

Perilaku Komunikasi *Toxic* Pengguna *Game Online* “*Arena of Valor*”

Iqbal Adnan Anugrah^{*1}, Arianto², Sudirman Karnay³

^{1,2,3}Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Politik, Universitas Hasanuddin, Indonesia
Email: ¹iqbaladnananugrah03@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana perilaku komunikasi *toxic* pengguna game online “*Arena of Valor*” di kalangan siswa SMA Negeri 1 Sidrap. Kerangka teoretis yang digunakan dalam penelitian ini adalah Teori Alih Kode menurut Bloom dan Gumpers. Metode analisis data yang diterapkan dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa perilaku komunikasi pengguna game online “*Arena of Valor*” dipengaruhi oleh faktor kebiasaan dan faktor emosional. Perubahan dalam sikap, perilaku, dan cara menyampaikan informasi, terutama melalui penggunaan bahasa informal dan kasar, sering terjadi dalam interaksi komunikasi. Bahasa semacam ini biasanya digunakan sebagai sarana komunikasi antara individu atau kelompok yang saling memahami, sesuai dengan norma yang diterima dalam bentuk ungkapan yang menjadi bagian dari kosa kata mereka.

Kata kunci: *Game Online, Komunikasi Toxic, Perilaku.*

Abstract

This research aims to find out the toxic communication behavior of users of the online game “Arena of Valor” among students at SMA Negeri 1 Sidrap. The theoretical framework used in this research is Code Switching Theory according to Bloom and Gumpers. The data analysis method applied in this research is qualitative descriptive analysis with a case study approach. The results of this research indicate that the toxic communication behavior of users of the online game “Arena of Valor” is influenced by habitual and emotional factors. Changes in attitudes, behavior, and ways of conveying information, especially through the use of informal and harsh language, often occur in communication interactions. This kind of language is usually used as a means of communication between individuals or groups who understand each other, in accordance with accepted norms in the form of expressions that are part of their vocabulary.

Keywords: *Behavior, Online Games, Toxic Communication,*

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi yang cepat dapat mempermudah setiap orang dalam melakukan aktivitas. Perkembangan teknologi juga mempermudah setiap orang untuk memberikan dan menerima informasi tanpa perlu bertemu langsung. Saat ini, informasi dapat diperoleh melalui berbagai media seperti handphone, tablet, dan PC. Teknologi ini telah menjadi kebutuhan bagi setiap orang, terutama mahasiswa. Bagi mahasiswa, teknologi tidak hanya digunakan untuk mencari dan mendapatkan informasi, tetapi juga untuk hiburan seperti bermain game online.

Permainan daring adalah bentuk hiburan digital yang memanfaatkan koneksi internet untuk dimainkan. Tidak hanya itu, permainan daring semakin diminati oleh berbagai kalangan, dari orang dewasa hingga anak-anak di bawah umur. Fenomena ini disebabkan oleh pesatnya perkembangan teknologi yang memungkinkan orang-orang dari berbagai belahan dunia terhubung secara langsung. Sebagai akibatnya, permainan daring memiliki dampak yang signifikan dalam membentuk komunitas yang saling berinteraksi dalam lingkungan permainan tersebut. Ada beberapa penelitian sebelumnya terkait dengan penelitian yang di lakukan oleh penulis, seperti penelitian di Warung Kopi Ourung dan Lingkungan Lappa yang menemukan adanya perilaku toksik disinhibition online pada pemain game

Mobile Legends. Selain itu, ada juga artikel dari Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya juga mengungkapkan adanya perilaku toksik dalam komunikasi virtual di game Mobile Legends, yang dapat ditemui baik pada anak-anak maupun orang dewasa (Daffa Ramadhana Rochim, 2023).

