

DAMPAK BERMAIN GAME ONLINE MOBILE LEGENDS TERHADAP PERILAKU TOXIC REMAJA

Rio Aditya Saputra¹, Hadi Pranoto², Mudaim³

Jurusan Ilmu Pendidikan Bimbingan dan Konseling, Universitas Muhammadiyah Metro

E-mail: riosaputara556@gmail.com¹, hadipranoto21@gmail.com², mudaim79@gmail.com³

Abstrak

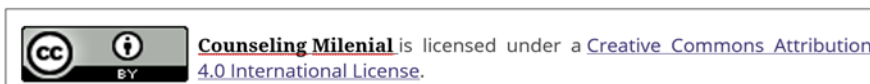
Tujuan penelitian ini untuk mengetahui dampak bermain *game online mobile legends* terhadap perilaku *toxic* remaja di Desa Sukaraja Nuban Kecamatan Batanghari Nuban Kabupaten Lampung Timur. Metode penelitian yang dipakai adalah kualitatif deskriptif. Peneliti turun tangan langsung dalam mengumpulkan dan menganalisis hasil yang diperoleh. Instrumen penelitian yang dipakai yaitu observasi dan wawancara. Wawancara yang dipakai yaitu wawancara tidak terstruktur. Hasil penelitian di peroleh bahwa perilaku *toxic* dibagi menjadi dua yaitu perilaku *toxic gameplay* dan komunikasi kasar kepada pemain lain. Semua remaja yang diwawancara melakukan perilaku *toxic* ketika bermain *game online mobile legends*.

Kata Kunci: *Game Online Mobile Legends*; Perilaku *Toxic*

Abstract

The purpose of this study was to determine the impact of playing mobile legends online games on the toxic behavior of adolescents in Sukaraja Nuban Village, Batanghari Nuban District, East Lampung Regency. The research method used is descriptive qualitative. Researchers intervene directly in collecting and analyzing the results obtained. The research instruments used are observation and interviews. The interview used was an unstructured interview. The results of the study found that toxic behavior is divided into two, namely toxic gameplay behavior and abusive communication to other players. All teenagers interviewed performed toxic behavior when playing mobile legends online games.

Keywords: *mobile legends online game*; *toxic behavior*



PENDAHULUAN

Ketika sudah remaja banyak sekali remaja yang bersikap kurang sopan kepada orang lain yang penyebabnya adalah akibat pergaulan mereka dan juga mencontoh orang lain yang bersikap tidak sopan. Ditambah lagi saat ini perkembangan teknologi elektronik yang mulai maju hampir semua remaja memiliki handphone untuk berkomunikasi dengan siapa pun dan kapan pun dan juga handphone digunakan buat bermain *game online*. *Game online* sangat populer dipakai oleh anak kecil, muda atau bahkan orang tua adalah *game online mobile legends*. Menurut Rani (2018:1) menyatakan bahwa: “*Game Mobile Legends* adalah salah satu contoh perkembangan teknologi elektronik yang semakin pesat di era globalisasi saat ini. Saat telepon seluler hanya digunakan untuk berkomunikasi, sekarang juga dapat digunakan untuk melakukan banyak hal, termasuk bermain *game online* atau *offline*”.

Saat ini, *game online Mobile Legends* sangat diminati oleh semua orang, mulai dari anak-anak hingga orang dewasa. *Mobile legends* termasuk dalam *game online* yang bersifat strategi dan biasanya dimainkan oleh 10 orang dalam satu permainan. 10 orang dibagi menjadi 5 tim, masing-



masing dengan 5 orang. Menurut Yogatama,dkk (2019:2559) menyatakan bahwa : “Moonton merilis *game online Mobile Legends* pada 11 Juli 2016. Perusahaan Moonton berasal dari kota China. *Game online Mobile Legends* adalah *game MOBA (Massively Online Battle Arena)* untuk ponsel berbasis Android dan iOS”. Sedangkan menurut Handayani (2018) menyatakan bahwa : “Di *Mobile Legends* biasanya memiliki banyak *hero* atau jagoan. Dalam permainan, setiap tim hanya dapat membawa satu *hero* ke satu ronde pertandingan. Setelah ronde tersebut berakhir, tim tersebut dapat memilih *hero* lainnya untuk *game* berikutnya”. Jadi dapat disimpulkan bahwa *game online Mobile Legends* dirilis pada 11 Juli 2016 oleh Moonton, perusahaan dari China. Didalam permainan memiliki berbagai macam jenis *hero* yang ingin dimainkan dan setiap pemain hanya boleh memakai 1 *hero* dalam 1 pertandingan.

