebagian player menganggap bahwa sikap atau perilaku *toxic* ini merupakan bagian dari game, dan para pelaku tersebut mendapatkan kesenangan dengan melakukannya. Sebagian pemain lain, sangat tahu

betul bahwa perilaku tersebut adalah perilaku yang salah dan mempunyai dampak yang tidak baik. Bahkan beberapa pemain menikmati perilaku *toxic*, terlepas apakah mereka menang atau kalah dari hasil permainan itu sendiri.

Tingkah laku *toxic* terjadi bukan hanya karena si pelaku memiliki niat, tetapi juga karena kesempatan itu hadir dengan sendirinya. Dan juga, beberapa pemain bersikap *toxic*, setidaknya untuk bersenang-senang, bahkan jika mereka mengalami kekalahan dalam permainan. Tingkah laku *toxic* adalah jalan keluar untuk sedikit mengurangi rasa kalah.

Berikut lima tipe sifat perilaku *toxic* player yang biasa dilakukan oleh pemain ber-genre MOBA Games menurut Kwak dkk (2015). Diantaranya sebagai berikut: 1. Flaming, yaitu mengirim chat yang bersifat ofensif. 2. Griefing, yaitu membuat pemain lain kesal dengan sengaja. 3. Cheating, yaitu menggunakan perangkat lunak secara ilegal demi keuntungan pribadi. 4. Scamming, yaitu menipu transaksi barang dalam Game demi keuntungan pribadi.

b) Tanda *Toxic* Player

Toxic adalah perilaku pemain yang sering ditemukan dalam permainan online, seperti *Mobile Legends*, yang hanya menyulitkan timnya sendiri (Ayyub Mustofa, 2018). Pemain seperti ini biasanya menyalahkan pemain lain tanpa melihat situasi dirinya sendiri dalam

pertandingan. Ketika bertemu dengan pemain seperti ini di *Mobile Legends*, banyak yang ingin melaporkannya ke sistem agar diberi hukuman. Berikut adalah beberapa tanda perilaku pemain *toxic*:

1) AFK (Away From Keyboard)

Pemain yang meninggalkan pertandingan yang sedang berlangsung merupakan salah satu perilaku *toxic* yang sering dijumpai dalam permainan online. Berbagai alasan sering kali dikirimkan melalui chatbox sebelum pemain tersebut meninggalkan permainan. Jika alasannya masuk akal, mungkin bisa dimengerti, tetapi ada juga pemain yang melakukan hal ini tanpa alasan yang jelas atau bahkan tanpa alasan sama sekali. Perilaku ini sangat dilarang dalam permainan *Mobile Legends*. Oleh karena itu, sistem memiliki fitur laporan untuk melaporkan perilaku tersebut, yang akhirnya akan diberi teguran berupa pengurangan poin.

2) Feeder

Dalam permainan *Mobile Legends*, adalah hal biasa jika ada pemain yang karakternya terbunuh. Namun, ada pemain yang tidak peduli lagi dengan karakternya yang terus-menerus mati, sehingga tim lawan mendapatkan banyak gold (uang yang diperoleh dari membunuh karakter musuh). Perilaku ini juga termasuk dalam kategori *toxic* karena merugikan tim sendiri dengan cara "feed" (membiarkan karakternya mati berulang kali). Biasanya, pemain yang

melakukan feed tidak memiliki kill (membunuh karakter musuh) atau assist (membantu rekan satu tim untuk mendapatkan kill). Akibatnya, tim lawan mendapatkan keuntungan dalam bentuk gold, yang menjadi kerugian bagi tim sendiri.

3) Tidak Mematuhi Role

Dalam permainan *Mobile Legends*, terdapat setidaknya lima peran (role) yang biasa digunakan, yaitu: Jungler (biasanya diisi oleh karakter dengan tingkat serangan tinggi seperti Assassin dan bertugas menghabiskan monster di hutan untuk cepat naik level), Exp Lane (bertugas menjaga jalur tersebut, mendapatkan banyak pengalaman untuk naik level, serta melakukan rotasi dan membantu tim, biasanya diisi oleh Fighter), Gold Lane (berperan sebagai karakter yang paling banyak mendapatkan uang, biasanya diisi oleh Marksman dengan jarak serang yang jauh), Support (bertugas membantu jungler menjaga jarak dengan musuh atau membantu jungler membunuh karakter musuh, biasanya diisi oleh karakter dengan serangan sihir atau penyihir), dan Tank (diisi oleh karakter dengan ketahanan tinggi yang bertugas melindungi tim dari serangan musuh, terutama jungler).

Meskipun terdapat banyak peran yang dapat diisi oleh pemain, ada saja yang merugikan tim dengan tidak mematuhi peran yang ada. Saat pemilihan hero untuk menentukan peran yang sesuai, ada

pemain yang tidak mengikuti aturan dengan menggunakan hero yang tidak cocok untuk perannya atau menempatkan dua hero dalam satu peran. Contoh perilaku merugikan ini termasuk tank yang mencoba peran sebagai jungler. Hal ini menguntungkan tim musuh karena menyebabkan ketidakcocokan dan ketidakseimbangan dalam tim.

4) Berkata Kasar atau Kotor

Menurut para peneliti, penggunaan kata-kata kasar atau kotor adalah akar dari segala perilaku *toxic*. Tidak mengherankan jika perilaku *toxic* lainnya sering disertai dengan kata-kata kasar atau jorok, karena sudah menjadi kebiasaan. Ketika seorang anggota tim melakukan kesalahan, sering kali ada anggota tim lainnya yang memarahinya. Hal ini tentu bisa sangat mengganggu dan membuat seseorang enggan bermain dengan serius, terutama jika ada pemain yang berkata kasar secara berlebihan.

5) Mengganggu Jungler

Sebagai salah satu peran yang sangat penting dalam pertandingan, jungler memiliki keistimewaan dibandingkan dengan peran lainnya. Saat peran lain seperti support dan tank melindungi turret, jungler memiliki tugas istimewa dan cukup berat. Jungler harus menghabiskan seluruh monster di hutan, terutama untuk mengambil buff (salah satu monster di hutan yang bisa meningkatkan atribut karakter). Namun, dalam permainan *Mobile Legends*, ada

pemain yang mengganggu tugas jungler ini, bahkan sampai mengambil buff yang seharusnya dimiliki oleh jungler. Situasi ini sangat merugikan tim, terutama jika hero yang mengambil buff tersebut menggunakannya dengan sia-sia atau mati di tangan musuh. Selain itu, pemain yang berperan sebagai jungler merasa terganggu dan mungkin enggan bermain serius karena perilaku tersebut.

6) Tidak Mengikuti Team Fight Saat Di Butuhkan

Team Fight, atau bertarung dengan tim lawan secara berkelompok, adalah hal biasa dalam *Mobile Legends*. Hasil dari team fight ini sering kali sangat menentukan keberhasilan suatu pertandingan. Jika satu tim mengalami kekalahan, jalannya pertandingan akan semakin sulit karena lawan menjadi lebih unggul. Hal ini terjadi jika ada pemain yang tidak ikut serta dalam team fight saat dibutuhkan. Ada pemain yang tidak peduli dengan team fight dan malah farming (mirip dengan tugas jungler yang menghabiskan monster di hutan) atau tidak memperhatikan peta (buta map). Jika hal ini terjadi sesekali, masih bisa dimaklumi. Namun, jika terjadi berulang kali, ini merupakan tanda perilaku *toxic*.

7) Meremehkan Team Lawan

Ketika dalam kondisi menang dengan jelas, baik itu sebagai bagian dari satu tim atau sebagai lawan, bagi pemain yang dewasa mungkin akan menganggapnya sebagai hal yang biasa dan

melanjutkan permainan hingga selesai. Namun, ada pemain yang menggunakan kata-kata seperti "easy" atau "ez" sebagai bentuk intimidasi atau meremehkan lawannya. Tentu saja, hal ini tidak menyenangkan bagi siapa pun yang menjadi korban dari perilaku tersebut.

8) Sombong

Perilaku ini pasti terlihat dalam permainan daring. Beberapa pemain senang meremehkan pemain lain berdasarkan apa yang mereka miliki dan yang tidak dimiliki pemain lain. Biasanya dalam *Mobile Legends* (ML), kesombongan ini muncul saat memilih hero. Beberapa pemain membanggakan hero mereka yang memiliki skin yang mahal atau sulit didapat, terus-menerus menunjukkan skin mereka agar terlihat lebih menarik daripada pemain lain. Perilaku seperti ini bisa membuat pemain lain merasa iri atau bahkan enggan bermain dengan pemain yang bersikap sombong tersebut.

9) Terlalu Banyak Memerintah

Memberikan arahan atau perintah kepada tim untuk kebaikan umum adalah wajar, namun terlalu banyak memberikan perintah juga tidak baik bagi tim itu sendiri, terutama jika perintah-perintah tersebut berhubungan dengan hal negatif seperti menyuruh rekan tim yang bermain kurang baik untuk AFK atau menjadi Feeder. Tindakan tersebut pastinya akan mengganggu rekan satu tim yang lain, dan

membuat suasana seperti ada seorang bos yang selalu memberi perintah. Ketika hal ini terjadi, pertandingan menjadi tidak nyaman bagi anggota tim tersebut.

10) Tidak Peduli Terhadap Timnya

Perilaku terakhir ini mirip dengan yang dijelaskan sebelumnya, di mana pemain tidak peduli dengan keadaan sekitarnya, mirip dengan buta peta. Sebagai contoh, jika jalur exp sudah hancur dan hanya menyisakan satu turret, pemain lain tidak membantu untuk memperbaiki situasi dan hanya memikirkan dirinya sendiri. (Pratama, 2016)

3. Konsep Perilaku dan remaja

a) Pengertian Perilaku

Perilaku adalah segenap manifestasi hayati individu dalam berinteraksi dengan lingkungan, mulai dari perilaku yang paling nampak sampai yang tidak tampak, dari yang dirasakan sampai paling yang tidak dirasakan (Okviana, 2015).

Perilaku merupakan hasil daripada segala macam pengalaman serta interaksi manusia dengan lingkungannya yang terwujud dalam bentuk pengetahuan, sikap dan tindakan. Perilaku merupakan respon/reaksi seorang individu terhadap stimulus yang berasal dari luar maupun dari dalam dirinya (Notoatmojo, 2010). Sedangkan menurut Wawan (2011) Perilaku merupakan suatu tindakan yang dapat diamati dan mempunyai

frekuensi spesifik, durasi dan tujuan baik disadari maupun tidak. Perilaku adalah kumpulan berbagai faktor yang saling berinteraksi.

b) Pengertian Remaja

Menurut Hurlock 1992 dalam (W. S. R. Putri et al., 2016) Remaja berasal dari kata latin adolensence yang berarti tumbuh atau tumbuh menjadi dewasa. Istilah adolensence mempunyai arti yang lebih luas lagi yang mencakup kematangan mental, emosional sosial dan fisik .

Tahap Perkembangan Remaja, batasan usia remaja yang umum digunakan oleh para ahli adalah antara 12 hingga 21 tahun. Rentang waktu usia remaja ini biasanya dibedakan atas tiga, yaitu 12 – 15 tahun = masa remaja awal, 15 – 18 tahun = masa remaja pertengahan, dan 18 – 21 tahun = masa remaja akhir. Tetapi Monks, Knoers, dan Haditono membedakan masa remaja menjadi empat bagian, yaitu masa pra-remaja 10 – 12 tahun, masa remaja awal 12 – 15 tahun, masa remaja pertengahan 15 – 18 tahun, dan masa remaja akhir 18 – 21 tahun. Masa remaja adalah peralihan dari masa anak dengan masa dewasa yang mengalami perkembangan semua aspek/ fungsi untuk memasuki masa dewasa.

