

Perilaku Toxic Dalam Permainan Online Mobile Legends Bang Bang

Maulana Abdul Arifin¹, Linggua Sanjaya Usop², Patrisia Cuesdeyeni³, Rini Susilawati⁴, Suryanata Suryanata⁵, Umega Umega⁶

^{1,2,3} Univeristas Palangka Raya

⁴ SMPN 5 Kurun

⁵ SMKN 1 Kuala Kurun

⁶ SMPN 1 Parenggean

Email: maulanaabdularifin11@gmail.com, suryanatabather@gmail.com

Abstract. *This research was carried out against the background of player behavior in the Mobile Legends Bang Bang game, in the Mobile Legends Bang Bang game Toxic behavior often occurs in the Mobile Legends Bang Bang Online Game, where this behavior often occurs when in a team there is a player who plays very aggressively. bad, doing feeders, differences in countries, differences in ethnicity, even differences in religion and so on. This research aims to find out (1) How toxic behavior takes the form of sarcasm in the online game Mobile Legends Bang Bang, (2) How toxic behavior takes the form of cynicism in the online game Mobile Legends Bang Bang. This research is field research and uses a qualitative approach. The research location is the barracks/boarding house where you live. Data sources in this research include data on the research location and data regarding mobile legends from players and barrack/boarding house owners. Secondary data consists of data from the online game Mobile Legends and toxic behavior obtained from other sources. The data collection technique used is through observation and documentation. For technical data analysis using data reduction, data presentation and drawing conclusions. Toxic in the form of sarcasm is a rude insult intended to hurt other people in the Mobile Legends game. The team is annoyed at players who are considered bad and burden the team. Toxic cynicism criticizes in a frank language style that fits the facts. Cynicism or excessive skepticism is a condescending attitude that is detrimental and hurts the feelings of others. It involves negative or cynical judgments of other people, ideas, or situations with the aim of ridiculing or feeling better than the other person. This text will be shortened to a few sentences or important points, while maintaining the essence of the information conveyed.*

Keywords: *Online Games, Mobile Legends, Toxic Behavior in Online Games*

Abstrak. Penelitian ini dilakukan dilatarbelakangi oleh perilaku player dalam game Mobile Legends Bang bang, dalam permainan Mobile Legends Bang Bang tersebut sering terjadi perilaku Toxic Dalam Permainan Online mobile Legends Bang Bang, yang mana perilaku tersebut banyak terjadi ketika dalam sebuah tim terdapat seorang player yang bermain dengan sangat buruk, melakukan feeder, adanya perbedaan negara, perbedaan suku, bahkan perbedaan dalam beragama dan lain sebagainya. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui (1) Bagaimana perilaku toxic berbentuk sarkasme dalam permainan online mobile legends bang bang, (2) Bagaimana perilaku toxic berbentuk sinisme dalam permainan online mobile legends bang bang. Penelitian ini merupakan penelitian lapangan dan menggunakan pendekatan kualitatif. Lokasi penelitian di barak/kost tempat tinggal. Sumber data dalam penelitian ini meliputi data tempat lokasi penelitian dan data mengenai mobile legends dari pemain dan pemilik barak/kost, data sekunder terdiri dari data game online Mobile Legends dan perilaku toxic yang diperoleh dari sumber lain. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu melalui observasi dan dokumentasi. Untuk teknis analisis data dengan menggunakan reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Toxic berbentuk sarkasme adalah ejekan kasar untuk menyakiti orang lain dalam permainan Mobile Legends. Tim kesal pada pemain yang dianggap buruk dan membebani tim. Toxic sinisme mengkritik dengan gaya bahasa terus terang sesuai fakta. Sinisme atau skeptisisme berlebihan adalah sikap merendahkan yang merugikan dan melukai perasaan orang lain. Ini melibatkan penilaian negatif atau sinis terhadap orang lain, ide, atau situasi dengan tujuan mengejek atau merasa lebih baik dari orang lain. Teks ini akan dipersingkat menjadi beberapa kalimat atau poin penting, dengan tetap menjaga inti dari informasi yang disampaikan.

Kata Kunci: Game Online, Mobile Legends, Perilaku Toxic Dalam Game Online

LATAR BELAKANG

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi di era globalisasi berkembang sangat pesat seakan tidak pernah berhenti menghasilkan produk-produk teknologi yang tidak terhitung jumlahnya. Produk teknologi yang beragam tentu dimaksudkan untuk memenuhi kebutuhan manusia akan pendidikan, ilmu pengetahuan, kesehatan, atau bahkan hanya sekedar hiburan semata. Salah satu produk teknologi yang setiap waktu digemari dikalangan remaja saat ini adalah video games dan game online. Keberadaan video game dan game online sebagai salah satu produk teknologi yang memiliki manfaat sebagai hiburan tentu saja tidak asing lagi.

Pesatnya perkembangan dunia menuju modernisasi membuat teknologi semakin canggih. Permainan yang dahulu tradisional kini sudah beralih menjadi serba elektronik. Permainan elektronik ini dapat dilakukan didalam ruangan, sehingga tanpa mengharuskan keluar rumah untuk melakukannya. Ada banyak permainan elektronik, permainan elektronik yang didukung sistem jaringan seperti X-Box, Nintendo, PlayStation, game PC dan smartphone. Awal mula diciptakannya smartphone adalah sebagai alat untuk mempermudah kegiatan kehidupan sehari-hari, namun kini berubah menjadi bencana. Dikatakan bencana apabila seseorang tidak dapat menggunakan smartphone tersebut dengan bijak dan malah menggunakannya dengan hal-hal yang kurang bermanfaat. Salah satunya adalah menggunakan smartphone untuk bermain game. Sebenarnya bermain game menggunakan smartphone secara offline ataupun online tidak selalu dikatakan kurang bermanfaat, nyatanya dizaman sekarang ini justru sudah banyak sekali turnamen atau perlombaan game online yang diselenggarakan hampir seluruh dunia, salah satunya game online Mobile Legends Bang Bang (MLBB), dimana dalam turnamen tersebut pemain-pemain yang menjuarai dapat memperoleh hadiah jutaan hingga milyaran rupiah, tak hanya itu, mereka yang biasa disebut pro-player juga memanfaatkan aplikasi YouTube sebagai media untuk menambah popularitas sekaligus untuk memperoleh uang melalui adsense dari aplikasi tersebut.