Ketika bermain *game online mobile legends* kita sebagai pemain diberi begitu banyak pilihan karakter yang bisa di gunakan di dalam *game online mobile legends* sehingga para pemain tidak gampang bosan ketika bermain *game online mobile legends*. Menurut Pratnyawan (2023) menyatakan bahwa : “*Mobile Legends* telah memiliki banyak karakter *hero* yang menarik sejak dirilis. Moonton terus mengembangkan berbagai karakter *hero* dengan berbagai peran untuk *Mobile Legends* seiring dengan popularitas *game* tersebut. Sampai saat ini, ada 120 *hero* dalam *game online Mobile Legends*. Banyak peran bermain yang tersedia dalam *game* ini: *Marksman, Assassin, Tank, Mage*, dan lain-lain dengan keistimewaannya sendiri”. Menurut Ziaggi (2023) mengatakan bahwa : “1). *Marksman* adalah *hero* dengan damage tinggi dan kecepatan menyerang yang baik. Namun, pada awal *game*, Anda harus berhati-hati karena memiliki HP maksimum yang rendah dan rentan untuk diincar oleh *hero* musuh. 2). *Tank* adalah pahlawan yang dapat mempengaruhi dan menahan kerusakan. 3). *Mage* adalah karakter yang memiliki kemampuan magis yang kuat, HP dan armor kecil. 4). *Fighter* adalah *hero* yang mengimbangi ofensif dan defensif. 5). Pembunuh adalah *hero* yang memiliki mobilitas tinggi dan mampu membunuh musuh melalui peran pembunuh. 6). *Support* Jika Anda memerlukan dukungan untuk melindungi teman satu tim Anda dalam situasi apa pun”. Dapat disimpulkan bahwa jumlah *hero* ada 120 karakter dan juga masing-masing karakter mempunyai role masing-masing dan setiap role memiliki tugas yang berbeda-beda. Role didalam *mobile legends* ada 6 yaitu *marksman, assassin, tank, mage, fighter dan support*.

Gamer biasanya mengartikan perilaku *toxic* sebagai perilaku yang sengaja mengganggu kenyamanan pemain lain, meskipun jenis-jenis perilaku *toxic* dalam permainan *online* biasanya mencakup memaki-maki pemain lain, bertindak bodoh dan curang, dan sebagainya. Tidak ada definisi pasti untuk perilaku *toxic*. Menurut Adriyana (2021) menyatakan bahwa : “Di dunia *game online*, terutama di *game online* yang bersaing seperti *Mobile Legends* atau ML, perilaku *toxic* sudah lama ada. Pemain yang memainkan *game Mobile Legends* sering melihat atau bahkan sering



melihat perilaku seperti ini. Seorang pemain yang *toxic* dapat menunjukkan perasaan marah, berbicara kasar, menyalahkan orang lain, dan menganggap dirinya benar”. Dapat disimpulkan dari pendapat diatas bahwa perilaku *toxic* telah lama ada di dalam *game online* dan merupakan jenis perilaku yang negatif dan anti-norma. Perilaku yang dimaksud termasuk perilaku tidak sopan, perilaku emosi yang sering, percakapan kasar, ujaran kebencian, dan keterbukaan diri yang berlebihan.