4. Konsep Game Online

a) Pengertian Game Online

Kecanggihan teknologi dalam jaringan internet salah satunya adalah game online. Kemajuan teknologi khususnya dunia maya saat ini

menjadikan terciptanya jutaan game telah diproduksi. Mulai dari game yang sangat sederhana hingga game yang rumit dan bahkan hingga mempertaruhkan uang virtual. Tentunya sudah banyak kalangan yang sudah mengenal game online. Pengertian dari game online itu sendiri adalah sebuah permainan yang dimainkan dan harus terhubung ke jaringan internet.

Game online merupakan salah satu alternatif untuk menghibur diri dan menghilangkan rasa bosan setelah seseorang melakukan kegiatan rutinitas yang melelahkan. Bermain memang hal yang manusiawi bagi seseorang untuk menghilangkan kejenuhan. Game online merambah ke Indonesia sejak dari waktu yang cukup lama, tidak memerlukan waktu yang lama untuk penyebarannya terutama dalam waktu kurang lebih enam tahunan ini popularitasnya sangat tinggi (R. C. S. Putri et al., 2021).

b) Pengertian Game *Mobile Legends*

Game *Mobile Legends*: Bang Bang (MLBB) merupakan salah satu game online yang merupakan wujud dari perkembangan teknologi elektronik yang semakin hari semakin pesat pada era globalisasi saat ini. Bermain game online dapat dilakukan di layar monitor komputer atau layar telepon seluler, yang semula telepon seluler hanya digunakan untuk memenuhi kebutuhan komunikasi, sekarang juga bisa digunakan

untuk melakukan banyak hal termasuk bermain game online ataupun game offline.

MLBB adalah game multiplayer online battle arena (MOBA) yang mirip dengan game Dota 2 dimana game ini menggunakan strategi untuk menang, dengan pertarungan 5 versus 5 melawan tim musuh. Game ini mempunyai 3 jalur (line) yang diperkuat dengan tower tujuannya sama yaitu untuk menghancurkan tower utama musuh dengan hero yang kita gunakan. Game online MLBB saat ini sedang marak (booming) di masyarakat, peminatnya tidak pandang bulu mulai dari anak-anak sampai orang dewasa termasuk mahasiswa. (Rani et al., 2020)

MLBB itu sendiri adalah sebuah game bergenre multiplayer online battle arena (MOBA) yang mirip sekali dengan game Dota 2 bergenre role playing games (RPG). MLBB merupakan sekuel dari custom mapgame Warcraft 3 dan Star Craft. Multiplayer game itu sendiri adalah jenis game yang dimainkan secara bersamaan dengan lebih dari dua orang bahkan ribuan orang bila memainkannya secara online. Pemain akan berada di sebuah dunia virtual untuk melawan musuh, yang menggunakan konsep strategi. (Nugrananda Janttaka, 2020)

5. Unsur-Unsur Komunikasi

Dalam buku Pengantar Ilmu komunikasi (Milyane, 2022) Komunikasi telah didefinisikan sebagai usaha penyampaian pesan antar manusia, sehingga untuk terjadinya proses komunikasi minimal terdiri dari 3 unsur yaitu: 1. Pengirim pesan (komunikator). 2. Penerima pesan (komunikan). 3. Pesan itu sendiri. Menurut (Pratminingsih, 2006) unsur-unsur komunikasi adalah sebagai berikut:

- a) Sumber informasi (source) adalah orang yang menyampaikan pesan. Pada tahap ini sumber informasi melakukan proses yang kompleks yang terdiri dari timbulnya suatu stimulus yang menciptakan pemikiran dan keinginan untuk berkomunikasi, pemikiran ini diencoding menjadi pesan, dan pesan tersebut disampaikan melalui saluran atau media kepada penerima.
- b) Encoding adalah suatu proses di mana sistem pusat saraf sumber informasi memerintahkan sumber informasi untuk memilih simbol-simbol yang dapat dimengerti yang dapat menggambarkan pesan.
- c) Pesan (message) adalah segala sesuatu yang memiliki makna bagi penerima. Pesan merupakan hasil akhir proses encoding. Pesan ini didapat berupa kata-kata, ekspresi wajah, tekanan suara, dan penampilan.

- d) Media adalah cara atau peralatan yang digunakan untuk menyampaikan pesan kepada penerima. Media tersebut dapat berupa surat, telepon atau tatap muka langsung.
- e) Decoding adalah proses di mana penerima pesan menginterpretasikan pesan yang diterimanya sesuai dengan pengetahuan, minat, dan kepentingannya.
- f) Feedback (umpan balik) adalah respon yang diberikan oleh penerima pesan kepada pengirim sebagai tanggapan atas informasi yang dikirim sumber pesan. Pesan ini dapat berupa jawaban lisan bahwa si penerima setuju atau tidak setuju dengan informasi yang diterima.
- g) Hambatan (noise) adalah berbagai hal yang dapat membuat proses komunikasi tidak berjalan efektif.

5. Teori Kognitif Sosial

Teori Kognitif Sosial (Social Cognitive Theory) merupakan penamaan baru dari Teori Belajar Sosial (Social Learning Theory) yang dikembangkan oleh Albert Bandura. Albert Bandura lahir di Kanada pada tahun 1925. Ia memperoleh gelar doktornya dalam bidang psikologi klinis dari University of Iowa di mana arah pemikirannya dipengaruhi oleh tulisan Miller dan Dollard (1941) yang berjudul *Social Learning And Imitation*. Penamaan baru dengan nama Teori Kognitif Sosial ini dilakukan pada tahun 1970-an dan 1980-an. Ide pokok dari pemikiran

Bandura juga merupakan pengembangan dari ide Miller dan Dollard tentang belajar meniru (imitative learning). Pada beberapa publikasinya, Bandura telah mengelaborasi proses belajar sosial dengan faktor-faktor kognitif dan behavioral yang memengaruhi seseorang dalam proses belajar sosial. Teori kognitif sosial adalah teori yang menonjolkan gagasan bahwa sebagian besar pembelajaran manusia terjadi dalam sebuah lingkungan sosial. Dengan mengamati orang lain, manusia memperoleh pengetahuan, aturan-aturan, keterampilan-keterampilan, strategi-strategi, keyakinan-keyakinan, dan sikap-sikap. Individu-individu juga melihat model-model atau contoh-contoh untuk mempelajari kegunaan dan kesesuaian perilaku-perilaku akibat dari perilaku yang dimodelkan, kemudian mereka bertindak sesuai dengan keyakinan tentang kemampuan mereka dan hasil yang diharapkan dari tindakan mereka.³ Bandura mengembangkan teorinya untuk membahas cara-cara orang memiliki kendali atas peristiwa dalam hidup mereka melalui pengaturan diri atas pikiran-pikiran dan tindakan mereka. Proses dasarnya meliputi menentukan tujuan, menilai kemungkinan hasil dari tindakan-tindakan, mengevaluasi kemajuan pencapaian tujuan, dan pengaturan diri atas pikiran, emosi, dan tindakan. Bandura menjelaskan bahwa karakteristik khas lainnya dari teori kognitif sosial adalah peran utama yang diberikannya pada fungsi-fungsi pengaturan diri. Orang berperilaku bukan sekedar untuk menyesuaikan diri dengan kecenderungan-kecenderungan

orang lain. Kebanyakan perilaku mereka dimotivasi dan diatur oleh standard internal dan reaksi-reaksi terhadap tindakan mereka sendiri yang terkait dengan penilaian diri.(Yanuardianto, 2019).

1. Pembelajaran Observasional (*Observational Learning*)

Fungsi *Observational Learning* Sebagian besar perilaku manusia dan keterampilan kognitifnya dipelajari melalui pengamatan terhadap model. Fungsi *Observational Learning* adalah sebagai berikut. 1) Modelling dapat mengajari observer keterampilan dan aturan-aturan berperilaku. 2) Modelling dapat menghambat ataupun memperlancar perilaku yang sudah dimiliki orang. 3) Perilaku model dapat berfungsi sebagai stimulus dan isyarat bagi orang untuk melaksanakan perilaku yang sudah dimilikinya. 4) Modeling dapat merangsang timbulnya emosi. Orang dapat berpersepsi dan berperilaku secara berbeda dalam keadaan emosi tinggi. 5) Symbolic modelling dapat membentuk citra orang tentang realitas sosial karena menggambarkan hubungan manusia dengan aktivitas yang dilakukannya.

Proses *Observational Learning* belajar mencakup pemrosesan informasi. Kekuatan modelling terletak pada kemampuannya untuk mempengaruhi proses tersebut. *Observational Learning* memerlukan empat macam proses utama:

a) Proses memperhatikan (attentional processes). Jika orang belajar melalui modelling, maka mereka harus memperhatikan dan mempersepsi perilaku model secara tepat. Tingkat keberhasilan belajar itu ditentukan oleh karakteristik model maupun karakteristik pengamat itu sendiri. Karakteristik model yang merupakan variabel penentu tingkat perhatian itu mencakup frekuensi kehadirannya, kejelasannya, daya tarik personalnya, dan nilai fungsional perilaku model itu. Karakteristik pengamat yang penting untuk proses perhatian adalah kapasitas sensorisnya, tingkat ketertarikannya, kebiasaan persepsinya, dan reinforcement masa lalunya.

b) Proses retensi (retention processes). Agar efektif, modelling harus disimpan dalam ingatan. Retensi ini dapat dilakukan dengan cara menyimpan informasi secara imaginal atau mengkodekan peristiwa model ke dalam simbol-simbol verbal yang mudah dipergunakan. Materi yang bermakna bagi pengamat dan menambah pengalaman sebelumnya akan lebih mudah diingat. Cara lain untuk mengingat adalah dengan membayangkan perilaku model atau dengan mempraktekkannya. Keterampilan dan struktur kognitif pengamat dapat memperkuat retensi. Motivasi untuk belajar juga berperan dalam retensi, meskipun insentif lebih bersifat fasilitatif daripada keharusan.

c) Proses produksi. Pada tahap tertentu, gambaran simbolik tentang perilaku model mungkin perlu diterjemahkan ke dalam tindakan yang efektif. Pengamat memerlukan gambaran kognitif yang akurat tentang perilaku model untuk dibandingkan dengan umpan balik sensoris dari perbuatannya. Modelling korektif merupakan cara yang efektif untuk memberikan umpan 7 balik bila pengamat melakukan kinerja yang tidak tepat. Variabel pengamat yang mempengaruhi reproduksi perilaku mencakup kapasitas fisiknya, apakah perbendaharaan responnya sudah mencakup komponen-komponen respon yang diperlukan, dan kemampuannya untuk melakukan penyesuaian korektif bila mencobakan perilaku baru.

d) Proses motivasi. Apakah orang mempraktekkan apa yang sudah dipelajarinya atau tidak, tergantung pada motivasinya.(Kendall, 1984)

2. Efikasi Diri (Self-Efficacy)

Bandura mendefinisikan *self-efficacy* sebagai judgement seseorang atas kemampuannya untuk merencanakan dan melaksanakan tindakan yang mengarah pada pencapaian tujuan tertentu.⁸ Bandura menggunakan istilah *self-efficacy* mengacu pada keyakinan (beliefs) tentang kemampuan seseorang untuk mengorganisasikan dan melaksanakan tindakan untuk pencapaian hasil.⁹ Dengan kata lain, *self-efficacy* adalah keyakinan penilaian diri

berkenaan dengan kompetensi seseorang untuk sukses dalam tugas-tugasnya. Menurut Bandura, keyakinan *self-efficacy* merupakan faktor kunci sumber tindakan manusia (human agency), “apa yang orang pikirkan, percaya, dan rasakan mempengaruhi bagaimana mereka bertindak”.

