



Analisis Dampak Bermain Game Mobile Legends Terhadap Perilaku Toxic Anak-Anak Hingga Dewasa

Bachtiar Rizky Alamsyah ¹, Ananda Surya Dahana Dewantara ²,
Daffa Maheswara Iswidono ³, Noval Rizqi Santoso ⁴, Nur Aini Rakhmawati ⁵
Institut Teknologi Sepuluh Nopember

Alamat: Kampus ITS Sukolilo, Surabaya 60111
Korespondensi penulis: bachtiarrizkyalamsyah17@gmail.com

Abstract. *This research aims to analyze the impact of playing Mobile Legends on toxic behavior in both children and adults. The background of this study is based on the fact that Mobile Legends is one of the popular online games in Indonesia and is widely played by children to adults, often exhibiting toxic behaviors. The method used in this research is a survey. The results of the study indicate that out of 15 survey questions, 90% of the respondents showed a tendency towards toxic activities while playing Mobile Legends. This indicates that individuals ranging from children to adults often engage in toxic behavior, such as using offensive language during gameplay. Therefore, one of the recommendations to create a healthier gaming environment is to block such accounts to prevent them from playing the game for a certain period.*

Keywords: *mobile legends, survey, toxic*

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dampak dari bermain game Mobile Legends terhadap perilaku toxic pada anak-anak hingga dewasa. Latar belakang penelitian ini didasarkan pada fakta bahwa game Mobile Legends merupakan salah satu game online yang populer di Indonesia dan banyak dimainkan oleh anak-anak hingga dewasa, yang dimana sering ditemukan banyak perilaku toksik. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan survey. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dari 15 pertanyaan survey, 90% dari responden menjawab ke arah yang berkecenderungan pada aktivitas toxic dalam game Mobile Legends. Hal ini menunjukkan bahwa masyarakat mulai dari kalangan anak-anak hingga dewasa cukup sering melakukan perilaku toxic yang berupa perilaku berkata kasar pada saat main game. Oleh karena itu, salah satu saran yang dapat dilakukan agar dapat menciptakan lingkungan bermain yang sehat adalah dengan memblokir akun tersebut sehingga tidak bisa bermain game dalam beberapa periode.

Kata kunci: mobile legends, survei, toksik

LATAR BELAKANG

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dampak dari bermain game Mobile Legends terhadap perilaku toxic pada anak-anak hingga dewasa. Latar belakang penelitian ini didasarkan pada fakta bahwa game Mobile Legends merupakan salah satu game online yang populer di Indonesia dan banyak dimainkan oleh anak-anak hingga dewasa. Namun, game ini juga memiliki potensi untuk mempengaruhi perilaku pemainnya, terutama dalam hal perilaku toksik seperti flaming dan griefing. Beberapa penelitian terkait juga telah dilakukan sebelumnya, seperti penelitian di Warung Kopi Ourung dan Lingkungan Lappa yang menemukan adanya perilaku toksik disinhibition online pada pemain game Mobile Legends. Selain itu, 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 (Rochim, D. R., Wibowo, J. H., & Pradana, B. C. S. A., 2023). Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman yang lebih baik mengenai dampak dari bermain game Mobile Legends terhadap perilaku toksik pada anak-anak hingga dewasa, sehingga dapat diambil langkah-langkah untuk mengurangi dampak negatifnya.

Perilaku toksik dalam game online dipengaruhi oleh berbagai faktor seperti pengalaman bermain, pengetahuan game, karakter pemain, interaksi antar pemain, dan aspek teknis game (Ahmad Latif, Chairil Agustin, dan Wibowo Ahimsa, 2021). Terdapat dampak negatif dari bermain game online mencakup beberapa aspek non-material. Pertama, keterikatan yang intens terhadap game seperti Mobile Legends: Bang Bang bisa membuat pemain melupakan aktivitas harian mereka, berpotensi merusak kesejahteraan psikologis dalam kehidupan sehari-hari. Penggunaan bahasa kasar dan tidak pantas seringkali muncul dalam interaksi game, tidak hanya di Indonesia, tetapi di berbagai negara. Selain itu, bermain game online bisa menyebabkan pengabaian terhadap aktivitas dunia nyata, di mana pemain terjebak dalam pikiran game dan terdorong untuk menyelesaikan tugas-tugas dalam game, mengganggu waktu yang seharusnya digunakan untuk aktivitas seperti ibadah, pendidikan, atau pekerjaan.