Perilaku *toxic* tidak hanya sekedar berkata kasar dan menghina orang lain tetapi perilaku *toxic* memiliki beberapa jenis perilaku negatif lainnya yang sering dilakukan oleh orang-orang yang melakukan perbuatan *toxic* ketika bermain *game online*. Menurut Abie dan Rosmilawati (2023:45-46) menyatakan bahwa : ”Perilaku *toxic* yang terjadi selama bermain *game online* dapat dibagi menjadi dua kategori. Yang pertama adalah perilaku yang mengganggu dan melanggar norma sosial yang ada di dalam *game* atau perilaku *toxic gameplay*, seperti *trolling* (bermain tidak serius atau menjahili teman satu tim); *taunting* (melakukan gerakan yang menghina musuh); dan *cheating* (bermain curang). Yang kedua adalah perilaku yang melibatkan komunikasi kasar yang ditujukan kepada pemain lain, seperti memaki-maki; pelecehan secara verbal atau non-verbal; dan menyalahkan pemain lain”. Dapat disimpulkan bahwa jenis perilaku berbahaya terdiri dari dua hal: perilaku berbahaya dalam *gameplay* yang mengganggu dan melanggar norma game dan perilaku berkomunikasi kasar. Perilaku *toxic* dalam *gameplay* termasuk membuat pemain lain kesal dengan sengaja, melakukan gerakan menghina orang lain, bermain curang, dan mengganggu pemain lain secara berulang-ulang.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif karena sangat sesuai dipakai untuk judul penelitian diatas. Menurut Rusandi dan Rusli (2021:2) menyatakan bahwa : “Penelitian kualitatif deskriptif merupakan jenis penelitian kualitatif. Jenis penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif untuk meneliti peristiwa dan fenomena dalam kehidupan orang dengan meminta mereka atau sekelompok orang untuk menceritakan pengalaman mereka sendiri. Peneliti kemudian menceritakan kembali informasi ini dalam kronologi deskriptif”. Sedangkan menurut Nazir (dalam Utami, dkk, 2021: 2238) menyatakan bahwa : “Penelitian kualitatif deskriptif merupakan penelitian deskriptif meneliti keadaan kelompok orang, objek, keadaan, sistem pemikiran, dan peristiwa saat ini dengan tujuan membuat deskripsi sistematis, faktual, dan akurat tentang fakta yang diteliti”. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa salah satu jenis penelitian kualitatif adalah penelitian kualitatif deskriptif. Jenis penelitian ini menyelidiki kejadian, fenomena kehidupan, status kelompok manusia, objek, kondisi, dan peristiwa dengan tujuan untuk memberikan deskripsi sistematis, akurat, dan akurat tentang apa yang dipelajari.



Data dikumpulkan secara langsung secara lisan maupun tulis oleh peneliti. Sumber data utama penelitian ini berasal dari kata-kata, frasa, kalimat, dan percakapan yang dikumpulkan dari remaja yang berperilaku buruk saat bermain *game Mobile Legends*. Jumlah remaja yang bermain game tersebut bervariasi, tetapi peneliti akhirnya memilih tiga dari mereka yang memenuhi kriteria untuk mendapatkan data penelitian ini.

Sebelum melakukan penelitian biasanya peneliti melakukan observasi ketempat atau lokasi tempat yang ingin diteliti. Metode peneliti mengumpulkan informasi tentang subjek penelitian melalui observasi. Setelah melakukan observasi peneliti lakukan wawancara kepada remaja yang berperilaku *toxic* ketika bermain *game online mobile legends*. Menurut Lexy (dalam Khamaria, 2021: 87) menyatakan bahwa : “Wawancara adalah percakapan yang dilakukan dengan tujuan tertentu yang dilakukan oleh dua orang: pewawancara yang mengajukan pertanyaan dan narasumber yang menjawab pertanyaan tersebut”. Peneliti menggunakan jenis wawancara yang tidak terstruktur dalam penelitian ini. Selain itu, proses wawancara yang tidak terorganisir akan memungkinkan komunikasi yang jelas dan lebih fleksibel untuk mengumpulkan informasi dari informan. Peneliti menggunakan metode wawancara tidak terstruktur karena proses wawancara yang lebih efektif dan mendalam untuk mengumpulkan informasi tentang perilaku berbahaya.

Untuk membantu memecahkan masalah penelitian, data yang diperoleh penulis dari observasi, wawancara, dan dokumentasi harus diolah, dibahas, dan dianalisis. Menurut Sugiyono (2020 : 132) menyatakan bahwa : “Analisis data adalah proses mencari dan membuat secara logis data yang dikumpulkan dari penggalan; setelah itu, data disusun ke dalam beberapa kategori, dibagi menjadi unit-unit, disintesis, disusun ke dalam pola, dan diputuskan mana yang penting untuk dipelajari. Semua ini dilakukan untuk membuat kesimpulan yang membuatnya mudah dipahami oleh individu dan orang lain”. Dapat disimpulkan bahwa analisis data adalah proses mencari dan membuat secara logis data yang didapat dari mencari data dan data kualitatif. Proses ini dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus sampai data menjadi jenuh, dan proses ini mencakup penarikan kesimpulan dan verifikasi data.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Hasil dari analisis data remaja yang berperilaku *toxic* ketika bermain *game online mobile legends* di Desa Sukaraja Nuban Kecamatan Batanghari Nuban Kabupaten Lampung Timur, yaitu :