Di samping itu, keyakinan efficacy juga mempengaruhi cara atas pilihan tindakan seseorang, seberapa banyak upaya yang mereka lakukan, seberapa lama mereka akan tekun dalam menghadapi rintangan dan kegagalan, seberapa kuat ketahanan mereka menghadapi kemalangan, seberapa jernih pikiran mereka merupakan rintangan diri atau bantuan diri, seberapa banyak tekanan dan kegundahan pengalaman mereka dalam meniru (copying) tuntunan lingkungan, dan seberapa tinggi tingkat pemenuhan yang mereka wujudkan.

Menurut teori kognitif sosial Bandura, keyakinan *self-efficacy* mempengaruhi pilihan orang dalam membuat dan menjalankan tindakan yang mereka kejar. Individu cenderung berkonsentrasi dalam tugastugas yang mereka rasakan mampu dan percaya dapat menyelesaikannya serta menghindari tugas-tugas yang tidak dapat mereka kerjakan (Zahn et al., 2018)

3. Interaksi Timbal Balik (*Reciprocal Determinism*)

Kajian asumsi penting lain yang perlu dibahas dalam teori belajar sosial Albert Bandura adalah determinisme timbal balik

(*Reciprocal Determinism*). Menurut pandangan ini, pada tingkatan yang paling sederhana masukan indrawi (sensory input) tidak serta merta menghasilkan perilaku yang terlepas dari pengaruh sumbangan manusia secara sadar. Sistem ini menyatakan bahwa tindakan manusia adalah hasil dari interaksi tiga variabel, lingkungan, perilaku dan kepribadian. interaksi P (perilaku), K (kepribadian) dan L (lingkungan).

Inti *Reciprocal Determinism* adalah manusia memproses informasi dari model dan mengembangkan serangkaian gambaran simbolis perilaku melalui pembelajaran yang bersifat coba-coba kemudian disesuaikan dengan manusia. Ketiga faktor yang resiprok ini tidak perlu sama kuat atau memiliki kontribusi setara. Potensi relatif ketiganya beragam, tergantung pribadi dan situasinya. Pada waktu tertentu perilaku mungkin lebih kuat pengaruhnya. Namun, di lain waktu lingkungan mungkin memberikan pengaruh paling besar. Meskipun perilaku dan lingkungan terkadang bisa menjadi bisa menjadi kontributor terkuat suatu kinerja namun, kognisi lah (kepribadian) kontributor yang paling kuat. Kognisi mempengaruhi perilaku, perilaku mempengaruhi kognisi. Lingkungan mempengaruhi perilaku, perilaku mempengaruhi lingkungan. Kognisi mempengaruhi lingkungan. Lingkungan mempengaruhi kognisi.

Pola *Reciprocal Determinism* ini menggunakan umpan balik, sampai akhirnya menemukan perilaku yang tepat sesuai dengan apa yang dikehendaki. Dengan demikian pembelajaran bukanlah merupakan proses sederhana di mana individu menerima suatu model dan kemudian meniru perilakunya, tetapi merupakan langkah yang jauh lebih kompleks di mana individu mendekati perilaku model melalui internalisasi atas gambaran yang ditampilkan oleh si model, kemudian diikuti dengan upaya menyesuaikan gambaran itu. (LESILOLO, 2019)



C. Kerangka Pikir

Perilaku Komunikasi Toxic Remaja
Yang Bermain Game Online Mobile
Legends Di Pulau Barrang Lompo
Kecamatan Kepulauan Sangkarrang
Kota Makassar

Teori Kognitif Sosial (Albert Bandura)

- Pembelajaran Observasional
(Observation Learning)
- Efikasi Diri (Self-Efficacy)
- Interaksi Timbal Balik
(Reciprocal Determinism)

Dampak Perilaku Remaja Di
Kelurahan Pulau Barrang Lompo

D. Fokus Penelitian

Dengan judul penelitian “Perilaku Komunikasi Toxic Remaja Yang Bermain Game Online Mobile Legends Di Pulau Barrang Lompo Kecamatan Kepulauan Sangkarrang Kota Makassar”, maka penulis memfokuskan penelitian pada perilaku remaja di Pulau Barrang Lompo akibat dari bermain game online *Mobile Legends*.

E. Deskripsi Fokus

1. Perilaku

Perilaku adalah segala bentuk tindakan atau respons yang dilakukan oleh individu atau kelompok sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungan atau situasi tertentu

2. Komunikasi

Komunikasi adalah proses pengiriman dan penerimaan pesan antara dua atau lebih individu atau kelompok, yang melibatkan pertukaran informasi, ide, pendapat, atau perasaan.

3. Toxic

Toxic adalah istilah yang digunakan untuk menggambarkan perilaku atau suasana yang merugikan, tidak sehat, atau merugikan dalam suatu konteks tertentu.

4. Game Online

Game online adalah permainan yang dimainkan melalui jaringan internet, di mana pemain dapat berinteraksi dengan sesama pemain secara virtual dari berbagai belahan dunia.

5. *Mobile Legends*

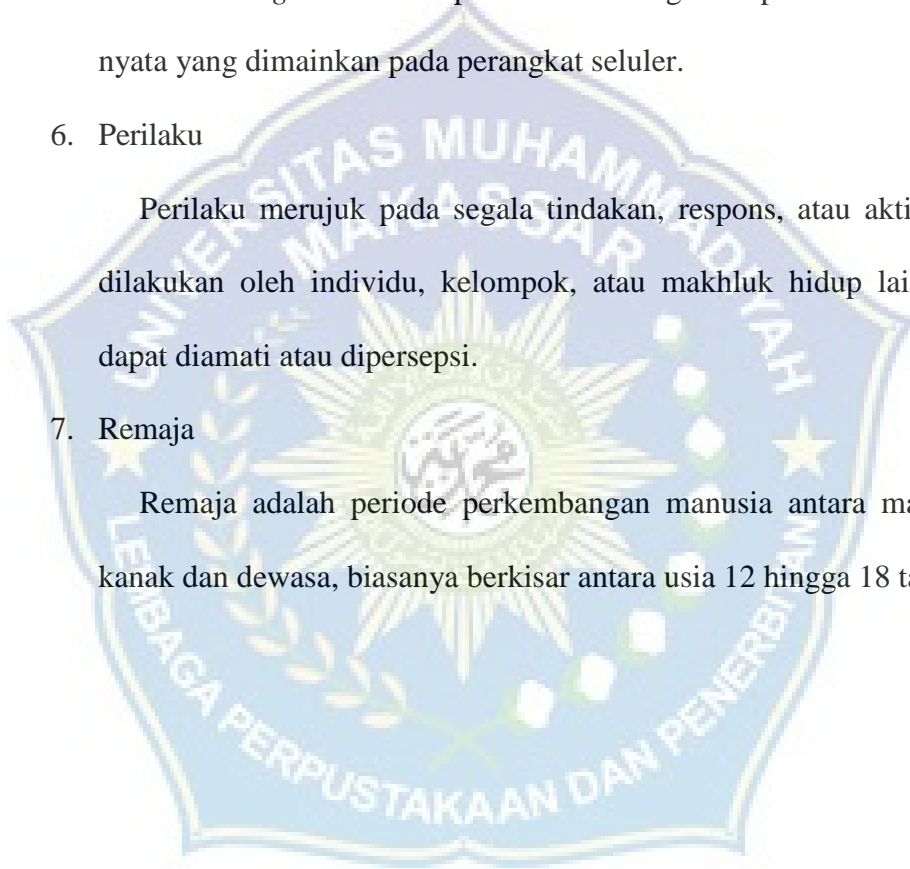
Mobile Legends adalah permainan daring multipemain strategi waktu nyata yang dimainkan pada perangkat seluler.

6. Perilaku

Perilaku merujuk pada segala tindakan, respons, atau aktivitas yang dilakukan oleh individu, kelompok, atau makhluk hidup lainnya yang dapat diamati atau dipersepsi.

7. Remaja

Remaja adalah periode perkembangan manusia antara masa kanak-kanak dan dewasa, biasanya berkisar antara usia 12 hingga 18 tahun.



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Waktu dan Lokasi

Penelitian ini dilakukan oleh penulis selama dua bulan terhitung setelah melakukan seminar proposal. Lokasi penelitian ini dilakukan penulis di Kelurahan Pulau Barrang Lompo, Kecamatan Sangkarrang, Kota Makassar, Sulawesi Selatan.

B. Jenis dan Tipe Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif untuk mendapatkan pemahaman mendalam tentang perilaku Komunikasi *toxic Mobile Legends* terhadap perilaku remaja. Pendekatan ini dipilih karena sifat eksploratif penelitian yang bertujuan menggali pengalaman dan persepsi individu dalam konteks penggunaan game.

Penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif. Penelitian deskriptif kualitatif menjelaskan karakteristik, proses, konteks, dan pengalaman subjek penelitian untuk menggambarkan dan memahami fenomena secara menyeluruh.

C. Informan

Informan dalam penelitian ini mencakup individu yang berkaitan jelas dalam pengumpulan data yang penulis ingin peroleh. Adapun informan yang akan diwawancarai penulis yakni:

1. Remaja Kelurahan Pulau Barrang Lompo (5 orang)

No.	Nama Remaja Barrang Lompo	Umur	Sekolah/Tidak Sekolah
1.	Muh. Ilham	17 tahun	Sekolah
2.	Muh. Takdir	16 tahun	Sekolah
3.	Lukman	16 tahun	Sekolah
4.	Syahrul	17 tahun	Tidak Sekolah
5.	Iskandar	17 tahun	Tidak Sekolah

D. Teknik Pengumpulan Data

Dalam mengumpulkan data yang valid, penulis menggunakan beberapa metode sebagai berikut :

a. Metode Interview (wawancara)

Metode interview wawancara menurut Usman dan Purnomo Setiady Akbar adalah “tanya jawab lisan antara dua orang atau lebih secara langsung. Sedangkan menurut Suharsimi Arikunto, interview adalah “metode pencarian data dengan jalan tanya jawab sepihak yang dikerjakan secara sistematis dan berlandaskan kepada tujuan penelitian. Dari beberapa pendapat diatas, dapat penulis simpulkan bahwa interview atau wawancara adalah metode tanya jawab antara pewawancara sebagai pengumpul atau pencari data terhadap narasumber sebagai responden

secara langsung untuk memperoleh informasi atau keterangan yang diperlukan.

b. Metode Observasi

Observasi adalah melakukan pengamatan secara langsung ke objek penelitian untuk mengetahui dari dekat kegiatan yang dilakukan. Observasi menurut Kartini Kartono adalah “studi yang sengaja dan sistematis tentang fenomena sosial dan gejala-gejala alam dengan jalan pengamatan dan pencatatan”. Sedangkan Karl Weick, mendefinisikan observasi sebagai “penelitian, perubahan, pencatatan, dan penandaan serangkaian perilaku dan suasana yang berkenaan dengan organisme tertentu, sesuai dengan tujuan-tujuan empiris.

c. Metode Dokumentasi

Metode dokumentasi adalah “mencari data mengenai hal-hal variabel yang berupa catatan atau dokumen, surat kabar, majalah dan lain sebagainya. Adapun dalam penelitian ini metode dokumentasi penulis gunakan untuk memperoleh data tentang jumlah remaja dan catatan khusus lainnya yang terdapat di Kelurahan Pulau Barrang Lompo, Kota Makassar, Sulawesi Selatan.(Masturoh & Anggita, 2018)

E. Sumber Data

Data yang akan dikumpulkan oleh peneliti adalah data primer dan data sekunder.