Game Mobile Legends 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.

Akhir-akhir ini sering peneliti temukan banyak dari remaja melontarkan kata-kata toxic dalam bermain game online Mobile Legends, perilaku toxic saat bermain game online Mobile Legends tersebut banyak terjadi ketika dalam sebuah tim terdapat seorang player yang bermain

dengan sangat buruk, melakukan feeder, afk, perbedaan negara, perbedaan suku, bahkan perbedaan dalam beragama dan lain sebagainya. Perilaku toxic biasanya berupa mengejek ataupun mengolok-olok player yang bermain buruk, feeder, perbedaan negara, suku dan dalam beragama tersebut, entah itu mengolok-olok cara bermainnya, mengeluarkan kata-kata kotor, bahkan hingga mengejek keluarganya, agamanya dan juga negaranya.

KAJIAN TEORITIS

A. Sejarah Perkembangan Mobile Legends Bang Bang

Sejak awal dirilis pada tahun 2016, Mobile Legends: Bang Bang telah mengalami berbagai perkembangan signifikan. Beberapa aspek perkembangan yang mencakup luasnya permainan ini hingga saat ini melibatkan:

- a) Penambahan Pahlawan:** Mobile Legends secara teratur menambahkan pahlawan baru ke dalam permainan untuk memberikan variasi dalam permainan dan menarik minat pemain baru.
- b) Pembaruan Gameplay:** Pengembang, Moonton, terus melakukan pembaruan gameplay untuk menjaga keseimbangan, memberikan perbaikan, dan menyesuaikan mekanisme permainan agar tetap menarik bagi pemain.
- c) Event dan Turnamen:** Mobile Legends memiliki kalender acara yang padat, termasuk turnamen dan acara khusus. Turnamen e-sports Mobile Legends semakin populer dan menarik partisipasi dari tim profesional di seluruh dunia.
- d) Grafis dan Animasi:** Seiring berjalannya waktu, grafis dan animasi dalam Mobile Legends mengalami peningkatan untuk memberikan pengalaman visual yang lebih baik kepada pemain.
- e) Mode Permainan Baru:** Mobile Legends telah memperkenalkan mode permainan tambahan untuk menghadirkan variasi dalam pengalaman bermain, seperti mode brawl, survival, dan lainnya.
- f) Sistem Peringkat dan Kepemimpinan:** Sistem peringkat dalam permainan terus diperbarui untuk memberikan pemain tantangan yang sesuai dengan tingkat keahlian mereka. Sistem kepemimpinan juga memberikan pengakuan kepada pemain terbaik.
- g) Kolaborasi dan Kemitraan:** Mobile Legends terlibat dalam berbagai kemitraan dan kolaborasi dengan merek terkenal, seperti film, game, atau karakter terkenal lainnya, untuk memberikan konten yang menarik kepada pemain.

h) Peningkatan Keamanan dan Fair Play: Dengan pertumbuhan popularitasnya, Mobile Legends telah meningkatkan upaya keamanan untuk mengatasi masalah cheat dan memastikan fair play di seluruh platform.

Perubahan dan perkembangan ini bersama-sama menciptakan ekosistem yang dinamis dan terus berkembang dalam Mobile Legends, menjadikannya salah satu game mobile paling populer di dunia dengan jutaan pemain aktif setiap hari.

B. Pengertian Game Online

Game berasal dari bahasa Inggris yang berarti dasar dari permainan. Permainan adalah bagian dari permainan dan bermain adalah bagian dari permainan, keduanya saling memiliki keterkaitan. Permainan adalah kegiatan yang kompleks di mana ini berisi aturan, permainan dan budaya. Permainan adalah sebuah sistem di mana pemain terlibat dalam konflik buatan. Aturan permainan dirancang untuk membatasi perilaku pemain dan mendefinisikan pemain. Pada dasarnya permainan mengacu pada konsep ketangkasan mental dan juga dapat diartikan sebagai arena pengambilan keputusan, tindakan pemain dan aksi pemainnya.

Game online dapat didefinisikan sebagai permainan yang dimainkan melalui jaringan internet atau komputer dengan pemain yang terhubung secara online. Game online dapat dimainkan melalui berbagai perangkat seperti komputer, konsol game, ponsel, atau tablet. Game online dapat berupa game yang dimainkan secara individu atau game multiplayer yang melibatkan banyak pemain dari seluruh dunia. Pemain dapat bermain game online dengan teman atau lawan yang mereka temui secara online. Game online juga dapat berupa game yang bersifat free-to-play, artinya pemain dapat memainkannya tanpa biaya atau game yang berbayar, dimana pemain harus membayar untuk memainkannya. Beberapa game online bahkan memiliki sistem mikrotransaksi di mana pemain dapat membeli item dan fitur dalam game dengan uang sungguhan. Game online saat ini memiliki berbagai macam genre, seperti game aksi, game simulasi, game strategi, game RPG, game olahraga, dan banyak lagi. Game online juga bisa menjadi platform yang digunakan oleh banyak orang untuk berkumpul, berinteraksi, dan mengembangkan komunitas online.