1. Perilaku *Toxic Gameplay*

- a. Semua remaja melakukan tindakan membuat kesal pemain lain dengan sengaja seperti bermain tidak serius. Penyebabnya salah satunya mendapatkan kekalahan beruntun dipertandingan sebelumnya. Konsekuensi yang didapatkan yaitu dimaki-maki



- menggunakan kata-kata kasar dari pemain lain yang menjadi korban. Walaupun mendapatkan perlakuan yang buruk dari pemain lain tetapi mereka merasa senang karena berhasil membuat kesal pemain tersebut.
- b. Semua remaja melakukan gerakan menghina orang lain dengan cara *recall-recall* dan memberikan stiker mengejek. Konsekuensi yang didapatkan yaitu menjadi target incaran dan dimaki-maki menggunakan kata-kata kasar.
 - c. Satu dari tiga remaja melakukan tindakan bermain curang menggunakan cheat map yang dapat mengetahui musuh keberadaan musuh. *Cheat* tersebut diperoleh dari *youtube*. Remaja tersebut bermain curang dengan alasan merasa tidak terima karena sering dicurangi selama bermain. Sedangkan dua remaja lainnya tidak pernah bermain curang. Karena merasa tidak perlu berbuat curang untuk mendapatkan kemenangan dan karena takut terkena sanksi *banned* akun.
 - d. Tidak ada satupun remaja yang pernah menipu pemain lain dikarenakan takut dosa dan takut ditangkap oleh pihak berwajib karena kasus penipuan.
 - e. Semua remaja mengganggu pemain lain berulang-ulang dengan cara hanya mengincar satu pemain dari awal sampai akhir pertandingan. Dan semua remaja tersebut merasa senang ketika melakukan hal tersebut.
2. Komunikasi Kasar Terhadap Pemain lain
- a. Semua remaja melakukan perbuatan memaki-maki pemain lain dengan menggunakan kata-kata kasar seperti goblok, tolol, anjing, dan babi. Yang disebabkan karena pemain lain tersebut ketika bermain tidak serius.
 - b. Semua remaja tersebut melakukan pelecehan verbal seperti memaki-maki pemain lain menggunakan kata-kasar kasar. Akan tetapi ketiga remaja tersebut juga pernah mendapat perlakuan yang sama dari pemain lain yaitu mendapatkan pelecehan verbal berupa dimaki-maki menggunakan kata-kata kasar. Dan sedangkan untuk pelecehan non verbal tidak bisa dilakukan dikarenakan *game online*.
 - c. Semua remaja menyalahkan orang lain karena pemain lain tersebut bermain buruk tidak serius saat pertandingan. Respon pemain lain yang disalahkan berbeda-beda ada hanya diam tidak merespon dan ada pemain lain yang tidak terima karena disalahkan atas kesalahan yang diakibatkan dari perbuatannya dan justru berbalik menyalahkan.



Gambar 1. Wawancara Dengan Narasumber 1



Gambar 2. Wawancara Dengan Narasumber 2



Gambar 3. Wawancara Dengan Narasumber 3

B. Pembahasan Hasil Penelitian

Pembahasan hasil penelitian ini adalah perilaku *toxic* dibagi menjadi dua kategori: perilaku *toxic gameplay* dan percakapan kasar dengan pemain lain.

1. Perilaku *Toxic Gameplay*

Pada saat bermain *game online mobile legends* para pemain bisa dengan bebas bertindak sesuka hati baik itu mengikuti peraturan-peraturan yang terdapat didalam *game online mobile legends* atau bertindak yang melanggar peraturan didalam *game online mobile legends*. Karena kebebasan tersebut banyak pemain yang bermain *game online mobile legends* justru bertindak



negatif anti norma seperti membuat kesal pemain lain dengan sengaja, melakukan gerakan menghina orang lain, bermain curang, menipu pemain lain, dan mengganggu pemain lain berulang-ulang.