1. Data Primer

Data primer adalah data yang diperlukan oleh seorang peneliti yang diperolehnya dari sumber utama secara langsung.

2. Data Sekunder

Data sekunder adalah data yang diperoleh dari sumber yang sifat datanya sudah didokumentasikan oleh instansi/perusahaan. Data ini berupa data yang dipublikasikan kepada pihak lain, dalam arti data tersebut siapa saja dapat menggunakannya. (Syahza, 2021)

F. Teknik Analisis Data

Data yang berhasil terkumpul akan dilanjutkan dengan analisis menggunakan metode analisis data deskriptif kualitatif. Artinya, data yang diperoleh dalam penelitian ini akan disampaikan atau dilaporkan apa adanya, kemudian diinterpretasikan secara kualitatif untuk mendapatkan kesimpulan. Proses analisis data dimulai dengan meneliti semua data yang terkumpul dari hasil pengamatan yang telah dicatat di lapangan, wawancara yang dilakukan oleh peneliti dengan responden, dan observasi. Selanjutnya, data akan dideskripsikan dan diinterpretasikan dari jawaban yang diperoleh. Tahapan-tahapan dalam teknik analisis data, seperti yang dijelaskan oleh Mukhtar dalam (Na & Hipertensiva, n.d.) dengan mengikuti pandangan Miles dan Huberman, mencakup model analisis data berlangsung atau aliran (flow model analysis), yang dapat digunakan meliputi:

1. Pengumpulan data

Pengumpulan data merupakan proses yang berlangsung sepanjang penelitian, dengan menggunakan seperangkat instrument yang telah disiapkan, guna memperoleh informasi data melalui observasi, wawancara dan dokumentasi.

2. Reduksi data

Data yang diperoleh di lapangan sangat banyak oleh karena itu perlu dicatat dengan teliti dan rinci. Peneliti perlu melakukan analisis data melalui reduksi data. Untuk mempermudah peneliti melakukan pengumpulan data, maka data tersebut dirangkum, dipilah-pilah hal-hal yang pokok, difokuskan pada hal-hal penting untuk dicari polanya.

3. Display data

Data yang diperoleh di lapangan berupa uraian deskriptif yang panjang dan sukar dipahami disajikan secara sederhana, lengkap, jelas, dan singkat tapi memenuhi kebutuhan data penelitian dan memudahkan peneliti dalam memahami gambaran dan hubungannya terhadap aspek-aspek yang diteliti.

4. Penarikan kesimpulan

Yaitu suatu aktivitas analisis, di mana pada awal pengumpulan data, seorang analis memulai untuk memberikan keputusan apakah sesuatu bermakna, atau tidak mempunyai keteraturan, pola, penjelasan,

kemungkinan konfigurasi, hubungan sebab akibat, dan proposisi.

G. Teknik Pengesahan Data

Adapun teknik pengesahan data yang dilakukan penulis yaitu :

1. Triangulasi Sumber

Triangulasi sumber dilakukan untuk menguji kredibilitas data dengan mengecek data dari berbagai sumber.

2. Triangulasi Waktu

Triangulasi waktu adalah metode penelitian yang melibatkan pengumpulan data pada beberapa titik waktu yang berbeda untuk membandingkan perubahan, pola, atau tren yang terjadi dalam fenomena yang diteliti.

3. Triangulasi Teknik

Triangulasi teknik adalah metode penelitian yang menghubungkan berbagai metode atau pendekatan untuk mengumpulkan data.

BAB IV

HASIL PEMBAHASAN

A. Deskripsi Objek Penelitian

1. Pulau Barrang Lompo Kecamatan Kepulauan Sangkarrang

Pulau barrang lompo merupakan salah satu wilayah yang berada di dalam wilayah administrasi Kecamatan Kepulauan Sangkarrang merupakan Kota Makassar. Kota Makassar merupakan kota terbesar di kawasan timur Indonesia. Sejak abad ke-16 kota ini sudah dikenal sebagai pusat pemerintahan khususnya daerah Sulawesi Selatan dan sekitarnya. Secara administratif kota makassar adalah Ibukota Propinsi Sulawesi Selatan, sekaligus sebagai pusat pemerintahan Kota Makassar.

Adapun letak geografis Kecamatan Kepulauan Sangkarrang antara lain sebagai berikut;

- a. Sebelah Utara berbatasan dengan wilayah Kabupaten Pangkajene dan Kepulauan (Pangkep),
- b. Sebelah Selatan dengan wilayah kabupaten takalar,
- c. Sebelah Timur dengan wilayah daratan utama kota makassar, dan
- d. Sebelah Barat dengan pesisir pantai Selat Makassar.

1. Visi Pulau Barrang Lompo Kecamatan Kepulauan Sangkarrang

“Percepatan mewujudkan makassar kota dunia yang ‘sombere dan smart city’ dengan imunitas kuat untuk semua”

2. Misi Pulau Barrang Lompo Kecamatan Kepulauan Sangkarrang Dalam rangka mewujudkan visi tersebut, maka ditetapkan misi sebagai berikut.

- 1) Revolusi sumber daya manusia dan percepatan Reformasi Birokrasi menuju sumber daya manusia kota yang unggul dengan pelayanan publik kelas dunia bersih dari indikasi korupsi.
- 2) Rekontruksi kesehatan, ekonomi, sosial dan budaya menuju sejahtera dengan imunitas ekonomi dan kesehatan yang kuat untuk semua.
- 3) Restorasi ruang kota yang inklusif menuju kota nyaman kelas dunia yang sombere dan smart city untuk semua.

Pulau barrang lompo Kecamatan Kepulauan Sangkarrang adalah sebuah Kecamatan yang berada di wilayah terluar di Kota Makassar Kondisi geografis Kecamatan Kepulauan Sangkarrang Cukup unik karan memiliki wilayah yang terpisah dengan daratan utama Kota Makassar. Wilayah Kecamatan Kepulauan Sangkarrang berbentuk kepulauan dan terbagi menjadi tiga kelurahan yang diberi nama dari masing-masing pulau utamanya. Penduduk di Kecamatan Kepulauan Sangkarrang utamanya bekerja sebagai nelayan

Kecamatan Kepulauan Sangkarrang utamanya terbentuk sebagai hasil pemekaran dari tiga pulau dalam Kecamatan Ujung Tanah. Kecamatan Kepulauan Sangkarrang merupakan salah satu dari 15 Kecamatan yang masuk dalam wilayah Kota Makassar. Pembentukan Kecamatan Kepulauan

Sangkarrang pada tahun 2017 dan menjadikannya sebagai kecamatan termuda di Kota Makassar pada tahun tersebut. Sebelum terbentuknya Kecamatan Kepulauan Sangkarrang, jumlah kecamatan di Kota Makassar hanya empat belas.

Letak wilayah Kecamatan Kepulauan Sangkarrang berada di bagian utara Kota Makassar. Kecamatan Kepulauan Sangkarrang merupakan kecamatan dengan wilayah tersempit di Kota Makassar karena hanya mencakup 0,88% dari total luas Kota Makassar. Luas wilayah Kecamatan Kepulauan Sangkarrang adalah 54,23 ha. Wilayahnya terbagi menjadi tiga kelurahan yaitu Kelurahan Barrang Lompo, Kelurahan Barrang Caddi dan Kelurahan Kodingareng. Tiap nama kelurahan di Kecamatan Kepulauan Sangkarrang merupakan nama pulau utama di dalam kelurahan tersebut. Ketinggian rata-rata pada tiap kelurahan tidak mencapai 500 meter di atas permukaan laut.

Wilayah Kelurahan Barrang Caddi meliputi lima pulau yaitu Pulau Barrang Caddi, pulau Lumu-lumu, pulau Lanjukang, pulau Bone Tambu, dan pulau Langkai. Sedangkan wilayah Kelurahan Kodingareng meliputi dua pulau yaitu pulau Kodingareng (berpenghuni) dan pulau Kodingareng Keke (tidak berpenghuni) serta kelurahan Barrang lompo yang hanya meliputi satu pulau sebagai pusat pemerintahan di Kecamatan Kepulauan Sangkarrang.

1. Masyarakat pulau barrang lompo.

Pulau Barrang Lompo merupakan salah satu bagian daerah spermonde yang memiliki perairan memiliki potensi terumbu karang yang cukup luas dengan variasi jenis ikan karang yang tergolong cukup banyak yang dapat dimanfaatkan sebagai ikan konsumsi dan ikan hias. Keragaman hayati yang besar, ekosistem beragam dan wilayah yang demikian luas dengan jumlah pulau-pulau yang banyak menimbulkan kesulitan dalam pengelolaannya yang optimal, termasuk dalam pemanfaatan biota laut seperti teripang.

Dari data kependudukan yang bersumber dari DASAWISMA PKK Kota Makassar tahun 2021 Masyarakat pulau barrang lompo terdiri dari 1024 kepala keluarga dan mayoritas diantaranya bekerja sebagai nelayan teripan dan ikan.

Aspek-Aspek Demografi di Pulau Barrang Lompo termasuk kelompok umur didominasi kelompok umur usia kerja dan usia muda dibandingkan dengan kelompok usia tua yang relatif kecil jumlahnya. Jumlah perempuan lebih banyak dibanding kandungan laki-laki. Penduduk yang beragama Islam lebih banyak dibandingkan yang beragama Kristen Protestan. Dari segi status perkawinan, kawin dan belum kawin lebih banyak sedangkan Tingkat pendidikan penduduk tergolong rendah demikian pula pendapatan sehingga pengelurannya juga kecil disesuaikan dengan pendapatannya apalagi pekerjaannya lebih banyak sebagai nelayan sawi. Penduduk pulau Barrang Lompo

didominasi etnik Makassar karna banyak penduduknya lahir di pulau ini disamping itu juga penduduknya banyak dari daerah etnik Makassar.

B. Hasil Penelitian

Tabel 4.1 Data Informan

No.	Nama Remaja Barrang Lompo	Umur	Sekolah/Tidak Sekolah
1.	Muh. Ilham	17 tahun	Sekolah
2.	Muh. Takdir	16 tahun	Sekolah
3.	Lukman	16 tahun	Sekolah
4.	Syahrul	17 tahun	Tidak Sekolah
5.	Iskandar	17 tahun	Tidak Sekolah

1. Perilaku Komunikasi *Toxic* Remaja Yang Bermain Game Online Mobile Legend Di Pulau Barrang Lompo Kecamatan Kepulauan Sangkarrang Kota Makassar

Remaja yang bermain game *Mobile Legends* sering kali terpapar perilaku komunikasi *toxic*, seperti penggunaan kata-kata kasar, hinaan, dan tindakan merendahkan pemain lain dalam obrolan game. Perilaku ini biasanya muncul karena tekanan dalam permainan yang kompetitif dan keinginan untuk menang. Remaja yang merasa frustrasi atau marah saat

bermain sering kali melampiaskan emosi negatif mereka melalui perilaku *toxic* ini. Selain itu, kurangnya regulasi yang ketat dalam komunitas game online membuat perilaku ini sering kali tidak mendapat sanksi, sehingga memperkuat kecenderungan remaja untuk berperilaku serupa.

Perilaku komunikasi *toxic* pada remaja dalam game *Mobile Legends* juga dipelajari melalui observasi. Remaja cenderung meniru perilaku pemain lain yang mereka lihat, baik dari teman sebaya maupun pemain yang lebih berpengalaman yang mereka tonton melalui platform streaming. Ketika mereka melihat bahwa perilaku *toxic* dapat memberikan keuntungan psikologis atau menarik perhatian, mereka mungkin merasa termotivasi untuk meniru perilaku tersebut.