Di dalam game online tersebut terdapat suatu sistem permainan dalam bentuk visual atau karakter menarik yang dapat digerakkan sesuai kehendak pemainnya. Game online tersebut bukan hanya berupa permainan yang hanya bisa ditonton saja, tetapi para pemain dapat berpartisipasi menggerakkan karakter yang digunakan yang ada didalamnya secara bersama-sama dengan para pemain lainnya. Bahkan di dalam game online tersebut para pemain dapat bersaing untuk memperoleh poin tertinggi yang dapat menentukan siapa yang

kalah dan siapa yang menang. Berdasarkan pengertian diatas, maka dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud dengan game online adalah suatu permainan yang hanya dapat di akses atau dimainkan melalui jaringan internet dan tidak dapat dimainkan ketika dalam keadaan diluar jaringan.

Menurut Andrew Rollings & Ernest Adams (2006). Arti game online menurut Rollings dan Adams lebih tepat disebut sebagai sebuah teknologi dibandingkan sebagai sebuah genre atau jenis permainan, sebuah mekanisme untuk menghubungkan pemain bersama dibandingkan pola tertentu dalam sebuah permainan.

Menurut Agus Hermawan (2009). Definisi game online adalah jenis permainan yang dimainkan secara daring yang dapat dibedakan menjadi 10 kategori yaitu : Real Time Strategi (RTS); First Person Shooter (FPS); Role Playing Game (RPG); Life Simulation Games; Construction and Management Simulation Games; Vehicle Simulation; Action Games; Adventure Games; Action Adventure Games; dan Manager Simulation.

Biasanya aktivitas bermain game online bertujuan untuk bersenang-senang, refreshing, ataupun mengisi waktu luang dan bisa dimainkan dengan sendiri ataupun bersama-sama. Juga terdapat aturan tertentu sehingga ada yang menang dan ada yang kalah. Dalam penggunaannya, umumnya game online menyediakan system penghargaan, misalnya skor yang dihitung berdasarkan tingkat keberhasilan yang dicapai dalam menyelesaikan tugastugas yang ada dalam permainan tersebut. Sehingga bermain game online dapat memberikan rasa penasaran dan kepuasan tersendiri bagi para pemain. Kemajuan teknologi berkembang dengan pesat mulai dari masyarakat perkotaan hingga pedesaan, berbagai informasi bisa dengan mudah diakses berkat kemajuan teknologi. Modernisasi di masyarakat pun berkembang dari tahun ke tahun, mulai televisi, telepon, smartphone bahkan akses internet. Perkembangan internet di seluruh dunia termasuk Indonesia memberikan dampak pada hamper setiap aspek kehidupan.

Saat ini yang menjadi trend di kalangan anak muda adalah game online. Secara praktis game online dapat diartikan berdasarkan kata, yaitu game yang berarti permainan, dan online yang berarti langsung atau tersambung ke internet, jadi game online adalah permainan yang dimainkan secara langsung dan tersambung dengan internet. Game online menjadi idola bagi semua kalangan karena dapat dijadikan alternatif sebagai refreshing untuk menghilangkan kejenuhan setelah lelah beraktivitas, sayangnya tidak semua orang dapat mengontrolnya dengan baik hingga menjadi ketagihan. Banyak dari pengguna game online ini mengabaikan kewajibannya demi bermain game online. hal ini menjadikan gamers tidak hanya sebagai pengguna game online tetapi sebagai pecandu game online.

Game online adalah permainan dunia maya yang relatif kompleks, yang menawarkan kemungkinan yang luas dan beragam untuk hiburan. Komponen game online terdiri dari dimensi sosial dunia maya. Bermain game online pada prinsipnya bersifat sosial. Bermain bersama orang lain dapat menghasilkan komitmen sosial tertentu. Tujuan adanya game online tidak hanya untuk hiburan semata, tetapi juga bisa menambah teman, dan menambah penghasilan rupiah. Bahkan di zaman yang serba online ini, game online sendiri sudah menjadi ajang untuk turnamen antar kelompok ataupun squad, antar sekolah, kampus, kota hingga negara.

C. Mobile Legends Bang Bang

Mobile Legends atau yang akrab dengan sebutan “ML” adalah sebuah permainan berjenis Multiplayer Online Battle Arena (MOBA) yang dimainkan pada perangkat mobile, seperti ponsel pintar dan tablet. Dikembangkan oleh Moonton, permainan ini melibatkan dua tim yang terdiri dari lima pemain masing-masing. Tujuan utama dalam permainan ini adalah menghancurkan basis lawan sambil melindungi basis tim sendiri.

Setiap pemain memilih seorang "hero" dengan kemampuan khusus yang unik. Mereka bekerja sama dengan tim untuk menghadapi lawan-lawan mereka dalam pertempuran yang intens. Selama pertandingan, pemain harus mengumpulkan emas dan pengalaman untuk memperkuat hero mereka, membeli item, dan mencapai level yang lebih tinggi.

Mobile Legends menjadi sangat populer di berbagai negara, terutama di Asia Tenggara, dan telah menjadi salah satu permainan mobile paling sukses dalam genre MOBA. Dengan komunitas yang besar dan turnamen eSports yang berkembang, Mobile Legends telah menciptakan ekosistem permainan yang kuat.

MLBB pertama kali diluncurkan oleh Moonton pada tahun 2016. Permainan ini dirilis untuk perangkat mobile dan segera mendapatkan popularitas di seluruh dunia, terutama di Asia Tenggara.

MLBB mengalami pertumbuhan yang pesat dalam jumlah pemain dan penggemar. Turnamen dan acara eSports yang didukung oleh Moonton, seperti MSC (Mobile Legends: Southeast Asia Cup) dan MPL (Mobile Legends: Bang Bang Professional League), Piala Presiden bahkan Federasi Olahraga Elektronik Internasional (IESF) yang sudah berbasis internasional dan disahkan oleh pemerintah turut mendukung pertumbuhan popularitas permainan ini.

