

## **BAB II. PEMBAHASAN MASALAH & SOLUSI MASALAH PERSUASI MENCEGAH PRILAKU *TOXIC* DALAM BERMAIN *GAME ONLINE***

### **II.1. Persuasi Sosial**

Persuasi sosial adalah proses dimana individu atau kelompok menggunakan strategi persuasif dan argumen untuk mempengaruhi sikap, keyakinan, dan perilaku orang lain. Tujuan keyakinan sosial dapat bervariasi dari mengubah pikiran seseorang hingga mendorong melakukan tindakan tertentu untuk mendapatkan persetujuan atas suatu ide atau produk. Persuasi sosial mencakup berbagai teknik dan strategi yang ditujukan untuk membujuk orang lain. Teknik persuasi yang umum digunakan termasuk memberikan bukti atau kesaksian, menggunakan otoritas atau keahlian, menciptakan kebutuhan atau keinginan, menciptakan keterlibatan emosional, atau menggunakan prinsip sosial seperti konsensus atau kredibilitas. Menurut salah satu ahli yaitu Maulana dan Gumelar (2013). Persuasi merupakan proses yang bertujuan guna membarui perilaku ataupun sikap orang lain pada sebuah peristiwa, inspirasi, ataupun objek lainnya melalui bahasa verbal atau nonverbal yang didalamnya tersirat informasi, perasaan dan penalaran. Sering kali para ahli komunikasi menekankan bahwa persuasi merupakan aktivitas psikologis. Persuasi sosial melibatkan beberapa elemen yang harus ada dalam upaya persuasif. Berikut ini adalah beberapa kandungan yang umumnya terdapat dalam persuasi sosial yakni :

- Pesan persuasif: Pesan persuasif adalah inti dari upaya persuasi sosial.
- Argumen yang kuat: Persuasi sosial membutuhkan argumen yang kuat untuk meyakinkan target audiens.
- Keahlian atau otoritas: Persuasi sosial sering melibatkan penggunaan keahlian atau otoritas sebagai faktor *persuasive*.
- Bukti sosial: Bukti sosial adalah strategi persuasif yang melibatkan penggunaan norma sosial atau bukti bahwa orang lain melakukan atau mendukung suatu tindakan atau keyakinan tertentu.
- Emosi: Emosi juga dapat menjadi komponen penting dalam persuasi sosial. Perasaan yang dipicu dalam target audiens dapat memengaruhi keputusan dan membuat pesan lebih melekat dalam ingatan.

- Relevansi dan personalisasi: Pesan persuasif harus relevan dan dapat dipersonalisasi sesuai dengan target audiens.
- *Call-to-action* (panggilan untuk bertindak): Persuasi sosial seringkali bertujuan untuk menggerakkan orang untuk melakukan tindakan tertentu.

Dalam upaya membangun persuasi sosial yang efektif, penting untuk merancang kandungan-kandungan dengan cermat, menyelaraskannya dengan konteks yang relevan, dan menyusun pesan-pesan yang sesuai dengan audiens yang dituju. Ini memerlukan pemahaman yang mendalam tentang nilai-nilai, kepentingan, dan preferensi dari orang yang akan dipengaruhi oleh pesan tersebut. Dengan menyelaraskan konten dengan konteks yang tepat dan mengadaptasinya agar relevan bagi audiens, dapat meningkatkan kemungkinan pesan-pesan persuasif mencapai tujuannya dan membawa perubahan positif yang diinginkan.

## **II.2. Toxic**

"*Toxic*" adalah istilah yang digunakan untuk menggambarkan sesuatu yang beracun atau berbahaya bagi kesehatan, keselamatan, atau lingkungan. Istilah ini dapat merujuk pada berbagai hal, termasuk bahan kimia, perilaku, hubungan interpersonal, budaya kerja, lingkungan sosial, dan banyak aspek lain dalam kehidupan sehari-hari. Dalam konteks hubungan interpersonal atau perilaku, "*toxic*" merujuk pada perilaku atau sikap yang merugikan, merusak, atau berbahaya bagi individu lain secara emosional, fisik, atau psikologis. Contoh-contoh perilaku *toxic* meliputi penghinaan, manipulasi, intimidasi, dan kontrol berlebihan.

Dari Marty (2019), sikap merugikan ini dapat dihasilkan dari sifat bawaan (*nature*) dan sifat yang dipelajari (*nurture*). Kepribadian pribadi sebagian besar bersifat genetik dan memengaruhi kecenderungan karyawan untuk terlibat dalam perilaku kerja yang tidak produktif. Kata *Toxic* digunakan untuk menggambarkan perilaku atau lingkungan yang berbahaya, beracun, atau tidak sehat bagi orang yang terlibat. Dalam konteks perilaku, perilaku beracun sering mengacu pada pola interaksi yang membahayakan, mengganggu, atau secara negatif memengaruhi kesejahteraan psikologis dan emosional orang lain.

Perilaku *toxic* dapat muncul dalam berbagai bentuk, yakni.

- Perundungan (*bullying*): Perilaku yang disengaja dan berulang kali merendahkan, mengintimidasi, atau melukai secara fisik, verbal, atau emosional seseorang.
- Manipulasi: Upaya sadar untuk mengontrol, mempengaruhi, atau memanfaatkan orang lain melalui penggunaan tipu daya, pemerasan emosional, atau memanfaatkan kelemahan.
- Kritik dan pemecahan diri yang berlebihan: Menyampaikan kritik yang merendahkan secara berlebihan atau memfokuskan diri pada kelemahan seseorang tanpa memberikan dukungan, penghargaan, atau pengakuan atas prestasi.
- *Gaslighting*: Manipulasi psikologis di mana seseorang secara sengaja membuat orang lain meragukan ingatan, persepsi, dan kewarasan sendiri dengan tujuan untuk mengendalikan.
- Penghinaan dan ejekan: Menggunakan kata-kata kasar, menghina, atau menjatuhkan orang lain secara terus-menerus untuk membuat merasa rendah diri atau tidak berharga.
- Ketergantungan yang tidak sehat: Menciptakan ketergantungan emosional atau psikologis yang tidak sehat pada orang lain dengan membatasi kebebasan dan otonomi, dan membuat merasa terjebak dalam hubungan yang tidak sehat.