Perilaku komunikasi *toxic* ini dapat meluas ke kehidupan nyata remaja. Remaja yang terbiasa berkomunikasi secara negatif dalam permainan mungkin membawa sikap dan perilaku ini ke dalam interaksi sehari-hari mereka, mempengaruhi hubungan sosial mereka secara keseluruhan. Selain itu, lingkungan permainan yang penuh dengan perilaku *toxic* dapat berdampak buruk pada kesehatan mental remaja, menyebabkan stres, kecemasan, dan menurunkan kepuasan bermain. Oleh karena itu, penting untuk mengatasi perilaku ini dengan meningkatkan kesadaran tentang dampak negatif dari komunikasi *toxic* dan mempromosikan etika berkomunikasi yang positif dan sportif dalam game *Mobile Legends*.

Adapun indikator dalam teori kognitif sosial Albert Bandura, adalah sebagai berikut :

1) *Observational Learning* (Pembelajaran Observasi)

Observational Learning memperhatikan atau mengamati perilaku dari seseorang. Akibat dari hal tersebut remaja yang bermain game online akan memperhatikan perilaku dari pemain lain yang ada di dalam game tersebut. Dalam pembelajaran observasi ada komponen penting yang terkandung didalamnya, yang diantaranya yaitu, Attention (perhatian), Retention (retensi), Reproduction (Reproduksi), dan Motivation (motivasi).

Dalam hasil penelitian yang dilakukan penulis, remaja di Pulau Barrang lombo dalam bermain game online *Mobile Legends* memperhatikan perilaku pemain lain dalam permainan. Dimana remaja akan mengamati perilaku komunikasi yang sering diucapkan oleh streamer game populer atau pemain lain yang menduduki peringkat tertinggi. Remaja yang bermain game online sering terpapar pada berbagai jenis perilaku dari pemain lain.

Perilaku komunikasi *toxic* seperti kata-kata kasar, hinaan, dan tindakan merendahkan sering kali menarik perhatian karena intensitas emosionalnya dan reaksi yang dihasilkan dari pemain lain. Hal ini dibuktikan dengan pernyataan seorang remaja di Pulau Barrang Lomppo bernama Lukman yang mengatakan bahwa:

“Saya sering meniru dan mengucapkan kata-kata *toxic* dikarenakan kebiasaan mendengar dari teman saya sehingga hal itu sehingga hal itu menjadi kebiasaan pada saat bermain game” (wawancara pada tanggal 6 Juni 2024)

Dari pernyataan tersebut, dapat dilihat bahwa remaja akan meniru hal apa yang diamatinya secara langsung. Tidak hanya itu, perilaku *toxic* juga akan timbul seiring waktu dan mempengaruhi kehidupan sehari-hari. Hal ini diperkuat lagi oleh pernyataan Lukman dalam wawancara yang mengatakan:

“Game online mempengaruhi pola pikir dan perilaku dalam kehidupan sehari-hari, contohnya sering berbahasa *toxic* pada saat berkomunikasi dengan teman tongkrongan dan sering ingin mebanting hp pada saat kalah bermain game.” (wawancara pada tanggal 6 Juni 2024)

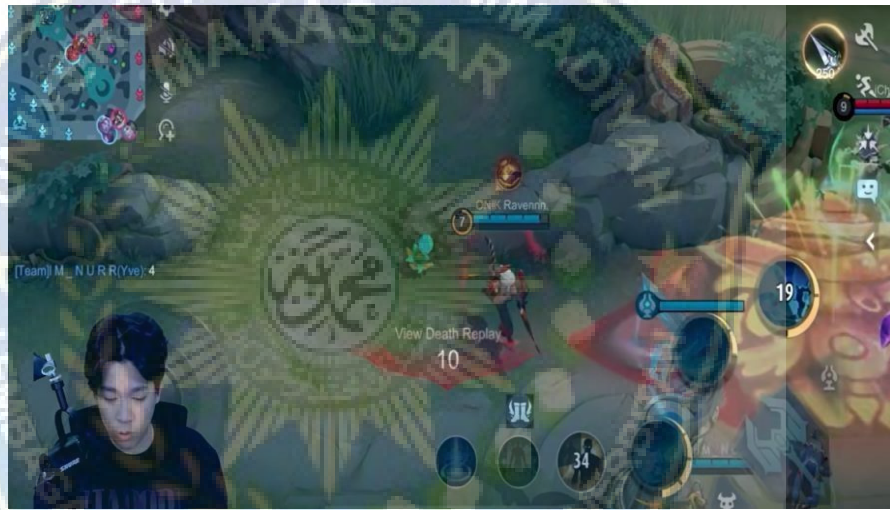
Seperti hasil wawancara di atas bahwa remaja di Pulau Barrang Lompo terpengaruh dengan perilaku komunikasi *toxic* yang diperlihatkan di dalam lingkungannya saat bermain game online *Mobile Legends*.

Tidak hanya pengamatan dari lingkungan, Streamer atau konten kreator game memiliki pengaruh besar terhadap perilaku komunikasi remaja dalam bermain game, terutama jika mereka menunjukkan perilaku yang *toxic*. Ketika streamer populer menggunakan bahasa kasar, mengejek, atau mempermalukan pemain lain, mereka memberikan contoh negatif yang dapat ditiru oleh pengikutnya, terutama remaja yang masih dalam tahap

perkembangan dan mudah terpengaruh oleh figur yang mereka idolakan.

Seperti yang dikatakan oleh Syahrul salah seorang remaja di Pulau Barrang Lompo yang mengatakan :

“Saya selalu menonton streamer game yang bernama Jonathan, dalam segi *toxic* komunikasi yg di tampilkan cukup membantu dalam melepaskan sedikit beban stress saat bermain game dan kadang saya menirunya” (wawancara pada 17 Juli 2024).



Gambar 4.2 Streamer Game Jonathan

Hal ini juga diungkapkan oleh Iskandar salah seorang remaja Pulau Barrang Lompo yang mengatakan :

“Streamer Game Oura sangat berpengaruh karna ketika saya sedang merasa frustrasi saya terkadang mengikuti kebiasaan oura saat *toxic* pada saat live streaming.” (wawancara pada 17 Juli 2024)



Gambar 4.3 Streamer Game Oura

Dalam wawancara tersebut dapat disimpulkan bahwa remaja mengikuti hal apa yang diamatinya. Dalam pernyataan tersebut dapat dilihat bahwa kata-kata *toxic* yang keluar dari mulut streamer game seperti kata (Bangs*t, Anj*ng, Tol*1) pada saat streaming live bermain game *Mobile Legends*. Ketika remaja mengamati perilaku *toxic* ini berulang kali, mereka mungkin menginternalisasi dan mereplikasi perilaku serupa dalam interaksi mereka sendiri saat bermain game, memperkuat siklus komunikasi *toxic* di komunitas game.

Adanya hal tersebut membuktikan bahwa orang-orang memaklumi penggunaan kata *toxic* yang dimana hal tersebut sudah dianggap hal lumrah yang sudah wajar digunakan orang-orang. Sehingga remaja-remaja terkena dampak dari hal tersebut, dan

menganggap itu merupakan hal yang biasa dilakukan saat bermain game online.

Dalam melakukan penelitian, penulis juga melakukan observasi dan mengamati remaja di Pulau Barrang Lompo saat bermain game online *Mobile Legends*. Dimana komunikasi *toxic* terjadi apabila game *Mobile Legends* yang dimainkan semakin rumit dan pemain lain bermain dengan buruk. Hal ini memicu pemain yang lebih kuat atau dominan untuk melontarkan kata-kata hinaan ataupun kata *toxic* kepada pemain yang lebih lemah.

Dengan demikian, para remaja yang bermain game online akan saling menyalahkan satu sama lain. Perilaku tersebut dikarenakan emosi yang kurang stabil sehingga mulai mengeluarkan kata-kata *toxic*. Seperti yang dikatakan salah satu remaja Pulau Barrang Lompo Ilham dalam wawancara mengatakan:

“Kalau teman main game dengan buruk biasanya orang ngomong kata gobl*k, tol*1, asu, anj*ng.” (wawancara pada tanggal 6 Juni 2024)

Hal ini serupa juga diungkapkan oleh Syahrul remaja di Pulau Barrang Lompo yang mengatakan :

“Seperti kata – kata *toxic* pada umumnya dilontarkan saat bermain contohnya, Anj*ng, Asu, Sund*ala, Songk*lo” (wawancara pada 17 Juli 2024)

Dalam wawancara tersebut dapat disimpulkan bahwa hal tersebut telah menjadi salah satu bukti bahwa lontaran kata-kata yang diucapkan pemain akan mempengaruhi pemain lain. Remaja di Pulau Barrang Lompo akan memproduksi kata-kata kasar dan menirunya ketika merasa frustrasi atau marah selama permainan.

Pelontaran kata-kata *toxic* ini juga digunakan melalui komunikasi online yang dapat digunakan dalam fitur vn ataupun chat yang terdapat dalam game *Mobile Legends*. Para pemain akan menggunakan fitur tersebut untuk untuk memprovokasi lawan dalam bermain game. Fitur tersebut juga digunakan untuk berkomunikasi dengan pemain lain yang berada di wilayah lain.

2) *Self-efficacy* (Efikasi Diri)

Salah satu konsep penting dalam teori ini adalah *self-efficacy*, yang mengacu pada keyakinan seseorang terhadap kemampuannya untuk mencapai hasil yang diinginkan melalui tindakan tertentu. *Self-efficacy* adalah keyakinan individu mengenai kemampuan mereka dalam menyelesaikan tugas atau menghadapi tantangan tertentu. Dalam konteks permainan online, *self-efficacy* dapat merujuk pada keyakinan remaja terhadap kemampuan mereka dalam bermain game dengan baik dan berkomunikasi dengan pemain lain.

Dari hasil penelitian, penulis mendapati bahwa remaja di Pulau Barrang Lompo yang memiliki *self-efficacy* tinggi dalam bermain game percaya bahwa dia mampu menguasai strategi permainan, mengalahkan lawan, dan mencapai level yang lebih tinggi dalam permainan game *Mobile Legends*. Seperti yang dikatakan salah satu remaja Pulau Barrang Lompo Takdir dalam wawancara mengatakan:

“Saya sangat yakin saat bermain game karena ketika dihadapkan dengan situasi yang *toxic*, saya akan melakukan hal yang sama karena itu membuat saya lebih percaya diri” (wawancara pada tanggal 29 Juni 2024)

Dilanjutkan dari pernyataan Iskandar salah seorang remaja di Pulau Barrang Lompo yang mengatakan :

“Kata-kata anj*ng, g*blok,tol*l saya biasa melakukan bahasa ini pada saat memprovokasi lawan saya itu terkadang membuat mental lawan saya down dan game akan mudah dimenangkan.” (wawancara pada 17 Juli 2024)

Iskandar juga menambahkan bahwa ia akan menggunakan kata yang *toxic* untuk memprovokasi pemain lawan :

“saya sangat percaya diri karna itu sudah menjadi strategi saya untuk memprovokasi lawan dan memecahkan konsentrasinya pada saat bermain game.” (wawancara pada 17 Juli 2024)

Seperti yang dikatakan salah satu pemuda di Pulau Barrang lompo dapat disimpulkan bahwa jika mereka melihat pemain lain

berkomunikasi dengan hal yang sama dan, mereka mungkin lebih yakin bahwa mereka juga bisa dengan yakin melakukan hal tersebut.