D. Role Dalam Mobile legends Bang Bang

Dalam Mobile Legends: Bang Bang, terdapat beberapa peran (roles) yang memainkan peran penting dalam permainan, masing-masing dengan tanggung jawab dan fokus yang berbeda. Berikut adalah beberapa role utama dalam Mobile Legends:

1. **Tank:** Merupakan karakter hiro tahan badan yang bertugas menahan serangan musuh dan melindungi anggota tim. Mereka memiliki daya tahan tinggi dan sering menjadi garda depan tim serta membuka jalan untuk melakukan inisiasi dalam pertarungan tim.
2. **Fighter:** merupakan karakter hiro yang memiliki kombinasi daya serang dan daya tahan yang baik. Mereka dapat berada digaris depan pertempuran dan juga memberikan kerusakan yang signifikan. Fighter bisa menjadi penahan serangan dan juga memberikan serangan.
3. **Assassin:** Merupakan karakter hiro dengan kemampuan tinggi untuk menyergap dan menghabisi lawan dengan cepat. Mereka cenderung memiliki mobilitas yang tinggi untuk memanfaatkan situasi yang menguntungkan. Biasanya tugas assasin untuk menyergap musuh yang posisinya berada dibelakang dengan memanfaatkan mobilitasnya yang tinggi.
4. **Marksman:** Merupakan karakter hiro jarak jauh yang memiliki daya serang tinggi. Peran mereka adalah memberikan damage jarak jauh dan menciptakan tekanan pada musuh. Marskman juga dapat dikatakan sebagai hiro tumpuan dalam pertarungan, jika dalam pertarungan mrskman tereliminasi maka pertarungan itu akan kalah dengan tidak adanya marskman yang memberi damage tingi.
5. **Mage:** Merupakan karakter hiro dengan kemampuan sihir yang kuat. Mereka cenderung memberikan damage area dan memiliki peran dalam mengendalikan pertempuran melalui kemampuan mereka.
6. **Support:** Merupakan hiro yang fokus pada memberikan dukungan kepada anggota tim. Ini dapat melibatkan penyembuhan, pengendalian musuh, atau memberikan buff kepada rekan satu tim.

Setiap peran memiliki keunikan dan penting dalam sebuah tim. Kombinasi yang baik dari berbagai role ini dapat meningkatkan peluang kemenangan dalam pertandingan Mobile Legends.

E. Toxic Dalam Game

1. Toxic player

Toxic player dalam konteks permainan, terutama game online, mengacu pada pemain yang menunjukkan perilaku merugikan, merusak, atau tidak sehat dalam lingkungan permainan. Beberapa ciri-ciri perilaku toxic player melibatkan:

- a) **Penggunaan Bahasa Kasar:** Menggunakan kata-kata kasar, menghina, atau menyebarkan pelecehan verbal terhadap sesama pemain.
- b) **Intimidasi dan Bullying:** Mematikan pemain lain atau memaksa mereka melakukan kesalahan dengan niat merusak.
- c) **Cheating atau Kecurangan:** Menggunakan program ilegal atau cara curang untuk mendapatkan keunggulan tidak adil dalam permainan.
- d) **Afeksi Tim yang Buruk:** Tidak bekerja sama dengan tim, menciptakan konflik internal, atau bahkan sengaja merusak peluang tim untuk menang.
- e) **Penghinaan Terhadap Pemula:** Menertawakan atau menghina pemain baru atau kurang berpengalaman daripada memberikan bantuan atau dorongan positif.
- f) **Menghina Keterampilan:** Merendahkan keterampilan pemain lain tanpa memberikan saran konstruktif.
- g) **Abuse Chat atau Voice:** Menggunakan fasilitas obrolan atau suara untuk menyampaikan pesan yang merusak atau merendahkan.
- h) **Trolling:** Mengganggu permainan dengan sengaja membuat kekacauan atau menciptakan situasi yang tidak menyenangkan.
- i) **Penolakan Terhadap Kerjasama:** Menolak berkolaborasi atau bekerja sama dengan pemain lain untuk mencapai tujuan bersama.
- j) **Penggunaan Eksploitasi Game:** Memanfaatkan bug atau celah dalam permainan untuk keuntungan pribadi, yang dapat merusak pengalaman bermain pemain lain.

Perilaku toxic player dapat menciptakan lingkungan permainan yang tidak menyenangkan, mengurangi kesenangan dan kenyamanan bagi pemain lain. Penting untuk mendorong sikap positif, kerjasama, dan keterlibatan yang sehat dalam komunitas game.

2. Toxic dalam komunikasi

Toxic dalam konteks komunikasi merujuk pada pola atau gaya komunikasi yang merugikan, merusak, atau tidak sehat. Beberapa elemen yang dapat menyebabkan komunikasi menjadi toksik meliputi:

- a) **Bahasa Kasar atau Merendahkan:** Penggunaan kata-kata yang kasar, merendahkan, atau menghina dapat meracuni suasana komunikasi dan menciptakan ketidaknyamanan.
- b) **Ketidajelasan atau Penipuan:** Menyembunyikan informasi, memberikan informasi yang tidak akurat, atau bersikap tidak jujur dapat merusak kepercayaan dan memicu konflik.
- c) **Kritik yang Tidak Sehat:** Memberikan kritik tanpa memberikan solusi atau tanpa memperhatikan dampak emosional dapat menciptakan atmosfer negatif.
- d) **Pelecehan Verbally:** Menghina, melecehkan, atau mengintimidasi melalui kata-kata dapat merusak hubungan dan menciptakan rasa takut.
- e) **Kurangnya Empati:** Tidak memahami atau mengabaikan perasaan dan perspektif orang lain dapat menciptakan ketidaknyamanan dan ketegangan.
- f) **Kompetisi yang Berlebihan:** Menempatkan diri dalam posisi superior dan selalu bersaing tanpa bekerja sama dapat menciptakan atmosfer yang tidak kooperatif.