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif untuk secara sistematis menceritakan bagian atau fenomena serta hubungan sebab-akibat dalam bentuk hubungan. Metode kuantitatif memungkinkan penelitian mengenai permasalahan sosial dengan berlandaskan variabel uji, teori, dapat diukur dengan angka-angka, dan dianalisis secara statistik. Penelitian ini bertujuan untuk menemukan masalah dan menggeneralisasi prediksi teori benar tidaknya. Hipotesis yang dirumuskan adalah bahwa bermain game Mobile Legends memiliki dampak negatif terhadap perilaku pemainnya, terutama dalam hal perilaku toksik seperti flaming dan griefing, yang dapat ditemukan pada anak-anak hingga dewasa. Selain itu, penelitian ini mencari hubungan

antara bermain game Mobile Legends dan perilaku toksik pemainnya, serta mengidentifikasi langkah-langkah yang dapat diambil oleh pengembang game ini untuk mengurangi toksisitas dalam komunikasi antar pemain. Penelitian ini juga memiliki tujuan untuk memberikan pembaruan data terkait perilaku toksik pada anak-anak hingga dewasa kepada masyarakat, dengan harapan dapat meningkatkan kesadaran dan pemahaman masyarakat terhadap dampak negatif yang ditimbulkan oleh perilaku toksik saat bermain Mobile Legends.

KAJIAN TEORITIS

Game berasal dari bahasa Inggris yang artinya game. Menurut penjelasan Agustinus Nilwan, game merujuk pada permainan komputer yang dibuat melalui teknik dan metode animasi. Secara umum, game dapat dianggap sebagai kegiatan yang dilakukan untuk hiburan, di mana terdapat aturan tertentu yang menentukan pemenang dan kalah. Nilwan menekankan bahwa untuk memahami penggunaan animasi secara mendalam, penting untuk memahami proses pembuatan game. Oleh karena itu, bagi mereka yang berkeinginan membuat game, pemahaman tentang teknik dan metode animasi menjadi krusial, karena keduanya memiliki keterkaitan yang erat (Nilwan A, 1998).

Dapat disimpulkan bahwa game merupakan bentuk permainan yang berfungsi sebagai penghibur dan penghilang rasa jenuh. Banyak orang dari berbagai kelompok usia, termasuk anak-anak, remaja, dan dewasa, memilih untuk menghabiskan waktu luang mereka dengan bermain game. Permainan atau game dapat dianggap sebagai suatu kontes di mana para pemain berinteraksi satu sama lain, mengikuti aturan-aturan tertentu dengan tujuan mencapai suatu target atau tujuan tertentu.

Game online memiliki berbagai jenis atau tipe yang beragam. Untuk memperjelasnya, berikut adalah kategorisasi jenis game online berdasarkan jenis permainan, sebagaimana dijelaskan oleh Edrizal pada tahun 2018.

1. First-person shooter games (FPS) adalah jenis permainan tembak-menembak yang ditandai dengan penggunaan sudut pandang orang pertama, yang memberikan pengalaman seolah-olah pemain berada di belakang senjata. Game ini menggabungkan gameplay FPS dengan lingkungan virtual dan sering dimainkan secara daring melalui internet. Contoh-contoh game FPS meliputi World War II, Counter Strike, dan Point Blank.

2. Massively Multiplayer Online Role-playing games (MMORPG) merupakan salah satu jenis genre permainan peran (role-playing). Genre game ini melibatkan interaksi antar komputer, baik melalui jaringan lokal (LAN) maupun internet. Dalam MMORPG, pemain akan mengendalikan karakter fiksi dan menjalani berbagai cerita dan petualangan. Contoh-contoh MMORPG termasuk World of Warcraft, Perfect World, dan Rohan.
3. Tactical role-playing, sebuah jenis game yang juga termasuk dalam genre role-playing. Tactical role-playing menggabungkan elemen permainan strategi untuk menggantikan sistem RPG yang lebih sederhana. Dalam game ini, pemain mengendalikan beberapa karakter, baik itu individu maupun kelompok. Contoh dari jenis ini termasuk Age of Empire, Clash of Clans, dan Fire Emblem.
4. Multiplayer Online Battle Arena (MOBA), yang dikenal dengan singkatan MOBA, adalah jenis game yang memiliki teknik permainan yang mirip dengan Massively Multiplayer Online Role-playing games (MMORPG). Dalam game ini, pemain memerankan dan memilih karakter fiksi, mirip dengan MMORPG. Namun, perbedaannya terletak pada fakta bahwa pemain dalam MOBA tidak menjalani serangkaian cerita bersama. Sebaliknya, mereka ditempatkan di arena dan bertanding melawan pemain lain secara daring. Sebagai contoh, game Mobile Legends disebutkan oleh Edrizal pada tahun 2018.