Hal ini juga diperkuat oleh pernyataan yang diberikan salah satu remaja di Pulau Barrang Lompo Ilham yang mengatakan hal serupa yakni:

“saya sangat yakin saat bermain game Mobile Legend dan berusaha agar lebih kompak pada saat dihadapkan dengan situasi konflik atau *toxic* dalam game” (wawancara pada 29 Juni 2024)

Juga ditambahkan dengan pernyataan Syahrul remaja Pulau Barrang Lompo yang dimana ia juga menyatakan bahwa mengeluarkan kata-kata yang bersifat *toxic* dapat membuatnya sedikit lebih rileks dalam bermain game.

“Tentu dengan mengeluarkan *Toxic* akan melepaskan sedikit beban stress saat bermain dan dapat membuat saya bermain sedikit lebih fokus dan lebih baik” (wawancara pada 17 Juli 2024)

Dapat disimpulkan bahwa remaja di Pulau Barrang Lompo sangat percaya diri saat melakukan komunikasi *toxic* dikarenakan faktor eksternal yang didapat dari pemain lain. Dengan mengeluarkan kata-kata kasar yang mengandung hinaan dan merendahkan pemain lain akan membuat remaja merasa dirinya memiliki dorongan keyakinan dalam menghadapi tantangan dalam sebuah permainan. Hal ini sama dengan pernyataan yang diberikan oleh Takdir salah seorang remaja di Pulau Barrang Lompo yang mengatakan bahwa :

“Saya merasa diri saya keren pada saat saya menggunakan kata-kata yang *toxic* saat bermain game” (wawancara pada tanggal 29 Juni 2024)

Remaja sering terpapar pada perilaku yang dicontohkan oleh pemain lain dalam komunitas game online, termasuk perilaku yang merugikan. Jika seorang remaja melihat pemain yang dihormati atau diidolakan berperilaku dengan cara yang tampaknya efektif atau dapat diterima, mereka lebih cenderung meniru perilaku tersebut.

Dalam penelitian ini juga menunjukkan bahwa remaja yang efikasi diri tinggi cenderung memiliki kemampuan pengaturan diri yang lebih baik, serta kemampuan untuk mengelola stres dengan cara yang konstruktif. Sebaliknya, remaja yang efikasi diri rendah cenderung kurang mampu mengendalikan emosi mereka dan cenderung melampiaskan frustrasi mereka melalui perilaku komunikasi yang tidak sehat.

Seperti yang dikatakan oleh salah seorang remaja si Pulau Barrang Lompo bernama Takdir mengatakan bahwa:

“Saya selalu berteriak supaya rileks dan komunikasi menjadi lancar karena berteriak membuat saya lebih tenang dan kemampuan saya menjadi lebih baik pada saat dihadapkan dengan situasi yang tegang didalam game” (wawancara pada 29 Juni 2024)

Dalam *self-efficacy* remaja yang memiliki efikasi diri emosional yang tinggi mungkin merasa sangat terganggu dan mengekspresikan kekecewaan mereka dengan cara yang tidak sehat,

seperti berperilaku berbahaya, sedangkan remaja yang memiliki efikasi diri emosional yang rendah cenderung tenang dan mampu mengambil pelajaran dari situasi tersebut.

Hal dikatakan Ilham salah seorang remaja Pulau Barrang

Lompo yang mengatakan:

“Saya akan berusaha tetap tenang agar dapat menguasai jalannya pertandingan sehingga bisa mendapatkan kemenangan” (wawancara pada 29 Juni 2024)

Dari pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa remaja yang memiliki efikasi diri dalam mengendalikan emosional yang rendah dapat lebih tenang dalam menghadapi tantangan pada saat bermain game.

3) Interaksi Timbal Balik (*Reciprocal Determinism*)

Albert Bandura menciptakan teori kognitif sosial yang disebut *Reciprocal Determinism*. Konsep ini mengatakan bahwa faktor pribadi, lingkungan, dan perilaku individu mempengaruhi satu sama lain dalam interaksi yang dinamis dan timbal balik. Ketiga faktor ini bekerja sama untuk membentuk dan mempengaruhi perilaku seseorang, tidak ada satu pun dari mereka yang berperan secara eksklusif dalam menentukan perilaku seseorang.

Dalam penelitian, Peneliti menemukan bahwa interaksi timbal balik sangat berkesinambungan satu sama lain. Hal ini dapat

dilihat bahwa lingkungan bermain game pada remaja akan sangat mempengaruhi bagaimana remaja itu merespon segala tindakan yang terjadi pada pengamatannya. Hal ini dikatakan oleh salah seorang remaja Pulau Barrang Lompo Lukman yang mengatakan bahwa :

“Lingkungan bermain game saya berdampak negatif karena setiap bermain game apabila ada hal – hal yang tidak sesuai keinginan terjadi pada saat bermain game sering mengucapkan kata- kata yang *toxic*” (wawancara pada 6 Juni 2024)

Pernyataan ini juga ditambahkan oleh Syahrul remaja Pulau Barrang Lompo yang mengatakan :

“Lingkungan game dengan perilaku saya cukup baik karna dapat meringankan sedikit beban stress, saya dengan pemain lain kurang baik karna akan memperburuk citra pandangan ke saya, pemain lain dengan lingkungan game tidak terlalu berdampak buruk. Akan berpengaruh buruk baik dari segi individu seseorang maupun dalam budaya game online itu sendiri karna akan memicu tindakan yang akan di ikuti oleh pemain lain serta akan memperburuk pandangan orang" di sekitar terhadap *toxic* yang di lontarkan” (wawancara pada 17 Juli 2024)

Pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa lingkungan mempengaruhi perilaku dan faktor personal, dimana lingkungan yang sering kali bersikap agresif maupun *toxic*, membuat remaja Pulau Barrang Lompo agar merasa perlu menyesuaikan diri dengan teman agar dapat diterima, sehingga hal tersebut menjadikan remaja mulai menerima perilaku komunikasi *toxic* tersebut.

C. Pembahasan Hasil Penelitian

1. Perilaku Komunikasi *Toxic* Remaja Yang Bermain Game Online *Mobile Legends* Di Pulau Barrang Lompo Kecamatan Kepulauan Sangkarrang Kota Makassar

Penelitian dilakukan untuk melihat seberapa besar pengaruh komunikasi *toxic* remaja dalam bermain game online terutama *Mobile Legends*. Dari hasil wawancara yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa remaja di Pulau Barrang terpapar komunikasi *toxic* akibat dari kebiasaan yang di tunjukkan oleh lingkungan maupun dari pemain yang lain. Sesuai dengan teori kognitif sosial (Albert Bandura) sebagai landasan dalam penelitian ini, adapun pembahasannya sebagai berikut :

1) *Observational Learning* (Pembelajaran Observasi)

Dari hasil penelitian yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa remaja di Pulau Barrang meniru apa yang dilihat dari lingkungannya. Karena pada dasarnya dalam pembelajaran observasi ini merupakan konsep yang memiliki arti peniruan dalam perilaku. Hal itu terbukti dimana remaja – remaja di Pulau Barrang Lompo meniru perilaku dan kata – kata yang sering dilontarkan oleh komunitas dalam gamenya maupun lawan mainnya dalam bermain game *Mobile Legends*.

Seperti poin penting yang terkandung dalam pembelajaran observasi ini, terdapat empat hal yakni: Perhatian (*attention*) dimana

remaja di pulau Barrang Lompo memperhatikan perilaku yang ditunjukkan oleh pemain lain di saat bermain game. Retensi (retention), dimana remaja menyimpan informasi dan mengingat perilaku komunikasi *toxic* seperti (tol*1, as*, anj*ng) akan disimpan dalam memori remaja. Produksi (production), Remaja mencoba meniru perilaku *toxic* yang mereka amati dalam situasi permainan yang sama atau mirip, kemampuan untuk memproduksi perilaku ini bergantung pada seberapa baik remaja mengingat detail perilaku tersebut dan seberapa mudah mereka dapat meniru dalam konteks bermain game. Sehingga remaja termotivasi untuk melakukan perilaku tersebut.

2) *Self-efficacy* (Efikasi Diri)

Dalam efikasi diri ini, dapat disimpulkan bahwa keyakinan dan kemampuan remaja Pulau Barrang Lompo akan muncul ketika berhasil memberikan tekanan kepada pemain lain. Hal ini dapat dilihat dari hasil wawancara pada salah seorang remaja yang dimana mengatakan bahwa dirinya akan merasa sangat yakin ketika ia dihadapkan dengan keadaan yang *toxic* saat bermain game, dia juga akan melakukan hal yang sama untuk memberikan dirinya kepercayaan diri.

Remaja di Pulau Barrang Lompo yang memiliki *self-efficacy* tinggi percaya bahwa mereka dapat menyelesaikan konflik dengan cara yang lebih konstruktif, yang berarti mereka lebih mampu mengontrol emosi dan perilaku mereka. Remaja yang percaya diri cenderung memiliki strategi yang lebih baik untuk mengatasi tekanan dan stres yang muncul selama permainan. Seperti yang dikatakan oleh (Spyridonis, Daylamani- Zad, and OBrien 2018) Meski "*Toxic Behaviour*" masih 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.

3) Interaksi Timbal Balik (*Reciprocal Determinism*)

Interaksi hubungan timbal balik pada penelitian ini menyimpulkan hubungan antara perilaku individu, faktor personal (seperti kognisi, emosi, dan motivasi), dan lingkungannya. Perilaku *toxic* yang ditunjukkan oleh remaja di Pulau Barrang Lompo saat bermain game online dapat diamati ketika lingkungan permainan yang kompetitif dan sering kali kasar mendorong mereka untuk berperilaku serupa. Remaja Pulau Barrang Lompo mulai meniru perilaku berbahaya seperti mengejek atau menghina pemain lain untuk merasa diterima dan dihormati dalam komunitas game. Hal ini

juga diterangkan oleh (Wicaksana et.all, 2021) bahwa Pemain *toxic* sering terlibat dalam perilaku ini tanpa disadari bahwa apa yang mereka lakukan tidak hanya berpengaruh saat mereka berada di game online tetapi juga pada kehidupan nyata mereka dapat mempengaruhi.

Dari hasil penelitian terdahulu yang berjudul “Perilaku Toxic Dalam Komunikasi Virtual Di Game Online Mobile Legends: Bang Bang Pada Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Di Universitas Muhammadiyah Palangkaraya” menyimpulkan hasil penelitiannya bahwa Berdasarkan pembahasan yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa mahasiswa FISIP UMPR menunjukkan perilaku toxic berupa berkata kasar kepada orang lain saat bermain Mobile Legends: Bang Bang melalui fitur chatting, yang dikategorikan sebagai komunikasi virtual.

Fenomena ini terjadi karena adanya situasi di mana performa tim dianggap sangat buruk, dan anggota tim saling menyalahkan satu sama lain, yang pada akhirnya memicu emosi yang tidak stabil dan mengakibatkan keluarnya kata-kata yang tidak pantas. Sama halnya dengan hasil penelitian penulis dapatkan bahwa bermain game online dapat memicu perilaku komunikasi toxic yang dipengaruhi oleh beberapa faktor sehingga menimbulkan sifat yang negatif pada remaja.

BAB V

KESIMPULAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dijabarkan oleh penulis pada pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa :

Perilaku Komunikasi *Toxic* Remaja Yang Bermain Game Online Mobile Legends Di Pulau Barrang Lompo Kecamatan Kepulauan Sangkarrang dapat dijelaskan melalui beberapa konsep utama. *Observational Learning*, atau pembelajaran dengan mengamati, memainkan peran penting dalam penyebaran perilaku negatif seperti penghinaan atau meremehkan sesama pemain. Remaja Pulau Barrang Lompo cenderung meniru perkataan – perkataan *toxic* dan memperkuat perilaku yang mereka lihat, terutama dalam lingkungan game.