Berikut mengenai temuan terkait perilaku *toxic* akibat bermain *game online mobile legends* pada remaja di Desa Sukaraja Nuban Kecamatan Batanghari Nuban Kabupaten Lampung Timur.

a. Membuat Kesal Pemain Lain Dengan Sengaja

Semua remaja tersebut melakukan perbuatan membuat kesal pemain lain dengan sengaja disebabkan oleh kekalahan yang beruntun di pertandingan sebelumnya yang diakibatkan mendapatkan teman satu tim yang bermain tidak serius dan kemudian melampiaskan dipertandingan berikutnya dengan bermain tidak serius tidak mengikuti strategi dan dengan menggunakan *hero-hero* yang memiliki kemampuan kurang bagus.

Didalam *game online mobile legends* terdapat banyak *hero* yang dapat dipakai didalam pertandingan akan tetapi tidak semua *hero* memiliki kemampuan yang bagus dan ada *hero* yang memiliki kemampuan kurang bagus. *Hero* yang memiliki kemampuan bagus disebut dengan *hero meta* atau singkatan dari *Most Effective Tactics Available*. Menurut Batistuta (2023), menyatakan bahwa : “*Hero meta*, dalam hal konteks *Mobile Legends*, berarti *hero* yang dapat digunakan sangat efektif untuk memenangkan permainan. Dengan kata lain, *hero* yang bisa membuat pemain *auto win* atau memiliki kesempatan lebih besar untuk memenangkan pertandingan”.

Baik musuh ataupun teman satu tim bisa menjadi korban yang dibuat kesal oleh karena itu semua remaja tersebut mendapatkan konsekuensi perlakuan buruk baik dari musuh ataupun tim sendiri. Perlakuan buruk yang didapatkan dari membuat kesal pemain lain dengan sengaja adalah dimaki-maki menggunakan kata-kata kasar bahkan ada yang sampai melakukan rasis. Walaupun mendapatkan perlakuan yang buruk dari pemain lain tetapi mereka merasa senang karena berhasil membuat kesal pemain tersebut.

b. Melakukan Gerakan Menghina Orang Lain

Di dalam setiap *game* baik itu *game offline* atau *game online* di dalam *game* tersebut terdapat fitur-fitur yang dapat digunakan agar setiap pemain merasa nyaman ketika sedang bermain *game*. Salah satu fitur yang terdapat di dalam *game online mobile legends* yaitu *recall* dan terdapat stiker-stiker yang dapat dipakai selama pertandingan. Menurut Tekno (2022), menyatakan bahwa : “*Recall* merupakan fitur yang fungsinya untuk kembali ke *base* awal saat permainan berlangsung. Biasanya, pemain akan menggunakan istilah ini saat darah *hero* yang mereka gunakan akan habis”.

Gerakan menghina yang dilakukan oleh pemain *game online mobile legends* biasanya disebut *taunting*. *Taunting* yang dipakai semua remaja tersebut untuk menghina pemain lain adalah *recall-recall* di depan musuh dan memberikan stiker-stiker pada saat pemain lain mati dengan maksud tujuan untuk menghina pemain tersebut. Ketika melakukan gerakan-gerakan yang



menghina pemain lain pasti akan mendapatkan konsekuensi. Konsekuensi yang didapatkan yaitu menjadi target incaran ketika di dalam *game online mobile legends*, dimaki-maki menggunakan kata-kata kasar dan bahkan ada pemain lain yang mengajak untuk berduel satu lawan satu setelah pertandingan selesai.

c. Bermain Curang

Setiap pemain memiliki hak untuk bermain curang atau bermain jujur ketika bermain *game online mobile legends*. Ada pemain yang bermain jujur tidak curang tetapi ada pemain yang bermain curang hanya demi mendapatkan kemenangan dengan cara mudah. Bermain curang di dalam dunia *game* biasanya disebut dengan ngecheat. *Cheat* didalam *game online mobile legends* salah satunya adalah *cheat map* atau map hack. Menurut Yos (2022), menyatakan bahwa : “Salah satu *cheat* yang paling banyak dipakai oleh pemain curang di *Land of Dawn* adalah *map hack Mobile Legend (ML)*. *Cheat* ini memungkinkan pengguna untuk melihat keberadaan lawannya.