Dari berbagai jenis game tersebut, ada beberapa game yang terancam terblokir oleh Pemerintah Indonesia. Menurut Erlinda, salah seorang komisioner KPAI (Komisi Perlindungan Anak Indonesia), langkah pemblokiran game adalah salah satu cara untuk mencegah pengaruh buruk dari games-games online yang mengandung kekerasan (Theasianparent Indonesia, 2019). Kemudian Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) menambahkan daftar nama game Mobile Legends juga masuk dalam kategori game yang dilarang karena dianggap sebagai game yang mengandung unsur kekerasan dan dapat menyebabkan anak tersebut mati rasa kehilangan empat (Yuslianson, 2019).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini akan menggunakan pendekatan metodologi yang terintegrasi untuk memahami dampak perilaku toxic dalam komunikasi antar pemain Mobile Legends. Metode survei akan digunakan untuk mengumpulkan data dari responden, baik secara online maupun offline, dengan fokus pada perilaku pemain dan tingkat toksisitas dalam komunikasi. Selanjutnya, metode observasi akan digunakan untuk mengamati perilaku pemain saat bermain, terutama dalam hal perilaku toksik seperti flaming dan griefing, baik secara langsung maupun melalui rekaman video. Selain itu, metode analisis konten akan diterapkan untuk menganalisis isi pesan yang dikirimkan oleh pemain Mobile Legends, dengan tujuan mengidentifikasi pola perilaku toksik dalam interaksi antar pemain. Terakhir, metode studi kasus akan dilakukan untuk memperdalam pemahaman terhadap kasus-kasus spesifik yang terkait dengan perilaku toksik dalam game Mobile Legends, melalui survey dengan pemain yang pernah mengalami perilaku toxic atau melalui pengamatan kasus-kasus yang terjadi di dalam permainan. Integrasi metode ini diharapkan dapat memberikan gambaran komprehensif tentang dampak bermain Mobile Legends terhadap perilaku toksik dari segi interaksi antar pemain.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kombinasi antara data primer dan data sekunder untuk menggali perilaku toksik dalam permainan Mobile Legends. Data primer diperoleh melalui survei yang tersebar di kalangan pemain Mobile Legends dari berbagai usia di wilayah Jawa Timur, Indonesia. Survei ini mencakup pertanyaan-pertanyaan tentang perilaku toksik, durasi bermain, respon emosional, dan interaksi sosial di dalam permainan. Di samping itu, data sekunder yang diperoleh dari jurnal ilmiah, artikel, dan penelitian terdahulu tentang perilaku toksik dalam game online, khususnya Mobile Legends, menjadi landasan teoritis untuk merancang pertanyaan dalam survei dan sebagai pendukung analisis data. Sumber data sekunder ini meliputi informasi yang telah ada sebelumnya dari berbagai sumber seperti laporan, catatan, dan literatur yang relevan dengan topik penelitian ini.

Dengan menggabungkan data primer dan data sekunder, penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman yang lebih komprehensif tentang dampak bermain Mobile Legends terhadap perilaku toksik pada pemainnya, mulai dari anak-anak hingga dewasa. Data primer akan memberikan wawasan langsung dari pemain, sementara data sekunder akan menguatkan kerangka teoritis penelitian. Data yang akan kami gunakan nantinya berisi dari responden dengan kategori anak-anak hingga dewasa dengan asal responden berasal dari wilayah Jawa Timur. Data tersebut berasal dari survei, mengumpulkan informasi dari sumber-sumber lain seperti jurnal ilmiah dan penelitian terdahulu yang relevan.

Dalam penelitian ini, data dikumpulkan melalui penggunaan survei. Survei merupakan salah satu teknik pengumpulan informasi yang digunakan untuk mengumpulkan data dari sebagian kecil sampel dalam suatu populasi yang lebih besar (Andhini, 2017). Survei yang dilakukan disini dilakukan dengan membagikan kuesioner kepada para responden dengan menggunakan platform Google Form.