Arena of Valor adalah permainan video jenis arena pertarungan daring multipemain yang diterbitkan oleh Tencent melalui divisi Timi, yang juga merupakan perusahaan saudara dari Riot Games, pengembang permainan PC League of Legends. Pada Juli 2017, dilaporkan bahwa permainan ini memiliki lebih dari 80 juta pemain aktif harian dan 100 juta pemain aktif total. Ini adalah permainan video terlaris di dunia dan aplikasi unduhan gratis terpopuler. (Wikipedia, 2023) Arena of Valor adalah jenis permainan MOBA (Multiplayer Online Battle Arena), di mana kerja sama dan strategi tim diperlukan untuk menghadapi tim lawan. Dalam mode permainan 5 vs 5 ini, pemain dapat memilih dari berbagai karakter (Hero) dengan keterampilan yang berbeda-beda. Selain itu, terdapat mode permainan yang bervariasi, seperti Mode Pertandingan (mode klasik), Mode Peringkat, Mode Brawl, Mode Manusia vs. AI, dan Mode Kustom, yang dapat disesuaikan sesuai dengan tingkat pengalaman pemain.

Para siswa SMA Negeri 1 Sidrap, yang merupakan pengguna game online, melihat permainan tersebut sebagai sumber hiburan atau sekadar hobi karena mereka menikmati bermain game. Mereka juga percaya bahwa melalui bermain game online, mereka dapat bertemu dengan banyak teman baru yang sebelumnya tidak dikenal atau berasal dari lokasi yang berbeda. Ada banyak alasan yang mendasari mahasiswa dalam menggunakan game online, dan ini dapat memengaruhi perilaku komunikasi mereka secara berbeda-beda tergantung pada perspektif masing-masing pengguna. Namun, ada berbagai faktor yang mendorong perubahan dalam perilaku komunikasi pengguna game online, yang berasal dari motif-motif tertentu dalam penggunaan game tersebut (Wijaya, 2019). Adapun menurut Maulizina dalam (Rosa, 2023) Game online yang semakin populer ini mulai dikembangkan dengan menambahkan fitur komunikasi, baik verbal maupun non-verbal. Penambahan fitur ini menciptakan pola baru di mana game menjadi media untuk berkomunikasi. Fitur ini bertujuan mempermudah pemain dalam berkolaborasi dengan anggota timnya, karena kerja sama tim sangat penting untuk meraih kemenangan dalam permainan. Namun, perkembangan fitur komunikasi ini juga dapat memicu bahaya yang ditimbulkan oleh pemain yang berkomunikasi dengan cara yang kurang baik atau bahkan buruk misalnya seperti berbicara kotor dan kasar atau biasa disebut komunikasi *toxic* (Rosa, 2023).

Berdasarkan informasi di atas, peneliti memilih pengguna game online Arena of Valor sebagai subjek penelitian. Tujuan penelitian adalah untuk menyelidiki perilaku komunikasi yang bersifat toksik pada pengguna game online Arena of Valor, terutama pada siswa SMA Negeri 1 Sidrap. Penelitian akan mengeksplorasi dampak dari faktor-faktor personal dan situasional yang dapat mengubah perilaku komunikasi mereka. Selain itu, penelitian ini mempertimbangkan kelebihan dan kekurangan dari permainan daring tersebut, serta bagaimana hal tersebut dapat berdampak negatif pada lingkungan siswa SMA Negeri 1 Sidrap.

2. METODE PENELITIAN

Pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif (*qualitative research*). Penulis menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Menurut Emzir dalam (Wijaya, 2019), penelitian studi kasus adalah penelitian kualitatif yang berusaha menemukan makna, menyelidiki proses, serta memperoleh pengertian dan pemahaman yang mendalam dari individu, kelompok, atau situasi. Pada penelitian model ini, data akan dikumpulkan melalui metode deskriptif dan wawancara mendalam (*deep interview*) dengan informan secara langsung atau tatap muka. Data yang diperoleh dari informan akan dicatat apa adanya dalam laporan penelitian ini tanpa perubahan atau penambahan kata. Selanjutnya, data yang telah dikumpulkan akan dianalisis untuk menarik kesimpulan yang akan dituliskan dalam laporan penelitian. Untuk validasi data, diperlukan triangulasi sumber dengan melakukan observasi dan wawancara kepada informan (Sugiyono, 2010). Populasi penelitian ini adalah siswa SMA Negeri 1 Sidrap dengan jumlah sampel sebanyak 5 informan yang berada di Kabupaten Sidrap.

Penulis memilih lima orang siswa pemain Arena of Valor sebagai sumber informasi karena sering menemukan mereka bermain Arena of Valor di salah satu warung kopi di Sidrap setelah pulang sekolah.