Perilaku *toxic* dapat memberikan dampak negatif yang serius pada kesejahteraan individu yang terlibat, termasuk merasa terancam, cemas, tidak berdaya, merasa rendah diri, stres kronis, atau gangguan mental lainnya. Penting untuk mengenali perilaku *toxic* dan mengambil langkah-langkah untuk melindungi diri sendiri atau orang lain dari situasi atau individu yang merugikan. Penting juga untuk mencari bantuan dari profesional kesehatan mental jika seseorang mengalami dampak yang signifikan akibat perilaku *toxic*, baik sebagai korban maupun pelaku, agar dapat mengatasi dampak tersebut dan membangun hubungan yang sehat.

### **II.2.1. Perilaku/Sikap (*Attitude*)**

Perilaku atau sikap merujuk pada tindakan yang dilakukan atau respons yang ditunjukkan oleh individu terhadap situasi atau stimulus tertentu. Perilaku dapat meliputi tindakan fisik, verbal, atau nonverbal yang dapat diamati oleh orang lain. Sikap, di sisi lain, mencerminkan kecenderungan atau penilaian afektif individu terhadap suatu objek, orang, atau situasi. Perilaku dan sikap saling terkait dan dapat saling mempengaruhi. Sikap individu cenderung memengaruhi perilaku. Jika seseorang memiliki sikap positif terhadap suatu objek, cenderung lebih condong untuk berperilaku positif terkait objek tersebut. Sebaliknya, sikap negatif dapat mengarah pada perilaku negatif.

Menurut Sarwono (2000), sikap dapat didefinisikan kesiapan pada seseorang untuk bertindak secara tertentu terhadap hal-hal tertentu. Sikap ini dapat bersifat positif, dan dapat pula bersifat negatif. Dalam sikap positif, kecenderungan tindakan adalah mendekati, menyenangkan, mengharapkan obyek tertentu. Sedangkan dalam sikap membenci, tidak menyukai obyek tertentu.

### **II.2.2. Contoh Perilaku *Toxic***

Di *platform YouTube*, para pemain *game online* seringkali membagikan video yang berkaitan dengan pengalaman dalam menghadapi perilaku *toxic* ketika bermain. Salah satu jenis konten yang sering diunggah adalah video yang menampilkan interaksi negatif dengan pemain *toxic*. *Toxic* ini umumnya termanifestasi dalam bentuk percakapan yang merugikan melalui *chat box* dan *voice chat* di dalam permainan, seperti pada gambar di bawah ini.



Gambar II. 1 Contoh *Toxic* Terhadap Ras atau Negara  
Sumber: <https://www.youtube.com/watch?v=vUUNpTRpl8>  
(Diakses pada (10/08/2023))

Perilaku *toxic* dalam berbagai jenis permainan seringkali muncul karena perbedaan kemampuan antara pemain atau kesalahan yang terjadi dalam permainan. Selain perilaku *toxic* yang muncul karena perbedaan kemampuan, bentuk lain dari perilaku *toxic* dapat melibatkan penghinaan yang merendahkan, seperti komentar meremehkan berdasarkan ras, kewarganegaraan, atau bahkan jenis kelamin seseorang. Kejadian-kejadian ini tidak hanya mengganggu pengalaman bermain *game* tetapi juga menciptakan lingkungan yang tidak bersahabat yang mengurangi kepuasan dan keadilan dalam permainan.



Gambar II. 2 Contoh *Toxic* Terhadap seseorang  
Sumber: Youtube/Sin  
(Diakses pada (10/08/2023))

Dalam video tersebut, seorang *pro player* Indonesia dari tim Paperex yang dikenal sebagai *Mindfreak* terlibat dalam perilaku *toxic*. Dia bermain Valorant dan menunjukkan tindakan *toxic* terhadap pemain lain dalam permainan. Tindakan ini dilatarbelakangi oleh pemain lain yang berbicara dengan suara keras melalui fitur komunikasi suara, namun menggunakan bahasa yang tidak dimengerti oleh *Mindfreak* dan pemain Indonesia lainnya. Hal ini tidak hanya mengganggu konsentrasi *Mindfreak*, tetapi juga memicu respons *toxic* dari dirinya.



Gambar II. 3 Contoh *Toxic* pada wanita  
Sumber :Youtube/kayayluh  
(Diakses pada (10/08/2023))

Tidak hanya terbatas pada penghinaan terhadap pemain lain, perilaku *toxic* dalam *game* juga bisa melibatkan tindakan yang lebih serius, seperti pelecehan seksual. Terutama dalam konteks *game Valorant*, situasi ini sering terjadi ketika pemain laki-laki melakukan tindakan pelecehan seksual terhadap pemain perempuan. Hal ini tidak hanya merusak pengalaman bermain *game*, tetapi juga menciptakan lingkungan yang tidak aman dan tidak ramah bagi semua pemain. Dalam menjaga integritas komunitas *game online*, penting untuk mengatasi perilaku pelecehan ini dengan tegas dan mendukung pemain yang menjadi korban.

**Remaja di Malang Bunuh Temannya  
Sendiri Gegara Kesal Diejek Kalah  
Main Mobile Legends**



Gambar II. 4 Contoh gambar dari dampak  
Sumber : [https://berita.yodu.id/kasus-pembunuhan-  
mobile-legends-2/](https://berita.yodu.id/kasus-pembunuhan-mobile-legends-2/)  
(Diakses pada (10/08/2023))

Perilaku *toxic* tidak hanya mencakup penghinaan terhadap sesama pemain, tetapi juga dapat mencakup tindakan yang jauh lebih serius, seperti ancaman yang mengancam nyawa. Ini dapat terjadi dalam konteks permainan *online*, di mana remaja kadang-kadang dapat meluapkan rasa frustrasi dan kemarahan dengan tindakan membahayakan, seperti mengancam atau mengintimidasi sesama pemain hingga menciptakan situasi yang berpotensi berbahaya. Kondisi ini menggaris bawahi pentingnya pemahaman tentang dampak perilaku *toxic* dalam *game online* dan perlunya tindakan pencegahan serta pengawasan yang lebih ketat dalam lingkungan permainan daring.