Penelitian ini kami menggunakan pertanyaan yang digunakan oleh Anuddin dan Agil Syiradz pada tahun 2023 terkait PERILAKU TOXIC PEMAIN GAME ONLINE MOBILE LEGENDS: BANG BANG (STUDI PADA SISWA-SISWI KELAS XI, XII SMA NEGERI 4 KENDARI). Kemudian, pernah juga dilakukan penelitian oleh Yehezkiel Michael Kantono , Hendian Yudani , I Gusti Ngurah Wirawan pada tahun 2020 dengan papernya terkait PERANCANGAN KAMPANYE SOSIAL UNTUK MENCEGAH TOXIC BEHAVIOUR PADA GAME ONLINE. Selain itu, dalam konteks yang sama, kami juga mengambil beberapa pertanyaan dari Supriadi pada tahun 2021 terkait PENGGUNAAN KEKERASAN KOMUNIKASI VERBAL DALAM PERMAINAN MOBILE LEGEND dan juga mengulas interaksi sosial dalam kelompok bermain Mobile Legend dalam penelitiannya di Universitas Sahid Jakarta.

Tabel 1. Daftar Pertanyaan

No	Pertanyaan
1	Saya sering melakukan pelecehan/godaan saat bermain game mobile legends.
2	Saya sering melakukan <i>recall-recall</i> untuk memancing emosi lawan saat bermain mobile legends.
3	Saya sering mengeluarkan emotikon-emotikon saat bermain mobile legends
4	Saya sering mengejek lawan main dengan melibatkan suku seperti jawa, madura, timur dll.
5	Saya sering mengejek lawan main dengan melibatkan agama
6	Saya sering mengejek lawan main dengan melibatkan etnis
7	Saya sering menggunakan cheat dalam bermain mobile legends

8	Saya pernah menggunakan <i>script</i> skin dalam bermain mobile legends
9	Saya pernah menggunakan map hack dalam bermain mobile legends
10	Saat bermain mobile legends saya mendapat makian atau ejekan dari team lawan main
11	Saat bermain mobile legends saya mendapat makian atau ejekan dari team sendiri
12	Saat bermain mobile legends saya selalu memaki atau mengejek tim lawan main.
13	Saat bermain mobile legends saya selalu memaki atau mengejek teman satu tim saya.
14	Saya pernah jual beli diamond ilegal di mobile legends
15	Saya pernah jual beli akun game online mobile legends.

Tabel 2. Daftar Skala Jawaban

No	Skala Jawaban
1	Selalu
2	Sering
3	Kadang-Kadang
4	Hampir Tidak Pernah
5	Tidak Pernah

Selain melakukan survei, dalam penelitian ini, penulis juga mengumpulkan data dan informasi dari sumber-sumber lain seperti jurnal ilmiah dan penelitian terdahulu yang relevan, sebagai upaya untuk memberikan dukungan dan landasan yang kuat bagi penelitian ini. (Pramesta, Natania, Izdihar, & Rakhmawati, 2022). Informasi yang diperoleh dari literatur ilmiah dan penelitian sebelumnya akan dimanfaatkan untuk merancang pertanyaan-pertanyaan dalam kuesioner. Tujuan utamanya adalah untuk menggali pandangan responden mengenai perilaku yang dapat dianggap berbahaya, dari anak-anak hingga dewasa, setelah mereka bermain game Mobile Legends.

Proses analisis data merupakan tahapan yang bertujuan untuk menginspeksi, membersihkan, mentransformasi, serta melakukan pemodelan terhadap data yang ada. Tujuannya adalah untuk mengungkap informasi yang bernilai, yang nantinya dapat memberikan panduan kepada peneliti dalam pengambilan keputusan terkait dengan pertanyaan-pertanyaan penelitian (Ramadhanty, V. D., Permana, R. I., Fauzia, B. R. S., & Rakhmawati, N. A., 2021). Dalam penelitian ini, analisis data dilakukan dengan tujuan untuk mengidentifikasi dampak perilaku toxic oleh responden, yang mencakup anak-anak hingga dewasa. Selanjutnya, proses analisis data mencakup langkah-langkah berikut: pengumpulan data, penyederhanaan data, penyajian data, dan penyimpulan hasil (Abie, R. W., & Rosmilawati, S., 2023).