Penting untuk memahami bahwa komunikasi yang toksik dapat merugikan hubungan, kesejahteraan emosional, dan produktivitas secara keseluruhan. Menciptakan lingkungan komunikasi yang sehat melibatkan kesadaran akan dampak kata-kata dan tindakan, pembangunan empati, serta penekanan pada resolusi konflik yang konstruktif.

F. Ciri-ciri Seorang Toxic

Ada beberapa ciri-ciri orang toxic, yang bisa kita jadikan acuan. Namun sebagai catatan, ciri-ciri orang toxic ini hanyalah gambaran umum. Perhatikan lagi definisi toxic adalah perilaku negatif yang berlangsung dalam jangka waktu panjang. Lantas, apa saja ciri-ciri orang toxic? Berikut ini adalah beberapa hal umum, yang menjadi ciri-ciri orang toxic:

1. **Tidak Konsisten:** Ciri-ciri orang toxic yang pertama adalah tidak konsisten. Memang inkonsistensi adalah hal yang sangat wajar terjadi bagi manusia, tapi berbeda dengan ciri-ciri orang toxic, yang hampir selalu tidak konsisten dalam hidupnya. Maksud dari tidak konsisten di sini adalah soal komitmen. Ciri-ciri orang toxic adalah beranggapan bahwa melanggar komitmen adalah sesuatu hal yang biasa.
2. **Selalu Ingin Diperhatikan:** Sebagai manusia ada kalanya kita ingin mendapat perhatian dari sekitar, tapi ada perbedaan makna dari ciri-ciri orang toxic, yang selalu ingin diperhatikan. Bagi orang toxic, mereka selalu ingin mendapat perhatian dari

orang lain, dan tak jarang sampai mengganggu waktu orang lain. Ciri-ciri orang toxic adalah selalu ingin diperhatikan oleh orang lain, sebagai bentuk dukungan, tapi ketika hal sebaliknya terjadi, orang toxic enggan membalas perhatian dan dukungan yang telah diberikan oleh orang lain. Dari poin ini, kita bisa melihat bahwa orang toxic hanya fokus kepada dirinya sendiri, dan tak jarang diasosiasikan dengan sifat narsistik, yang merupakan gangguan kepribadian.

3. **Drama:** Adanya drama dalam kehidupan adalah hal yang lumrah, lantas bagaimana drama dalam ciri-ciri orang toxic? Orang toxic cenderung akan membawa dirinya ke dalam situasi yang dramatis. Ciri-ciri orang toxic adalah senang memulai konflik dan menganggap emosi mereka adalah kebenaran. Orang toxic juga sering membawa orang lain ke dalam drama, yang mereka ciptakan sendiri. Bisa dimengerti bahwa ciri-ciri orang toxic adalah selalu ingin menciptakan drama, karena mereka tidak tertarik pada sesuatu yang stabil, seperti misalnya dalam sebuah hubungan.
4. **Tidak Menghargai Batasan Orang Lain:** Ciri-ciri orang toxic yang berikutnya adalah tidak menghargai batasan orang lain. Kita semua tahu bahwa setiap individu memiliki batasan dalam berinteraksi dengan lingkungannya. Namun berbeda dengan orang toxic, mereka kerap tidak memedulikan hal tersebut, dan hal ini berkaitan dengan ciri-ciri orang toxic, yang selalu ingin diperhatikan.
5. **Manipulatif:** Sifat manipulatif adalah ciri-ciri orang toxic, yang bisa dibilang paling menonjol. Orang toxic, suka memanipulasi orang-orang di sekitarnya, hanya agar mereka bisa memenuhi keinginan si orang toxic. Beberapa contoh manipulatif sebagai ciri-ciri orang toxic adalah berbohong, memutarbalikkan fakta atau kebenaran, melebih-lebihkan. Orang toxic juga kerap menggiring opini, supaya lingkungannya mendukung apa yang dilakukannya
6. **Penyalahgunaan Zat:** Ciri-ciri orang toxic yang terakhir adalah penyalahgunaan zat. Kebiasaan ini dilakukan oleh orang toxic, yang sudah melakukan tindakan fisik, baik kepada orang lain maupun ke diri mereka sendiri. Beberapa orang toxic kerap menyalahgunakan zat seperti obat-obatan dan juga minuman keras.

G. Pengertian Toxic Sarkasme

Toxic sarkasme adalah bentuk sarkasme yang berlebihan atau merendahkan yang dapat merugikan atau melukai perasaan seseorang. Ini bisa mencakup penggunaan sindiran tajam, ejekan, atau komentar yang sangat negatif dengan tujuan untuk menyakiti atau mengejek orang lain.

Toxic berbentuk sarkasme merupakan sindiran menggunakan bahasa atau kata-kata pedas dan kasar yang merupakan ejekan, cemoohan untuk menyakiti orang lain dan kadang diucapkan oleh orang yang sedang kesal atau marah. Hal ini sering terjadi dalam permainan Mobile legends dimana terdapat seorang player yang bermain dengan buruk dan membuat kesal teman satu tim nya karena menganggap player tersebut beban dalam sebuah tim dan menimbulkan ejekan atau cemoohan untuk pemain tersebut. Berikut beberapa para ahli mengenai toxic sarkasme:

Menurut Schafer seorang ahli psikologi forensik dan penulis yang mengkhususkan diri dalam analisis perilaku manusia. Ia menganggap toxic sarkasme sebagai bentuk verbal abuse yang dapat memiliki dampak negatif pada kesejahteraan mental seseorang.

Dan Brennan, MD menjelaskan bahwa toxic adalah perilaku negatif yang sifatnya mengecewakan. Melanjutkan, orang toxic biasanya berhadapan dengan trauma dan tingkat stres yang tinggi.