Dan salah satu dari tiga remaja tersebut pernah bermain curang menggunakan *cheat map* untuk memenangkan pertandingan. Jika ingin menggunakan *Cheat* tersebut dapat diperoleh dari video yang terdapat didalam *youtube*. Didalam video *youtube* diberi tahu bagaimana cara untuk menggunakan *cheat* didalam *game online mobile legends* dari awal sampai berhasil menggunakan *cheat* tersebut.

Semua remaja tersebut memiliki alasannya sendiri mengapa mereka bermain jujur mengikuti peraturan yang terdapat di dalam *game online mobile legends* ataupun bermain curang melanggar peraturan yang terdapat didalam *game online mobile legends*. Dua remaja yang tidak bermain curang memiliki alasan karena mereka merasa tidak perlu berbuat curang untuk mendapatkan kemenangan dan karena takut terkena sanksi dari pihak *game online mobile legends* yaitu *banned akun* atau akun diblokir sehingga tidak dapat digunakan lagi. Sedangkan satu remaja yang bermain curang melakukan perbuatan tersebut dengan alasan merasa tidak terima karena sering dicurangi selama bermain *game online mobile legends* dan akhirnya ikut bermain curang menggunakan *cheat*.

d. Menipu Pemain Lain

Tindak kejahatan seperti menipu orang lain sering dijumpai di kehidupan sehari-hari bahkan di dunia *game online* sekalipun. Namun banyak remaja yang bermain *game online mobile legends* tidak berani melakukan tindak kejahatan yaitu menipu pemain lain dikarenakan takut ditangkap oleh pihak berwajib seperti polisi dengan kasus penipuan.

e. Mengganggu Pemain Lain Berulang-Ulang

Akibat didalam *game online mobile legends* diberikan kebebasan untuk melakukan apapun hal tersebut membuat semua remaja tersebut ketika bermain *game online mobile legends* justru mengganggu pemain lain berulang-ulang. Perasaan yang dirasakan semua remaja tersebut saat



mengganggu pemain lain adalah merasa senang. Menurut Situmorang (2018:3), menyatakan bahwa : “Senang adalah ketika seseorang merasakan baik, penuh kegembiraan, dan bahagia terhadap keadaan tersebut. Senang adalah ketika seseorang merasakan nyaman dan senang, memiliki kepuasan tersendiri, dan dapat santai di lingkungannya”.

Mengganggu pemain lain yang dilakukan semua remaja tersebut yaitu dengan cara memberikan stiker secara terus menerus dan mengincar satu pemain dari awal pertandingan sampai akhir pertandingan sehingga pemain tersebut mengalami mati yang banyak dan akibatnya pemain tersebut mendapatkan statistik yang buruk ketika selesai pertandingan.

2. Komunikasi Kasar Terhadap Pemain Lain

Berkomunikasi dengan orang lain saat ini bisa dilakukan kapan pun dan dimanapun. Hal tersebut diakibatkan oleh berkembangnya teknologi dimana saat ini bisa berkomunikasi dengan orang lain yang lokasinya jauh tanpa harus bertemu terlebih dahulu.

Terlebih lagi hampir di semua *game online* bisa berkomunikasi antar sesama pemain *game online*. Termasuk di dalam *game online mobile legends* sesama pemain bisa saling berkomunikasi didalam *game online mobile legends*. Akan tetapi antar pemain *game online mobile legends* sering berkomunikasi dengan cara yang tidak baik seperti memaki-maki pemain lain, melakukan pelecehan verbal, dan menyalahkan pemain lain.

Berikut mengenai temuan terkait perilaku *toxic* akibat bermain *game online mobile legends* pada remaja di Desa Sukaraja Nuban Kecamatan Batanghari Nuban Kabupaten Lampung Timur.

a. Memaki-Maki Pemain Lain

Perbuatan memaki-maki pemain lain didalam *game online mobile legends* sering dilakukan oleh pemain-pemain yang bermain *game online mobile legends* termasuk semua remaja tersebut melakukan perbuatan memaki-maki pemain lain. Memaki-maki pemain lain yang dilakukan semua remaja tersebut adalah dengan menggunakan kata-kata kasar seperti goblok, tolol, anjing, dan babi. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (dalam Ranus, 2018:118), menyatakan bahwa : “Maki adalah kata keji yang diucapkan karena marah atau jengkel, sedangkan maki adalah kata keji yang diucapkan. Kata makian sama dengan "perkataan yang keji-keji atau kotor yang diucapkan karena marah, jengkel atau kecewa”.