Dalam penelitian yang disajikan dalam paper "Analisis Dampak Bermain Game Mobile Legends Terhadap Perilaku Toxic Anak-Anak Hingga Dewasa," terdapat beberapa variabel yang diukur untuk mengidentifikasi dan menganalisis dampak perilaku toksik dalam bermain Mobile Legends. Pertama, variabel "Durasi Bermain" mengukur jumlah waktu yang dihabiskan pemain dalam permainan, dengan asumsi bahwa semakin lama bermain, semakin besar kemungkinan perilaku toksik muncul. Kedua, variabel "Tingkat Toksisitas Pesan" mengukur sejauh mana pesan yang dikirimkan pemain dalam permainan bersifat toksik. Hal ini dapat mencakup kata-kata atau frasa yang menyinggung, penghinaan, atau ancaman terhadap sesama pemain. Selanjutnya, variabel "Interaksi Sosial" mengukur tingkat interaksi sosial yang terjadi antar pemain, baik positif maupun negatif. Variabel ini bisa mencakup aspek seperti kerjasama, konflik, atau isolasi sosial. Selain itu, variabel "Respon Emosional" mengukur reaksi emosional pemain terhadap situasi dalam permainan, yang dapat mempengaruhi perilaku toksik. Hal ini dapat mencakup tingkat stres, frustrasi, atau kegembiraan. Akhirnya, variabel "Frekuensi Kasus Toksik" mengukur seberapa sering terjadinya kasus-kasus perilaku toksik di dalam permainan, baik dalam bentuk laporan atau insiden yang dicatat. Variabel ini membantu mengidentifikasi tingkat prevalensi dan intensitas perilaku toksik dalam komunitas pemain Mobile Legends. Integrasi variabel-variabel ini diharapkan dapat memberikan gambaran menyeluruh tentang dampak perilaku toksik dalam bermain Mobile Legends dari perspektif perilaku dan interaksi sosial.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada penelitian ini kami mendapatkan sebanyak 218 responden dengan umur 10 - 44 tahun yang didapatkan mengisi kuesioner mengenai perilaku toksik dalam berkomunikasi virtual dengan orang lain yang belum mereka temui sebelumnya di game online Mobile Legends.

Penelitian ini sudah pernah dilakukan oleh Yehezkiel Michael Kantono , Hendian Yudani , I Gusti Ngurah Wirawan pada tahun 2020 dengan papernya terkait PERANCANGAN KAMPANYE SOSIAL UNTUK MENCEGAH TOXIC BEHAVIOUR PADA GAME ONLINE. Juga sudah pernah dilakukan oleh Anuddin dan Agil Syiradz pada tahun 2023 terkait PERILAKU TOXIC PEMAIN GAME ONLINE MOBILE LEGENDS: BANG BANG (STUDI PADA SISWA-SISWI KELAS XI, XII SMA NEGERI 4 KENDARI). Kami disini melakukan penelitian ulang untuk memvalidasi dari penelitian yang sudah pernah dilakukan. Dalam topik yang serupa, kami memasukkan beberapa pertanyaan yang diambil dari penelitian Supriadi pada tahun 2021 yang membahas PENGGUNAAN KEKERASAN KOMUNIKASI VERBAL DALAM PERMAINAN MOBILE LEGEND serta menganalisis interaksi sosial dalam kelompok bermain Mobile Legend, sebagaimana yang terdokumentasi dalam penelitiannya di Universitas Sahid Jakarta.

Beberapa data yang kami dapatkan saat melakukan survey responden adalah sebagai berikut :

Tabel 3. Tingkat Keseringan Mendapatkan Pelecehan Saat Bermain Game Mobile Legends

Pertanyaan	Jawaban	Frekuensi	Persentase
Saya sering melakukan pelecehan/godaan saat bermain game mobile legends.	Selalu	130	59.63%
	Sering	27	12.39%
	Kadang-Kadang	15	6.88%
	Hampir Tidak Pernah	23	10.55%
	Tidak Pernah	20	9.17%
	Total		219

Sumber: Survey Responden (2023)

Tabel 4. Tingkat Keseringan Melakukan Recall-Recall Saat Bermain Mobile Legends

Pertanyaan	Jawaban	Frekuensi	Persentase
Saya sering melakukan <i>recall-recall</i> untuk memancing emosi lawan saat bermain mobile legends.	Selalu	27	12.39%
	Sering	1	0.46%
	Kadang-Kadang	60	27.52%
	Hampir Tidak Pernah	25	11.47%
	Tidak Pernah	102	46.79%
	Total	219	100%

Sumber: Survey Responden (2023)

Tabel 5. Tingkat Keseringan Mengeluarkan Emotikon-Emotikon Saat Bermain Mobile Legends: Bang Bang