Perilaku toxic, menurut Dan Brennan, MD, atau yang disebut toxicity bukanlah kelainan mental, tapi lebih disebabkan kepada persoalan mental, yang menyebabkan orang menunjukkan sikap toxic. Itu artinya perilaku toxic bisa datang dari dalam diri sendiri, terlepas dari toxic relationship, yang juga marak diujarkan oleh warganet di media sosial. Sedikit menyinggung tentang toxic relationship, dari penjelasan Dan Brennan, MD, bisa dipahami bahwa penyebab toxic relationship juga datang dari permasalahan mental, yang terjadi dalam sebuah hubungan.

H. Pengertian Toxic Sinisme

Toxic berbentuk sinisme adalah salah satu sindiran yang menggunakan gaya bahasa secara terus terang sesuai dengan fakta. Biasanya majas sinisme digunakan untuk mengkritik bahkan mencemooh. Ketika terdapat player berperilaku feeder maka teman satu tim tersebut mengeluarkan teguran namun dengan kata kasar biasanya diikuti dengan hinaan atau cemoohan dan berterus terang bahwa perilaku feeder sangat merugikan tim untuk meraih kemenangan.

Toxic sinisme adalah bentuk sinisme atau sikap skeptis yang berlebihan dan merendahkan yang dapat merugikan atau melukai perasaan seseorang. Ini melibatkan penilaian yang negatif atau sinis terhadap orang lain, ide, atau situasi dengan niat untuk mengejek, merendahkan, atau merasa lebih baik daripada orang lain.

Dalam konteks sosial atau interpersonal, toxic sinisme dapat menciptakan lingkungan yang tidak sehat dan merugikan hubungan. Ini bisa membuat orang merasa tidak dihargai atau merasa tidak aman dalam berinteraksi dengan individu yang cenderung

sinis secara berlebihan. Toxic sinisme juga dapat berdampak buruk pada kesejahteraan mental dan emosional individu yang menjadi sasaran sikap sinis yang merendahkan ini. Oleh karena itu, penting untuk menghindari perilaku sinis yang beracun dan berupaya untuk berkomunikasi secara positif dan menghormati orang lain.

Pandangan tentang toxic sinisme dapat bervariasi, tetapi secara umum, beberapa ahli telah mengidentifikasi dan mengomentari konsep ini sebagai berikut:

Menurut Riggio sebagai seorang psikolog sosial yang telah meneliti berbagai aspek perilaku manusia. Ia telah mengemukakan bahwa sinisme yang berlebihan dan negatif dapat menciptakan lingkungan sosial yang tidak sehat dan menghambat pertumbuhan pribadi.

Menurut Firestone Sebagai seorang psikolog dan penulis yang mengkhususkan diri dalam psikoterapi, Firestone telah memahami toxic sinisme sebagai bagian dari pola perilaku yang merendahkan diri sendiri dan orang lain. Ia berpendapat bahwa toxic sinisme seringkali berkaitan dengan rendah diri dan masalah psikologis lain.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini merupakan penelitian lapangan, dinamakan studi lapangan karena tempat penelitian ini di lapangan kehidupan, dalam arti bukan perpustakaan atau laboratorium. Penelitian lapangan pada hekekatnya yaitu penelitian yang langsung dilakukan di lapangan atau tempat.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Player Mobile Legends

Mobile Legends adalah game mobile berbasis MOBA (Multiplayer Online Battle Arena) yang sangat populer. Pemain Mobile Legends Bang Bang, atau yang sering disebut "ML Players" berasal dari berbagai lapisan usia dan latar belakang. Mereka terbagi dalam berbagai tingkatan permainan, mulai dari pemula hingga pemain berpengalaman.

Mayoritas pemain Mobile Legends memiliki minat dalam kompetisi dan bekerja sama dalam tim untuk mencapai kemenangan. Mereka sering membentuk kelompok atau bergabung dalam tim untuk bermain bersama teman-teman atau pemain lain dari seluruh dunia.

Pemain ML sering berfokus pada pengembangan keterampilan permainan mereka, pemilihan hero yang cerdas, serta koordinasi tim yang baik selama pertandingan. Beberapa

mungkin lebih suka bermain secara santai, sementara yang lain serius mengikuti turnamen dan kompetisi tingkat tinggi.

Dalam hal gaya bermain, pemain Mobile Legends bisa menjadi ahli dalam berbagai peran, seperti tank, assassin, marksman, mage, support, dan fighter. Mereka terlibat dalam pertandingan yang intens dan sering beradaptasi dengan perubahan metagame dan pembaruan game.

Pemain Mobile Legends juga aktif dalam komunitas online, berbagi strategi, tips, dan trik melalui platform sosial dan forum game. Secara keseluruhan, komunitas Mobile Legends sangat dinamis dan terus berkembang seiring dengan penambahan konten baru dan pembaruan permainan.

Sebagian pemain Mobile Legends (ML) di Indonesia mungkin menghadapi beberapa masalah, termasuk:

- 1. Toxicity (Toksik):** Beberapa pemain mungkin bersikap toksik, mengekspresikan perilaku kasar, menyindir, atau mengkritik secara tidak membangun selama pertandingan. Ini dapat memengaruhi pengalaman bermain dan kesejahteraan mental pemain lain.
- 2. Leaving Matches (Meninggalkan Pertandingan):** Terkadang, pemain bisa meninggalkan pertandingan secara tiba-tiba, meninggalkan timnya dalam keadaan sulit. Hal ini dapat merugikan tim dan mengurangi kesenangan bermain.
- 3. Penyalahgunaan Fitur Chat dan Pesan Pribadi:** Beberapa pemain mungkin menggunakan fitur chat untuk tujuan yang tidak pantas, termasuk pelecehan verbal atau spam pesan. Hal ini bisa menciptakan lingkungan yang tidak menyenangkan.
- 4. Cheating dan Pemalsuan Skor:** Meskipun pengembang berusaha keras untuk mencegah kecurangan, ada kemungkinan beberapa pemain menggunakan cheat atau melakukan pemalsuan skor, yang dapat merusak integritas permainan.