Narasumber yang dipilih adalah siswa yang hampir setiap hari memainkan game tersebut dan dianggap oleh penulis sebagai narasumber yang tepat untuk melengkapi hasil penelitian. Desain operasional yang digunakan dalam penelitian ini yaitu :

Tabel 1. Analisis dan Pengumpulan data

Unit analisis	Struktur analisis	Teknik pengumpulan data
Perilaku komunikasi Pengguna game online Arena of Valor	1). Bahasa kasar/ <i>Toxic</i>	Observasi Wawancara Dokumentasi

Sumber : Hasil Modifikasi Penulis, 2024

Konseptualisasi dalam penelitian ini adalah bahwa perilaku komunikasi merupakan tindakan atau respon seseorang dalam lingkungan dan situasi komunikasinya. Hal yang di fokuskan di sini berupa komunikasi *toxic* pengguna, game daring dimana suatu proses penyampaian pesan melalui chat antar pemain, dengan adanya umpan balik dari pemain lainnya. Game daring yang dimaksud yaitu arena of valor yang mana permainan yang dimainkan secara daring melalui koneksi internet dan dapat dimainkan bersama oleh banyak orang secara simultan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Perilaku Komunikasi *Toxic* Pengguna *Game Online Arena of Valor*

Perilaku individu dalam suatu kelompok meliputi berbagai aktivitas dan tindakan yang dapat diukur dan diamati. Perilaku ini mencakup cara individu berinteraksi, berkomunikasi, dan bereaksi terhadap situasi serta anggota kelompok lainnya. Dalam konteks komunikasi *toxic*, perilaku ini secara khusus mengacu pada perubahan sikap dan pendapat yang terjadi sebagai hasil dari pertukaran informasi antara anggota kelompok. Ketika informasi disampaikan dari satu individu ke individu lainnya, terjadilah dinamika komunikasi yang dapat mempengaruhi pandangan dan perilaku setiap anggota kelompok. Proses ini tidak hanya membantu dalam berbagi pengetahuan dan pemahaman, tetapi juga berperan penting dalam membentuk dan memperkuat identitas kelompok. Identitas kelompok tersebut terwujud melalui konsensus, norma, dan nilai-nilai bersama yang berkembang dari interaksi dan komunikasi terus-menerus di antara anggota kelompok. Dengan demikian, perilaku komunikasi menjadi kunci dalam memahami bagaimana individu dalam kelompok saling mempengaruhi dan bagaimana kelompok itu sendiri terbentuk serta berkembang.

Ketika membahas fenomena perilaku komunikasi *Toxic* di kalangan pengguna *game online Arena of Valor*, kita melihat bahwa tujuan komunikasi antar pemain mempengaruhi perilaku mereka.



Gambar 1. Contoh Perilaku Komunikasi *Toxic* dalam Game AOV

Seperti yang dikatakan oleh informan I bernama SK ia mengatakan "bahwa ketika ia memainkan game tersebut ia terkadang tidak sadar sehingga mengelontarkan kata-kata *toxic* dan sesekali dengan sadar mengelontarkan kata-kata kasar tersebut secara sadar". Pernyataan dari informan ini di dukung oleh pernyataan informan dari penelitian yang dikerjakan oleh Varas dalam (Rosa, 2023) yang menyatakan bahwa tindakan komunikasi *toxic* dilakukan sebagai bentuk reaksi dari situasi yang diluar ekspektasi pelaku seperti susahny kerjasama tim serta lemahnya tim selama permainan berlangsung.