### **II.2.3. Toxic Game pada kalangan Gamers**

Perilaku *toxic* yang biasanya berlangsung antar pemain bersama mengirimkan pesan *ofensif* dan dengan sengaja memberi bantuan tim lawan serta merusak permainan dan pertandingan dengan tindakan yang tidak perlu juga merupakan perilaku yang berbahaya atau *toxic* (Shores 2014).

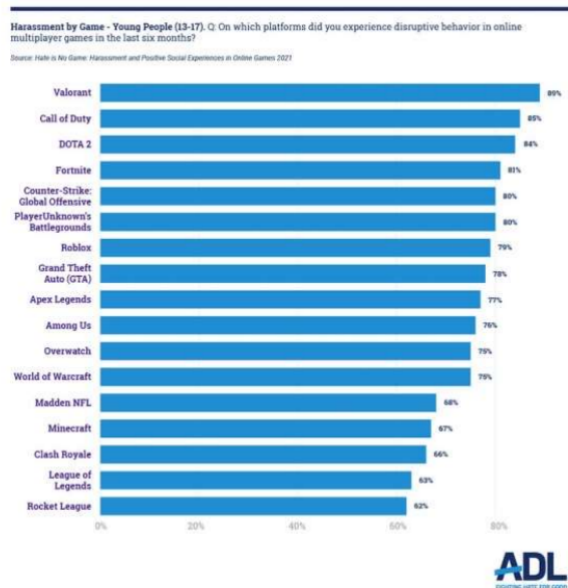
Penggunaan kata “*Toxic*” sendiri menggambarkan bahaya dari perilaku ini jika terus berlanjut, dan jelas bahwa perilaku ini tidak hanya berdampak pada diri sendiri, tetapi juga orang lain dan lingkungan (Blackburn & Kwak 2014). *Gamer* di Indonesia perlu mengetahui cara bermain *game* yang baik karena terus meningkat dalam 3 tahun terakhir. *Game online* adalah salah satu dari lima potensi bahaya

penggunaan *internet*, jadi penting untuk mengambil tindakan dari semua industri, pengembang, pemberi pengaruh, komunitas *game*, dan peran orang tua yang mengawasi perkembangan terkait *game*. *Game* seringkali mengandung adegan kekerasan dan berbagai bahaya lain yang melekat pada *game*, seperti *cyberbullying*, penipuan *online*, pornografi, *cyberbullying*. Pengguna *internet* menyumbang 34% dari jumlah tersebut pada tahun 2016, menurut Kementerian Komunikasi dan Informatika, artinya di antara 79 juta pengguna *internet*, pemain video *game* dari segala usia. Penjudi negatif dan adiktif ditandai dengan berdiam diri di dalam rumah, bermain *game* dan internet, berbicara kasar ketika dimarahi karena bermain *game*, berdebat, berbohong dengan marah, tidak dapat berkonsentrasi, dan menolak. Prestasi akademis, keterikatan pada orang lain, kehilangan empati (Euis, Kominfo 2020).

#### **II.2.4. Statistic Perilaku Toxic**

Proses pengenalan dan interaksi dalam lingkungan *game online* memiliki dampak signifikan terhadap normalisasi perilaku *toxic*. Semakin lama pemain menghabiskan waktu di dunia *game online*, semakin terpapar terhadap budaya merendahkan (*trash talk*) dan perilaku *toxic* yang umum terjadi. Organisasi utama dalam memerangi kebencian, yaitu ADL (*Activity of Daily Living*), telah melakukan survei dengan partisipan yang berusia antara 13 hingga 17 tahun yang bermain *game*. Survei ini bertujuan untuk memahami pengalaman pemain dalam menghadapi pelecehan saat bermain *game online*. Hasil survei menunjukkan bahwa *game Valorant* menempati peringkat pertama dalam hal tingkat pelecehan dibandingkan dengan *game online* lainnya. Informasi ini diilustrasikan dalam bentuk diagram batang yang menggambarkan pengalaman pelecehan yang dialami pemain *game online* menurut survei yang dilakukan oleh ADL.





Gambar II. 5 Statistik *Toxic*  
Sumber :ADL  
(Diakses pada (10/08/2023))

Tindakan perilaku *toxic* memiliki potensi untuk memicu emosi marah dan frustrasi pada pemain lain, menghasilkan pengalaman yang tidak menyenangkan dalam sebuah permainan. Oleh karena itu, perlu adanya pembatasan dalam komunikasi pemain Valorant yang bersifat *toxic*, karena hal ini dapat mengakibatkan penurunan jumlah pemain baru dan merusak reputasi permainan secara keseluruhan. Beragam jenis perilaku *toxic* yang diungkapkan oleh pemain Valorant meliputi perilaku yang menyimpang, perilaku anti-sosial, perilaku mengganggu, tindakan *cyberbullying*, tindakan *trolling*, penggunaan bahasa kasar, serta perilaku curang. Perkelahian *toxic* ini tidak mengenal batasan jenis kelamin, yang terlihat dalam konteks anonimitas di dalam permainan. Fitur ini memungkinkan pemain untuk berlaku *toxic* tanpa mengetahui identitas jenis kelamin satu sama lain. Sementara lingkungan *game* daring umumnya masih didominasi oleh pemain laki-laki, dampaknya adalah banyak perempuan merasa enggan untuk berpartisipasi dalam komunikasi dalam *game* dan mengungkapkan identitas jenis kelamin.

### II.2.5. Ciri – ciri *player game toxic*

Temperamen *Toxic* sangat kompleks karena berkaitan dengan kepribadian seseorang. Penilaian toksisitas juga bisa berbeda. Beberapa masyarakat menganggap perilaku seperti bahasa kasar adalah hal yang wajar, namun di masyarakat lain mungkin hal itu biasa saja.

Penilaian tingkat toksisitas pada akhirnya tergantung pada akal sehat. Berdasarkan akal sehat tersebut, dapat menyatakan beberapa ciri-ciri *player toxic* sebagai berikut. Mungkin *player* memiliki beberapa sifat ini tetapi tidak menyadarinya.