Penting untuk diingat bahwa sikap negatif ini tidak mencakup seluruh komunitas Mobile Legends Bang Bang di Indonesia dan masih banyak pemain yang berperilaku baik dan bersedia bekerja sama untuk mencapai kemenangan. Pengembang juga terus berusaha untuk meningkatkan sistem pelaporan dan sanksi untuk mengatasi perilaku negatif di dalam permainan.

B. Struktur Game Mobile Legends Bang Bang

Mobile Legends memiliki struktur permainan yang terdiri dari tiga jalur utama, yaitu atas (top), tengah (mid), dan bawah (bottom). Berikut adalah komponen-komponen utama dari struktur permainan Mobile Legends:

1. Markas dan Turret

- Setiap tim memiliki markas di sudut masing-masing peta.
- Di setiap jalur, terdapat turret (menara) yang harus dihancurkan untuk mencapai markas lawan.

2. Jalur-jalur (Lanes)

- Terdapat tiga jalur yang menghubungkan markas dan turret, yaitu atas, tengah, dan bawah.
- Setiap jalur memiliki Creep (minion) yang secara teratur keluar dari markas dan bergerak ke arah turret lawan.

3. Turtle dan Lord

- Terdapat monster berupa Turtle dan Lord di peta yang dapat dimanfaatkan untuk mendapatkan keuntungan bagi tim.
- Menaklukkan Turtle memberikan bonus regenerasi HP dan mana, sedangkan Lord memberikan kekuatan tambahan untuk menyerang turret.

4. Tengah Peta

- Bagian tengah peta sering menjadi pusat pertempuran karena terdapat monster Jungle dan pusat pertarungan.

5. Jungle

- Area Jungle di antara jalur-jalur memiliki monster-monster yang memberikan emas dan pengalaman kepada pemain yang berhasil mengalahkannya.

6. Taktik dan Koordinasi

- Komunikasi dan koordinasi antar pemain sangat penting untuk mencapai kemenangan.
- Pemain perlu memilih peran (role) yang sesuai, seperti tank, marksman, mage, assassin, support, dan fighter.

7. Menara dan Inhibitor

- Selain turret, terdapat juga menara dan inhibitor yang melindungi markas lawan.
- Setelah menghancurkan inhibitor, Creep yang lebih kuat akan muncul di jalur tersebut.

8. Cristal dan Nexus

- Menara terakhir yang melindungi Nexus di markas lawan.
- Tim yang berhasil menghancurkan Nexus lawan menjadi pemenang.

C. Toxic Bentuk Sarkasme

Toxic sarkasme adalah bentuk sarkasme yang berlebihan atau merendahkan yang dapat merugikan atau melukai perasaan seseorang. Ini bisa mencakup penggunaan sindiran tajam, ejekan, atau komentar yang sangat negatif dengan tujuan untuk menyakiti atau mengejek orang lain.

Toxic sarkasme juga dapat mempengaruhi mental seseorang jika mendapatkan tekanan atau sarkasme yang sangat tajam hingga membuat kesal, berikut data-data toxic sarkasme yang dilakukan oleh beberapa pemain dalam permainan online mobile legends bang bang.

Toxicitas dalam bentuk sarkasme dalam Mobile Legends dapat terjadi ketika pemain menggunakan kata-kata atau ekspresi yang mengandung sindiran atau ejekan terhadap rekan setim atau lawan. Contohnya, jika seorang pemain membuat kesalahan atau melakukan permainan yang buruk, rekan setim yang toxic mungkin menggunakan sarkasme untuk mengejek mereka, membuat atmosfer permainan menjadi kurang menyenangkan.

Sarkasme seperti ini dapat merugikan tim karena dapat memengaruhi konsentrasi dan motivasi anggota tim yang menjadi sasaran. Selain itu, toksisitas dapat menciptakan ketegangan dalam tim, mengurangi kerjasama, dan berkontribusi pada pengalaman bermain yang tidak menyenangkan. Penting untuk diingat bahwa sikap sportif dan komunikasi yang positif dapat meningkatkan pengalaman bermain bersama, sementara toksisitas hanya merugikan tim dan komunitas permainan.

Menurut Schafer seorang ahli psikologi forensik dan penulis yang mengkhususkan diri dalam analisis perilaku manusia. Ia menganggap toxic sarkasme sebagai bentuk verbal abuse yang dapat memiliki dampak negatif pada kesejahteraan mental seseorang.

Berikut merupakan data-data toxic dengan bentuk sinisme terhadap permainan online mobile legend bang bang yang telah berhasil didapatkan oleh peneliti.

D. Toxic Bentuk Sinisme

Toxic sinisme merujuk pada sikap sinis yang bersifat merugikan atau merendahkan, seringkali dengan niat menyinggung atau menyakiti perasaan orang lain. Sinisme sendiri adalah sikap skeptis atau mencela terhadap sesuatu, namun ketika menjadi "toxic," itu bisa menunjukkan perilaku yang merugikan hubungan sosial atau menciptakan lingkungan yang tidak menyenangkan.

Toxic sinisme dalam konteks permainan, seperti Mobile Legends, mengacu pada perilaku pemain yang secara berlebihan menunjukkan sikap sinis, merendahkan, atau

mengejek rekan tim atau pemain lainnya. Sinisme ini dapat muncul dalam berbagai bentuk, termasuk penggunaan kata-kata kasar, ejekan, atau komentar negatif yang bertujuan untuk mengecilkan atau merugikan orang lain.

Dalam lingkungan permainan, perilaku ini dapat menciptakan atmosfer yang tidak sehat dan tidak menyenangkan. Pemain yang terlibat dalam toxic sinisme cenderung mengganggu kerjasama tim, mengurangi efektivitas komunikasi, dan bahkan dapat merugikan kinerja tim secara keseluruhan. Hal ini dapat memengaruhi aspek-aspek seperti strategi tim, koordinasi, dan konsentrasi, sehingga berdampak negatif pada pengalaman bermain bersama.