Akan tetapi ada perbedaan pendapat pada penelitian yang dilakukan oleh (Rizqi et al., 2022), pemain yang melakukan komunikasi *toxic* rata-rata hanya untuk sekedar meluapkan emosi maupun menyampaikan rasa kesal semata. Dan hal ini ditunjang oleh pernyataan informan sebagai berikut. Lain halnya seperti informan II yang bernama DG ia mengatakan bahwa "dia sebenarnya tidak ingin mengatakan kata yang mengandung toxic tersebut tetapi karna seorang teman yang sangat payah bermain dia akhirnya dia mengeluarkan apa yang selama ini dia tahan". Jadi perilaku manusia dipengaruhi oleh berbagai faktor, termasuk situasi yang mereka hadapi. Dalam game ini, setiap pemain dihadapkan pada situasi yang sama selama pertandingan, dan perilaku mereka dipengaruhi oleh dinamika pertandingan tersebut. Perbedaan karakteristik pribadi para pemain menyebabkan tanggapan atau perilaku yang berbeda terhadap situasi yang muncul selama permainan. Siswa dari SMA Negeri 1 Sidrap, yang aktif bermain game online ini, sering menggunakan istilah-istilah khusus dalam komunitas mereka. Bagi mereka, bermain game online ini tidak hanya menjadi sarana hiburan ketika bosan, tetapi juga sebagai cara untuk bertemu teman baru yang sebelumnya tidak mereka kenal. Selain itu, game ini memungkinkan pemain untuk bekerja sama dalam mencapai tujuan tertentu, sehingga memperkuat kerja tim dan komunikasi antar pemain.

3.2. Bahasa Kasar

Dalam komunikasi, penggunaan bahasa kasar atau *Toxic* umumnya dianggap sebagai bahasa substandar dan rendah. Bahasa memiliki peran penting dalam menciptakan dan menyelesaikan konflik. Cara kita berkomunikasi dapat mencerminkan kepribadian, latar belakang, sosial budaya, dan banyak aspek lain dari diri kita. Sama halnya, bahasa yang kita gunakan dapat mencerminkan baik atau buruknya diri kita, serta berbagai aspek yang terkait dengan identitas kita.

Bahasa kasar atau toxic awalnya digunakan dalam konteks interaksi dengan teman dekat atau dalam suasana yang sangat tidak formal. Biasanya, bahasa ini muncul dalam situasi yang bersifat pribadi atau ketika seseorang kehilangan kendali atas dirinya sendiri. Para Siswa yang bermain game online *Arena of Valor* sering kali menggunakan bahasa kasar karena beberapa faktor yang membuat mereka tidak dapat mengontrol diri. Hal ini sering terjadi saat permainan sedang berlangsung. Beberapa penyebab penggunaan bahasa kasar oleh para pemain game online ini dapat dijelaskan sebagai berikut:

- a. Ketika ada pemain yang tidak mahir bermain atau sering melakukan kesalahan, sering disebut sebagai "noob" atau "Newbie", suasana permainan bisa menjadi tegang. Akibatnya, kata-kata kasar seperti "Suntili", "babi", "bangsaat", "autis", "tolol", "tai", "anak haram", "sundala", "kabulampe" dan kata-kata kasar lainnya pun muncul.
- b. Ketika seseorang AFK (*Away from Keyboard*) dalam game ini mengacu pada situasi ketika seorang pemain tiba-tiba meninggalkan permainan, baik sengaja maupun tidak. Hal ini sering menimbulkan frustrasi di antara pemain lainnya. Seperti yang di katakan informan III ia mengatakan bahwa "saya terkadang sering kali membanting hp dan merasa gila karna tiba-tiba ada anggota tim saya yang melakukan AFK atau tiba-tiba offline dan itu sangat merugikan tim kami pada saat memainkan mode ranked".
- c. Adanya keinginan kuat untuk selalu membunuh terus-menerus atau biasa di katakan "mukill" dari pemain lain juga dapat memicu penggunaan bahasa kasar. Misalnya, saat seorang pemain dalam keadaan kritis dengan nyawa karakternya hampir habis, tetapi lawan terus mengejanya hingga karakter tersebut mati. Situasi ini sering menyebabkan ketegangan dan penggunaan bahasa kasar di antara pemain. Sama halnya dengan yang dikatakan informan IV dan V. Informan IV yang bernama AF mengatakan bahwa "saya benci ketika ada yang sok jago dengan membunuh terus-menerus dalam tim tanpa mengepush tower dan pada akhirnya dia mati tanpa meruntuhkan tower satupun sehingga itu membuat saya mengata-ngatai orang itu dengan bahasa yang kasar atau *toxic*. Lain halnya dengan informan V mengatakan bahwa "yang membuat kesal saya sehingga melontarkan kata-kata kasar atau *toxic* itu biasa teman saya sendiri yang menjadi pemicu dikarnakan dia selalu nafsu untuk membunuh lawan sehingga melupakan bahwa tim membutuhkan bantuan, terkadang teman saya itu keasyikan membunuh dan menganggap remeh musuh sehingga hal itu yang membuat kita kalah".