Pertanyaan	Jawaban	Frekuensi	Persentase
Saya sering mengeluarkan emotikon-emotikon saat bermain mobile legends.	Selalu	47	21.56%
	Sering	13	5.96%
	Kadang-Kadang	38	17.43%
	Hampir Tidak Pernah	21	9.63%
	Tidak Pernah	97	44.50%
	Total	219	100%

Sumber: Survey Responden (2023)

Tabel 6. Tingkat Keseringan Mengejek Lawan Main Dengan Melibatkan Suku

Pertanyaan	Jawaban	Frekuensi	Persentase
Saya sering mengejek lawan main dengan melibatkan suku seperti jawa, madura, timur dll.	Selalu	189	86.7%
	Sering	7	3.21%
	Kadang-Kadang	7	3.21%
	Hampir Tidak Pernah	7	3.21%
	Tidak Pernah	8	3.67%

Sumber: Survey Responden (2023)

Tabel 7. Tingkat Keseringan Mengejek Lawan Dengan Melibatkan Agama

Pertanyaan	Jawaban	Frekuensi	Persentase
Saya sering mengejek lawan main dengan melibatkan agama.	Selalu	189	86.7%
	Sering	8	3.67%
	Kadang-Kadang	7	3.21%
	Hampir Tidak Pernah	7	3.21%
	Tidak Pernah	7	3.21%
	Total	219	100%

Sumber: Survey Responden (2023)

Tabel 8. Tingkat Keseringan Mengejek Lawan Dengan Melibatkan Etnis

Pertanyaan	Jawaban	Frekuensi	Persentase
Saya sering mengejek lawan main dengan melibatkan etnis	Selalu	189	86.7%
	Sering	15	6.88%
	Kadang-Kadang	1	0.46%
	Hampir Tidak Pernah	0	0.00%
	Tidak Pernah	13	5.96%
	Total	219	100%

Sumber: Survey Responden (2023)

Tabel 9. Tingkat Keseringan Memakai Cheat Dalam Bermain Game Mobile Legends: Bang Bang

Pertanyaan	Jawaban	Frekuensi	Persentase
Saya sering menggunakan cheat dalam bermain mobile legends	Selalu	211	96.79%
	Sering	0	0.00%
	Kadang-Kadang	7	3.21%
	Hampir Tidak Pernah	0	0.00%
	Tidak Pernah	0	0.00%
	Total	219	100%

Sumber: Survey Responden (2023)

Tabel 10. Tingkat Keseringan Menggunakan Script Skin Dalam Bermain Game Mobile Legends

Pertanyaan	Jawaban	Frekuensi	Persentase
Saya pernah menggunakan <i>script</i> skin dalam bermain mobile legends	Selalu	157	72.02%
	Sering	7	3.21%
	Kadang-Kadang	27	12.39%
	Hampir Tidak Pernah	7	3.21%
	Tidak Pernah	20	9.17%
	Total	219	100%

Sumber: Survey Responden (2023)

Tabel 11. Tingkat Keseringan Menggunakan Map Hack Dalam Game Mobile Legends

Pertanyaan	Jawaban	Frekuensi	Persentase
Saya pernah menggunakan map hack dalam bermain mobile legends.	Selalu	217	99.54%
	Sering	1	0.46%
	Kadang-Kadang	0	0.00%
	Hampir Tidak Pernah	0	0.00%
	Tidak Pernah	0	0.00%
	Total	219	100%

Sumber: Survey Responden (2023)

Tabel 12. Persepsi Mengenai Bermain Mobile Legends Saat Mendapat Makian Dari Team Lawan Main

Pertanyaan	Jawaban	Frekuensi	Persentase
Saat bermain mobile legends saya mendapat makian atau ejekan dari team lawan main	Selalu	21	9.63%
	Sering	43	19.72%
	Kadang-Kadang	68	31.19%
	Hampir Tidak Pernah	49	22.48%
	Tidak Pernah	34	15.60%
	Total	219	100%

Sumber: Survey Responden (2023)

Tabel 13. Persepsi Mengenai Bermain Mobile Legends Saat Mendapat Makian Dari Team Sendiri

Pertanyaan	Jawaban	Frekuensi	Persentase
Saat bermain mobile legends saya mendapat makian atau ejekan dari team sendiri	Selalu	39	17.89%
	Sering	51	23.39%
	Kadang-Kadang	62	28.44%
	Hampir Tidak Pernah	36	16.51%
	Tidak Pernah	27	12.39%
	Total	219	100%

Sumber: Survey Responden (2023)

Tabel 14. Tingkat Keseringan Mengejek Lawan Dengan Melibatkan Agama

Pertanyaan	Jawaban	Frekuensi	Persentase
Saat bermain mobile legends saya selalu memaki atau mengejek tim lawan main	Selalu	95	43.58%
	Sering	42	19.27%
	Kadang-Kadang	40	18.35%
	Hampir Tidak Pernah	25	11.47%
	Tidak Pernah	14	6.42%
	Total	219	100%

Sumber: Survey Responden (2023)

Tabel 15. Tingkat Keseringan Mendapat Makian Atau Mengejek Teman Satu Tim Sendiri

Pertanyaan	Jawaban	Frekuensi	Persentase
Saat bermain mobile legends saya selalu memaki atau mengejek teman satu tim saya	Selalu	81	37.16%
	Sering	43	19.72%
	Kadang-Kadang	53	24.31%
	Hampir Tidak Pernah	27	12.39%
	Tidak Pernah	13	5.96%
	Total	219	100%

Sumber: Survey Responden (2023)

Tabel 16. Tingkat Keseringan Jual Beli Diamond di Game Mobile Legends: Bang Bang

Pertanyaan	Jawaban	Frekuensi	Persentase
Saat bermain mobile legends saya selalu memaki atau mengejek teman satu tim saya	Selalu	211	96.79%
	Sering	7	3.21%
	Kadang-Kadang	0	0.00%
	Hampir Tidak Pernah	0	0.00%
	Tidak Pernah	0	0.00%
	Total		219

Sumber: Survey Responden (2023)

Tabel 17. Tingkat Keseringan Jual Beli Akun di Game Mobile Legends: Bang Bang

Pertanyaan	Jawaban	Frekuensi	Persentase
Saya pernah jual beli akun game online mobile legends	Selalu	190	87.16%
	Sering	7	3.21%
	Kadang-Kadang	8	3.67%
	Hampir Tidak Pernah	6	2.75%
	Tidak Pernah	7	3.21%
	Total		219

Sumber: Survey Responden (2023)

Saat melakukan survey, peneliti meminta narasumber untuk memilih respon perilaku toksik apa saja yang di dalam percakapan tersebut memuat beberapa kata kasar. Hal tersebut agar penelitian ini lebih objektif dan data-data yang ada lebih akurat dan berdasarkan opsi pilihan pada saat survey yang memperlihatkan perilaku toksik tersebut terjadi karena kesalahan yang dibuat oleh orang lain sehingga merugikan diri mereka sendiri di dalam game.

Pada saat penelitian berlangsung, peneliti melakukan observasi dengan cara mengamati narasumber saat bermain game online Mobile Legends. Peneliti melihat perilaku toksik tersebut terjadi ketika permainan tersebut berlangsung sangat lama dan menjadi sulit serta teman satu tim bermain dengan performa yang buruk.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa perilaku toksik dalam bermain Mobile Legends cukup umum terjadi di kalangan masyarakat, termasuk anak-anak dan dewasa. Perilaku tersebut seringkali muncul dalam bentuk berkata kasar terhadap sesama pemain melalui fitur chatting dalam komunikasi virtual. Responden dalam penelitian ini juga menunjukkan ciri-ciri inkonsistensi emosi dan tindakan berlebihan, yang dapat memicu konflik saat bermain Mobile Legends.

Untuk mengatasi masalah perilaku toksik dalam permainan Mobile Legends, sejumlah langkah dapat diambil. Pertama, pengembang permainan bisa mempertimbangkan penggunaan fitur mute yang memungkinkan pemain untuk membisukan komunikasi dengan profil atau akun pemain lain yang dianggap mengganggu, membantu mengurangi insiden berkata kasar. Selain itu, bermain bersama teman-teman yang dikenal di dalam permainan bisa menjadi opsi yang lebih baik, karena hal ini dapat membantu menghindari konfrontasi dengan pemain asing dan mendukung komunikasi yang lebih positif. Selanjutnya, penting bagi pemain untuk menjaga kendali emosi mereka, agar tidak terlalu emosional saat melihat kesalahan pemain lain, dan memberikan masukan dengan cara yang sopan dan baik. Kampanye anti-perilaku toksik juga dapat digulirkan oleh pengembang permainan dan komunitas pemain untuk meningkatkan kesadaran akan dampak negatifnya dan mendorong pemain untuk bersikap sportif. Terakhir, penerapan sanksi atau hukuman kepada pemain yang sering melakukan perilaku toksik, seperti pembatasan akun atau larangan bermain sementara, bisa menjadi langkah efektif dalam memberikan konsekuensi atas tindakan tersebut. Dengan mengambil langkah-langkah ini, diharapkan dapat menciptakan lingkungan bermain yang lebih positif dan menyenangkan bagi semua pemain Mobile Legends.