Semua remaja tersebut memaki-maki pemain lain menggunakan kata-kata kasar memiliki penyebab mengapa sampai melakukan hal tersebut. Penyebabnya semua remaja tersebut sampai memaki-maki pemain lain yaitu pemain lain tersebut ketika didalam pertandingan tidak bermain dengan serius dan hanya bercanda yang menyebabkan ketika pertandingan mengalami kekalahan.

b. Pelecehan Verbal atau Non Verbal

Pelecehan verbal atau non verbal sering dijumpai dimanapun tidak hanya di kehidupan sehari-hari pelecehan verbal atau non verbal juga bisa dilakukan di internet. Salah satunya adalah di



dalam *game online mobile legends* para pemain bisa melakukan pelecehan verbal atau non verbal kepada pemain lain.

Pelecehan verbal yang dilakukan oleh semua remaja tersebut yaitu memaki-maki pemain lain menggunakan kata-kasar kasar. Akan tetapi semua remaja tersebut juga pernah mendapat perlakuan yang sama dari pemain lain yaitu mendapatkan pelecehan verbal berupa dimaki-maki menggunakan kata-kata kasar. Dan sedangkan untuk pelecehan non verbal tidak bisa dilakukan yang dikarenakan *game online mobile legends* merupakan *game* yang dimainkan secara *online*.

c. Menyalahkan Orang Lain

Terkait perbuatan menyalahkan orang lain semua remaja tersebut sering melakukan hal tersebut yang disebabkan oleh pemain lain tersebut bermain buruk tidak serius tidak mengikuti strategi tim yang mengakibatkan saat pertandingan mengalami kekalahan. Karena jika kalah maka ranking peringkat didalam *game online mobile legends* akan berkurang. Banyak respon yang muncul dari pemain lain yang disalahkan ketika bermain *game online mobile legends*.

Pemain lain yang disalahkan tersebut memiliki respon yang bermacam-macam ketika disalahkan ada pemain lain yang hanya diam tidak merespon dan ada pemain lain yang tidak terima karena disalahkan atas kesalahan yang diakibatkan dari perbuatannya dan justru berbalik menyalahkan menggunakan kata-kata kasar.

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Perilaku *toxic* ketika bermain *game online mobile legends* yang dilakukan remaja di Desa Sukaraja Nuban Kecamatan Batanghari Nuban Kabupaten Lampung Timur dibagi menjadi dua, yaitu perilaku *toxic gameplay* dan komunikasi kasar terhadap pemain lain. Perilaku *toxic gameplay* yang dimaksud adalah aktivitas negatif anti norma yang dilakukan pemain ketika bermain *game online mobile legends*. Aktifitas negatif anti norma yang dilakukan remaja di Desa Sukaraja Nuban Kecamatan Batanghari Nuban Kabupaten Lampung Timur seperti membuat kesal pemain lain dengan sengaja, melakukan gerakan menghina orang lain, bermain curang, dan mengganggu pemain lain berulang-ulang. Sedangkan perilaku *toxic* komunikasi kasar terhadap pemain lain yang dimaksud yaitu komunikasi yang dilakukan oleh antar pemain *game online mobile legends* ketika sedang bermain akan tetapi komunikasi yang terjadi antar pemain *game online mobile legends* merupakan komunikasi dengan cara yang tidak baik seperti yang dilakukan remaja di Desa Sukaraja Nuban Kecamatan Batanghari Nuban Kabupaten Lampung Timur yaitu memaki-maki pemain lain, melakukan pelecehan verbal, dan menyalahkan pemain lain.