Penting untuk diingat bahwa game seharusnya menjadi lingkungan yang menyenangkan dan menyatukan pemain. Toxic sinisme, sebaliknya, menciptakan ketegangan dan dapat merusak hubungan antar-pemain. Oleh karena itu, mengedepankan sikap sportif, saling menghormati, dan komunikasi yang konstruktif merupakan kunci untuk menciptakan lingkungan permainan yang positif dan mendukung pengalaman bersama yang lebih baik.

Menurut Riggio sebagai seorang psikolog sosial yang telah meneliti berbagai aspek perilaku manusia. Ia telah mengemukakan bahwa sinisme yang berlebihan dan negatif dapat menciptakan lingkungan sosial yang tidak sehat dan menghambat pertumbuhan pribadi.

Menurut Firestone Sebagai seorang psikolog dan penulis yang mengkhususkan diri dalam psikoterapi, Firestone telah memahami toxic sinisme sebagai bagian dari pola perilaku yang merendahkan diri sendiri dan orang lain. Ia berpendapat bahwa toxic sinisme seringkali berkaitan dengan rendah diri dan masalah psikologis lain.

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan observasi yang dilakukan oleh peneliti di Barak RR ialah sebagai berikut:

1. Toxic berbentuk sarkasme merupakan sindiran menggunakan bahasa atau kata-kata pedas dan kasar yang merupakan ejekan, cemoohan untuk menyakiti orang lain dan kadang diucapkan oleh orang yang sedang kesal atau marah. Hal ini sering terjadi dalam permainan Mobile legends dimana terdapat seorang player yang bermain dengan buruk dan membuat kesal teman satu tim nya karena menganggap player

tersebut beban dalam sebuah tim dan menimbulkan ejekan atau cemoohan untuk pemain tersebut.

2. Toxic berbentuk sinisme salah satu sindiran yang menggunakan gaya bahasa secara terus terang sesuai dengan fakta. Biasanya majas sinisme digunakan untuk mengkritik bahkan mencemooh. sinisme atau sikap skeptis yang berlebihan dan merendahkan yang dapat merugikan atau melukai perasaan seseorang. Ini melibatkan penilaian yang negatif atau sinis terhadap orang lain, ide, atau situasi dengan niat untuk mengejek, merendahkan, atau merasa lebih baik daripada orang lain.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian ada beberapa saran yang ingin diberikan peneliti, antara lain:

1. Kepada Pemain Game Online Mobile Legends

Kepada teman-teman pemain game online Mobile Legends, penulis berharap untuk dijadikan wawasan dan juga pembelajaran agar untuk kedepannya tidak adalagi pemain game online Mobile Legends yang berperilaku toxic kepada sesama pemain game online Mobile Legends sehingga suasana dalam bermain game tetap menyenangkan.

2. Kepada Peneliti Selanjutnya

Penulis berharap kepada peneliti selanjutnya untuk lebih memperluas penelitiannya, tidak hanya perilaku toxic dalam permainan online pada game online saja akan tetap juga pada media online lainnya, agar untuk kedepannya kajian dari pembahasan toxic dalam permainan online tersebut dapat lebih luas dan beragam.

DAFTAR PUSTAKA

Adam Ernest & Rolling Andrew, 2006. *Fundamentals Of Game Design*, Prencite halt. Yogyakarta: PT. Graha Ilmu

Afizal, 2014. *Metode Penelitian Kualitatif*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada

Basrowi dan Suwandi, 2008. *Memahami Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: PT Rineka Cipta

Creswell, John, 2015. *Riset Pendidikan: Perencanaan dan evaluasi riset kualitatif dan kuantitatif*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar

<https://ggwp.id/media./esport/mobile/legends/role-hero-di-mobile-legends/>

<https://esportnesia.com/game/mobile-legends/apa-itu-mobile-legends/>

<https://jalantikus.com/tips/jenis-hero-role-mobile-legends/>

<https://m.metaco.gg/mobilelegends/kamus-esports/>

- Kriyantono, Rachmat, 2006. *Teknik Praktis Riset Komunikasi Kualitatif dan kuantitatif*. Jakarta: PT Kencana
- Misnawati, M., Asi, N., Anwarsani, A., Rahmawati, S., Rini, I. P., Syhadah, D., ... & Nitiya, R. (2023). INOVASI METODE STAR: BEST PRACTICE. BADAN PENERBIT STIEPARI PRESS.
- Misnawati, M., Poerwadi, P., Veniaty, S., Nurachmana, A., & Cuesdeyeni, P. (2022). *The Indonesian Language Learning Based on Personal Design in Improving the Language Skills for Elementary School Students*. MULTICULTURAL EDUCATION, 8(02), 31-39.
- Muliya, M. (2022). *Penerapan Media Quizizz Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas X Busana 2*. ENGGANG: Jurnal Pendidikan, Bahasa, Sastra, Seni, dan Budaya, 3(1), 65-78.
- Nahak, T. C. (2023, May). *Meningkatkan Prestasi Belajar Bahasa Inggris Melalui Pembelajaran Kooperatif Model Team Game Tournament (TGT) Pada Siswa Kelas XI IPA 1 SMA Negeri 1 Malaka Barat Tahun Pelajaran 2022/2023*. In PROSIDING SEMINAR NASIONAL PENDIDIKAN, BAHASA, SASTRA, SENI, DAN BUDAYA (Vol. 2, No. 1, pp. 204-214).
- Rinto Alexandro, M. M., Misnawati, M. P., & Wahidin, M. P. (2021). *Profesi Keguruan (Menjadi Guru Profesional)*. Gue.
- Pasolong, Harbani, 2010. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya
- Sugiyono, 2018. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta