

**DAMPAK BERMAIN *GAME ONLINE MOBILE LEGENDS* TERHADAP
PERILAKU *TOXIC DISINHIBITION ONLINE* (STUDI KASUS DI
WARUNG KOPI OURUNG-OURUNG, SIMAN, PONOROGO)**

SKRIPSI



Disusun oleh:

Nur Fikri Khoiri

NIM: 211516030

Pembimbing:

Drs. H. Agus Romdlon Saputra, M.H.I.

NIP. 195704271986031003

**JURUSAN BIMBINGAN PENYULUHAN ISLAM
FAKULTAS USHULUDDIN, ADAB DAN DAKWAH**

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI

(IAIN) PONOROGO

2021

ABSTRAK

Khoiri, Nur Fikri. 2020. Dampak Bermain *Game Online Mobile Legends* Terhadap Perilaku *Toxic Disinhibition Online* (Studi Kasus di Warung Kopi Ourung-ourung Siman, Ponorogo. **Skripsi.** Jurusan Bimbingan Penyuluhan Islam Fakultas Ushuluddin, Adab dan Dakwah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Ponorogo. Pembimbing: Drs. H. Agus Romdlon Saputra, M.H.I.

Kata Kunci: *Game Online, Mobile Legends, Perilaku Toxic Disinhibition Online.*

Penelitian ini dilakukan dilatarbelakangi oleh perilaku pemain *game online Mobile Legends* dalam permainan *Mobile Legends* tersebut sering diperlakukan dan memperlakukan perilaku *Toxic Disinhibition Online*, 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) Faktor-faktor apa saja dari bermain *game online Mobile Legends* yang menjadikan perilaku *Toxic Disinhibition Online*, (2) Perilaku *toxic* apa saja yang timbul dari bermain *game online Mobile Legends*.

Penelitian ini merupakan penelitian lapangan dan menggunakan pendekatan kualitatif (*field research*). Lokasi penelitian di warung kopi Ourung-Ourung Ponorogo. Sumber data dalam penelitian ini meliputi data tempat lokasi penelitian dan data mengenai *mobile legends* dari pemain dan pemilik warung, data sekunder terdiri dari data *game online Mobile Legends* dan *toxic disinhibition* yang diperoleh dari sumber lain. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu melalui observasi, wawancara dan dokumentasi. Untuk teknis analisis data dengan menggunakan reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) faktor-faktor dari bermain *game online Mobile Legends* yang menjadikan perilaku *Toxic Disinhibition Online* terdapat beberapa faktor, yaitu adanya permainan yang kurang baik, adanya perbedaan suku, budaya, agama dan negara, adanya perilaku *AFK* yaitu perilaku seorang pemain yang meninggalkan permainan dengan sengaja ataupun tidak sengaja, perilaku troll yaitu memainkan *game* dengan asal-asalan atau bermain tidak sesuai dengan tugasnya dan perilaku *feeding* yaitu sengaja membiarkan musuh membunuhnya dengan mudah tanpa adanya perlawanan dari pemain tersebut, sehingga musuh mendapat *point kill* untuk memperkaya timnya. (2) Perilaku *toxic* yang timbul dari bermain *game online Mobile Legends* yaitu perilaku *Flaming, Griefing, Cheating, Cyberbullying*

LEMBAR PERSETUJUAN

Setelah membaca dengan cermat naskah skripsi yang disusun oleh:

Nama : Nur Fikri Khoiri

NIM : 211516030

Jurusan : Bimbingan Penyuluhan Islam

Judul : Dampak Bermain *Game Online Mobile Legends* terhadap Perilaku *Toxic Disinhibition Online* (Studi Kasus di Warung Kopi Ourung-Ourung Siman, Ponorogo)

Kami berpendapat bahwa naskah skripsi tersebut telah layak untuk diujikan dalam sidang munaqosah skripsi.

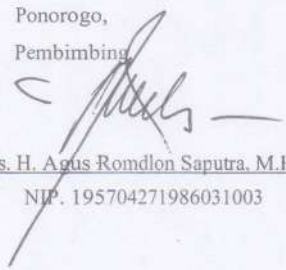
Demikian persetujuan ini disampaikan untuk ditindaklanjuti sebagaimana mestinya.

Mengetahui,
Kajur



Muhammad Nurdin, M.Ag
NIP. 197604132005011001

Ponorogo,
Pembimbing



Drs. H. Agus Romdlon Saputra, M.H.I.
NIP. 195704271986031003



**KEMENTERIAN AGAMA RI
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PONOROGO
FAKULTAS USHULLUDIN ADAB DAN DAKWAH**

PENGESAHAN

Nama : Nur Fikri Khoiri
NIM : 211516030
Jurusan : Bimbingan dan Penyuluhan Islam
Judul : Dampak Bermain *Game Online Mobile Legends* terhadap Perilaku *Toxic Disinhibition Online* (Studi Kasus di Warung Kopi Ourung-Ourung Siman, Ponorogo)

Telah dipertahankan pada sidang munaqosah di Fakultas Ushuluddin Adab Dan Dakwah Institut Agama Islam Negeri Ponorogo pada :

Hari : Kamis

Tanggal : 11 Februari 2021

Dan telah diterima sebagai bagian dari persyaratan untuk memperoleh gelar sarjana Bimbingan Penyuluhan Islam.

Tim Penguji :

Ketua Sidang : Muhammad Nurdin, M.Ag

Penguji I : Lia Amalia, M.Si

Penguji II : Drs. H. Agus Romdion Saputra, M.H.I

Ponorogo, 11 Februari 2021

Mengesahkan

Dekan



Dr. H. Ahmad Munir, M. Ag
NIP. 196806161998031002

SURAT PERSETUJUAN PUBLIKASI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nur Fikri Khoiri

NIM : 211516030

Fakultas : Ushuluddin, Adab dan Dakwah

Jurusan : Bimbingan Penyuluhan Islam

Judul : Dampak Bermain *Game Online Mobile Legends* terhadap Perilaku *Toxic Disinhibition Online* (Studi Kasus di Warung Kopi Ourung-ourung, Siman, Ponorogo)

Menyatakan bahwa naskah skripsi/thesis telah diperiksa dan disahkan oleh dosen pembimbing. Selanjutnya saya bersedia naskah tersebut dipublikasikan oleh Perpustakaan IAIN Ponorogo yang dapat diakses di etheses.iainponorogo.ac.id. Adapun isi dari keseluruhan tulisan tersebut, sepenuhnya menjadi tanggung jawab dari penulis.

Demikian pernyataan saya untuk dapat dipergunakan semestinya.

Ponorogo, 26 Mei 2021

Penulis


Nur Fikri Khoiri

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Nur Fikri Khoiri
NIM : 211516030
Jurusan : Bimbingan Penyuluhan Islam
Fakultas : Ushuluddin Adab Dan Dakwah
JudulSkripsi : Dampak Bermain *Game Online Mobile Legends* terhadap
Perilaku *Toxic Disinhibition Online* (Studi Kasus di Warung
Kopi Ourung-Ourung Siman, Ponorogo)

Dengan ini, menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini ialah benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambilalihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya aku sebagai hasil tulisan atau pikiran saya sendiri.

Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Ponorogo, 22 Februari 2021

Yang membuat pernyataan,



Nur Fikri Khoiri
NIM. 211516030

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	ii
LEMBAR PERSETUJUAN UJIAN.....	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
SURAT PERSETUJUAN PUBLIKASI.....	v
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN.....	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
MOTTO	vii
ABSTRAK	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xii
BAB I : PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	5
C. Tujuan Penelitian	5
D. Manfaat Penelitian	5
E. Telaah Pustaka	6
F. Metode Penelitian	8
1. Jenis Penelitian.....	9
2. Pendekatan Penelitian.....	9
3. Lokasi Penelitian	9
4. Data dan Sumber Data.....	10
5. Teknik Pengumpulan Data.....	11
6. Teknik Pengolahan Data.....	13
7. Teknik Analisis Data.....	13
G. Sistematika Pembahasan	15
BAB II : GAME ONLINE MOBILE LEGENDS DAN PERILAKU TOXIC DISINHIBITION ONLINE	
A. <i>Game Online Mobile Legends</i>	
1. Definisi <i>Game Online</i>	17
2. Sejarah <i>Game Online</i>	21
3. Jenis-jenis <i>Game Online</i>	24

a.	<i>Multiplayer Online Battle Arena (MOBA)</i>	24
b.	<i>Massively Multiplayer Online First-Person Shooter Games (MMOFPS)</i>	25
c.	<i>Massively Multiplayer Online Real-Team Strategy Games (MMORTS)</i>	26
d.	<i>Massively Multiplayer Online Role-Playing Games (MMORPG)</i>	26
4.	<i>Game Online Mobile Legends</i>	26
a.	Karakter dalam <i>Game Online Mobile Legends</i>	28
B.	<i>Toxic Disinhibition Online</i>	
1.	<i>Toxic</i>	33
2.	<i>Disinhibition Online</i>	35
BAB III	: GAME ONLINE MOBILE LEGENDS DAN PERILAKU TOXIC DISINHIBITION ONLINE DI WARUNG KOPI OURUNG-OURUNG	
A.	<i>Game Online Mobile Legends dan Perilaku Toxic Disinhibition Online di Warung Kopi Ourung</i>	41
B.	Faktor-faktor yang Menjadikan Perilaku <i>Toxic Disinhibition Online</i>	44
C.	Perilaku <i>toxic</i> yang diakibatkan dari Bermain <i>Game Online Mobile Legends</i>	52
BAB IV	: ANALISIS GAME ONLINE MOBILE LEGENDS TERHADAP PERILAKU TOXIC DISINHIBITION ONLINE DI WARUNG KOPI OURUNG OURUNG SIMAN PONOROGO	
A.	Faktor Bermain Game Online Mobile Legends yang Menjadikan Perilaku Toxic Disinhibition Online.....	56
B.	Perilaku <i>Toxic</i> Apa Saja yang Timbul dari Bermain <i>Game Online Mobile Legends</i>	59
BAB V: PENUTUP		
A.	Kesimpulan.....	62
B.	Saran.....	62
DAFTAR PUSTAKA		
LAMPIRAN-LAMPIRAN		
RIWAYAT HIDUP		

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi di era globalisasi berkembang sangat pesat¹seakan 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 online games. Keberadaan video game dan online games sebagai salah satu produk teknologi yang memiliki manfaat sebagai hiburan tertentu saja tidak asing lagi.²

Pesatnya perkembangan dunia menuju modernisasi membuat teknologi semakin canggih. Permainan yang dahulu tradisional, kini sudah beralih menjadi serba elektronik. Permainan elektronik ini dapat dilakukan di dalam ruangan, sehingga tanpa mengharuskan keluar rumah untuk melakukannya. Ada banyak permainan elektronik. Permainan elektronik yang didukung sistem jaringan seperti *X-Box*, *Nintendo*, *PlayStation*, game

¹Dewi Salma Prawiradiraga, *Mozaik Teknologi Pendidikan E-Learning*, (Jakarta: Kencana Prenadema Group. 2018, 15.

²Ridwan Syahrani, "Ketergantungan *Online Game* dan Penanganannya," *Psikologi Pendidikan dan Konseling*, 1, (2015), 85.

PC. Ada pula permainan dengan berlainan tempat serta jangkauan yang sangat jauh, seperti game online.³

Awal mula diciptakannya *smartphone* adalah sebagai alat untuk mempermudah kegiatan kehidupan sehari-hari, dan kini berubah menjadi bencana. Di katakan 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*.⁴Sebenarnya bermain *game* menggunakan *smartphone* secara offline ataupun online tidak selalu dikatakan kurang bermanfaat, nyatanya di zaman sekarang ini justru sudah banyak sekali turnamen atau perlombaan *game online* yang diselenggarakan di hampir seluruh dunia, salah satunya *game online Mobile Legends*, 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

³Novian Aziz Efendi, "Faktor Penyebab Bermain Game Online Dan Dampak Negatifnya Bagi Pelajar," *Naskah Publikasi*,(2014), 2.

⁴Alif Harsan, *Jago Bikin Game Online*, (Jakarta: PT. TransMedia, 2011), 1.

komunikasi, sekarang juga bisa digunakan untuk melakukan banyak hal termasuk bermain game online ataupun game offline.⁵

Kehadiran internetsendiri telah mengubah kebudayaan masyarakat secara menyeluruh tapi juga memiliki pengaruh kuat dengan bagaimana individu terkait dengan diri sendiri dan orang lain. Kebudayaan internet sendiri mengarah pada timbulnya *narsisme* yang bisa dicontohkan dengan maraknya swafoto atau biasa disebut foto *selfie* dalam jejaring sosial. Terdapat temuan umum bahwa orang sering berperilaku berbeda ketika online dibanding saat offline bila dalam situasi serupa. Contohnya seorang pengguna internet bisa menjadi perayu yang hebat ketika online, sementara menjadi sangat pemalu ketika offline. Perbedaan mendasar ini disebut *disinhibiton online effect*.⁶

Lebih lanjutnya, internet juga menyediakan akses yang mudah bagi banyak potensi negatif. Seperti kecanduan pornografi, *cyber-bullying*, penipuan, penculikan dan lain sebagainya. Hal ini menyebabkan munculnya *toxic disinhibiton effect*, yaitu suatu bentuk perilaku khusus yang bersikap agresif yang hanya diperlihatkan seseorang ketika online dan tidak dilakukan dalam dunia nyata atau offline, hal ini dilakukan karena tidak adanya kontak langsung antara kedua belah pihak, tidak saling mengetahui identitas dan lain sebagainya, sehingga salah satu dari pihak yang lain berani melakukan perilaku tersebut.

⁵Devita Rani, "Dampak *Game Online Mobile Legends: Bang Bang* Terhadap Mahasiswa Di Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Universitas Medan Area", (Skripsi, Universitas Medan Area, Medan, 2018), 1.

⁶Nanda Satriawan, "Hubungan antara Konsep Diri dengan *Toxic Disinhibition Online Effect* pada Siswa SMKN 8 Surakarta," *Psikolog*, 4, (2014), 2.

Akhir-akhir ini sering peneliti temukan banyak dari kalangan pelajar maupun mahasiswa melakukan *toxic disinhibition online* dalam bermain *game online Mobile Legends*, perilaku *toxic disinhibition online* saat bermain *game online Mobile Legends* tersebut banyak terjadi ketika dalam sebuah tim terdapat seorang player yang bermain dengan sangat buruk, melakukan *feeder*, perbedaan negara, perbedaan suku, bahkan perbedaan dalam beragama dan lain sebagainya. Perilaku *toxic disinhibition online* disini 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.

Perilaku pemain *game online Mobile Legends* dalam permainan *android* tersebut bisa dibuktikan mulai dari ruang kelas, luar kelas, kantin, hingga warung kopi, dimana dalam bermain mereka sering diperlakukan dan memperlakukan perilaku *Toxic Disinhibition Online*. Fenomena inilah yang melatarbelakangi munculnya ide peneliti untuk melakukan kajian pada *game online Mobile Legends* terhadap perilaku *Toxic Disinhibition Online*. Berdasarkan permasalahan diatas maka peneliti tertarik untuk mengangkat judul “DAMPAK BERMAIN *GAME ONLINE MOBILE LEGENDS* TERHADAP PERILAKU *TOXIC DISINHIBITION ONLINE*(STUDI KASUS DI WARUNG KOPI OURUNG-OURUNG, SIMAN, PONOROGO)”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Faktor apa saja dari bermain *game online Mobile Legends* yang menjadikan perilaku *Toxic Disinhibition Online*?
2. Perilaku *toxic* apa saja yang timbul dari bermain *game online Mobile Legends*?

C. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah diatas, maka penelitian ini bertujuan untuk:

1. Untuk mengetahui faktor apa saja dari bermain *game online Mobile Legends* yang menjadikan perilaku *Toxic Disinhibition Online*.
2. Untuk mengetahui perilaku *toxic* apa saja yang timbul dari bermain *game online Mobile Legends*.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, hasil penelitian ini dapat memberikan wawasan tentang kajian dampak bermain *game online Mobile Legends* serta mendorong bagi penelitian selanjutnya, sehingga proses pengkajian secara mendalam akan terus berlangsung.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis, yaitu diharapkan mampu memberikan sumbangan pemikiran yang dapat bermanfaat bagi pemain *game online* dan untuk

mengetahui gambaran umum tentang perilaku *Toxic Disinhibition Online* serta memberikan bahan rujukan, pembandingan, maupun pertimbangan bagi peneliti selanjutnya.

E. Telaah Pustaka

Terkait dengan penelitian penulis, telah ada karya tulis ilmiah yang melakukan penelitian serupa yaitu dengan judul antara lain:

Pertama, karya ilmiah dari Siti Khoiriyah, Mahasiswi Fakultas Ilmu Dakwah dan Komunikasi Universitas Raden Intan Lampung Tahun 2018, yang berjudul “*Dampak Game Online Terhadap Perilaku Remaja Dalam Pelaksanaan Ibadah Sholat Lima Waktu di Desa Rangai Kecamatan Katibung Kabupaten Lampung Selatan*”.⁷

Hasil penelitian yang dilakukan, diketahui bahwa game online memiliki dampak terhadap perilaku remaja dalam pelaksanaan ibadah sholat lima waktu di desa Rangai, kecamatan Katibung, kabupaten Lampung Selatan. Dampak positifnya adalah meningkatkan konsentrasi, memperlambat tali silaturahmi, dan meningkatkan kemampuan tentang komputer. Serta dampak negatifnya adalah melalaikan ibadah sholat lima waktu, melalaikan kegiatan didunia nyata, serta perubahan sikap dan perilaku.

Persamaan antara penelitian di atas dengan penelitian ini yaitu meneliti terkait dampak *game online* serta instrumen penelitian yang digunakan adalah observasi, wawancara dan dokumentasi. Perbedaannya

⁷Siti Khoiriyah, “*Dampak Game Online Terhadap Perilaku Remaja Dalam Pelaksanaan Ibadah Sholat Lima Waktu di Desa Rangai Kecamatan Katibung Kabupaten Lampung Selatan*”, Mahasiswi Fakultas Ilmu Dakwah dan Komunikasi Universitas Raden Intan Lampung, 2018.

pada penelitian di atas membahas terkait perilaku dalam menjalankan ibadah shalat lima waktu sedangkan pada penelitian ini membahas terkait perilaku *toxic disinhibition online*.

Kedua, karya ilmiah dari Unsa Sabrina Harjanto, Mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Malang Tahun 2017, yang berjudul “*Perbedaan Online Disinhibition pada Orang yang Bekerja dan Belum Bekerja*”.⁸

Hasil penelitian yang dilakukan, diketahui bahwa tidak ada perbedaan antara subyek orang yang sudah bekerja dengan yang belum bekerja. Implikasi pada penelitian ini adalah pentingnya interaksi secara langsung ditengah kemajuan teknologi. Media sosial memang membawa banyak manfaat, namun apabila tidak dapat terkontrol dengan baik akan menjadikan berkurangnya interaksi secara langsung dan menyebabkan efek negatif.

Persamaan antara penelitian di atas dengan penelitian ini yaitu meneliti terkait perilaku *disinhibition online*. Perbedaannya pada penelitian di atas membahas terkait perilaku *online disinhibition* pada orang yang sudah bekerja dan yang belum bekerja, sedangkan dalam penelitian ini membahas terkait perilaku *toxic disinhibition online* pada *game Mobile Legends*, serta perbedaan metode dalam penelitiannya yaitu penelitian di atas menggunakan penelitian kuantitatif sedangkan penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif.

⁸Unsa Sabrina Harjanto, “*Perbedaan Online Disinhibition pada Orang yang Bekerja dan Belum Bekerja*”, Mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Malang, 2017.

Ketiga, skripsi yang di tulis oleh Sepri Ridho, Jurusan Sosiologi Agama Fakultas Ushuluddin dan Studi Agama Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung tahun 2018, yang berjudul “*Game Online dan Religiusitas Remaja (Studi di Desa Tanjung Iman Kecamatan Blambangan Pagar Kabupaten Lampung Utara)*.”⁹

Hasil penelitian yang dilakukan, penggunaan *game online* pada remaja Desa Tanjung Iman Kecamatan Blambangan Pagar Kabupaten Lampung Utara relatif tinggi hal itu terlihat dari banyaknya remaja yang menjadi pecandu *game online* hal itu di dukung oleh semakin banyaknya tempat-tempat untuk bermain *game online*, dan berdampak pada menurunnya ibadah sholat 5 waktu, menurunnya akhlak baik kepada orang tua, dan menurunnya aktivitas kegiatan remaja masjid.

Persamaan antara penelitian di atas dengan penelitian ini yaitu meneliti terkait perilkudampak bermain *game online* serta instrumen penelitian yang digunakan adalah observasi, wawancara dan dokumentasi. Perbedaannya pada penelitian di atas membahas terkait religiusitas remaja, sedangkan dalam penelitian ini membahas terkait perilaku *toxic disinhibition online* pada *game Mobile Legends*.

F. Metode Penelitian

Metode penelitian adalah suatu cara bertindak menurut sistem aturan atau tatanan yang bertujuan agar kegiatan praktis terlaksana secara rasional dan terarah sehingga dapat mencapai hasil yang maksimal dan

⁹Sepri Ridho, “*Game Online dan Religiusitas Remaja (Studi di Desa Tanjung Iman Kecamatan Blambangan Pagar Kabupaten Lampung Utara)*”, Skripsi Mahasiswa Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2019.

optimal. Dengan melihat pokok permasalahan dan tujuan, agar penulisan dalam suatu pembahasan dapat terarah pada permasalahan, maka dalam penulisan ini penulis menggunakan metode penelitian sebagai berikut:

1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini merupakan penelitian lapangan (*field research*), di namakan 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 pada responden atau informan.

2. Pendekatan Penelitian

Metode pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. Penelitian kualitatif berangkat dari fenomena tertentu yang ada pada situasi sosial tertentu. Laporan penelitian akan berisi kutipan-kutipan data untuk memberi gambaran penyajian laporan, data tersebut berasal dari naskah wawancara, catatan lapangan, foto, dokumen pribadi, catatan atau memo, dan dokumen resmi lainnya.

3. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian merupakan lokasi dari sebuah penelitian atau tempat dimana penelitian akan dilakukan.¹⁰ Dalam penelitian ini, peneliti memilih lokasi di warung kopi Ourung-ourung, dimana warung tersebut berada di Jalan Ki Ageng Kutu, Desa Godang, Kecamatan Siman, Kabupaten Ponorogo. Alasan peneliti memilih lokasi tersebut dikarenakan di warung

¹⁰Afrizal, *Metode Penelitian Kualitatif*,(Jakarta: Rajawali Press, 2014), 128.

tersebut sangat banyak pemain *game online Mobile Legends*, dimana juga sering kali ditemukan perilaku *toxic dishinibition online* dalam permainan *Mobile Legends* yang dilakukan oleh para pemain yang berada di warung tersebut

4. Data dan Sumber Data

Sumber data dalam penelitian ini adalah subjek dari mana data diperoleh. Apabila peneliti menggunakan kuesioner atau wawancara dalam pengumpulan data, maka sumber data tersebut adalah informan atau responden, yaitu orang yang merespon atau menjawab pertanyaan-pertanyaan peneliti, baik pertanyaan tertulis maupun secara lisan¹¹.

a. Data Primer

Sumber data primer dalam penelitian ini yakni mengenai kata-kata atau informasi yang dimana penulis dapatkan dari informan. Data primer yakni data yang diperoleh secara langsung dari sumber data yang pertama di lokasi penelitian atau objek penelitian atau bahan-bahan yang mempunyai otoritas¹² Adapun yang menjadi informan yaitu pemain *game online Mobile Legends* di warung kopi Ourung-ourung.

Para pemain *game online Mobile Legends* di warung kopi Ourung-ourung dianggap peneliti sering melakukan perilaku saling mengolok-olok dalam *game* maupun diluar *game*, baik mengolok-olok dari segi bermain pemain lain bahkan mengolok-olok yang bersangkutan dengan keluarga, negara hingga agama. Jumlah pemain *game online* di warung kopi tersebut

¹¹Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan. Ed Rev, Cet. 14* (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2012), 114.

¹²Peter Muhammad Marzuki, *Penelitian Hukum* (Jakarta: Prenada Media, 2005), 141.

beragam, mengingat tidak setiap hari semua pemain tersebut bermain di warung kopi Ourung-ourung dan juga tidak semua pemain *game online* tersebut memainkan *game online Mobile Legends*, akhirnya peneliti mengambil empat pemain *game online* yang memenuhi kriteria untuk memperoleh data penelitian ini, yaitu AC, IC, SN, ND.

b. Data sekunder

Data sekunder atau sumber data tambahan yang diambil secara tidak langsung di lapangan, melainkan sumber data sudah dibuat oleh orang lain.¹³ Dalam penelitian ini sumber data sekunder yang diperoleh peneliti yaitu bisa berupa artikel, majalah, jurnal, buku, tesis maupun internet yang terkait tentang *game online Mobile Legends* dan *Toxic Dishinibition Online*.

Data sekunder juga dapat diperoleh melalui foto. Foto menghasilkan data deskriptif yang cukup berharga dan dapat digunakan untuk menelaah data yang dilihat dari segi subyektif.¹⁴

5. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini meliputi observai, wawancara dan dokumentasi.

a. Observasi

Observasi atau *observation* atau pengamatan merupakan suatu teknik atau cara mengumpulkan data dengan jalan mengadakan pengamatan

¹³Lexy J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif Edisi Revisi* cet. Ke-33 (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2014), 160.

¹⁴Farida Nugra Hani, *Metode Penelitian Kualitatif dalam Penelitian Pendidikan Bahasa* (Surakarta: 2014), 111.

terhadap kegiatan yang sedang berlangsung. Observasi dapat dilakukan secara partisipatif atau nonpartisipatif. Dalam observasi parsipatif (*participan observation*) pengamat ikut serta dalam kegiatan yang sedang berlangsung, pengamat ikut sebagai peserta rapat atau peserta penelitian. Dalam observasi nonpartisipatif (*nonparticipatory observation*) pengamat tidak ikut serta dalam kegiatan, dia hanya berperan mengamati kegiatan.

Pada penelitian ini bentuk observasi yang dilakukan peneliti adalah observasi partisipatif, dimana peneliti terlibat langsung secara aktif dalam objek penelitian, serta melakukan pengamatan terhadapapa yang dilakukan oleh pemain *game online Mobile Legends* diwarung kopi Ourung-ourung. Selanjutnya dicatat dalam bentuk transkrip observasi.

b. Wawancara

Metode wawancara bebas terpimpin. Yaitu suatu wawancara dimana peneliti bebas melakukan wawancara dengan berpijak kepada catatan mengenai pokok - pokok pertanyaan¹⁵Wawancara dilakukan apabila peneliti bermaksud untuk memperoleh pengetahuan tentang makna-makna objek yang dipahami berkenaan dengan topik yang diteliti, dan bermaksud melakukan eksplorasi terhadap isu tertentu suatu hal yang tidak dapat dilakukan melalui pendekatan lain.¹⁶Wawancara digunakan untuk memperoleh data langsung secara mendalam dan akurat tentang

¹⁵Roni Hanijito Soemitro, *Metodologi Penelitian Hukum, cet, Ke-2* (Jakarta: Ghalia Indonesia, 1993), 72.

¹⁶E.Kristi Poerwandari, *Pendekatan Kualitatif* (Depok: Lembaga Pengembangan Sarana Pengukuran dan Pendidikan Psikologi, 1999), 134.

permasalahan yang diteliti.¹⁷ Dalam pelaksanaannya peneliti mengajukan beberapa pertanyaan kepada pemain *game online Mobile Legends* di warung kopi Ourung-ourung, Siman, Ponorogo.

c. Dokumentasi

Dokumentasi yaitu suatu cara pengumpulan data yang menghasilkan catatan-catatan penting yang berhubungan dengan masalah yang diteliti, sehingga akan diperoleh data yang lengkap, sah dan bukan berdasarkan perkiraan. Untuk melengkapi data-data yang terkumpul, maka pelaksanaan dokumentasi ini sangat penting untuk menguatkan data-data yang ada.¹⁸

6. Teknik Pengolahan Data

Agar dapat memberikan data sesuai dengan yang dibutuhkan adanya teknik pengolahan data. Dalam penelitian ini, peneliti melakukan analisis terhadap faktor-faktor yang menyebabkan perilaku *toxic disinhibition online*.¹⁹

7. Teknik Analisis Data

Miles dan Huberman dalam Sugiyono mengemukakan bahwa aktivitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus sampai tuntas, sehingga datanya sudah jenuh. Aktivitas dalam analisis data, yaitu *data reduction*, *data display*, dan *conclusion drawing verification*. Dalam hal ini ada tiga tahap yang menjadi rangkaian proses analisis, yaitu:

¹⁷Puput Syaiful Rohman, *Penelitian Kualitatif*, Januari 2009, Volume 5.

¹⁸ Basrowi, *Memahami Penelitian Kualitatif* (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2008), 158-160.

¹⁶Hadari Nawawi, *Metode Penelitian Bidang Sosial* (Yogyakarta: Gadjah Mada University Press, 2007), 141.

a. Mereduksi Data

Mereduksi data berarti merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, dicari tema dan polanya. Dengan demikian data yang telah direduksi memberikan gambaran yang lebih jelas dan, mempermudah peneliti untuk melakukan pengumpulan data selanjutnya, dan mencarinya bila diperlukan.

Dalam penelitian ini, peneliti mereduksi data dengan menganalisis tentang dampak bermain *game online Mobile Legends* terhadap perilaku *toxic disinhibition online*.

b. Penyajian Data

Untuk menyajikan data dalam penelitian kualitatif adalah dengan teks yang bersifat naratif. Dengan mendisplaykan data, maka akan memudahkan untuk memahami apa yang terjadi, merencanakan kerja selanjutnya berdasarkan apa yang telah dipahami tersebut.

Peneliti melakukan penyajian data dengan menyederhanakan kata-kata yang telah direduksi hingga kemudian disimpulkan. Dari data kesimpulan tersebut memudahkan peneliti memahami konteks isi yang disajikan dalam bentuk laporan penelitian.²⁰

G. Sistematika Pembahasan

Sebagai gambaran peneliti yang tertuang dalam karya tulis ilmiah ini, maka penulis menyusun sistematika pembahasannya menjadi lima bab,

²⁰Miles & Huberman, *Analisis Data Kualitatif*(Jakarta: UI Press, 1992),345.

masing-masing terdiri atas sub-sub yang berkaitan erat dan merupakan kesatuan yang utuh, yaitu:

Bab I Pendahuluan. Bab ini mencakup latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, telaah pustaka, metode penelitian dan sistematika pembahasan.

Bab II Landasan Teori. Bab ini berisi tentang pengertian *game online Mobile Legends* dan pengertian *toxic disinhibition online*.

Bab III Hasil Penelitian. Bab ini mendeskripsikan hasil dari penelitian di lapangan, meliputi data umum dan data khusus. Data umum berisi tentang *game online Mobile Legends* dan perilaku *toxic disinhibition online*. Adapun data khusus berisi tentang temuan data yang diperoleh yaituapa faktor dan perilaku *toxic disinhibition online* pada pemain *game online Mobile Legends* di warung kopi Ourung-ourung, Siman, Ponorogo.

Bab IV Analisis. Bab ini berisi tentang analisis data yang diperoleh dari hasil penelitian yang dilakukan mengenai faktor penyebab perilaku *toxic disinhibition online* dalam bermain *game online Mobile Legends* dan perilaku *toxic disinhibition online* dalam bermain *game online Mobile Legends*.

Bab V Penutup. Bab ini berisi kesimpulan dan saran-saran, yaitu inti jawaban atas rumusan masalah yang dikemukakan dan masukan yang berhubungan dengan penelitian dari peneliti atau penulis untuk pembaca maupun pihak terkait.

BAB II

GAME ONLINE MOBILE LEGENDS DAN PERILAKU TOXIC

DISINHIBITION ONLINE

A. Game Online Mobile Legends

1. Definisi *Game Online*

Game berasal dari bahasa Inggris yang berarti dasar permainan. Permainan merupakan bagian dari bermain dan bermain juga bagian dari permainan, keduanya saling berhubungan. Permainan adalah kegiatan yang kompleks, di dalamnya terdapat peraturan, *play* dan budaya. Permainan adalah sebuah sistem dimana pemain terlibat dalam konflik buatan. Peraturan dalam permainan bertujuan untuk membatasi perilaku pemain dan menentukan pemain. Pada dasarnya permainan merujuk pada pengertian kelincahan intelektual (*Intellectual Playability Game*) yang juga bisa diartikan sebagai arena keputusan dan aksi pemainnya.²¹

Game online adalah jenis permainan komputer yang memanfaatkan jaringan komputer (LAN atau internet) sebagai medianya. *Game online* berasal dari bahasa Inggris. *Game* yang berarti permainan dan *online* yang terdiri dari kata *on* dan *line* dimana *on* artinya hidup dan *line* artinya saluran, sehingga *online* diartikan saluran yang mempunyai sambungan. Jadi berdasarkan penjabaran *digame online* dapat diambil pengertian bahwa *game online* merupakan suatu permainan yang dapat dilakukan melalui saluran atau sambungan yang menggunakan sinyal atau

²¹Antonius Tri Setio Nugroho, Definisi Game, dalam <http://chikhungunya.wordpress.com>. diakses pada 21 Agustus 2020

jaringan internet. Sinyal yang dimaksud disini adalah berupa saluran yang menghubungkan antara server yang satu dan yang lain.²²

Di dalam *game online* tersebut terdapat suatu sistem permainan dalam bentuk visual menarik yang dapat digerakkan sesuai kehendak pemainnya.²³ *Game online* tersebut bukan hanya berupa permainan yang hanya bisa di tonton saja, tetapi para pemain dapat berpartisipasi menggerakkan gambar-gambar yang ada di dalamnya secara bersamaan 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.

Sedangkan menurut Andrew Rollings dan Ernest Adams, *game online* lebih tepat disebut sebagai sebuah teknologi, dibandingkan sebagai sebuah *genre* permainan, karena dalam *game online* terdapat sebuah mekanisme untuk menghubungkan pemain satu dengan pemain lain secara bersamaan²⁴ 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 sistem

²²Kimberly S. Young, *Kecanduan Internet*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2017), 123.

²³*Ibid.*,

²⁴Rollings Andrew, *Fundamentals of Game Design* (Barkeley CA: New Riders, 2006),

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 hampir setiap aspek kehidupan.²⁵

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,²⁶ 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

²⁵Ermida, "Sikap Terhadap Pembelian Produk Secara Online (E-Commerce) Ditinjau Dari Tipe Kepribadian Ekstrovet-Introvet,"3, (2001).

²⁶Fitri Ma'rifatul Laili, "Penerapan Konseling Keluarga Untuk Mengurangi Kecanduan *Game Online* Pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 21 Surabaya" *Jurnal BK*, 1, (2015), 66.

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.²⁷

Menurut Bobby Bodenheimer, "*Game online* diartikan sebagai program permainan yang tersambung melalui jaringan yang dapat dimainkan kapan saja, dimana saja dan dapat dimainkan bersamaan secara kelompok diseluruh dunia dan permainan itu sendiri menampilkan gambar-gambar menarik seperti yang diinginkan atau yang didukung oleh komputer".²⁸ Berdasarkan pengertian diatas, maka dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud dengan istilah *game online* merujuk pada salah satu sejenis permainan yang dapat diakses melalui internet. Di dalam *game online* tersebut terdapat seperangkat permainan dalam bentuk gambar-gambar menarik yang dapat digerakkan dengan kehendak pemainnya. *Game*

²⁷Stanley J. Baran, *Pengantar Komunikasi Massa Jilid I Edisi 5*, (Jakarta: Erlangga, 2012), 126.

²⁸Reddy Gede Eko, *Makalah Intranet/Internet Game Online*, (Yogyakarta: UPN Veteran, 2009), 8.

online tersebut bukan hanya berupa permainan yang hanya bisa ditonton saja, tetapi para pemain dapat berpartisipasi menggerakkan gambar-gambar yang ada didalamnya secara bersama-sama dengan para pemain lainnya. Bahkan didalam *game online* tersebut para pemain dapat berkompetisi untuk memperoleh poin tinggi yang berkonsekuensi menjadi pemain yang kalah atau menang.

2. Sejarah *Game Online*

Permainan daring atau *game online* dimulai sejak tahun 1969, ketika permainan untuk dua orang dikembangkan dengan tujuan awal untuk pendidikan. Kemudian pada awal tahun 1970, sebuah sistem dengan kemampuan *time-sharing*, yang disebut Plato, diciptakan untuk memudahkan siswa belajar secara *online*, di mana beberapa pengguna dapat mengakses komputer secara bersamaan menurut waktu yang diperlukan. Dua tahun kemudian, muncul Plato IV dengan kemampuan grafik baru, yang digunakan untuk menciptakan permainan untuk banyak pemain (*multiplayer games*).

Perkembangan industri *game online* diawali dari pihak akademisi mulai mendesain permainan sederhana, simulasi dan kecerdasan buatan yang menjadi bagian dari penelitian dibidang komputer, namun *game* sendiri baru diperkenalkan kepada publik di tahun 1980-an,²⁹ untuk di Indonesia sendiri sebagai berikut:

- a. Tahun 1980–1998. Diawali dengan hadirnya konsol, *game & watch*, dan *arcade import*. Pada era tahun 1980-an sampai dengan 1990-an

²⁹Direktorat Pemberdayaan Industri Informatika Kementerian Komunikasi dan Informasi, *Peta Industri Game Online Indonesia 2015*, (Jakarta: Direktorat Pemberdayaan Industri Informatika Kementerian Komunikasi dan Informasi, cet.1 2016), 11-14.

- mulai dikenal konsol *game* seperti *Nintendo*, *Sega* dan beberapa *game & watch* yang cukup populer pada era tersebut seperti *Pacman*, *Tetris*. Serta mesin *arcade* yang dikenal pada era ini adalah mesin *arcadeDingdong*.
- b. Tahun 1998. Di tahun ini warung internet (warnet) dengan fasilitas ISDN pertama muncul di Jakarta dan Surabaya. Kemunculan warnet dengan fasilitas ini mengawali permainan interaktif online seperti *ultima online*, *everquest*.
 - c. Tahun 1999. Pada tahun 1999 Matahari Studio mulai lahir dan menjadi studio game pertama di Indonesia. Pada tahun ini mulai banyak tempat yang menyewakan *game online* seperti penyewaan game konsol *Playstation*.³⁰
 - d. Tahun 2001. Mulai menjamurnya *game center* dimulai dengan kehadiran *gameNexia: Kingdom the Wind*.
 - e. Tahun 2002. Tahun 2002 game *GunBound* dengan tipikal game kasual banyak menarik perhatian dan merupakan game yang cukup terkenal pada tahun tersebut.
 - f. Tahun 2003 Berdirinya *Altermyth* dan membuat game berjudul *Inspiri Arena*.
 - g. Tahun 2004. Pada tahun ini *game* mulai populer dengan permainan berjudul *Ragnarok*.

³⁰*Ibid.*, 11-14.

- h. Tahun 2007. Pada tahun ini Nusantara Internasional mulai membuat *game online* MMORPG *Nusantara Online*. Pada tahun ini juga universitas mulai membuka program studi Permainan Interaktif, program studi ini pertama di buka di Perguruan Tinggi Negeri ITB dan ITS.
- i. Tahun 2008. Pada tahun ini *publisher* permainan interaktif Korea “*Kreon*” mulai masuk ke Indonesia melalui permainan *Point Blank* yang merupakan MMOFPS dan meraih kesuksesan dalam waktu singkat.
- j. Tahun 2009, mulai bertumbuhnya *game online Developer Indie* seperti *Agate, Toge Production*.
- k. Tahun 2011, *Game Online Loft* didirikan di Indonesia untuk mengembangkan permainan interaktif dengan jumlah karyawan mencapai 150 orang pada tahun tersebut.
- l. Tahun 2012. Berdirinya *Qeon* merupakan salah satu perusahaan pengembang permainan interaktif terbesar di Indonesia.
- m. Tahun 2013 *Square Enix* merupakan perusahaan besar permainan interaktif di Jepang mendirikan *Square Enix Smilework* di Surabaya.
- n. Tahun 2014. Indonesia menjadi pasar resmi konsol *Playstation 4* serta *game online Developer Indie* di Indonesia berhasil merilis *DreadOut* dengan pendapatan \$200.000 satu bulan setelah rilis.³¹

³¹*Ibid.*,14.

Seiring dengan meningkatnya kuantitas pemain permainan daring di Indonesia, tidak mengherankan jika komunitas maya akibat permainan daring pun cukup menjamur. Biasanya komunitas ini terbentuk karena sering berinteraksi dalam sebuah permainan, dan kemudian bermain bersama. Selain bertemu di ranah virtual, suatu komunitas biasanya melakukan gathering atau pertemuan anggota pada waktu-waktu tertentu.

3. Jenis-jenis *Game Online*

Game online memiliki beberapa jenis, baik itu yang sederhana sampai yang memiliki grafik yang sangat kompleks. Ada pun beberapa jenis *game online*, yaitu:

a. *Multiplayer Online Battle Arena* (MOBA)

Adalah *genre game online* yang memadukan antara dua jenis *genre game* yaitu *Real Time Strategy* (RTS) dan *Role Playing Game* (RPG) dimana pemain menjalankan satu karakter dari dua tim yang berlawanan dengan tujuan untuk menghancurkan markas lawan.³² *Game online* jenis ini adalah jenis *game* yang dimainkan secara bersamaan dengan lebih dari dua orang bahkan ribuan orang bila memainkannya secara *online*. Pemain akan berada di sebuah dunia virtual untuk melawan musuh, permainan *action* yang menggunakan konsep strategi. Biasanya pertandingan 5v5 dengan hero pilihan kita sendiri dan pemain bisa membangun tim yang sempurna untuk mengalahkan tim lawan, dengan melawan

³² Muhammad Iqbal Febri Ramadani, "Penerikan Diri Dalam Game Online (Studi Deskriptif Kualitatif Withdrawal *Gamer Mobile Legends* Mahasiswa Ilmu Komunikasi UMS 2014," (Skripsi, UMS, Surakarta, 2014), 3-4.

musuh yang dimainkan oleh manusia sungguhan di dalam *game* dan membutuhkan kerjasama dengan tim, emblem hero yang digunakan, kecepatan, bahkan pada saat berkomunikasi dilakukan dengan singkat. Contoh permainan jenis ini antara lain *Dota1*, *Dota2*, *Arena of Valor*, *Heroes of Newerth*, *Chaos Online*, *League Of Legends*, *Clash Royale*, *Vainglory*, *Call Of Champions*, *Ace Of Arenas*, *Mobile Legends* dan lainnya.

b. *Massively Multiplayer Online First-Person Shooter Games* (MMOFPS)

Game jenis ini mengambil sudut pandang orang pertama sehingga seolah-olah pemain berada dalam permainan tersebut dalam sudut pandang tokoh karakter yang dimainkan, dimana setiap tokoh memiliki kemampuan yang berbeda dalam tingkat akurasi, refleks, dan lainnya. Permainan ini dapat melibatkan banyak orang dan biasanya permainan ini mengambil setting peperangan dengan senjata senjata militer. Contoh permainan jenis ini antara lain *Counter Strike*, *Call of Duty*, *Point Blank*, *Quake*, *Blood*, *Unreal*.

c. *Massively Multiplayer Online Real-Team Strategy Games* (MMORTS)

Game jenis ini menekankan kepada kehebatan strategi pemainnya. Permainan ini memiliki ciri khas dimana pemain harus mengatur strategi permainan.³³ Dalam *game* RTS, tema permainan bisa berupa sejarah misalnya seri *Age of Empires*, berupa fantasi misalnya *Warcraft*, dan fiksi ilmiah misalnya *Star Wars*.

³³Satria Sagara, "Gambaran Online Gamer," *Empati*, 2 (April, 2018), 419.

d. *Massively Multiplayer Online Role-Playing Games* (MMORPG)

Game jenis ini biasanya memainkan peran tokoh-tokoh khayalan dan berkolaborasi untuk merajut sebuah cerita bersama. *Game* RPG biasanya lebih mengarah ke kolaborasi sosial daripada kompetisi.³⁴ Pada umumnya dalam *game* RPG, para pemain tergabung dalam satu kelompok. Contoh dari jenis permainan ini yaitu *Adventure Quests World, Ragnarok Online, The Lord of the Rings Online: Shadows of Angmar, Final Fantasy*.

4. *Game Online Mobile Legends*

Game online Mobile Legends rilis pada tanggal 11 Juli 2016, di terbitkan oleh Moonton. Moonton adalah sebuah perusahaan yang berasal dari kota China. *Game online Mobile Legends* sendiri merupakan sebuah permainan MOBA (*Massively Online Battle Arena*) yang dirancang untuk ponsel baik untuk ponsel dengan sistem operasi android maupun iOS.³⁵

Dalam *game online Mobile Legends*, terdapat lima mode permainan yaitu mode *ranked, classic brawl, arcade* dan *custom*. Tetapi dari kelima mode permainan tersebut yang paling sering dimainkan adalah mode *ranked*, dimana dalam mode *ranked* setiap pemain atau tim berlomba untuk memenangkan pertandingan, dimana kedua tim lawan berjuang untuk melawan dan menghancurkan base musuh sambil mempertahankan base mereka sendiri dengan mengendalikan tiga jalur setapak, tiga jalur yang biasa disebut dengan *top*

³⁴*Ibid.*,

³⁵I Ketut Sidharta Yogatama, "Analisis Faktor-Faktor Yang Memengaruhi Minat Pemain Dalam Permainan MOBA (Studi Kasus: Mobile Legends: Bang-Bang!)," *Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 3 (Maret, 2019), 2559.

laneyaitu jalur atas, *middle lane* yaitu jalur tengah dan *bottom lane* yaitu jalur bawah dimana ketiga jalur tersebut saling menghubungkan antara base kedua tim. Dalam *game* ini dapat dikatakan menang jika salah satu dari kedua tim dapat menghancurkan *base turret* tim lawan terlebih dahulu, kemudian tim yang memperoleh kemenangan akan mendapatkan *star point* atau poin bintang untuk menambah *tier* atau pangkat dalam *game online Mobile Legends*. Mode permainan inilah yang menjadikan pemain-pemain *Mobile Legends* bersaing untuk memperoleh pangkat yang lebih tinggi.

Dalam *game ini* masing-masing tim terdapat lima pemain yang masing-masing mengendalikan avatar atau biasa disebut hero dari perangkat android maupun iOS masing-masing.³⁶ Terdapat karakter terkontrol yang lebih lemah, yang biasa disebut *minions* atau *creeps*, dimana *creeps* tersebut bertelur dari base tim satu ke base tim yang lain melalui tiga jalur utama untuk membantu masing-masing tim guna menghancurkan base dari tim lainnya untuk memperoleh kemenangan, terdapat juga karakter berupa *monster jungle* berupa *blue buff*, *red buff*, *gold buff* dan *turtle* untuk mempercepat *leveling* dan memperkaya diri avatar atau hero-hero yang dimainkan, dan yang terakhir ada yang namanya *lord* yang merupakan monster besar yang sangat efektif untuk membantu menghancurkan base lawan dan memperoleh kemenangan.

Mobile Legends yang merupakan salah satu *game online* yang paling digemari oleh masyarakat pada saat ini khususnya anak-anak hingga orang

³⁶<https://esportsnesia.com/game/mobile-legends/apa-itu-mobile-legends/> diakses pada 17 Februari 2021.

dewasa bahkan mahasiswa sangat menyukai *game* yang sangat menarik ini, karena kita bisa menentukan *hero* apa yang akan digunakan untuk melawan tim lawan. Bahkan kita juga dapat menentukan teman satu tim kita agar strategi yang diatur tersusun dengan rapi. Dalam permainan ini kita bisa membuat grup atau squad dengan orang pilihan kita sendiri, yang akan bersaing dalam kompetisi kejuaraan game internasional ataupun lokal, bahkan saat ini *game online Mobile Legends* sudah termasuk dalam olahraga online seperti *E-Sport* dan sudah menjadi bagian dari kompetisi resmi seperti *Mobile Legends Pro League* Indonesia (MPL-ID), *Asean Games* dan Piala Presiden.

a. Karakter dalam *Game Online Mobile Legends*

Dalam *online Mobile Legends* terdapat banyak karakter atau hero yang jumlahnya hingga saat ini mencapai 101 hero yang terbagi dalam 6role:

1) *Marksman*

Marksman merupakan hero yang biasanya memiliki *damage* yang cukup tinggi dan *attack speed* yang baik. Hero jenis *marksman* dapat menghabis musuh lebih cepat dari *role* lainnya, maka tak jarang hero *marksman* seringkali menjadi pemeran utama dalam *game*. Namun perlu diperhatikan juga *marksman* sangatlah lemah di awal *game* karena max HP yang kecil dan rentan untuk diincar oleh para *hero ganker* musuh.

Tugas *marksman* di awal *game* adalah *farming* untuk mendapatkan item dengan cepat. *Marksman* harus selalu waspada dengan *minimap*. Apabila melihat banyak *hero* yang hilang dari *map*, kalian harus berhati-hati dan jangan segan

meminta bantuan tim kalian. Memasuki pertengahan sampai akhir *game* kalian sudah harus mengambil alih permainan dengan menghancurkan tower dan membunuh musuh sebanyak-banyaknya bersama tim kalian.³⁷Hero-hero marksman yaitu: Irithel, Hanabi, Miya, Layla, Granger, Claude, Clint, Kimmy, Moskov, Lesley, Wanwan, Yi-Sun-Shin, Bruno dan Karrie.

2) Tank

Tank merupakan *hero* dengan defensif yang tinggi.*Tank* mampu menahan *damage* lebih banyak dari *hero* lainnya.³⁸ Para pengguna *hero tank* harus memiliki jiwa berani mati bagi tim kalian, terutama bagi *hero marksman* yang menjadi kunci permainan. Selain itu, *hero tank* rata-rata merupakan *hero* yang harus melakukan inisiasi ketika terjadi *teamfight* dan menjadi garis depan tim.

Tugas *tank* adalah menjaga rekan satu tim kalian dan jangan takut mati demi tim. Pada awal *game*, kalian bisa melakukan gank atau bahkan membantu *hero* teman yang terkena gank. Di pertengahan sampai akhir *game* kalian harus ada di garis depan untuk melakukan inisiasi dan mempermudah tugas anggota tim lainnya.*Herorole tank* antara lain: Tigreal, Akai, Franco, Minotaur, Lolita, Johnson, Gatotkaca, Grock, Hylos, Uranus, Bellerick, Kufra, Baxia, Atlas dan Barats.

³⁷<https://itemku.com/blog/daftar-hero-mobile-legend> diakses pada 17 Februari 2021

³⁸<https://mojok.co/terminal/karakter-seseorang-berdasarkan-role-hero-favorit-mereka-di-mobile-legend/> diakses pada 17 Februari 2021.

3) *Mage*

Mage merupakan hero yang memiliki skill-skill dengan *magic damage* yang tinggi. Hero tipe *magic* ini adalah hero yang berjaya dari awal sampai pertengahan game. Dengan kombinasi-kombinasi skill yang dimilikinya, *hero mage* mampu menghabisi lawan dalam hitungan detik. Namun perlu diperhatikan juga bahwa *hero mage* memiliki HP dan *armor* yang kecil sehingga mudah mati³⁹.

Tugas *mage* adalah mengganggu pergerakan tim musuh. Pada awal game, usahakan untuk bergerak mengelilingi map untuk mengganggu musuh atau membunuhnya.⁴⁰ Mulai dari pertengahan sampai akhir game, *hero mage* mulai kehilangan potensinya untuk melakukan *kill* ke hero musuh. Usahakan untuk mengurangi HP musuh sebanyak yang kalian bisa dan biarkan *marksman* kalian menghabisi sisanya. Berikut *hero-hero mage*: Alice, Eudora, Gord, Kagura, Cyclop, Aurora, Vexana, Harley, Odette, Zhask, Pharsa, Valir, Change, Vale, Lunox, Harith, Kadita, Esmeralda, Lylia, Cecilion dan Luo Yi.

4) *Fighter*

Fighter merupakan hero yang memiliki keseimbangan antara ofensif dan defensif. Hero *fighter* bisa dibilang adalah hero yang *nanggung* karena ia tidak memiliki *damage* yang besar seperti *marksman* atau *assassin* dan ia juga tidak setebal hero tank. Namun hero *fighter* memiliki kombinasi skill yang unik dan mampu mengganggu pergerakan hero musuh di lane.

³⁹*Ibid.*,

⁴⁰<https://ggwp.id/media/esports/mobile-legends/role-hero-di-mobile-legend-basic>. diakses pada 18 Februari 2021.

Fighter memiliki 2 tugas utama, yaitu *farming* dan mengganggu lawan. Pada awal game, usahakan untuk menggunakan skill kalian untuk menghasilkan *damage* ke musuh.⁴¹ Jangan terlalu memaksakan diri untuk melakukan *kill* apabila situasi tidak memungkinkan. Pada pertengahan sampai akhir game, fighter menjadi hero yang kuat dan mampu menghasilkan *damage* yang hampir sama besarnya dengan heromarksman maupun *assassin*. Berikut adalah hero dengan role *fighter*, yaitu: Balmond, Alucard, Bane, Zilong, Freya, Chou, Sun, Alpha, Ruby, Hilda, Lapu-lapu, Roger, Argus, Jawhead, Martis, Aldous, Leomord, Thamuz, Minshittar, Badang, Guinevere, Terizla, X-Borg, Dyroth, Marsha, Yu Zhong dan Khaleed.

5) *Assassin*

Assassin adalah hero spesialis untuk membunuh dan mengunci musuh ketika darah mereka sekarat. Hero *assassin* memiliki mobilitas tinggi dan mampu membunuh musuh mereka dengan cepat.⁴² Hero ini lebih disarankan kepada pemain yang sudah berpengalaman karena *assassin* memiliki HP yang rendah namun *damage* yang sangat tinggi.

Tugas *assassin* tentu saja sesuai namanya, membunuh. Pada awal game, *assassin* harus rajin berkeliling bersama salah satu rekan tim baik *mage*, *fighter* maupun *tank* untuk membunuh *hero* musuh di *lane*. Selama game, *assassin* tidak disarankan untuk melakukan inisiasi. Biarkan tim kalian dahulu lalu kalian dapat

⁴¹<https://jalantikus.com/tips/jenis-hero-role-mobile-legends/> diakses pada 18 Februari 2021.

⁴²<https://www.kaskus.co.id/thread/5fc779df8d94d05eb151d4f4/memahami-basic-role-pada-mobile-legends/> diakses pada 18 Februari 2021.

masuk di tengah-tengah *teamfight* dan menghabisi tim musuh. Hero dari *role assassin* yaitu: Saber, Karina, Fanny, Hayabusa, Natalia, Lancelot, Ling dan Benedetta.

6) *Support*

Seperti namanya, *support* bertugas untuk melindungi teman satu tim kalian apapun kondisinya. Hero *support* tidak boleh takut mati demi melindungi teman kalian. Hero ini dibekali dengan skill-skill yang berguna untuk melindungi anggota tim lainnya.

Tugas hero *support* adalah melindungi anggota tim kalian. Sepanjang game, selalu siap akan gank dari lawan maupun *teamfight*. *Support* harus melindungi anggota tim jadi jangan terpancing untuk melakukan banyak kill. Hero *support* harus menahan beberapa damage atau bahkan rela mati demi membiarkan anggota tim lainnya selamat.⁴³ Berikut nama-nama hero *support*: Nana, Rafaela, Estes, Diggye, Angela, Kaja, Faramis, Carmilla dan Mathilda.

B. *Toxic Disinhibition Online*

Toxic Disinhibition Online merupakan suatu bentuk perilaku negatif dan anti-norma yang muncul sebagai akibat dari hilangnya hambatan-hambatan ketika pengguna internet dalam keadaan *online*, yang merupakan manifestasi dari perilaku agresi yang tidak bisa dilakukan di dunia nyata. Jenis perilaku yang dimaksud antara lain perilaku tidak sopan, ujaran kebencian, hingga keterbukaan

⁴³*Ibid.*,

diri yang berlebihan.⁴⁴ *Toxic Disinhibition Online* adalah bentuk dari perilaku negatif yang merupakan manifestasi dari perilaku agresif seseorang, yang ditampilkan seseorang dalam keadaan *online* atau ketika tersambung dengan jaringan internet yang tidak akan dilakukan atau ditampilkan seseorang ketika di dunia nyata.⁴⁵

Toxic disinhibition termasuk dalamnya perilaku *flaming* atau komunikasi mengancam dan juga perilaku tidak sopan dan ekspresi dari perasaan pribadi seseorang kepada orang lain melalui jaringan internet.⁴⁶ *Toxic disinhibition online effect* adalah konsep yang ditujukan pada dampak negatif dari hilangnya *inhibition*.⁴⁷ Perilaku *online* yang tidak biasa atau anti normatif kadang berubah dari *flaming* dan perilaku tak terarah, berkisar dari pernyataan tidak sopan ke penggunaan huruf kapital atau eksklamasi sampai dengan keterbukaan ekspresi perasaan pada orang lain melalui jaringan komputer.

1. *Toxic*

Di zaman sekarang, sering kali kita mendengar istilah *toxic* baik di media sosial maupun di lingkungan tempat tinggal. Orang yang *toxic* bisa mengganggu kehidupan orang lain, membuat orang lain tersakiti dan bisa merugikan orang lain, baik secara emosional maupun secara fisik. Secara umum, seseorang bisa

⁴⁴Nanda Satriawan, "Hubungan antara Konsep Diri dengan Toxic Disinhibition Online Effect pada Siswa SMKN 8 Surakarta," *Psikolog*, 4, (2014), 6.

⁴⁵*Ibid*, 4.

⁴⁶Wang, "Factors Influencing University Students Online Disinhibition Behavior – The Moderating Effects of Deterrence and Social Identity," *Economics and Management Engineering*, 5, (2014).

⁴⁷Noam Lapidot, "Effects of Anonymity, Invisibility, and Lack of Eye-Contact on Toxic Online Disinhibition," *Human Behavior*, 28 (2012), 434.

dikatakan sebagai orang yang *toxic*, kalau orang tersebut membawa pengaruh buruk atau negatif di dalam lingkungan sosial atau media sosial, yang membuat orang lain menjadi tidak nyaman.

Toxic sendiri merupakan kata dari bahasa Inggris yang berarti racun,⁴⁸ namun jika diperluas maka *toxic* mengandung arti kata yang sifatnya buruk, memiliki unsur jorok, atau kata-kata yang menjelek-jelekkan lawan bicara. Kata *toxic* biasanya menunjukkan sifat kasar seseorang, ingin menang sendiri, atau menganggap orang lain lebih buruk dari dirinya.

Orang *toxic* atau orang yang beracun, memiliki kepribadian yang terkenal menyusahkan dan memberikan dampak negatif pada orang sekitar. Bahkan bisa saja kita sendiri memiliki sifat *toxic*. Sehingga kita perlu mengenali lebih dalam mengenali sifat *toxic*. Biasanya seseorang yang memiliki sifat *toxic* ini, merupakan orang yang susah merasakan kebahagiaan, suka memandang orang lain memiliki sifat yang buruk, hidupnya penuh dengan kecurigaan, suka mengeluh dan hidupnya jarang merasakan kepuasan. Sifat *toxic* yang dimiliki seseorang bisa menular ke orang lainnya. Karena sifat *toxic* ini bisa merusak suasana yang menyenangkan menjadi suasana yang tidak menyenangkan. Baik dalam perbuatan maupun ucapan yang dilakukan orang *toxic*, bisa membuatmu merasakan sakit hati dan kelelahan secara fisik maupun emosional.

⁴⁸Linda Apriliya Sugiono, "Trash-Talking Dalam Game Online Pada User Game Online Di Indonesia (Etnografi Virtual Game Online Mobile legends dan Arena of Valor)," *Komunikasi*, 2 (2018), 2.

2. *Disinhibition Online*

Disinhibited behavior atau *disinhibition online* yaitu kegagalan individu untuk mengontrol tingkah lakunya di internet (Voggeser, Singh, & Göritz, 2018).⁴⁹ *Disinhibition online* merupakan istilah yang digunakan untuk menggambarkan penurunan pengendalian psikologis, yang sering berfungsi untuk mengatur perilaku di lingkungan sosial *online*. Hal ini tercermin dalam hambatan perilaku yang berkurang, rendahnya penghormatan terhadap batasan perilaku saat berada di dunia maya, dan dapat diekspresikan dalam berbagai perilaku interpersonal *online* yang bisa positif atau negatif.⁵⁰

Online disinhibition pertama kali di didefinisikan oleh Joison pada tahun 1998 dengan istilah *Disinhibition*. *Disinhibition* adalah ketidakmampuan seseorang untuk mengendalikan perilaku impulsif, pikiran, atau perasaan yang dikomunikasikan di lingkungan *online* dimana perilaku tersebut tidak dilakukan di lingkungan nyata.⁵¹ Pada tahun 2004, John Suler kembali mendeskripsikannya sebagai *online disinhibition*. *Online disinhibition* adalah suatu kondisi psikologis yang dialami seseorang ketika lebih nyaman untuk menunjukkan perilaku tertentu, mengungkapkan perasaan atau pemikiran tertentu secara *online* dibandingkan dengan lingkungan nyata.⁵² *Online disinhibition* terjadi ketika individu menceritakan dan melakukan sesuatu di lingkungan *online* yang biasanya tidak

⁴⁹Birgitt J. Voggeser, "Self-Control in Online Discussions: Disinhibited Online Behavior as a Failure to Recognize Social Cues," *Psychology*, 8(January, 2018), 3.

⁵⁰Aida Zahrotunnisa, "Online Disinhibition Effect dan Perilaku Cyberbullying," *Psikologi Pendidikan*, 1, (April, 2019), 96.

⁵¹*Ibid.*,

⁵²John Suler, "The Online Disinhibition Effect," *CyberPsychology & Behavior*, 7 (2015), 321.

mereka ceritakan dan lakukan di lingkungan nyata. Mereka cenderung melonggarkan, merasa kurang terkendali, dan lebih mengekspresikan diri secara lebih terbuka. Beberapa orang lebih sering atau lebih intens mengungkapkan diri saat mereka berada di lingkungan *online* daripada di lingkungan nyata.⁵³

Sejumlah faktor yang berpengaruh terhadap *disinhibition online* ini termasuk anonimitas, *invisibility*, dan *asynchronicity*. Saat komunikasi di media sosial, orang-orang mengungkapkan lebih banyak informasi pribadi tentang diri mereka dibandingkan dengan komunikasi *face-to-face* (tatap muka). Faktor-faktor yang mempengaruhi hal tersebut adalah anonimitas (yaitu, mengurangi *self-awareness* kepada publik) dan meningkatkan *private self awarness*. *Disinhibition* memiliki dua dimensi, yaitu:

- a. *Benign disinhibition*, meliputi keterbukaan, kebaikan, dan kemurahan hati. Contoh *benign disinhibition* adalah individu belum tentu mampu memulai percakapan kehidupan nyata dan berusaha menguasai diri, tapi di dunia *online* siapa saja dapat nyaman berbagi emosi melalui kata-kata.
- b. *Toxic disinhibition*, melibatkan bahasa kasar, kebencian, dan ancaman. *Toxic disinhibition* dapat mempengaruhi seseorang untuk menghina atau mengejek orang lain di internet, karena kurangnya tanggapan atau anonimitas yang dirasakan.⁵⁴

⁵³*Ibid.*,

⁵⁴*Ibid.*,

Ada enam faktor yang menyebabkan terjadinya *disinhibition online*,⁵⁵ yaitu:

a. Dissociative anonymity

Anonimitas ini adalah salah satu faktor utama *online disinhibition*. Mereka memiliki kesempatan untuk memisahkan tindakan mereka di lingkungan *online* dan nyata sejalan dengan gaya hidup dan identitas mereka. Seseorang bisa bersembunyi dengan sebagian atau keseluruhan identitasnya di lingkungan *online*. Mereka mampu mengungkapkan sebuah ketidaksetujuan atau melakukan tindakan menyimpang tanpa memiliki rasa tanggung jawab atas perilakunya, seolah-olah tidak ada batas superego dan tidak berjalannya proses kognitif dan moral. Faktanya, seseorang yang mengalami ini akan meyakini bahwa perilaku di lingkungan online bukanlah dirinya yang sesungguhnya.

b. Invisibility

Lingkungan yang berbasis *online* membuat seseorang orang tidak dapat saling melihat satu dengan yang lain. Ketidakmampuan ini memberikan keberanian seseorang untuk mengakses dan memudahkan seseorang dalam melakukan hal yang mereka inginkan di dunia *online*. *Online disinhibition* membuat seseorang tidak perlu khawatir dengan bagaimana mereka terlihat atau terdengar ketika sedang mengetik pesan. Mereka tidak perlu khawatir tentang bagaimana orang lain melihat atau menanggapi atas apa yang mereka tulis dan katakan di dunia *online*. Menurut teori tradisional psikoanalisis, seseorang lebih sering

⁵⁵Jose R. Agustina, "Understanding Cyber Victimization: Digital Architectures and the Disinhibition Effect," *Cyber Criminology*,9(2015), 42.

mengungkapkan hal yang bersifat pribadi dan emosional di lingkungan *online* karena menghindari tatapan dan kontak mata lawan bicara.

c. Asynchronity

Dalam lingkungan *online*, komunikasi adalah asinkron. Orang tidak berinteraksi dengan orang lain di waktu yang sama. Orang lain mungkin perlu waktu beberapa menit, jam, hari, atau bahkan berbulan-bulan untuk membalas suatu respon di lingkungan *online*. Tidak seperti interaksi secara langsung yang harus membalas reaksi orang lain secara langsung. Beberapa orang bahkan mungkin mengalami komunikasi asinkron dapat melarikan diri setelah memposting pesan yang bersifat pribadi, emosional, atau bertentangan.

d. Solipsistic Introjection

Keadaan dimana seseorang membaca komentar atau pesan dengan membayangkan ekspresi atau suara orang lain. Membaca pesan orang lain seolah-olah kehadiran dan pengaruh psikologis orang tersebut telah berasimilasi atau dipikirkan ke dalam jiwa seseorang. Seseorang mungkin tidak tahu seperti apa suara orang lain, mereka cenderung menduga-duga intonasi dan suara orang lain. Sadar atau tanpa disadari, seseorang bahkan bisa membayangkan citra visual seseorang dan bagaimana perilakunya. Karakter dalam dunia intrapsika seseorang, karakter yang dibentuk sebagian dengan bagaimana seseorang tersebut benar-benar menyajikan dirinya melalui komunikasi teks, tapi juga oleh sistem representasi internal seseorang seperti harapan pribadi, keinginan, dan kebutuhan.

e. Dissociative Imagination

Keadaan dimana seseorang menciptakan karakter di lingkungan *online* yang berbeda dengan lingkungan nyata.⁵⁶ Orang-orang yang mengakses dunia *online* tinggal dalam dimensi yang terpisah dari tuntutan dan tanggung jawab di dunia nyata. Mereka memisahkan fiksi *online* dari dunia nyatanya. Emily Finch, seorang penulis dan pengacara kriminal yang mempelajari pencurian identitas di dunia maya, telah melihat beberapa orang melihat kehidupan *online* mereka sebagai permainan dengan aturan dan norma yang tidak berlaku untuk kehidupan sehari-hari, setelah mematikan akses internet dan kembali ke rutinitas sehari-hari, mereka percaya dapat meninggalkan karakter di dunia online. Efek dari imajinasi disosiatif ini adalah seseorang dapat memiliki kesulitan dalam membedakan fantasi pribadi dan realitas sosial.

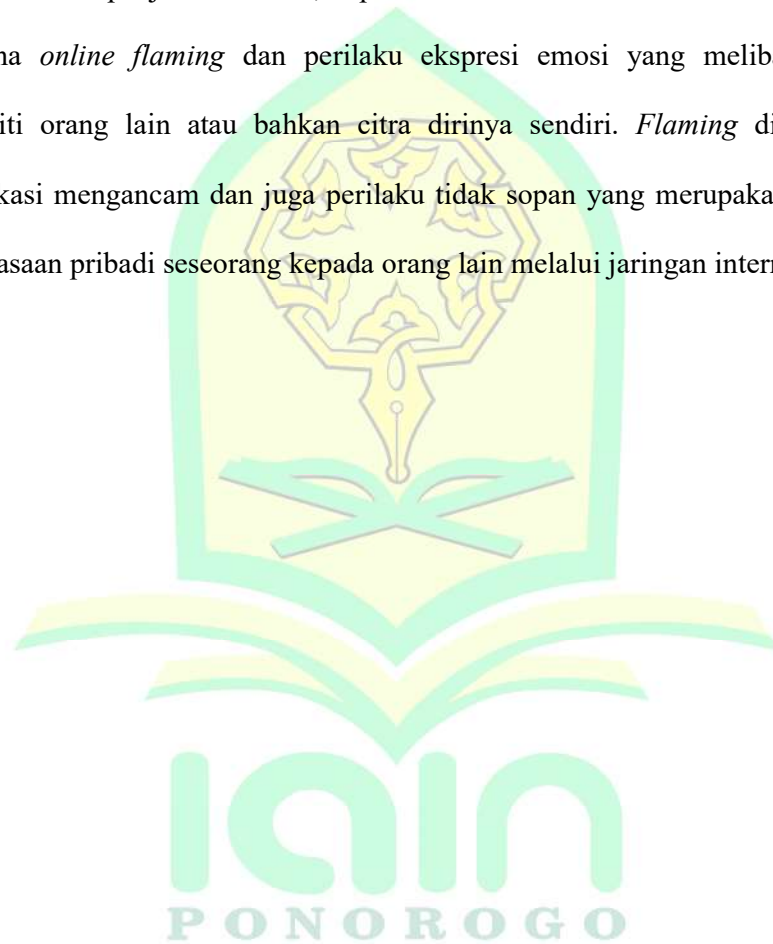
f. Minimization of Status

Ketika sedang mengakses internet, seseorang cenderung tidak mengetahui status orang lain dan hal itu tidak memiliki dampak yang signifikan di dunia *online*. Tokoh otoritas mengungkapkan bahkan jika orang tahu sesuatu tentang status seseorang dan kekuasaan di lingkungan nyata kurang berpengaruh pada kehadiran dan pengaruh *online* seseorang. Dalam berbagai lingkungan di internet, setiap orang memiliki kesempatan yang sama untuk menyuarakan dirinya sendiri. Setiap orang terlepas dari status, kekayaan, ras, atau jenis kelamin. Hal paling menentukan pengaruh pada orang lain di dunia *online* adalah keterampilan

⁵⁶*Ibid.*, 43

seseorang dalam berkomunikasi termasuk kemampuan menulis, ketekunan, kualitas ide seseorang, dan pengetahuan teknis. Pada lingkungan nyata, seseorang enggan mengatakan apa yang mereka pikirkan karena ketakutan atas ketidaksetujuan dan hukuman dari pada pihak otoritas.⁵⁷

Berdasarkan penjelasan diatas, dapat diartikan bahwa *toxic disinhibition* ialah fenomena *online flaming* dan perilaku ekspresi emosi yang melibatkan dan menyakiti orang lain atau bahkan citra dirinya sendiri. *Flaming* disini yaitu komunikasi mengancam dan juga perilaku tidak sopan yang merupakan ekspresi dari perasaan pribadi seseorang kepada orang lain melalui jaringan internet.⁵⁸



³⁷Lusi Alisah, “Studi Fenomenologis Memahami Pengalaman Cyberbullying Pada Remaja,” *Komunikasi*, 2, (2018), 5.

⁵⁸Robin M. Kowalski, *Cyberbullying: Bullying in the Digital Age* (United Kingdom: Blackwell Publishing, 2008), 45

BAB III

GAME ONLINE MOBILE LEGENDS DAN PERILAKU TOXIC DISINHIBITION ONLINE DI WARUNG KOPI OURUNG-OURUNG

A. Game Online Mobile Legends dan Perilaku Toxic Disinhibition Online di Warung Kopi Ourung-ourung

Di zaman yang modern dan serba *online* sekarang, manusia tidak terlepas dari *gadget* yang menghubungkan seseorang pada dunia maya atau jaringan internet, begitu pula dengan hadirnya *game online* yang banyak digandrungi berbagai usia, mulai dari anak-anak, remaja, hingga dewasa. Banyak dari para pemain *game online* tidak mengenal tempat dan waktu, mulai dari di rumah masing-masing, sekolah atau kampus, tempat kerja, warung kopi, hingga di tempat-tempat umum lainnya, mereka dapat bermain ketika istirahat sekolah, istirahat kuliah, istirahat kerja, di waktu luang, ada juga yang bermain mulai dari bangun tidur sampai tidur lagi, bahkan hingga tidak pernah tidur dan melupakan kewajiban diri mereka sendiri demi bermain sebuah *game online*.

Dalam karya ilmiah ini, peneliti membahas sebuah perilaku *toxic disinhibition online* yang dilakukan oleh para pemain *game online Mobile Legends* ketika berada di sebuah warung kopi di Jalan Ki Ageng Kutu, Desa Godang, Kecamatan Siman, Kabupaten Ponorogo, Jawa Timur, yaitu warung kopi Ourung-ourung, atau dengan nama lain warung kopi Deplok Lalap. Alasan peneliti memilih

warung kopi Ourung-ourung dikarenakan banyak sekali pemain *game online* di warung kopi tersebut, sebenarnya bukan hanya *game Mobile Legends* saja yang dimainkan di warung tersebut, tetapi juga *game online mobile* lain yang sedang trending saat ini, antara lain *Player Unknown Battleground (PUBG)*, *Free Fire*, *Chess Rush*, *Line Get Rich*, *Among Us*, *Call Of Duty Mobile*, *League Of Legends*, *Arena Of Valor*, dan mungkin masih banyak lagi *game online* yang belum peneliti ketahui. Tetapi disini alasan peneliti memilih *game online Mobile Legends* dikarenakan pemain dari *game online Mobile Legends* lebih banyak dari pemain *game online* lainnya, dan juga dalam *game online Mobile Legends* lebih banyak terjadinya muncul perilaku *toxic disinhibition online* yang dilakukan oleh pemain yang ada di warung kopi Ourung-ourung atau yang menjadi lawan mereka di dalam *game*.

Warung kopi Ourung-ourung, merupakan sebuah tempat untuk nongkrong, bersantai, kengan, ngopi, *nge-es*, bermain *game*, berkumpul sebuah komunitas dan berkumpul keluarga, beralamatkan di Jalan Ki Ageng Kutu, Desa Patihan Kidul, Kecamatan Siman, Kabupaten Ponorogo, tepatnya di utara jembatan Gunoseco, Siman. Warung ini berdiri sejak pertengahan tahun 2008, didirikan oleh seorang bapak bernama Pak Habib yang rumahnya tidak jauh dari warung Ourung-ourung tersebut, tepatnya di Desa Siman Sekaran, Kecamatan Siman, menurut Pak Habib pemilik warung, warung kopi Ourung-ourung sangat favorit untuk semua kalangan dari yang muda hingga dewasa, karena warungnya di desain tradisional dengan tempat lesehan yang nyaman untuk bersantai, *njagong*, bermain *game* dan lain sebagainya. Di warung kopi Ourung-ourung juga menyediakan berbagai

menu minuman es dan *anget*, yaitu aneka macam es Nutrisari, Marimas, es teh, es jeruk, es degan, es parem, kopi, kopi susu, teh anget, wedang jeruk, dan wedang parem, dengan harga mulai dari tiga ribuan, ada juga aneka makanan ringan, gorengan, mie instan dan juga nasi kucing yang siap untuk menemani perut lapar pelanggan mulai dari pagi hari hingga tengah malam.⁵⁹

Pak Habib mengatakan, bahwa warungnya memang ramai di kunjungi anak-anak sekolah, kuliah dan juga orang-orang dewasa yang hanya sekedar beristirahat sambil ngobrol dengan teman sebayanya. Beliau juga mengatakan, mulai dari *ba'da maghrib*, warungnya sudah diramaikan oleh anak-anak pemain *game online*, bahkan hingga tutup warung sekitar jam 23.00 warungnya tetap ramai, ada juga yang masih bermain *game online* hingga menjelang *subuh*, ada yang masih bersantai-santai sambil menikmati secangkir kopi, ada juga yang *leyeh-leyeh* hingga tidur di warung kopinya.⁶⁰ Sedangkan menurut hasil pengamatan peneliti, suasana dalam warung kopi Ourung-ourung tersebut walaupun sudah buka mulai jam 09.00 pagi, tetapi warung tersebut baru ramai ketika *ba'daisya* pukul 19.00, dimana mayoritas yang meramaikan warung tersebut yaitu anak-anak hingga dewasa mulai dari usia sekolah hingga kuliah, yang mana pengunjung warung tersebut mayoritas besar merupakan pemain *game online Mobile Legends*.

Kemudian untuk sikap dan perilaku para pemain *game online* tersebut menurut pak Habib beraneka ragam, ada yang fokus bermain, ada yang diiringi

⁵⁹Transkrip Observasi Ke-1 /Senin, 16 November 2020

⁶⁰Hasil wawancara dengan Pak Habib, Rabu 18 November 2020, di Warung Kopi Ourung-ourung.

dengan candaan dengan temannya, ada yang teriak-teriak dilengkapi dengan *pisuhan-pisuhanyang* beraneka ragam ucapannya sebagai simbol keakraban dengan teman bermainnya, tetapi bagi pak Habib, hal-hal seperti itu sudah menjadi kebiasaan bagi beliau, karena sudah hampir setiap hari pak Habib menikmati dan mengamati semua tingkah laku, canda tawabahkan *pisuh-pisuhan* dari anak-anak pemain *game online* di warung kopi Ourung-ourung miliknya.

Di warung tersebut, pak Habib tidak sendirian, beliau ditemani pegawainya bernama pak Nanang yang tidak lain juga masih tetangganya, pak Nanang bekerja daripagi mulai pukul 09.00 hingga 18.00, kemudian barulah pak Habib mulai pukul 18.00 hingga tutup yaitu pukul 23.00. Begitulah keseharian di warung kopi Ourung-ourung dari buka hingga tutup.

B. Faktor-faktor yang Menjadikan Perilaku *Toxic Disinhibition Online*

Beberapa faktor yang menjadikan perilaku *toxic disinhibition online* oleh pemain *game online Mobile Legends* antara lain:

1. Permainan yang kurang baik

Adanya salah seorang pemain yang bermain dengan kurang baik menjadikan pemain lain dalam satu tim merasa dirugikan oleh salah seorang pemain yang bermain kurang baik, misalnya tidak dapat membaca map dengan baik.

2. Perbedaan suku, agama, budaya, negara.

Dalam sebuah *game Mobile Legends* yang banyak digandrungi oleh kalangan anak-anak hingga remaja dan dewasa, tentu beraneka ragam juga akan sebuah

perbedaan suku, budaya, agama serta negara, dimana sebuah perbedaan itu dapat menjadi faktor penyebab adanya perilaku *toxic* terjadi. Hal itu terjadi secara spontan tanpa adanya sebab selain sebuah perbedaan tersebut. Semisal adanya seseorang yang memulai obrolan dengan menggunakan bahasa daerah yaitu bahasa Jawa, ada pemain lain dalam tim yang tiba-tiba membalas obrolan tersebut dengan ucapan yang mengolok-olok suku Jawa.

3. Melakukan perilaku *AFK*.

AFK adalah istilah yang sangat melekat dalam dunia *game online* yang merupakan singkatan dari *Away From Keyboard* yang dalam bahasa Indonesia berarti pergi atau menjauh dari keyboard. Dimana dalam istilah ini sering disebutkan pada pemain *game online* yang awalnya *online* dan aktif dalam permainan, tetapi tiba-tiba pergi meninggalkan permainan dan *offline* yang mengakibatkan karakter dari pemain tersebut hanya diam saja dan menjadi sebuah kerugian tersendiri dalam tim kawan, hal ini biasa terjadi karena masalah jaringan.

4. Berperilaku *Troll*.

Troll atau *trolling* yaitu memainkan *game* dengan asal-asalan atau bermain tidak sesuai dengan tugasnya. Misal pemain tersebut bermain menggunakan hero *assassin* tetapi pemain tersebut tidak menjalankan tugasnya sebagai hero *assassin* tetapi tidak mau *jungling* untuk menghabiskan *monster jungle* dan melakukan *killling* terhadap lawan.

5. *Feeding*.

Feeding atau biasa disebut *feeder* adalah istilah dalam sebuah *game moba* yang ditujukan pada pemain yang sengaja membiarkan musuh membunuhnya dengan mudah tanpa adanya perlawanan dari pemain tersebut, sehingga musuh mendapat *point kill* untuk memperkaya timnya sehingga peluang untuk mendapatkan kemenangan dari tim lawan lebih banyak.

dikarenakan adanya seorang pemain *game online Mobile Legends* yang membuat kesalahan dalam tim, seperti ketika melakukan *pick hero* atau memilih hero untuk bertanding, pemain tersebut memilih hero yang dianggap *underrated*, yaitu hero yang diremehkan keberadaannya dari segi kemampuan dan juga keefektifan dalam tim, kemudian kesalahan lainnya seperti ketika sedang *team war* didalam *game*, yaitu ketika tim a dan tim b sedang *war* atau memulai peperangan, ada salah satu pemain yang tidak ikut *war* akan tetapi pemain tersebut hanya menonton dan diam, jadi pemain tersebut tidak ikut berkontribusi dalam *team war*. Ada juga dengan adanya perbedaan budaya, agama dan negara itu menjadikan perilaku *toxic disinhibition online* muncul dengan sendirinya tanpa adanya sebab dan akibat yang jelas.

1) Agama

Seorang pemain yang berbeda agama dengan pemain lain dari tim lawan ataupun kawan, ketika ada pemain lain yang sekiranya mengucapkan kalimat ataupun kata yang berhubungan dengan agama pemain itu sendiri, sering sekali ada respon berupa ucapan yang mengolok-olok agama pemain tersebut, misal

ketika ada seorang mengucapkan kalimat “astaghfirullah”, maka secara spontan pemain tersebut melakukan perilaku *toxic* dengan mengolok-olok berupa ucapan kasar yang merendahkan agama tersebut.

2) Budaya

Sama halnya dengan unsur agama, pemain tersebut juga dengan tiba-tiba melakukan perilaku *toxic* setelah mengetahui pemain lain mengatakan kalimat ataupun ucapan dengan bahasa daerahnya, misal ketika pemain *toxic* mengetahui ada pemain lain sedang melakukan obrolan dengan temannya menggunakan bahasa jawa, maka pemain yang berperilaku *toxic* dengan *pedenya* ikut melakukan obrolan tetapi dengan mengolok-olok asal dari pemain lain yang sedang melakukan obrolan tersebut, yaitu dengan memjelek-jelekkkan suku jawa.

3) Negara

Sama seperti sebelumnya, hal ini terjadi ketika pemain *toxic* mengetahui bendera asal pemain yang menjadi korban ujaran kebencian dan kalimat-kalimat sampahnya, biasanya hal ini terjadi ketika pemain *Mobile Legends* mengetahui bendera Myanmar, yaitu dengan mengatakan “*lee Myanmar*” yang kurang lebih berarti “Myanmar tidak berguna”. Yang sering terjadi lagi apabila orang luar Indonesia yang tidak suka atau benci dengan Indonesia, maka pemain *toxic* tersebut juga melakukan perilaku *toxic* berupa ucapan yang menjelek-jelekkkan negara bahkan presiden pun ikut dibawa dalam ucapan perilaku *toxic* tersebut.

4) Orang Tua

Adapun perilaku *toxic* yang menggunakan unsur kata orang tua biasanya muncul atas dasar *gameplay* pemain lain pada saat memainkan *game online Mobile Legends* tersebut dianggap kurang baik dan merugikan tim. Ucapan tersebut berupa kalimat yang mengolok-olok menggunakan kata dengan unsur orang tua seperti *mamak, bapak, ibuk* dan menambahinya dengan kata yang kotor seperti PSK.

5) Alat Kelamin

Dalam hal ini, pelaku perilaku *toxic* menggunakan kata-kata yang berhubungan dengan alat kelamin menggunakan bahasa dari daerahnya masing-masing, dimana kata-kata tersebut sangat jorok dan tidak sepatasnya diucapkan.

Selain faktor-faktor tersebut, mungkin masih ada banyak lagi faktor-faktor yang masih belum sempat disebutkan oleh peneliti, seperti halnya yang dikatakan informan bernama AC selaku pemain *game online Mobile Legends*:

“Yo aku ki jane main yo biasa ae, tapi nek wis kadung enek sing goblok ngonowi yo maleh males ae, main pirang-pirang tahun kok yo sik goblok ae.”⁶¹

⁶¹Hasil wawancara dengan AC, Kamis 19 November 2020, di Warung Kopi Ourung-ourung.

“Ya sebenarnya itu biasa saja, tapi kalau sudah terlanjur ada yang bodoh gitu ya jadinya males saja, main bertahun-tahun kok masih saja bodoh.”

Informan AC tersebut merupakan salah satu pemain *game online Mobile Legends* sekaligus pelaku *toxic disinhibition online*, AC juga menambahkan argumen sekaligus kekesalannya.

“Nek enek sing main e gak genah ngonowi biasane yo tak lokne, tak pisuhi, saking pegelku. Tapi ngonowi yo gur pas main tok, nek wis gak main yo wis biasa, wis lali.”

“Kalau ada yang mainnya nggak jelas gitu biasanya ya dikatakain, saya kata-katain karena jengkel. Tapi biasanya cuma waktu main saja, kalau udah nggak main ya sudah biasa saja, sudah lupa.”

Senada dengan apa yang di katakan oleh AC, informan selanjutnya IC juga mengatakan bahwa perilaku-perilaku tersebut merupakan refleksi dari sebuah kesalahan pemain dari tim sendiri.

“Ngonowi ki ujug-ujug yo, mboh nyapo mesti nek enek wong sing main e gak jelas ngono howone ki puegel ae mentolo misuhi.”⁶²

“Seperti itu tiba-tiba ya, nggak tau kenapa pasti kalo ada orang yang mainnya nggak jelas itu rasanya jengkel aja ingin ngata-ngatain.”

⁶²Hasil wawancara dengan IC, Kamis 19 November 2020, di Warung Kopi Ourung-ourung.

Akan tetapi informan IC juga memberi tambahan, bahwa dia tidak selalu melakukan perilaku tersebut dikarenakan adanya pemain-pemain dari tim mereka sendiri yang melakukan kesalahan, akan tetapi dikarenakan dia sering *lose streak* atau kekalahan berturut-turut.

“Tapi kadang ki gak mergo ngonowi, tapi mergo kalah terus ae terus butuh yo nesu-nesu gak genah neng chat.”

”Tapi kadang itu ngga karena seperti itu, tapi karena kalah terus saja terus ya marah-marah gak jelas gitu di chat.”

Hal tersebut juga diperkuat oleh pernyataan informan SN, selaku pemain *game online Mobile Legends* dan juga korban perilaku *toxic disinhibition online*.

“Yo nek pas main ngonowi kadang ujug-ujug enek wong nesu-nesu, misuh-misuh karepe dewe alesane bar lose streak, padahal kene gak ngerti opo-opo kok moro-moro nesu. Kadang enek neh pas aku jagongan neng chat karo cah-cah ngonowi moro-moro ngelokne agomo, eh mboh gak genah eram.”⁶³

“Ya kalo pas main gitu kadang tiba-tiba ada orang marah-marah, ngata-ngatain gak jelas alasannya karena kalah terus, padahal kita sendiri nggak tau apa-apa kok tiba-tiba marah-marah. Kadang ada lagi waktu ngobrol di chat sama temen-temen gitu tiba-tiba ada yang ngolok-ngolok agama.”

⁶³Hasil wawancara dengan SN, Kamis 19 November 2020, di Warung Kopi Ourung-ourung.

Kebanyakan dari informan sering kali bahkan hampir setiap permainan merasakan adanya perilaku *toxic disinhibition online*, baik sebagai korban maupun pelaku. Untuk informan terakhir yaitu ND, dia mengaku sering sekali mendapatkan perilaku *toxic disinhibition online* dari teman setimnya.

“Yuh, meh mbendino aku dikonokne, mas, mboh nyapo enek ae mesti sing ngelokne aku, malah kadang nggowo-nggowo agomo karo wong tuo.”⁶⁴

“Ya hampir setiap hari saya digituin, nggak tau kenapa ada aja pasti yang ngata-ngatain aku, kadang juga bawa-bawa agama sama orang tua.”

Menurut pengakuan ND, dia sendiri tidak mengetahui mengapa dia sering menjadi korban perilaku *toxic disinhibition online*, yang dia tahu dia bermain sebagaimana biasanya dan tidak merasa melakukan kesalahan, tetapi beda halnya dengan apa yang dikatakan teman-temannya bermain *game*, teman-teman ND mengatakan bahwa ND sering melakukan kebodohan-kebodohan dalam *game* yang memancing emosi pemain lain dalam tim ND sendiri tanpa ND sadari bahwa dia melakukan kebodohan tersebut.

“Nek ND ki main e sering goblok e, tapi ki gak pernah rumongso, lah malah soyo nggae cegeh kancane sak tim.”

⁶⁴ Hasil wawancara dengan ND, Kamis 19 November 2020, di Warung Kopi Ourung-ourung.

“Kalau ND itu mainnya emang sering bodoh, tapi nggak pernah peka, malah jadi bikin makin jengkel teman setimnya.”

Pernyataan-pernyataan dari keempat informan ini sudah cukup mewakili beberapa faktor dari bermain *game online Mobile Legends* yang menjadikan perilaku *toxic disinhibition online*. Sama halnya yang peneliti temukan di lapangan, perilaku-perilaku tersebut muncul dari berbagai faktor, mulai dari kesalahan, kebodohan, perbedaan agama, suku budaya dan negara.

C. Perilaku *toxic* yang diakibatkan dari Bermain *Game Online Mobile Legends*

Di zaman sekarang, sering kali kita mendengar istilah *toxic* baik di media sosial maupun di lingkungan tempat tinggal. Orang yang *toxic* bisa mengganggu kehidupan orang lain, membuat orang lain tersakiti dan bisa merugikan orang lain, baik secara emosional maupun secara fisik. Secara umum, seseorang bisa dikatakan sebagai orang yang *toxic*, kalau orang tersebut membawa pengaruh buruk atau negatif di dalam lingkungan sosial atau media sosial, yang membuat orang lain menjadi tidak nyaman

Dari sebuah permainan *mobile* rilis perusahaan dari China bernama Moonton, banyak sekali perilaku-perilaku *toxic* yang muncul akibat dari bermain *game online Mobile Legends*. Seperti ujaran kebencian yang dilontarkan dari salah satu pemain pada diri pemain lain, ujaran kebencian yang bersangkutan dengan agama, suku budaya dan negara salah seorang pemain, ujaran kebencian yang dilontarkan dari salah seorang pemain pada pemain lain yang melibatkan

keluarga, lebih seringnya orang tua pemain tersebut.⁶⁵ Berikut pernyataan dari salah satu informan IC yaitu seorang pemain *game online Mobile Legends* yang merupakan korban dari perilaku *toxic* dari *game online Mobile Legends*.

*”Pernah jane dilokne timku sampek wong tuek ngonowi, maune yo ngelokne noob-noob ngono, la bar main ki nek muni ki jare “Mamak kau PSK.” ngono, yowis tak tokne ae mandak gak kenal.”*⁶⁶

“Pernah juga dikata-katain timku sampai ke orang tua gitu, awalnya ya ngolok-ngolok noob gitu, la setelah main itu bilangny gini “Mamak kau PSK.” Gitu, ya sudah aku biarin aja kan juga nggak kenal.”

Sama seperti perilaku-perilaku *toxic* sebelumnya, menurut pernyataan dari informan IC, perilaku *toxic* yang dilakukan kepadanya terjadi dikarenakan karena dirinya bermain kurang bagus, kurang memperhatikan *maps*, kurang berkontribusi dalam *team war*. Ada lagi perilaku *toxic* yang terjadi secara tiba-tiba tanpa adanya sebab-akibat, seperti yang dikatakan informan SN sebagai berikut.

“Enek wong luar koyok e, benderane ki Malaysia nek gak salah, la moro-moro ngelokne “indog-indog” ngono, padahal aku meneng

⁶⁵Transkrip Observasi Ke-2 /Jum’at, 20November 2020

⁶⁶Wawancara dengan IC, Kamis 19 November 2020, di Warung Kopi Ourung-ourung.

*ae, mainku yo apik, tim e menang, malah kono sing main e gak genah, la ujug-ujug ngelok-ngelokne.*⁶⁷

“Ada orang luar negeri kayaknya, benderanya itu Malaysia kalau nggak salah, itu tiba-tiba ngolok-ngolok “indog” gitu, padahal aku ya diam saja, mainku juga baik, menang, yang mainnya gak jelas malah mereka, tiba-tiba ngolok-ngolok.”

Berdasarkan pernyataan dari informan SN, perilaku tersebut terjadi tanpa suatu alasan yang pasti dengan mengutarakan perkataan yang menyinggung negara, yaitu *indog*, dimana kata *indog* sendiri terdiri dari dua suku kata, yaitu *indo* dan *dog*, yang berarti Indonesia Anjing.

Hal ini menjelaskan bahwa dalam dunia *online*, perilaku tersebut seringkali terjadi karena adanya jarak antar individu, tidak saling mengenalnya individu satu dengan lainnya, sehingga pelaku perilaku *toxic* tersebut sangat berani melontarkan ujaran kebencian tanpa takut mendapat hukuman dan sebagainya karena identitasnya tidak diketahui.

Berbeda dengan apa yang dilakukan oleh informan AC, AC mengatakan bahwa dirinya seringkali melontarkan ujaran-ujaran kebencian tersebut pada orang yang dikenalnya, tanpa takut ia mendapatkan balasan di dunia nyata, karena menurutnya orang tersebut pantas mendapat ujaran tersebut sebagai cerminan permainan yang kurang bagus.

⁶⁷Wawancara dengan SN, Kamis 19 November 2020, di Warung Kopi Ourung-ourung.

“Nek aku ngono loss, mboh wi konco, opo sopo ra peduli, nek cen main e ra genah wis males karuan rasah main ae, jan puegel aku.”⁶⁸

“Kalau kau gitu loss, gak peduli itu temen, atau siapa gak peduli, kalau emang mainya ngga jelas ya udah males mending gak usah main aja, jengkel aku.”

Hampir sama dengan pernyataan AC, informan SN juga menjelaskan pendapatnya mengenai perilaku yang dilakukannya kepada teman ataupun orang yang dikenali.

“Yo ngono kuwi, wong sing main e gak jelas ki karuan gak sah main pisan, malah dadi toxic ngeneki, neh-neh konco dewe, halah malah loss, wong salahe dewe main koyo ngono gak jelas.”⁶⁹

“Ya seperti itu, orang yang main tidak jelas itu mendingan tidak usah main sekalian, nanti malah jadi *toxic* seperti ini, lagi-lagi temen sendiri, salah sendiri main seperti itu tidak jelas.”

Pernyataan sekaligus pendapat diatas menunjukkan bahwa hubungan antar teman tidak menjadi alasan untuk tidak melakukan perilaku *toxic* tersebut, mengingat hal tersebut dilakukan bukan karena kawan ataupun lawan, tetapi bagaimana *gameplay* dan *teamwork* seorang bermain dalam memainkan *game online Mobile Legends*.

⁶⁸ Wawancara dengan AC, Kamis 19 November 2020, di Warung Kopi Ourung-ourung.

⁶⁹ Wawancara dengan SN, Kamis 19 November 2020, di Warung Kopi Ourung-ourung.

BAB IV

ANALISIS GAME ONLINE MOBILE LEGENDS TERHADAP PERILAKU TOXIC DISINHIBITION ONLINE DI WARUNG KOPI OURUNG- OURUNG SIMAN PONOROGO

A. Faktor Bermain *Game Online Mobile Legends* yang Menjadikan Perilaku *Toxic Disinhibition Online*

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di warung kopi Ourung-Ourung terhadap perilaku pemain *game online*, yang menjadikan faktor para pemain melakukan perilaku *toxic disinhibition online* sebagai berikut:

1. Kecanduan terhadap *game online Mobile Legends*

Sesuai dengan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti di warung kopi Ourung-Ourung, para pemain *game online Mobile Legends* dapat bermain sampai 10 jam dalam sehari, bahkan ada yang lebih dari kurun waktu tersebut. Sehingga dari hal ini dapat menggiring opini peneliti bahwa *game online Mobile Legends* merupakan salah satu *game online* yang menyenangkan dan digemari sehingga dapat membuat para pemain ketagihan dan kecanduan terhadap *game online* ini.

Dibalik kecanduan tersebut tentu ada beberapa pemain yang menganggap *game online Mobile Legends* ini sangat berarti

Dalam hidupnya dan totalitas dalam permainan tersebut, sehingga saat *game online Mobile Legends* berlangsung mereka bermain dengan profesional dan saat ada hambatan-hambatan atau *disinhibition online* membuat emosi pemain melonjak dan mengakibatkan timbulnya perilaku *toxic*.

2. Salah satu pemain tim dalam *game online Mobile Legends* bermain kurang baik.

Dalam permainan *game online Mobile Legends* bermain dengan tim, dalam satu tim tersebut terdapat 5 orang. Disaat permainan berlangsung jika ada salah satu atau dua pemain bermain dengan kurang baik tentu berdampak pada pemain lain dan penilaian tim. Jadi jika ada pemain yang berbuat demikian tentu membuat pemain satu tim merasa terugikan dan emosi melonjak sehingga muncul perilaku *toxic*.

3. Adanya perilaku AFK (*Away From Keyboard*)

Mengingat kembali dari bab sebelumnya, perilaku AFK artinya yaitu pergi dari keyboard, maksudnya saat permainan berlangsung pemain berdiam diri tanpa melakukan pergerakan atau keluar dari *game*, hal tersebut dapat merugikan tim sehingga dapat menggiring pemain dalam tim melakukan perilaku *toxic*.

4. Adanya perilaku *troll*

Perilaku *troll* merupakan tindakan *player* yang menyebarkan atau membuat keisengan dan kejahilan yang bermaksud untuk kesenangannya pribadi, jika ada salah satu pemain melakukan hal tersebut tentu tidak menguntungkan tim dan bahkan dapat membuang-buang waktu untuk mencapai kemenangan, sehingga perilaku tersebut dapat memicu terjadinya perilaku *toxic* dari pemain lain baik itu satu tim atau tim musuh.

5. Adanya perilaku *feeding*

Tindakan *feeding* dalam *game online Mobile Legends* adalah tindakan sengaja atau sukarela agar karakter yang digunakan dapat dibunuh oleh tim lawan, sehingga tim lawan dapat mempercepat kemenangannya. Mengingat kembali dalam *game online Mobile Legends* ini terdapat tim yang terdiri dari 5 pemain, sehingga jika salah satu atau dua dari tim melakukan perilaku *feeding* ini dapat sangat merugikan pemain lain dan membuat kemenangan tim semakin jauh. Jadi hal ini dapat memicu pemain dalam satu tim tersebut emosinya melonjak dan kemungkinan melakukan perilaku *toxic* sangat dimungkinkan.