B. Saran



Penulis memberikan saran yang dapat membantu remaja menghindari perilaku buruk saat bermain *game online Mobile Legends*. Berikut adalah beberapa saran yang dapat digunakan :

1. Disarankan kepada remaja yang bermain *game online mobile legends* agar ketika sedang bermain *game online mobile legends* jangan terlalu dianggap serius ketika bermain. Karena *game online mobile legends* hanya merupakan game yang dimainkan untuk menghilangkan stress dan mencari kesenangan.
2. Pada saat bermain *game online mobile legends* harus bisa mengontrol emosi diri jangan sampai terbawa suasana yang ada didalam *game online mobile legends* terutama ketika sedang kalah atau perbuatan dari pemain lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Abie dan Rosmilawati. (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. *Jurnal Ilmiah Ilmu Administrasi Negara dan Ilmu Komunikasi*. 9(1). h. 44-48.
- Adriyana, I. (2021). Perilaku *Toxic Player Game Online*. *Skripsi tidak diterbitkan*. Bandung : Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Pasundan.
- Batistuta, K. (2023). *Perbedaan Hero Meta dengan Hero Signature di Mobile Legends, Jangan Tertukar!*. <https://bogor.pikiran-rakyat.com/game/pr-086756861/perbedaan-hero-meta-dengan-hero-signature-di-mobile-legends-jangan-tertukar>. Diakses tanggal 19 September 2023.
- Handayani. (2018). Analisa Aktivitas Fandom *Mobile legends* Indonesia Dalam Membangun Struktur Komoditas Baru (Studi Tentang Media Baru). Universitas Gaja Mada, Yogyakarta.
- Kamaria, M. (2021). Implementasi Kebijakan Penataan dan Mutasi Guru Pegawai Negeri Sipil di Lingkungan Dinas Pendidikan Kabupaten Halmahera Utara. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 7(3), h. 82-96.
- Pratnyawan, A. (2023). *Hero Mobile Legends* Ada Berapa? Daftar Terbaru 2023. <https://www.hitekno.com/games/2023/04/12/105539/hero-mobile-legends-ada-berapa-daftar-terbaru-2023#:~:text=Sampai%20saat%20ini%20sudah%20ada,lain%20lain%20dengan%20keistimewaannya%20sendiri>. Diakses tanggal 19 September 2023.
- Rani, D. (2018). Dampak *Game Online Mobile Legends:Bang Bang* Terhadap Mahasiswa Di Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Universitas Medan Area .*Skripsi*. Universitas Medan Area, Medan, h. 1.
- Ranus, M.J.G.W. (2018). Makian Dalam Bahasa Manggarai Dialek Colol Manggarai Timur. *Jurnal Ilmiah Kebudayaan SINTESIS*. 12(2). h. 118-128.



Rusandi dan Rusli. (2021). Merancang Penelitian Kualitatif Dasar/Deskriptif dan Studi Kasus. h. 1-13.

Situmorang, M.K. (2018). Pengaruh Kesenangan (Pleasure), Kegairahan (Arousal) Dan Dominasi (Dominance) Terhadap Pembelian Tidak Terencana (Study Kasus Pada Konsumen Carrefour Citra Garden Medan). h. 1-9.

Sugiyono, (2020). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta. h. 132.

Tekno, H.T. (2022). Recall ML Artinya Apa? Ini Penjelasan. <https://kumparan.com/how-to-tekno/recall-ml-artinya-apa-ini-penjelasan-nya-1ye6oQTSdkp#:~:text=Mengutip%20beberapa%20sumber%2C%20recall%20merupakan,yang%20mereka%20gunakan%20akan%20habis>. Diakses tanggal 19 September 2023.

Utami, dkk. (2021). Iklim Organisasi Kelurahan Dalam Perspektif Ekologi. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(12), h. 2735-2742.

Yogatama, dkk. (2019). Analisis Faktor-Faktor Yang Memengaruhi Minat Pemain Dalam Permainan MOBA (Studi Kasus: *Mobile Legends: Bang-Bang!*), *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*. 3(3). h. 2558-2566.

Yos. (2022). Aplikasi *Map Hack Mobile Legend* yang Wajib Diwaspadai Para Pemain. <https://berita.yodu.id/aplikasi-map-hack-mobile-legend/>. Diakses tanggal 19 September 2023.

Ziaggi. (2023). Daftar Nama *Hero Mobile Legends* Lengkap di Season 27. <https://www.gramedia.com/best-seller/nama-hero-mobile-legends/>. Diakses tanggal 19 September 2023.