Kedua, keyakinan akan kemampuan diri sendiri, juga mempengaruhi cara remaja menyesuaikan perilaku mereka dalam interaksi online; tingkat *self-efficacy* yang rendah dapat menyebabkan perilaku yang tidak diinginkan sebagai cara untuk memperoleh pengakuan atau dominasi. Dalam penelitian ini *self-efficacy* dapat meningkatkan tingkat kepercayaan diri remaja diaman mereka menggunakan ataupun melontarkan kata-kata *toxic* sebagai upaya untuk menjatuhkan maupun memprovokasi lawan untuk membuyarkan konsentrasi agar memudahkan untuk memenangkan permainan.

Ketiga, menunjukkan bahwa interaksi kompleks antara perilaku individu, lingkungan game online, dan respons dari sesama pemain saling memengaruhi dan memperkuat perilaku *toxic*.

B. Saran

1. Memberikan edukasi kepada remaja di Pulau Barrang Lompo tentang dampak negatif dari perilaku komunikasi *toxic* dalam game. Penyuluhan ini dapat dilakukan baik oleh orang tua, sekolah, maupun komunitas game untuk meningkatkan kesadaran akan pentingnya berkomunikasi dengan cara yang baik dan menghormati.
2. Mendorong remaja di Pulau Barrang Lompo untuk mengembangkan keterampilan emosional seperti empati, pengendalian diri, dan pengelolaan konflik.
3. Menerapkan peraturan yang jelas dan konsisten serta sanksi yang sesuai terhadap perilaku komunikasi *toxic* dalam platform game. Hal ini termasuk sistem pelaporan dan tindakan yang tepat terhadap pelanggaran aturan, sehingga mendorong pemain untuk berkomunikasi dengan cara yang lebih positif dan mengurangi perilaku yang merugikan.
4. Peneliti selanjutnya diharapkan dapat lebih melakukan penelitian mendalam terkait perilaku komunikasi *toxic* dari remaja yang bermain game online.

5. Pemerintah perlu memperkuat edukasi dan regulasi guna mencegah perilaku komunikasi toxic di kalangan remaja yang bermain game online seperti Mobile Legends, serta mendorong pengembangan fitur yang mendukung interaksi yang lebih positif.



DAFTAR PUSTAKA

- Abie, R. W., & Rosmilawati, S. (2023). Perilaku Toxic Dalam Komunikasi Virtual Di Game Online Mobile Legends: Bang Bang Pada Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Di Universitas Muhammadiyah Palangkaraya. *Restorica: Jurnal Ilmiah Ilmu Administrasi Negara Dan Ilmu Komunikasi*, 9(1), 44–48. <https://doi.org/10.33084/restorica.v9i1.4577>
- Amir, M., Wajdi, R., & Syukri. (2020). Perilaku Komunikasi Toxic Friendship (Studi terhadap Mahasiswa Fisip Universitas Muhammadiyah Makassar). *Jurnal Komunikasi Dan Organisasi (J-KO)*, 2(2), 93–111. <https://journal.unismuh.ac.id/index.php/jko/article/view/8074>
- Arif, M., & Aditya, S. (2022). Dampak Perilaku Komunikasi Pemain Game Mobile Legends Pada Mahasiswa Universitas Negeri Padang. *Journal of Intercultural Communication and Society*, 1(01), 31–45. <https://journal.rc-communication.com/index.php/JICS/article/view/30>
- Hasan, A., Rahmat, A., & Napu, Y. (2021). Dampak Game Online Mobile Legends Terhadap Perilaku Sosial Remaja. *Student Journal of Community Education*, 1, 1–13. <https://doi.org/10.37411/sjce.v1i1.830>
- Kendall, P. C. (1984). Cognitive-Behavioural Self-Control Therapy for Children. *Journal of Child Psychology and Psychiatry*, 25(2), 173–179. <https://doi.org/10.1111/j.1469-7610.1984.tb00142.x>
- LESILOLO, H. J. (2019). Penerapan Teori Belajar Sosial Albert Bandura Dalam Proses Belajar Mengajar Di Sekolah. *KENOSIS: Jurnal Kajian Teologi*, 4(2), 186–202. <https://doi.org/10.37196/kenosis.v4i2.67>
- Masturoh, I., & Anggita, N. (2018). *Dampak Game Online Terhadap Perilaku Remaja Dalam Pelaksanaan Ibadah Sholat Lima Waktu di Desa Rangai Kecamatan KAtibung Kabupaten Lampung Selatan*.
- Milyane, T. dll. (2022). *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Penerbit Widina Bhakti Persada Bandun.
- Na, D. E. C., & Hipertensiva, C. (n.d.). *Dampak Bermain Game Online Dalam Perilaku Remaja di Desa Makarti Mulya Kecamatan Mesuji Kabupaten Ogan Komering Ilir*.
- Nugrananda Janttaka. (2020). Analisis Dampak Game Online Mobile Legend Pada Anak Usia Sekolah Dasar Di Desa Junjung Kecamatan Sumbergempol Kabupaten Tulungagung. *Inventa*, 4(2), 132–141. <https://doi.org/10.36456/inventa.4.2.a2683>

- Pratama, G. F. (2016). BAB 2 Tinjauan Pustaka DBD. *Jurnal Unikom*, 14.
- Pratiwi, E. Y. R., Rochmania, D. D., Asmarani, R., & Edi, M. B. (2019). *Positif Negatif Game Online*.
- Putra, F. F., Rozak, A., Perdana, G. V., & Maesharoh, I. (2019). Dampak Game Online Terhadap Perubahan Perilaku Sosial Mahasiswa Telkom University. *Jurnal Politikom Indonesiana*, 4(2), 98–103. <https://doi.org/10.35706/jpi.v4i2.3236>
- Putri, R. C. S., Budiyo, & Kokotiasa, wawan. (2021). Dampak Game Online Mobile Legends terhadap Perilaku Remaja. *Jurnal Penelitian Ilmu Humaniora*, 1(1), 1–7. <https://journal.actual-insight.com/index.php/antropocene/article/view/16>
- Putri, W. S. R., Nurwati, N., & S., M. B. (2016). Pengaruh Media Sosial Terhadap Perilaku Remaja. *Prosiding Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(1). <https://doi.org/10.24198/jppm.v3i1.13625>
- Ramadhani, D. F., & Yamin. (2021). Hubungan Game Online “Free Fire” Dengan Perilaku Komunikasi Pada Siswa Kelas VI. *Jurnal Educatio*, 7(3), 818–824. <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i3.1256>
- Rani, D., Hasibuan, E. J., & Barus, R. K. I. (2020). Dampak Game Online Mobile Legends: Bang Bang terhadap Mahasiswa. *Perspektif*, 7(1), 6–12. <https://doi.org/10.31289/perspektif.v7i1.2520>
- Rika Agustina Amanda. (2016). Pengaruh Game Online Terhadap Perubahan Perilaku Agresif Remaja Di Samarinda. *EJournal Ilmu Komunikasi*, 4(3), 290–304.
- Syahza, A. (2021). Metodologi Penelitian: Metodologi penelitian Skripsi. In *Rake Sarasin* (Vol. 2, Issue 01).
- Widianingrum, V. (2022). *PERILAKU TOXIC REMAJA DALAM BERKOMUNIKASI DI GAME MOBILE LEGENDS*.
- Wisara, M., Angeline, C., Komang, N., Natira, C., & Gea, P. A. (2024). *PERILAKU TOXIC DALAM KOMUNIKASI ONLINE SAAT BERMAIN GAME*. 8(3), 316–321.
- Yanuardianto, E. (2019). Teori Kognitif Sosial Albert Bandura (Studi Kritis Dalam Menjawab Problem Pembelajaran di Mi). *Auladuna : Jurnal Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 1(2), 94–111. <https://doi.org/10.36835/au.v1i2.235>
- Zahn, F., Schäffer, A., & Fröning, H. (2018). Evaluating energy-saving strategies on torus, k-Ary n-Tree, and dragonfly. *Proceedings - 2018 IEEE 4th International Workshop on High-Performance Interconnection Networks in the Exascale and Big-Data Era, HiPINEB 2018, 2018-Janua*, 16–23.

<https://doi.org/10.1109/HiPINEB.2018.00011>



L

A

M

P

I

R

A

N



PEDOMAN WAWANCARA

Judul : Perilaku Komunikasi *Toxic* Remaja Yang Bermain Game
Online Mobile Legends Di Pulau Barrang Lompo
Kecamatan Kepulauan Sangkarrang Kota Makassar

Jenis Objek : Wawancara

Waktu : 21 Mei – 21 Juni 2024

Lokasi : Pulau Barrang Lompo

Pertanyaan

1. Apa ada streamer atau konten kreator game yang Anda sukai? Bagaimana pengaruh komunikasi *toxic* streamer game terhadap cara anda bermain game?
2. Apakah ada saat di mana Anda meniru perilaku *toxic* yang Anda amati dari pemain lain? Apa yang mendorong Anda untuk melakukannya?
3. Apa contoh bahasa *toxic* yang paling sering anda ucapkan dan mengapa Anda melakukan hal tersebut?

4. Seberapa percaya diri Anda dalam kemampuan Anda dalam bermain game saat melakukan komunikasi *toxic*? Apakah dengan berperilaku *toxic* bisa mempengaruhi kemenangan dalam game?
5. Apakah strategi yang Anda gunakan untuk tetap tenang dan mengontrol diri saat merasa frustrasi atau marah saat bermain game online?
6. Bagaimana Anda menggambarkan hubungan antara lingkungan game online, perilaku Anda, dan reaksi dari pemain lain terhadap perilaku *toxic*?
7. Menurut Anda, bagaimana tindakan *toxic* yang Anda atau orang lain lakukan dapat mempengaruhi keseluruhan suasana dan budaya dalam komunitas game yang Anda ikuti?



DOKUMENTASI WAWANCARA DENGAN INFORMAN



Wawancara dengan Muh Takdir



Wawancara dengan Muh.Ilham



Wawancara dengan Lukman



Wawancara dengan Syahrul



Wawancara dengan Iskandar





**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**

LEMBAGA PENELITIAN PENGEMBANGAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT

Jl. Sultan Alauddin No. 259 Telp.866972 Fax (0411)865588 Makassar 90221 e-mail :lp3m@unismuh.ac.id

Nomor : 4296/05/C.4-VIII/V/1445/2024

16 May 2024 M

Lamp : 1 (satu) Rangkap Proposal

08 Dzulqa'dah 1445

Hal : Permohonan Izin Penelitian

Kepada Yth,

Bapak Gubernur Prov. Sul-Sel

Cq. Kepala Dinas Penanaman Modal & PTSP Provinsi Sulawesi Selatan

di -

Makassar

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Berdasarkan surat Dekan Fakultas Sosial dan Politik Universitas Muhammadiyah Makassar, nomor: 0483/FSP/A.6-VIII/V/1445/2024 tanggal 15 Mei 2024, menerangkan bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini :

Nama : **MUH ZAAD**

No. Stambuk : **10565 1103620**

Fakultas : **Fakultas Sosial dan Politik**

Jurusan : **Ilmu Komunikasi**

Pekerjaan : **Mahasiswa**

Bermaksud melaksanakan penelitian/pengumpulan data dalam rangka penulisan Skripsi dengan judul :

"PERILAKU KOMUNIKASI REMAJA YANG BERMAIN GAME ONLINE MOBILE LEGEND DI KELURAHAN BARRANG LOMPO"

Yang akan dilaksanakan dari tanggal 21 Mei 2024 s/d 21 Juni 2024.