B. Perilaku *Toxic* Apa saja yang Timbul dari Bermain *Game Online Mobile Legends*

Dari data yang diperoleh peneliti melalui observasi dan wawancara, perilaku *toxic* yang timbul dari bermain *game online Mobile Legends* sebagai berikut:

1. *Flaming*, yaitu mengirim chat yang bersifat ofensif. misalnya “Anjing”, “agama ini goblok”, “Indog tolol”.
2. *Griefing*, yaitu membuat pemain lain kesal dengan sengaja. Hal ini dapat bertujuan untuk melemahkan mental tim musuh atau membuat emosinya naik agar menyerah. Misalnya “gak bisa main loe”.
3. *Cheating*, yaitu menggunakan perangkat lunak secara ilegal demi keuntungan pribadi yaitu dengan menggunakan aplikasi pihak ketiga atau perangkat lunak ilegal untuk berbuat curang yang bertujuan menguntungkan diri sendiri dan tim. Misalnya *cheat map hack* dalam *game online Mobile Legends* agar kita dapat melihat posisi musuh didalam map agar tim dapat menyusun rencana penyerangan dan juga aman dari *ganking* atau serangan keroyokan yang dilakukan lawan.
4. *Cyberbullying*, yaitu mengganggu pemain lain secara berulang-ulang. Perilaku tidak menyenangkan yang dilakukan secara berulang-ulang seperti menghina, mengancam, dipermalukan

secara terus-terusan, misal “goblok”, “tolol” dan lain sebagainya.

Dari pemaparan di atas dan berdasarkan data khusus pada bab 3 dapat diketahui bahwa perilaku *toxic* yang sering terjadi hampir di setiap pertandingan *ranked* dalam bermain *game online Mobile Legends* yaitu perilaku *flaming*, dimana perilaku *flaming* tersebut muncul karena sudah hilangnya kontrol diri pada pemain ketika sedang dalam jaringan dan terjadi dikarenakan faktor-faktor yang telah dijelaskan dalam paparan data di bab 3. Perilaku *flaming* tersebut biasanya diikuti dengan kata-kata yang berkaitan dengan suku, budaya, agama hingga negara, bahkan juga ada yang mengikutsertakan orang tua dalam perilaku *flaming*, ini terjadi untuk memperjelas siapa dan apa yang diperolok-olok oleh pelaku perilaku *flaming* tersebut. Misal dengan menggunakan suku budaya, “Eh, loe Jawa anjing!”, dengan menggunakan negara “loe indog goblok!” *indog* disini berarti Indonesia dan *dog*, dimana kalimat ini biasanya dilontarkan oleh orang luar negeri, dan yang menggunakan agama, “muslim goblok! pantes nob.”, dan untuk yang mengikutsertakan orang tua atau keluarga misalnya, “mamak loe lonte! sini gue beli mamak loe.”

Dari pemaparan diatas peneliti menganalisis bahwa terdapat dampak yang diakibatkan dari bermain *game online Mobile Legends* yaitu berdampak pada *disinhibition online* khususnya pada perilaku *toxic disinhibition online* yang menjadikan hilangnya kesenangan dan keseruan dalam bermain *game online Mobile Legends*.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti di warung kopi Ourung-ourung ialah sebagai berikut:

1. Faktor yang menjadikan perilaku *toxic disinhibition online* sebagai berikut: Kecanduan terhadap *game online Mobile legends*, salah satu pemain tim dalam *game online Mobile Legends* bermain kurang baik, adanya perilaku *AFK*, adanya perilaku *troll* dan perilaku *feeding*.
2. Perilaku *toxic* yang timbul dari bermain *game online Mobile Legends* yang sering terjadi dan selalu ada dalam setiap pertandingan *game online Mobile Legends* sebagai berikut: *flaming, griefing, cheating, cyberbullying*.

B. Saran

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

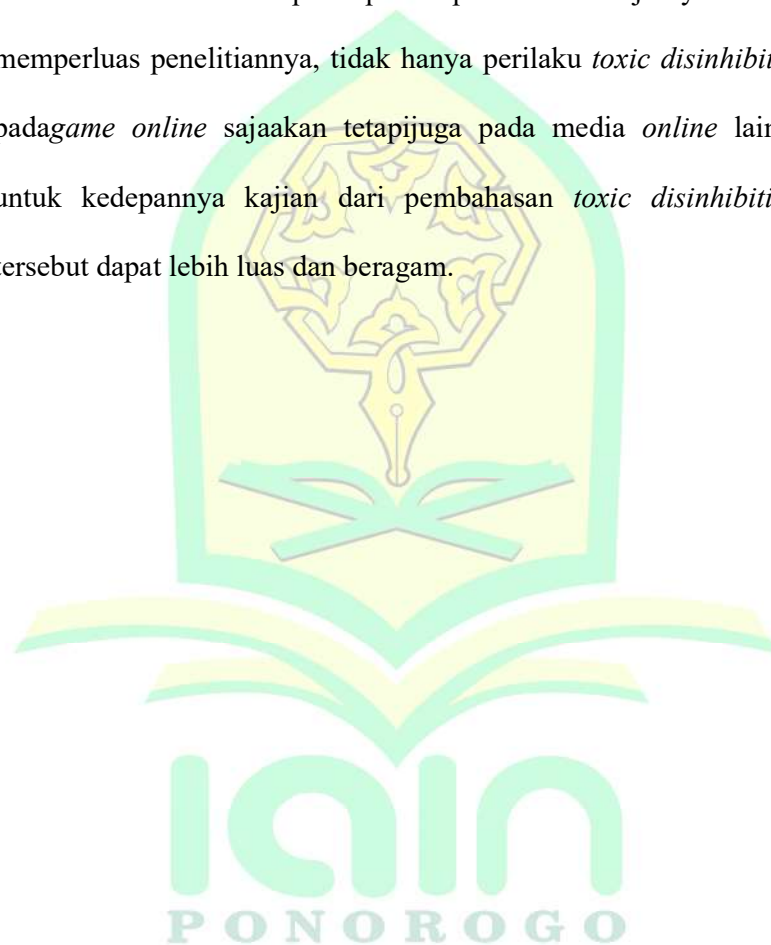
1. Kepada Pemain *Game Online Mobile Legends*

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 disinhibition online* pada *game online* sajaakan tetapi juga pada media *online* lainnya, agar untuk kedepannya kajian dari pembahasan *toxic disinhibition online* tersebut dapat lebih luas dan beragam.



DAFTAR PUSTAKA

- Afrizal. *Metode Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Rajawali Press, 2014
- Agustina, Jose R., "Understanding Cyber Victimization: Digital Architectures and the Disinhibition Effect," *Cyber Criminology*, 9 (2015), 42.
- Alisah, Lusi, "Studi Fenomenologis Memahami Pengalaman Cyberbullying Pada Remaja," *Komunikasi*, 2, (2018), 5.
- Andrew, Rollings & Ernest Adams. *Fundamentals of Game Design*. Barkeley CA: New Riders, 2006.
- Arikunto, Suharsimi. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Ed Rev, Cet.14*. Jakarta: PT Rineka Cipta, 2012.
- Baran, Stanley J. *Pengantar Komunikasi Massa Jilid I Edisi 5*. Jakarta: Erlangga, 2012.
- Basrowi dan Suwandi. *Memahami Penelitian Kualitatif*. Jakarta: PT Rineka Cipta, 2008.
- Direktorat Pemberdayaan Industri Informatika Kementerian Komunikasi dan Informasi. *Peta Industri Game Online Indonesia 2015*. Jakarta: Direktorat Pemberdayaan Industri Informatika Kementerian Komunikasi dan Informasi, cet.1, 2016.
- Efendi, Novian Aziz. Faktor Penyebab Bermain Game Online dan Dampak Negatifnya Bagi Pelajar. Naskah Publikasi, UMS, Surakarta, Tahun 2014. diakses pada 23 November 2020.
- Eko, Reddy Gede, Agus Hermawan & Syahirul Achmad. *Makalah Intranet/Internet Game Online*, Yogyakarta: UPN Veteran, 2009.
- Ermida. "Sikap Terhadap Pembelian Produk Secara Online (E-Commerce) Ditinjau Dari Tipe Kepribadian Ekstrovet-Introvet". *Jurnal Insan*, 2001. Volume 03.
- Hani, Farida Nugra. *Metode Penelitian Kualitatif dalam Penelitian Pendidikan Bahasa*. Surakarta: 2014.
- Harjanto, Unsa Sabrina, "Perbedaan Online Disinhibition pada Orang yang Bekerja dan Belum Bekerja", Mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Malang, 2017.

- Harsan, Alif. *Jago Bikin Game Online*. Jakarta: PT Trans Media, 2011.
- <https://esportsnesia.com/game/mobile-legends/apa-itu-mobile-legends/> diakses pada 17 Februari 2021.
- <https://ggwp.id/media/esports/mobile-legends/role-hero-di-mobile-legend-basic> diakses pada 18 Februari 2021.
- <https://itemku.com/blog/daftar-hero-mobile-legend> diakses pada 17 Februari 2021.
- <https://jalantikus.com/tips/jenis-hero-role-mobile-legends/> diakses pada 18 Februari 2021.
- <https://mojok.co/terminal/karakter-seseorang-berdasarkan-role-hero-favorit-mereka-di-mobile-legend/> diakses pada 17 Februari 2021.
- <https://www.kaskus.co.id/thread/5fc779df8d94d05eb151d4f4/memahami-basic-role-pada-mobile-legends> diakses pada 18 Februari 2021.
- Khoiriyah, Siti, “Dampak Game Online Terhadap Perilaku Remaja Dalam Pelaksanaan Ibadah Sholat Lima Waktu di Desa Rangai Kecamatan Katibung Kabupaten Lampung Selatan”, Mahasiswi Fakultas Ilmu Dakwah dan Komunikasi Universitas Raden Intan Lampung, 2018.
- Kowalski, Robin M., Susan P. Limber, Patricia W. Agatson, *Cyberbullying: Bullying in the Digital Age*. United Kingdom: Blackwell Publishing, 2008.
- Laili, Fitri Ma'rifatul & Wiryo Nuryono. “Penerapan Konseling Keluarga Untuk Mengurangi Kecanduan Game Online Pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 21 Surabaya”. 2015. Volume 1.
- Lefler, Noam Lapidot, ”Effects of Anonymity, Invisibility, and Lack of Eye-Contact on Toxic Online Disinhibition,” *Human Behavior*, 28 (2012), 434.
- Marzuki, Peter Muhammad. *Penelitian Hukum*. Jakarta: Prenada Media, 2005
- Miles & Huberman. *Analisis Data Kualitatif*. Jakarta: UI Press, 1992.
- Moleong, Lexy J. *Metodologi Penelitian Kualitatif Edisi Revisi cet. Ke-33*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2014.

- Nawawi, Hadari. *Metode Penelitian Bidang Sosial*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press, 2007.
- Nugroho, Antonius Tri Setio. Definisi Game, dalam <http://chikhungunya.wordpress.com> diakses pada 1 Januari 2020.
- Poerwandari, E. Kristi. *Pendekatan Kualitatif*. Depok: Lembaga Pengembangan Sarana Pengukuran dan Pendidikan Psikologi, 1999.
- Prawiradiraga, Dewi Salma. *Mozaik Teknologi Pendidikan E-Learning*. Jakarta: Kencana Prenadema Group, 2018.
- Ramadani, Muhammad Iqbal Febri. Penarikan Diri dalam Game Online (Studi Deskriptif Kualitatif Withdrawal Gamer Mobile Legends Mahasiswa Ilmu Komunikasi UMS 2014). Skripsi, Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Muhammadiyah Surakarta. 2014.
- Rani, Devita. Dampak Game Online Mobile Legends: Bang Bang Terhadap Mahasiswa di Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Medan Area. Universitas Medan Area, Tahun 2018. Diakses pada 25 November 2020.
- Ridho, Sepri, "Game Online dan Religiusitas Remaja (Studi di Desa Tanjung Iman Kecamatan Blambangan Pagar Kabupaten Lampung Utara)", Skripsi Mahasiswa Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2019.
- Rohman, Puput Syaiful. *Penelitian Kualitatif*, Januari 2009, Volume 5.
- Sagara, Satria "Gambaran Online Gamer," *Empati*, 2 (April, 2018), 419.
- Satriawan, Nanda, Hardjono & Nugraha Arif Karyanta. Hubungan antara Konsep Diri dengan Toxic Disinhibition Online Effect pada Siswa SMKN 8 Surakarta. diakses pada 20 Juli 2020.
- Soemitro, Roni Hanijito. *Metodologi Penelitian Hukum, Cetakan Ke-2*. Jakarta: Ghalia Indonesia, 1993.
- Sugiono, Linda Apriliya, "Trash-Talking Dalam Game Online Pada User Game Online Di Indonesia (Etnografi Virtual Game Online Mobile Legends dan Arena of Valor)," *Komunikasi*, 2 (2018), 2.

- Suler, John, "The Online Disinhibition Effect," *Cyber Psychology & Behavior*, 7. (2015), 321.
- Syahrani, Ridwan. "Ketergantungan Online Game dan Penanganannya". *Psikologi Pendidikan dan Konseling*, Volume 1, No. 1 Tahun 2015. diakses pada 23 November 2020.
- Vogesser, Birgitt J. Ranjit K. Singh, Anja S. Goritz, "Self-Control in Online Discussions: Disinhibited Online Behavior as a Failure to Recognize Social Cues", *Psychology*, 8 (January, 2018), 3.
- Wang, Kuei-Ing, Jou-Fan Shih, "Factors Influencing University Students Online Disinhibition Behavior—The Moderating Effects of Deterrence and Social Identity," *Economics and Management Engineering*, 5, (2014).
- Yogatama, I Ketut Sidharta, "Analisis Faktor-Faktor Yang Memengaruhi Minat Pemain Dalam Permainan MOBA (Studi Kasus: Mobile Legends: Bang-Bang!)," *Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 3 (Maret, 2019), 2559.
- Young, Kimberly S. *Kecanduan Internet*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2017.
- Zahrotunnisa, Aida & Udi Rosida Hijrianti. "Online Disinhibition Effect dan Perilaku Cyberbullying", *Psikologi Pendidikan*. April, 2019.