- Suka menyalahkan: pelakunya bisa jadi rekan satu timnya, lawan, pengembang *game*, atau berbagai faktor yang menurutnya berkontribusi atas kekalahannya.
- Tidak mau di salahkan: Sebaliknya, *gamer toxic* tidak mau disalahkan. akan selalu mengelak dengan mencari alasan bahwa kegagalan atau kekalahan tim itu bukan akibat dirinya.
- Memilih karakter *game* seenaknya sendiri: Setiap karakter *game online* memiliki perannya masing-masing. Untuk memilihnya perlu didiskusikan dengan rekan satu tim lainnya terlebih dahulu, agar masing-masing *hero* bisa saling mendukung.
- Berisik: Bermain *game* membutuhkan konsentrasi dan koordinasi. Jika tidak, permainan menjadi kacau dan tim kalah. Salah satu ciri pemain *toxic* lainnya adalah merengek.
- *Chat* tidak jelas: Ciri-ciri pemain *toxic* yang sering mengirimkan pesan *spam* tidak jelas. Itu sebenarnya ekspresi ketidakpuasannya yang ungkapkan dalam obrolan.
- Langsung keluar *game* saat akan kalah: Selain tidak sportif, salah satu ciri pemain *toxic* adalah segera pergi setelah kalah. Ini pasti akan mempengaruhi kredibilitas tim.
- Suka provokasi: Ada kebiasaan *toxic* secara tidak langsung yang biasanya dilakukan dengan memprovokasi teman lain untuk melakukan apa yang diinginkannya.

- Menggunakan *cheat*: *Cheat* atau curang dikategorikan sebagai perilaku *toxic*. Dengan melakukan kecurangan, memang bisa menang dengan mudah, tetapi selain berpotensi di *banned*, juga dapat menghancurkan nama baik tim.
- Menghina lawan: Cara *toxic* ini tidak melanggar aturan permainan, tetapi akan membuat lawan tidak menyukai *player*.

Masih banyak perilaku *toxic* yang sering dilakukan pemain saat bermain *game online*. Pemain beracun pasti akan diberi pelajaran atas tindakan. Namun, harus memahami bahwa permainan membutuhkan tingkat sportivitas yang tinggi.

### **II.3. Game Online**

*Game online* adalah permainan yang dimainkan melalui jaringan *internet*, yang memungkinkan pemain untuk berinteraksi dan bermain bersama dengan pemain lain dari seluruh dunia. *Game online* dapat dimainkan melalui berbagai *platform*, termasuk komputer, konsol permainan, dan perangkat seluler. *Game* Sebuah permainan asal Inggris yang berarti dasar permainan. *Game* adalah bagian dari Permainan, dan keduanya saling terkait. Permainan berarti aktivitas yang kompleks dengan aturan, permainan, dan budaya. *Game* ini adalah sistem di mana pemain bertarung secara artifisial. Aturan permainan dimaksudkan untuk membatasi tindakan pemain dan menentukan pemain. Pada dasarnya, *game* berkaitan dengan konsep *Intellectual Playability Game* dan juga dapat diartikan sebagai bidang keputusan dan tindakan pemain.

Menurut akbar (2012) menyatakan bahwa *game online* adalah salah satu jenis permainan komputer yang medianya menggunakan *internet*. Terkadang, *game* ini ditawarkan sebagai fitur tambahan oleh penyedia layanan *internet* kepada pelanggan yang berlangganan layanan. Atau, *game online* dapat diakses langsung melalui sistem yang disediakan oleh pengembang *game*. Menurut firdaus et al (2018) *Online games* adalah jenis permainan elektronik yang terkoneksi melalui jaringan *internet* dan dapat dimainkan dengan menggunakan perangkat seperti komputer, *smartphone*, konsol *game*, laptop, dan perangkat permainan lainnya.

Selain itu, *online games* juga memiliki fitur multiplayer yang memungkinkan banyak pengguna untuk bermain secara bersamaan.

### II.3.1. Jenis - jenis *Game Online*

*Game online* bisa dikelompokkan sesuai aliran yaitu *MMORPG*, *MMORTS*, *MMOFPS*, dan lain sebagainya. Berikut penjelasan berasal masing-masing jenis *game online* berdasarkan (Ramadhani 2019) :

- *Massively Multiplayer Online First-person shooter games (MMOFPS)*:



Gambar II. 6 *Game MMOFPS Planet Side2*

Sumber : <https://tinyurl.com/yck5swmd>  
(Diakses pada (24/11/2022))

Sebab jenis *game online* ini memakai sudut pandang orang pertama, maka seolah-olah pemain berpartisipasi pada permainan berasal sudut pandang karakter yg dimainkan, setiap karakter memiliki kemampuan yg tidak sinkron dalam hal akurasi, refleks, dll. *Game* ini mampu melibatkan banyak orang dan umumnya *game* ini menampilkan adegan peperangan menggunakan senjata militer. contohnya: *game* jenis ini, dll. *Planet Side2*, *Counter Strike*, *Call of Duty*, *Point Blank*, *Quake*, *Blood*, *Unreal*.

- *Massively Multiplayer Online Real-time strategy games (MMORTS) :*



Gambar II. 7 *Game MMORTS WarCraft*

Sumber : <https://www.bola.com/e-sports/read/4410097/pemain-dota-2-asalindonesia-diincar-tim-esports-kelas-dunia>  
(Diakses pada (24/11/2022))

*Game* yang mempunyai khas di mana *player* perlu mengatur taktik permainan. Pada RTS, tema *game* mampu berupa sejarah (contohnya seri *Age of Empires*), fantasi (misalnya *Warcraft*), serta fiksi ilmiah (contohnya *Star Wars*).

- *Massively Multiplayer Online Role-playing games (MMORPG) :*



Gambar II. 8 *Game MMORPG Dota 2*

Sumber : Youtube/kayayluh  
(Diakses pada (24/11/2022))

Permainan ini umumnya menempatkan pada peran karakter fiksi, bekerja sama buat menyusun sebuah cerita. Permainan *role-playing*

umumnya ditujukan untuk kolaborasi sama sosial daripada kompetisi. Pemain pada RPG umumnya dikelompokkan beserta. Contoh asal aliran permainan ini *Ragnarok Online*, *The Lord of the Rings Online: Shadows of Angmar*, *Final Fantasy*, *Dota*.

- *Cross-platform online play* :  
*Game* dengan *platform* atau format *cross play* juga sering disebut sebagai *cross-platform game*. *Game* dengan *platform* itu adalah *game* yang bisa dimainkan di beberapa alat *gaming* sekaligus, seperti PC ataupun *Xbox*, tanpa bantuan *emulator* pihak ketiga.
- *Massively Multiplayer Online Browser Game* :



Gambar II. 9 *Game Browser Gartic io*  
Sumber : <https://tekno.sindonews.com>  
(Diakses pada (24/11/2022))

Jenis permainan ini dimainkan di *browser* seperti *Mozilla Firefox*, *Opera* dan *Internet Explorer*. *Game* sederhana ini dapat dimainkan di *browser* menggunakan teknologi skrip HTML dan HTML (*JavaScript*, *ASP*, *PHP*, *MySQL*). pengembangan teknologi grafik berbasis web seperti *Flash*, *Java*, dan lainnya telah membuat *game* yang dikenal sebagai "*Flash game*" atau "*Java game*" dan menjadi semakin populer. *Game* sederhana seperti *Pac-Man* bahkan direplikasi di situs *web* menggunakan *plugin*. *Game browser* baru menggunakan teknologi *web* seperti *Ajax* yang memungkinkan interaksi multipemain.

- *Simulation games* :



Gambar II. 10 *Game Simulation Games The Sims*  
 Sumber : <https://www.vice.com>  
 (Diakses pada (24/11/2022))

*Game* ini bertujuan untuk menyampaikan pengalaman melalui simulasi. Terdapat banyak sekali jenis *game* simulasi, seperti *game* simulasi kehidupan, *game* simulasi konstruksi serta manajemen, dan *game* simulasi tunggangan atau kendaraan. pemain berperan menjadi satu atau lebih karakter serta memenuhi kebutuhan di dunia nyata dan *virtual*. Karakter mempunyai kebutuhan serta kehidupan seperti manusia, seperti: Bekerja, bersosialisasi, makan, berbelanja. Karakter ini umumnya hidup pada dunia *virtual* yang diisi menggunakan karakter yang dimainkan oleh pemain lain. Misalnya permainannya ialah *Second Life*.

- *Massively Multiplayer Online Games* (MMOG)

Player bermain di *global* yang besar dimana setiap player dapat berinteraksi secara langsung mirip di dunia nyata. *MMOG* timbul menggunakan perkembangan akses *internet broadband* di negara maju, memungkinkan ratusan serta ribuan pemain untuk bermain bersama.

### II.3.2. Dampak – Dampak *Game Online*

Bermain *game online* memang menyenangkan, namun perlu diketahui Apa pengaruhnya bagi penggunanya? Efek dari *game online* adalah sebagai berikut:

### II.3.2.1. Dampak Positif

- Dapat meningkatkan kemampuan bahasa Inggris  
Sebagian besar *game online* memakai bahasa Inggris. Pemain bisa belajar bahasa Inggris menggunakan cara yang menyenangkan sekolah (Kustiawan & Utomo 2018). Ini adalah studi yang dikonfirmasi Prastius dkk (2020) pembelajaran bahasa Inggris penggunaan metode *game online* secara berkelanjutan meningkatkan motivasi Belajar bahasa Inggris daripada metode belajar tradisional yang biasanya suka membaca dan mendengarkan tes dalam bahasa Inggris.
- Meningkatkan kecerdasan otak  
Kecerdasan otak semakin meningkat karena *game online* mampu berkembang kemampuan untuk menganalisis sesuatu baik dalam *game* maupun dalam *game* Di luar. Bahkan jika masalah muncul, lebih terbiasa memecahkan dengan cara yang kreatif dan inovatif (Doni 2018).

### II.3.2.2. Dampak Negatif

- Pengaruh terhadap motivasi belajar  
Menurut Nisrinafatin (2020) dalam tinjauan pustakanya, jika Siswa tersebut telah mencapai tahap kecanduan judi *internet*, tetapi tidak dapat mengatur momen ketika motivasi berkurang untuk mempelajari Karena menurut bermain *game online* itu lebih banyak lebih menyenangkan daripada belajar. Akibatnya, jika motivasinya untuk belajar Diganggu juga mempengaruhi kinerja akademik.
- Konsentrasi belajar yang buruk  
Menurut Lestari & Mantasa (2008). dalam jurnal *Relationship Research Findings* 11 intensitas bermain *game online* dengan tingkat konsentrasi belajar saat Siswa tidak dapat mengontrol intensitas bermain *game online* dan lebih tertarik untuk mengembangkan keterampilan bermainnya Sulit berkonsentrasi untuk belajar daripada belajar. Dan hasil penelitian tersebut



adalah intensitas permainan semakin tinggi *online* juga melemahkan kemampuan untuk berkonsentrasi dalam belajar.

- Pengaruh pada perilaku

Hasil penelitian Dhamayanthie (2020) mengklaim bahwa jika terlalu sering bermain *game online* mengakibatkan siswa bertingkah laku termasuk kemalasan dalam tugas dan keterlambatan memasuki kelas. Itu mungkin karena sudah cemas Saat bermain *game online*, itu mengabaikan tugas. Sehingga pekerjaan atau tugas terbengkalai dan tidak disiplin waktu.

- Ada risiko tinggi bicara sampah atau ucapan kasar

Berdasarkan hasil studi kualitatif *gaming* oleh Malahayati et al (2020). Ada risiko pembicaraan sampah *online*, yaitu pembicaraan kasar atau beracun jika ada gangguan di dalam atau di luar permainan. hasil penelitian Sebutkan hiburan dalam *game online* termasuk bermain Bersama orang yang tidak dikenal, tidak bisa bekerja sama, juga pemain lain Bicara kasar, tidak bermain dengan baik atau tidak mengerti caranya *Fair play*, pembatasan komunikasi dan hasil permainan yang tidak terduga. Kemudian perisai interferensi eksternal gangguan jaringan *internet*, spesifikasi perangkat tidak berlaku dan Dampak terhadap lingkungan.

### **II.3.3. Sejarah Game Online**

Sejarah *game online* dimulai pada tahun 1960-an ketika mahasiswa dan peneliti di universitas menciptakan *game* sederhana yang dapat dimainkan secara *online*. Namun, *game online* modern pertama yang populer adalah habitat, sebuah *game* yang dikembangkan oleh Lucasfilm Games pada tahun 1986 dan dijalankan di layanan *online* yang disebut *Quantum Link*.

Pada tahun 1990-an, *game online* mulai tumbuh pesat dengan munculnya *game* seperti *Ultima Online*, *EverQuest*, dan *World of Warcraft*. Kehadiran *internet* yang semakin luas dan teknologi yang semakin canggih memungkinkan *game online* untuk menjadi lebih kompleks dan menarik. Perkembangan *game online* terus

berlanjut hingga saat ini, dengan *game online* yang lebih inovatif dan realistis seperti *Fortnite*, *Minecraft*, dan *Apex Legends* yang terus berkembang. Saat ini, *game online* menjadi salah satu industri hiburan yang paling sukses dan populer di dunia dengan jutaan pemain di seluruh dunia.

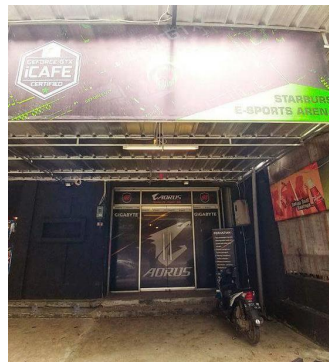
#### **II.4. Data Lapangan**

Data lapangan di ambil dari observasi langsung ke beberapa kegiatan terkait *toxic* dalam bermain *game* serta dilakukan wawancara kepada para pemain *game online*, data lapangan ini berguna untuk memperkuat data dan dapat digunakan dalam penelitian ini, Dengan bantuan informasi lapangan ini, lebih mudah untuk menemukan faktor mana yang perlu diselidiki. Data lapangan ini berasal dari tanggapan masyarakat yang juga merupakan sumber informasi yang sangat dibutuhkan, sehingga masyarakat menjadi faktor penting dalam data lapangan ini. Data lapangan yang dapat disebut data primer merupakan data yang akurat karena untuk mengetahui permasalahan persuasi mencegah *toxic* dalam bermain *game* harus dilakukan observasi langsung terhadap para *gamers*. Dengan informasi yang akurat dapat menjadikan penelitian ini sebagai penelitian yang baik dan menggunakan data asli langsung dari topik yang diteliti. Beberapa faktor penting dicapai dengan mengutamakan objektivitas informasi yang tepat ini sehingga menjadi jembatan untuk menemukan bidang masalah yang jelas dalam mata pelajaran yang dipelajari.

##### **II.4.1. Observasi Lapangan**

Berikut merupakan observasi lapangan yang telah dilakukan oleh penulis semenjak tanggal 20 Desember 2022 hingga 10 Januari 2023 dengan observasi yang digunakannya yaitu mendokumentasikan sarana seperti warnet, pintu masuk, fasilitas, dan kondisi pengunjung, serta kuesioner *online* dengan cara memperhatikan perilaku dan akitvitas *player game* secara langsung, serta observasi lapangan terhadap perilaku *toxic* saat bermain *game* dapat dilakukan dengan mengamati interaksi antara pemain dan lingkungan *game*. Beberapa perilaku *toxic* yang mungkin terjadi antara lain penghinaan, mengancam, intimidasi, *cyberbullying*, dan sebagainya. Observasi dapat dilakukan secara langsung dengan

mengamati interaksi pemain di dalam *game* atau melalui rekaman video *game* yang dimainkan. Penting untuk mencatat jenis perilaku *toxic* yang terjadi dan mencari tahu penyebabnya, sehingga dapat diambil tindakan yang sesuai untuk mencegah perilaku *toxic* tersebut.



Gambar II. 11 Suasana pintu masuk Warnet Starburs  
Sumber :pribadi



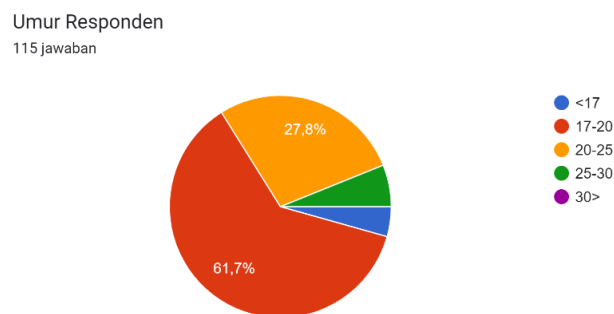
Gambar II. 12 Suasana Warnet Starburs  
Sumber :Youtube/kayayluh



Gambar II. 13 Suasana fasilitas dan kondisi pengunjung  
Sumber :pribadi

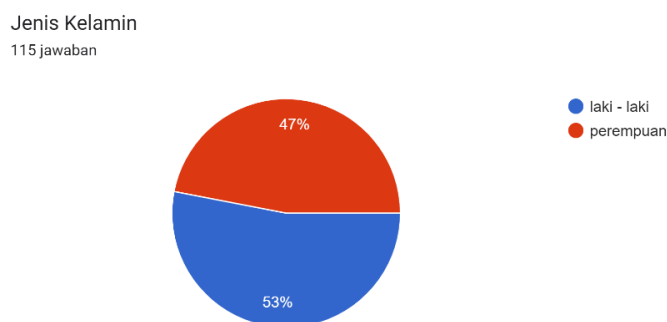
## II.4.2. Kuesioner

Kuesioner ini ditunjukkan khalayak umum dengan batasan kalangan remaja hingga dewasa, disebarakan melalui media sosial seperti Discord, Instagram dan Whatsapp. Kuesioner dibuat menggunakan metode online melalui media Google Form. Beberapa pertanyaan yang telah disiapkan akan diajukan kepada responden. Kuesioner telah disebarakan dan mendapatkan 115 responden, berikut hasil kuesioner yang di dapat:



Gambar II. 14 *Pie chart* pertanyaan kuesioner umur responden  
Sumber :pribadi

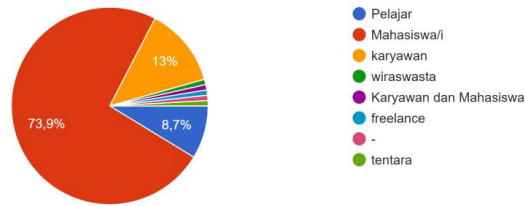
Dari 115 responden sebanyak 61,7% ber umur 17 – 20 tahun dan sebanyak 27,6% ber umur 20 – 25 tahun



Gambar II. 15 *Pie chart* pertanyaan kuesioner jenis kelamin  
Sumber :pribadi

Mayoritas responden adalah Pria yang memiliki persentase 53% lalu wanita di memiliki persentase 47%

Pekerjaan  
115 jawaban



Gambar II. 16 *Pie chart* pertanyaan kuesioner pekerjaan responden  
Sumber :pribadi

Mayoritas responden adalah mahasiswa memiliki persentase 73,9 % , 13% untuk karyawan , 6,7% pelajar

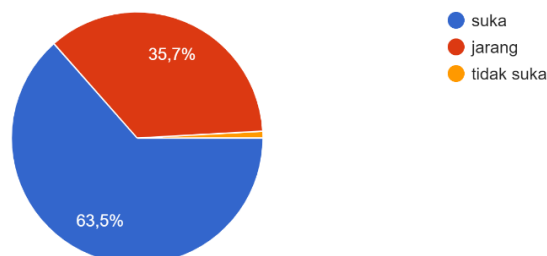
Tempat Tinggal saat ini  
115 jawaban



Gambar II. 17 *Chart* pertanyaan tempat tinggal  
Sumber :pribadi

Mayoritas responden berdomisili Bandung 37,4% dan sukabumi 15,7

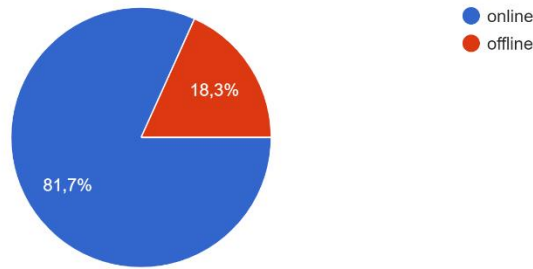
apakah anda suka/pernah bermain game?  
115 jawaban



Gambar II. 18 *Pie chart* pertanyaan suka / tidak kuesioner  
Sumber :pribadi

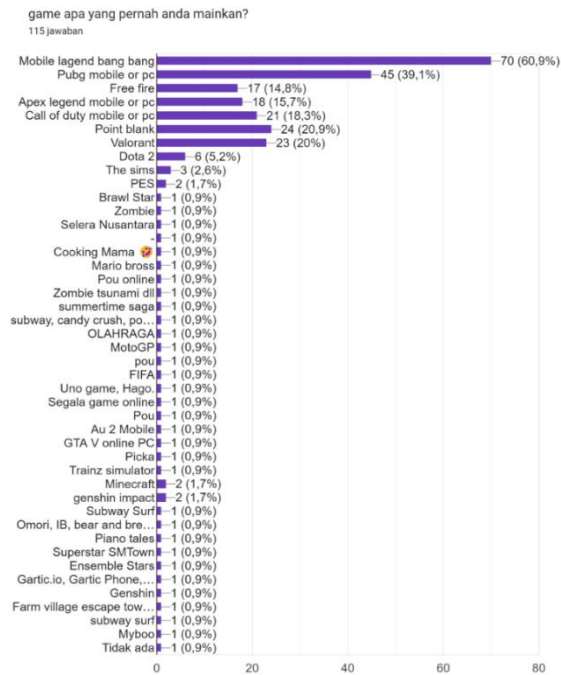
Mayoritas responden suka bermain *game* memiliki persentasi 63,5% dan 35,7 % jarang bermain *game*

jenis game apa yang biasa di mainkan?  
115 jawaban



Gambar II. 19 *Pie chart* pertanyaan game apa yang biasa di mainkan  
Sumber :pribadi

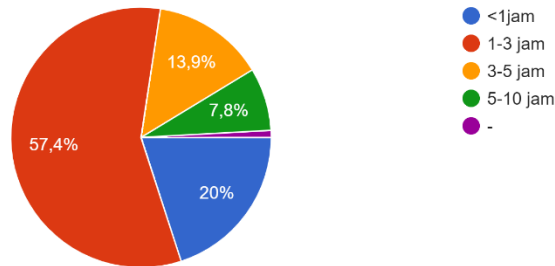
Mayoritas responden bermain *game online* memiliki persentase 81,7% dan 18,3 % bermain *game offline*



Gambar II. 20 *Pie chart* pertanyaan game yang di mainkan  
Sumber :pribadi

Mayoritas responden bermain *Mobile Legend* memiliki persentasi 60,9% dan 39,1% bermain *Pubg Mobile*

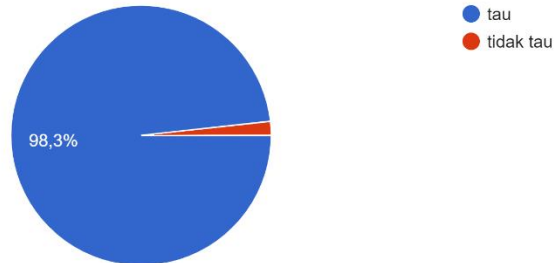
Dalam 1 kali bermain, kira kira berapa lama anda bermain game online?  
115 jawaban



Gambar II. 21 *Pie chart* pertanyaan lama permainan  
Sumber :pribadi

Mayoritas responden bermain *game* sekitar 1-3 jam memiliki persentase 57,4%

Apakah anda mengetahui perilaku toxic?  
115 jawaban

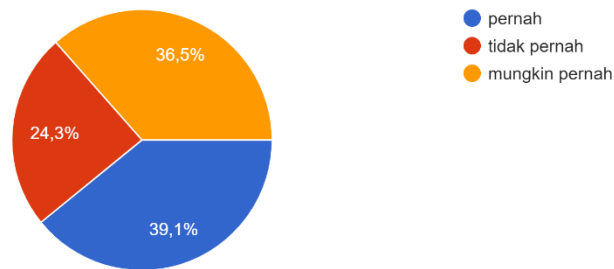


Gambar II. 22 *Pie chart* pertanyaan tahu atau tidak  
Sumber : pribadi

Mayoritas responden mengetahui perilaku *toxic* memiliki persentase 98,3%

apakah anda pernah berperilaku toxic pada saat bermain game?