Sehubungan dengan maksud di atas, kiranya Mahasiswa tersebut diberikan izin untuk melakukan penelitian sesuai ketentuan yang berlaku.

Demikian, atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan Jazakumullahu khaeran

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Ketua LP3M,

Dr. M. Arief Muhsin, M.Pd.
NBM 1127761



**Universitas
Muhammadiyah
Makassar**
Integrity - Professionalism - Entrepreneurship

**Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Faculty of Social and Political Sciences**

Menara Iqra Lantai 5 - Jalan Sultan Alauddin No. 259 Makassar 90221
Telp: (0411) 866 972 Fax: (0411) 865 588
Official Email : fsip@unismuh.ac.id
Official Web : <https://fsip.unismuh.ac.id>

Nomor : 0483/FSP/A.6-VIII/V/1445 H/2024 M
Lamp. : 1 (satu) Eksemplar
Hal : **Pengantar Penelitian**

Kepada Yth.

Bapak Rektor, Cq. Lembaga Penelitian dan
Pengabdian pada Masyarakat (LP3M) Unismuh
Di –
Makassar

Assalamu Alaikum Wr. Wb.

Sehubungan dengan rencana penelitian mahasiswa untuk melengkapi data dalam rangka Penulisan Skripsi, maka diharapkan kepada Bapak/ibu kiranya dapat memberikan Pengantar Penelitian kepada :

Nama Mahasiswa : Muh. Zaad
St a m b u k : 105651103620
J u r u s a n : Ilmu Komunikasi
Lokasi Penelitian : Kelurahan Barrang Lompo Kecamatan Sangkarrang
Kota Makassar.
Judul Skripsi : *"Perilaku Komunikasi Remaja Yang Bermain Game
Online Mobile Legend di Kelurahan Barrang Lompo"*.

Demikian Pengantar Penelitian ini disampaikan, atas perhatian dan kerjasamanya yang baik, diucapkan banyak terima kasih.

Jazakumullahu Khaeran Katziraa.

Wassalamu Alaikum Wr. Wb.

Makassar, 15 Mei 2024

Ketua Jurusan

Dr. Syukri, S.Sos., M.Si
NBM. 932 568



Kemajuan Untuk Bangsa dan Ummat Manusia
Progress for the Nation and Humankind

Ilmu Administrasi Negara - Ilmu Pemerintahan - Ilmu Komunikasi
Public Administration - Government Studies - Communication Science



PEMERINTAH KOTA MAKASSAR
KECAMATAN KEPULAUAN SANGKARRANG
Sekretariat : Pulau Barrang Lompo Kode Pos 90166 Makassar

Makassar, 18 Mei 2024

Nomor : 070 / 171 / KSKR / VIII / 2024

Perihal : Izin Penelitian

Kepada
Yth. Camat Kepulauan Sangkarrang
Di -
Makassar

Dengan Hormat,

Menindak Lanjuti Surat Dari Dekan Fakultas Sosial dan Politik Universitas Muhammadiyah Makassar, Nomor : 0483/FSP/A.6-VIII/V/1445/2024 Tanggal 15 Mei 2024 tentang izin penelitian, Maka bersama ini disampaikan kepada Bapak/Ibu bahwa :

Nama : **MUH ZAAD**
Nim/ Jurusan : 105651103620/ Ilmu Komunikasi
Pekerjaan : Mahasiswa (S1) / UNISMUH
Alamat : Jl. Sultan Alauddin No.259 Makassar
Judul : **"PERILAKU KOMUNIKASI REMAJA GAME ONLINE MOBILE LEGEND DI KELURAHAN BARRANG LOMPO"**

Bermaksud mengadakan Penelitian pada instansi / Wilayah Bapak/Ibu , dalam rangka **Penyusunan Skripsi** sesuai dengan judul di atas, yang akan di laksanakan mulai tanggal 21 Mei 2024 s/d 21 Juni 2024.

Sehubungan dengan hal tersebut di atas, maka diberi bantuan dan fasilitas seperlunya.

Demikian Di Sampaikan Kepada Bapak/Ibu Untuk Di Maklumi Dan Selanjutnya Yang bersangkutan Melaporkan Hasil Kepada Camat Kepulauan Sangkarrang.

A.n Camat Kepulauan Sangkarrang
Sekretaris Camat



SITI SUBAEDAH
Pangkat : Penata Tk. I
NIP. 19680612 198803 2 012



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
UPT PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN
Alamat kantor: Jl.Sultan Alauddin NO.259 Makassar 90221 Tlp.(0411) 866972,881593, Fax.(0411) 865588

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

SURAT KETERANGAN BEBAS PLAGIAT

UPT Perpustakaan dan Penerbitan Universitas Muhammadiyah Makassar,
Menerangkan bahwa mahasiswa yang tersebut namanya di bawah ini:

Nama : Muh. Zaad

Nim : 105651103620

Program Studi : Ilmu Komunikasi

Dengan nilai:

No	Bab	Nilai	Ambang Batas
1	Bab 1	5 %	10 %
2	Bab 2	13 %	25 %
3	Bab 3	4 %	10 %
4	Bab 4	8 %	10 %
5	Bab 5	2 %	5 %

Dinyatakan telah lulus cek plagiat yang diadakan oleh UPT- Perpustakaan dan Penerbitan Universitas Muhammadiyah Makassar Menggunakan Aplikasi Turnitin.

Demikian surat keterangan ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan seperlunya.

Makassar, 22 Agustus 2024
Mengetahui,

Kepala UPT Perpustakaan dan Penerbitan,


Nurshidatun Himm, M.I.P.
NBM. 964 591

Jl. Sultan Alauddin no 259 makassar 90222
Telepon (0411)866972,881 593,fax (0411)865 588
Website: www.library.unismuh.ac.id
E-mail : perpustakaan@unismuh.ac.id

UHUH. ZAAD 105651103620 Bab I

ORIGINALITY REPORT

5% SIMILARITY INDEX

LULUS

5% INTERNET SOURCES

3% PUBLICATIONS

1% STUDENT PAPERS

turnitin

PRIMARY SOURCES

1	rezabosco.blogspot.com Internet Source	1%
2	imadenuada.blogspot.com Internet Source	1%
3	berandatusgas.blogspot.com Internet Source	1%
4	ejournal.unibabwi.ac.id Internet Source	1%
5	eprints.walisongo.ac.id Internet Source	1%
6	id.scribd.com Internet Source	1%
7	www.ilmurumah.com Internet Source	1%

Exclude quotes Off

Exclude bibliography Off

Exclude matches Off

CS Dipindai dengan CamScanner

UH. ZAAD 105651103620 Bab II

ORIGINALITY REPORT

13%

SIMILARITY INDEX

LULUS

10%

INTERNET SOURCES

3%

PUBLICATIONS

7%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	bagawanabiyasa.wordpress.com Internet Source	2%
2	journal.umpr.ac.id Internet Source	2%
3	repository.ubharajaya.ac.id Internet Source	1%
4	Submitted to Universitas Negeri Surabaya The State University of Surabaya Student Paper	1%
5	Submitted to Universitas Negeri Padang Student Paper	1%
6	Submitted to Universitas Amikom Student Paper	1%
7	Submitted to Program Pascasarjana Universitas Negeri Yogyakarta Student Paper	1%
8	Submitted to UIN Walisongo Student Paper	1%
9	ejournal.inaifas.ac.id	

	Internet Source	1%
10	Submitted to IAIN Bengkulu Student Paper	<1%
11	Putu Yuni Retmayanti, I Made Gede Anadhi, Ida Bagus Komang Sindu Putra. "Pengaruh Game Mobile terhadap Kepribadian Sosial Anak Usia Dini pada Taman Kanak Kanak", Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 2023 Publication	<1%
12	Submitted to Universitas Negeri Makassar Student Paper	<1%
13	ejournal.unuja.ac.id Internet Source	<1%
14	kafaah.org Internet Source	<1%
15	e-journal.uajy.ac.id Internet Source	<1%
16	Regina Wynalda Abie, Srie Rosmilawati. "PERILAKU TOXIC DALAM KOMUNIKASI VIRTUAL DI GAME ONLINE MOBILE LEGENDS: BANG BANG PADA MAHASISWA FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK DI UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PALANGKARAYA", Restorica: Jurnal Ilmiah Ilmu	<1%

Administrasi Negara dan Ilmu Komunikasi,
2023
Publication

17	Submitted to UIN Raden Intan Lampung Student Paper	<1 %
18	ar.scribd.com Internet Source	<1 %
19	bolajudisbobet.net Internet Source	<1 %
20	wzcmumbai.com Internet Source	<1 %
21	eprints.upnjatim.ac.id Internet Source	<1 %
22	www.msn.com Internet Source	<1 %

Exclude quotes

Off

Exclude matches

Off

Exclude bibliography

Off

UJ. ZAAD 105651103620 Bab III

ORIGINALITY REPORT

4 LULUS

SIMILARITY INDEX

4%	0%	0%
INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	repository.radenintan.ac.id Internet Source	1%
2	repositori.uin-alauddin.ac.id Internet Source	1%
3	repository.uinbanten.ac.id Internet Source	1%

Exclude quotes Off Exclude matches Off
Exclude bibliography Off



UH. ZAAD 105651103620 Bab IV

ORIGINALITY REPORT

8%

SIMILARITY INDEX

PRIMARY SOURCES

1

digilibadmin.unismuh.ac.id
Internet Source

6%

2

repository.unhas.ac.id
Internet Source

1%

3

www1.bappenas.go.id
Internet Source

<1%

4

123dok.com
Internet Source

<1%

5

el-ghazi.blogspot.com
Internet Source

<1%

6

media.neliti.com
Internet Source

<1%

7

portal.luwutimurkab.go.id
Internet Source

<1%

8

www.reportaserepublik.com
Internet Source

<1%

MUH. ZAAD 105651103620 Bab V

ORIGINALITY REPORT

2%

SIMILARITY INDEX



2%

INTERNET SOURCES

0%

PUBLICATIONS

0%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1

repository.radenintan.ac.id
Internet Source

2%

Exclude quotes Off
Exclude bibliography Off

Exclude matches < 2



RIWAYAT HIDUP PENULIS



MUH. ZAAD, lahir pada tanggal 24 Desember 2001 di Makassar, Provinsi Sulawesi Selatan. Penulis merupakan anak tunggal dari pasangan Baharuddin dan Rahmatia SE

Penulis pertama kali mulai mengecap pendidikan formal di Sekolah Dasar (SD) di SD Inpres Barrang Lompo pada tahun 2008. Kemudian melanjutkan pendidikan ke Sekolah Menengah Pertama (SMP) di SMPN 28 MAKASSAR pada tahun 2013. Setelah tamat dari SMP, penulis melanjutkan pendidikan ke Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) di SMK Handayani Sungguminasa pada tahun 2017 dan tamat pada tahun 2020. Di tahun yang sama, penulis lanjut pendidikan di Universitas Muhammadiyah Makassar sebagai mahasiswa Ilmu Komunikasi.

Berkat petunjuk dan pertolongan Allah SWT, doa dan usaha disertai dukungan dari keluarga, penulis dapat menyelesaikan tugas akhir skripsi yang berjudul “Perilaku Komunikasi *Toxic* Remaja yang Bermain Game Online *Mobile Legends* di Kelurahan Barrang lompo Kecamatan Kepulauan Sangkarrang Kota Makassar”. Penulis menyelesaikan kuliah Strata satu (S1) pada tahun 2024.