Jadi dapat di lihat bahwa yang memicu penggunaan bahasa kasar dapat di sebabkan dari diri sendiri para pemain *game arena of valor* khususnya siswa SMA Negeri 1 Sidrap dan dapat pula di picu oleh teman dari tim yang mereka bermain bersama. Sehingga, bahasa kasar dalam game online khususnya *game arena of valor* sering muncul sebagai respons.

4. KESIMPULAN

Dari penjelasan di atas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa perilaku komunikasi *toxic* pengguna *game online* khususnya *game arena of valor* dipengaruhi oleh faktor kebiasaan dan emosional pada diri mereka. Perilaku ini mencakup perubahan sikap, perilaku, dan cara menyampaikan informasi, yang telah menjadi kebiasaan dari pengalaman mereka dalam menggunakan *game online*. Bahasa kasar atau *toxic* awalnya digunakan dalam konteks interaksi dengan teman dekat atau dalam suasana yang sangat tidak formal. Biasanya, bahasa ini muncul dalam situasi yang bersifat pribadi atau ketika seseorang kehilangan kendali atas dirinya sendiri. Para Siswa yang bermain game online Arena of Valor sering kali menggunakan bahasa kasar karena beberapa faktor yang membuat mereka tidak dapat mengontrol diri.

Dalam penyampaian pesan, baik dalam situasi komunikasi positif maupun negatif, penggunaan bahasa kasar atau *toxic* menjadi istilah yang akrab bagi mereka, digunakan sesuai dengan konsep dan ungkapan yang menjadi bagian dari kosa kata mereka. Oleh karena itu, kasar atau *toxic* yang digunakan oleh pengguna game online dapat dianggap sebagai elemen penting dalam kehidupan sehari-hari mereka, terutama dalam berkomunikasi baik secara langsung maupun tidak langsung.

DAFTAR PUSTAKA

- Daffa Ramadhana Rochim, J. H. (2023). Pengaruh Game Online Mobile Legends Terhadap Perubahan Perilaku Remaja Di Kecamatan Sedati Sidoarjo (Studi Kasus Pada Komunitas Remaja JOSIYJO). *Proceding seminar mahasiswa komunikasi. 1 No. 1*. Surabaya: Universitas 17 Agustus 1945. Retrieved Juni 3, 2024, from <https://conference.untag-sby.ac.id/index.php/semakom/article/view/1930>
- Effendy, Onong Uchjana.: Ilmu Komunikasi Teori dan Praktek. PT. Remaja Rosdakarya. Bandung (2004).
- E. H. Susanto. Komunikasi Manusia Teori dan Praktik Dalam Penyampaian Gagasan. Mitra Wacana Media, Bogor (2018).
- Firdaus, M. R. A. (2022). Perilaku Toxic Dalam Berkomunikasi di Game Online Counter Strike Global Offensive.
- Latif Ahmad Fauzan, Agustin Mustika Chairil, & Ahimsa Adi Wibowo. (2021). Toxic Behavior Sebagai Komunikasi Virtual Pemain Game Online Mobile Legends: Bang Bang.
- Moleong, Lexy J. Metodologi Penelitian Kualitatif. PT. Remaja Rosdakarya. Bandung (2008)
- Rosa, E. S. (2023, April). Dampak Toxic Game Terhadap Cyber Bullying. *JIK (Jurnal Ilmu Kesehatan)*, 7(1), 70-76. doi:10.33757/jik.v7i1.6527
- Sugiyono. Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, kualitatif, dan R&D. Alfabeta. Bandung (2010).
- Wijaya, S. P. (2019, Juli). Komunikasi Virtual dalam Game Online (Studi Kasus dalam Game Mobile Legends). *Koneksi*, 3(1), 261-267. Retrieved Mei 28, 2024
- Wikipedia. (2023, 12 23). *Wikipedia*. Retrieved Mei 29, 2024, from arena of valor: https://id.wikipedia.org/wiki/Arena_of_Valor

Halaman Ini Dikosongkan