DAFTAR REFERENSI

Artikel Jurnal

- 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.
- Andhini, N. F. (2017) 'Metode penelitian survey', *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), pp. 1689–1699.
- Anuddin, Agil Syiradz (2023) PERILAKU TOXIC PEMAIN GAME ONLINE MOBILE LEGENDS: BANG BANG (STUDI PADA SISWA-SISWI KELAS XI, XII SMA NEGERI 4 KENDARI).
- Bachtiar Rizky Alamsyah, Noval Rizqi Santoso, Daffa Maheswara Iswidono, Ananda Surya Dahana Dewantara, & Nur Aini Rakhmawati. (2023). bachtiarrizky1701/Etika-TI: Dataset Analisis Dampak Bermain Game Mobile Legends (1.0) [Data set]. Zenodo. <https://doi.org/10.5281/zenodo.8403520>
- Edrizal. (Tahun tidak diketahui). Pengaruh Kecanduan Terhadap Game Online: Studi Tentang Kebiasaan Siswa Bermain Game Online. *Jurnal Pelajar*, 2(6), 1003.
- 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.
- Ramadhanty, V. D., Permana, R. I., Fauzia, B. R. S., & Rakhmawati, N. A. (2021). Analisis Faktor Penggunaan Dompot Digital Di Kalangan Mahasiswa Perguruan Tinggi Surabaya.

Artikel Prosiding

- Pramesta, N. R., Natania, C. M., Izdiyar, A. H., & Rakhmawati, N. A. (2022). Analisis Pengaruh Strategi Flash Sale Terhadap Minat Beli Dan Perilaku Impulsif Mahasiswa ITS. *Sistem Informasi, Institut Teknologi Sepuluh Nopember, Surabaya, Jawa Timur*.
- Rochim, D. R., Wibowo, J. H., & Pradana, B. C. S. A. (2023). Pengaruh game online mobile legends terhadap perubahan perilaku remaja di kecamatan Sedati Sidoarjo Sidoarjo (Studi Kasus Pada Komunitas Remaja JOSIYJO). *Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya, Indonesia*.

Working Paper

- Yehezkiel Michael Kantono, Hendian Yudani, I Gusti Ngurah Wirawan. (2020). "PERANCANGAN KAMPANYE SOSIAL UNTUK MENCEGAH TOXIC BEHAVIOUR PADA GAME ONLINE."

Buku Teks

- Littlejohn, S. W., & Faros, K. A. (2009). *Encyclopedia of Communication Theory*. University of New Mexico.
- Nilwan, A. (1998). *Pemrograman Animasi dan Game Profesional 4*. Jakarta: Media Komputindo.

Laporan Instansi/Lembaga/Organisasi/Perusahaan

Nurdin Ismail, Hartati Sri (2019). *METODOLOGI PENELITIAN SOSIAL*. Penerbit Media Sahabat Cendekia, Surabaya.

Artikel Surat Kabar/Majalah

Supriadi. (2021). *PENGGUNAAN KEKERASAN KOMUNIKASI VERBAL DALAM PERMAINAN MOBILE LEGEND DAN INTERAKSI SOSIAL PADA KELOMPOK BERMAIN MOBILE LEGEND*. Jakarta: Universitas Sahid Jakarta, Fakultas Ilmu Komunikasi, Program Studi Ilmu Komunikasi.

Situs Web

Wikipedia bahasa Indonesia. (2023, 30 Oktober). Online Gaming. Diakses dari [https://id.wikipedia.org/wiki/Online_gaming_\(permainan_daring\)](https://id.wikipedia.org/wiki/Online_gaming_(permainan_daring))

Theasianparent Indonesia. (2019, 30 Oktober). 15 Game yang Resmi Diblokir Pemerintah. Diakses dari <https://id.theasianparent.com/ini-daftar-15-games-yang-resmi-diblokir-pemerintah>

Yuslianson. (2019, 30 Oktober). Kemendikbud Larang Anak-Anak Bermain Mobile Legends. Diakses dari <https://www.liputan6.com/teknoread/3265060/kemendikbud-larang-anak-anak-main-gim-mobile-legends>