115 jawaban

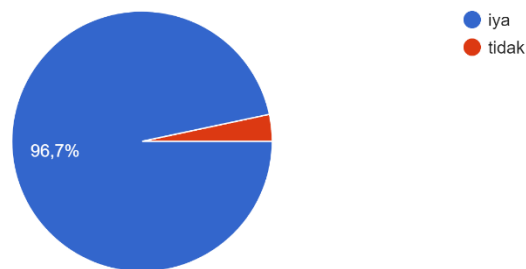


Gambar II. 23 *Pie chart* pertanyaan pernah / tidak  
Sumber :pribadi

Mayoritas responden pernah berperilaku *toxic* pada saat bermain *game* memiliki persentase 39,1%,

apakah anda pernah bertemu lawan atau bahkan teman bermain game online anda, yang berperilaku toxic?

60 jawaban

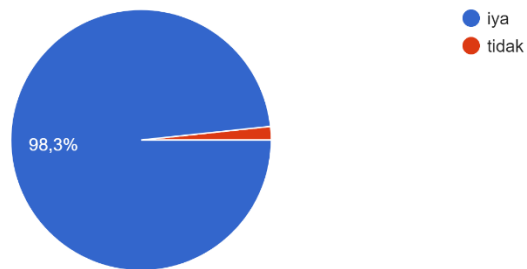


Gambar II. 24 *Pie chart* pertanyaan pernah bertemu  
Sumber :pribadi

Mayoritas responden pernah bertemu dengan pelayar *toxic* pada saat bermain *game* memiliki persentase 96,7%,



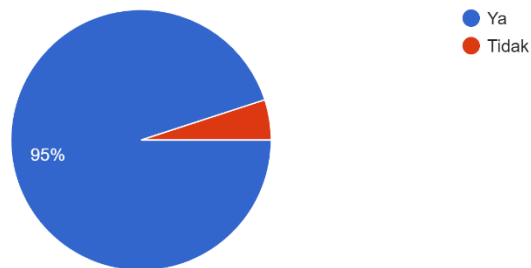
apakah penyebab orang berkata kasar karna lingkungan sekitar?  
60 jawaban



Gambar II. 25 *Pie chart* pertanyaan penyebab  
Sumber :pribadi

Mayoritas responden menjawab iya penyebab perilaku *toxic* karna lingkungan sekitar 98,3%,

apakah penyebab orang berkata kasar karna influencer game?  
60 jawaban



Gambar II. 26 *Pie chart ifluencer*  
Sumber :pribadi

Mayoritas responden menjawab iya penyebab perilaku *toxic* karna youtuber *gaming* 95%,

menurut anda apa penyebab orang berkata kasar? \*jika anda ingin berpendapat boleh di isi

9 jawaban

Ketika orang berkata kasar bisa jadi pemicunya adalah kesalahan dari pemain lain, misalkan melakukan kesalahan teknis atau strategi. Ketika orang menilai itu salah, maka orang tersebut akan marah ketika berkali-kali dilakukan. Namun dalam game online kita sebaiknya tidak berkata kasar karena fokus pemain game akan teralih oleh emosi.

Ketika kita mengalami emosi yang kuat, seperti kemarahan, kesedihan, atau stres, emosi tersebut dapat mengambil alih perhatian dan konsentrasi kita dari tugas atau aktivitas yang sedang dilakukan.

Emosi yang kuat dapat mempengaruhi fokus kita pada permainan game online. Namun, dengan pemahaman, kesadaran diri, dan strategi pengelolaan emosi yang tepat, kita dapat mengatasi pengaruh emosi tersebut dan kembali memfokuskan perhatian kita pada hal yang penting.

SEMOGA MEMBANTU AA FAAD. SEMANGAT BROWWW

Karena temanya yg tidak benar atau kalah

Sekedar permainan kok

Karena faktor lingkungan dan kebiasaan orang tersebut

Gambar II. 27 Pie chart pertanyaan  
Sumber :pribadi

#### II.4.3. Wawancara dengan pemilik warnet

Untuk mengetahui lebih lanjut mengenai perilaku *toxic* dalam *game*, maka dilakukan wawancara dengan pemilik warnet. wawancara dilakukan pada hari Rabu, 10 Januari 2023 sekitar jam 13:20 sampai dengan 14:30 secara tatap muka langsung bersama seorang yang bernama Ridwan Rurahman di Jl. Kebon Jati No.22, Kb. Jeruk, Kec. Andir, Kota Bandung, Jawa Barat 40181.



Gambar II. 28 Narasumber Wawancara  
Sumber :pribadi

#### **II.4.4. Resume Data**

Dalam wawancara tersebut, Ridwan menyampaikan pandangannya mengenai tindakan yang dianggap sebagai perilaku *toxic* dalam bermain *game*. Menurut beliau, perilaku *toxic* tersebut mencakup menghina atau mengejek teman bermain, menggunakan kata-kata kasar atau mengancam, mengacaukan tim, serta menyalahgunakan fitur laporan atau *blokir*. Ridwan berpendapat bahwa saat menghadapi seseorang yang bersikap *toxic*, penting untuk tetap tenang dan tidak membalas perilaku tersebut. Selain itu, ia juga menganggap penting untuk menggunakan fitur laporan atau *blokir* jika diperlukan. Selaras dengan pandangan umum, Ridwan setuju bahwa sikap *toxic* dalam bermain *game* dapat merusak kualitas permainan dan pengalaman bermain. Untuk mengatasi masalah *toxic*, ia memiliki pendekatan yang berbeda. Pertama, ia akan berbicara dengan pemain yang bersangkutan dan mencoba menyelesaikan masalah dengan cara yang sopan. Namun, jika situasinya terus berlanjut, Ridwan akan menghindari bermain dengan pemain tersebut dan melaporkan perilaku kepada pihak yang berwenang dalam *game* tersebut.

#### **II.5. Solusi Perancangan**

Penelitian dan riset-riset yang telah dilakukan dan adanya permasalahan yang terjadi terkait dengan *Toxic* dalam bermain *game*, maka sebagai solusi dari permasalahan ini perlu dibuatkannya media kampanye sosial agar para pemain *game* dapat berhenti atau minimal mengurangi perkataan kasar saat bermain *game*.