

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Kemajuan teknologi dan internet telah mengubah secara drastis cara orang berinteraksi dan bermain game.<sup>1</sup> *Game online* kini menjadi fenomena global yang melibatkan jutaan pemain di seluruh dunia. Namun, popularitas yang meningkat dari *game online* juga membawa tantangan baru, khususnya terkait dengan perilaku *toxic* dari sebagian pemain.<sup>2</sup>

Dalam penelitian yang dilakukan oleh Alinne C. dan timnya, ditemukan bahwa perilaku *toxic* yang paling sering terjadi adalah pelanggaran dan agresi *verbal*. Sebanyak 38% (163 dari 433) dan 35% (151 dari 433) pemain pria melaporkan bahwa mereka telah menjadi sasaran perilaku ini. Selain itu, 31% (136 dari 433) pemain pria menyatakan bahwa mereka selalu merasakan tekanan untuk tampil baik dalam permainan, dan 29% (126 dari 433) merasa keterampilan mereka sering diremehkan. Di sisi lain, pelecehan seksual jarang terjadi pada pemain pria, dengan hanya 2% (7 dari 433) yang melaporkan hal itu selalu terjadi pada mereka. Sebanyak 69% (298 dari 433) pemain pria menyatakan bahwa mereka tidak pernah mengalami pelecehan seksual. Untuk pemain wanita, 36% (40 dari 111) melaporkan bahwa mereka kadang-kadang mengalami pelecehan seksual dalam permainan, dan rata-rata 31% (35 dari 111) pemain wanita menyatakan bahwa mereka sering mengalami *toksitas* dalam bentuk lain.<sup>3</sup>

Perilaku *toxic* yang dimaksud mencakup kata-kata yang berisi hinaan, cacian, dan bullying. Sementara itu, behavior berarti perilaku, sehingga perilaku *toxic* dapat diartikan sebagai perilaku negatif. Dalam konteks *game online*, perilaku *toxic* meliputi *griefing*, *flaming*, dan *cyber-bullying* (perundungan dengan teknologi

---

<sup>1</sup> Pradana Putra., "Toxic Behavior Dalam In Game Chat Pemain Game Online DOTA 2", (Yogyakarta: Repostory uin-suka.2022), hlm. 1-10.

<sup>2</sup> Husnayani, (Tesis), "Fenomena Game Online Dikalangan Peserta Didik Pada Sekolah Pertama Negeri 1 Malangke Kabupaten Luwu Utara" (2021).

<sup>3</sup> Alinne C., dkk. "Exploring toxic behavior in multiplayer online games: perceptions of different genders", (2021).

digital).<sup>4</sup> Perilaku ini biasanya muncul ketika tim berada dalam situasi hampir kalah, yang menyebabkan ketegangan di antara pemain dan situasi saling menyalahkan, mengejek, serta menyerang satu sama lain baik secara *verbal* maupun *non-verbal*.

Teemu Saarinen menyatakan bahwa perilaku *toxic* adalah perilaku buruk yang dapat mengurangi *sportivitas* dan kualitas permainan.<sup>5</sup> Dalam *game online* berbasis tim atau kelompok, kerjasama antar pemain sangat penting. Perilaku *toxic* dapat memicu konflik dalam tim, merusak hubungan sinkron antar anggota tim, dan menurunkan peluang kemenangan. Saat bermain *game online* berbasis tim, kita harus berkomunikasi dan selalu terhubung satu sama lain.

Perilaku *toxic* adalah perilaku buruk yang dapat mengurangi *sportivitas* (*fair play*) dan kualitas permainan, terutama dalam *game online* kooperatif atau kompetitif.<sup>6</sup> Perilaku ini juga dapat memicu konflik dalam tim, mengganggu koordinasi antar pemain, dan secara negatif mempengaruhi peluang tim untuk menang. Penelitian Kwak menunjukkan bahwa perilaku *toxic* dapat menurunkan rasio kemenangan tim hingga di bawah 50% dan menghasilkan performa tim yang buruk.<sup>7</sup> Salah satu bentuk perilaku *toxic* yang sering muncul adalah *troll*, yaitu pemain yang sengaja memberi skor kepada musuh. Pemain jenis ini sering ditemui di berbagai *game*, dan jika mereka digabungkan dengan pemain yang mudah marah dalam satu tim, *trash talk* hampir tidak dapat dihindari dalam permainan tersebut.<sup>8</sup>

Berdasarkan hasil wawancara dengan subyek 1, seorang pemain *game online* berinisial B.B, usia 23 tahun, pada 17 Juli 2023, ia menyatakan,<sup>9</sup>

---

<sup>4</sup> Latif Ahmad Fauzan, Augustin Mustika Chairil, Ahimsa Adi Wibowo.,” Toxic Behavior Sebagai Komunikasi Virtual Pemain Game Online Mobile Legends: Bang Bang”,Jurnal Ilmu Komunikasi, Vol.4 No.1, (2021), hlm. 33.

<sup>5</sup> Teemu Saarinen.”Toxic Behavior In Online Games”,Repostory Univesity Of Oulu,(2017)

<sup>6</sup> Latif Ahmad Fauzan, Augustin Mustika Chairil, Ahimsa Adi Wibowo.,” Toxic Behavior Sebagai Komunikasi Virtual Pemain Game Online Mobile Legends: Bang Bang”,Jurnal Ilmu Komunikasi, Vol.4 No.1, (2021), hlm. 33.

<sup>7</sup> Ibid, hlm. 34.

<sup>8</sup> [Stephanie M. Ortiz](#)Trolling as a Collective Form of Harassment: An Inductive Study of How Online Users Understand Trolling Sage Jurnal,(2020).

<sup>9</sup> Hasil wawancara tgl 17 juli 2023

*“biasanya yang bikin kesel ya mas ketemu satu tim yang bego banget udah rangked lost strike mulu Nah!!! disitu emosi saya mulai mledak dan kata-kata mutiara saya keluar semua.”*

Hasil wawancara dengan subyek 2, pemain game online berinisial S, usia 25 tahun, pada 17 Juli 2023, menyebutkan, <sup>10</sup>

*“gue suka marah atau kesel cuman waktu main game di Telkom karena sering bikin AFK(Away From Keyboard), bukan karena HPku kentang lo mas!! Tapi itu wifi Telkom sering maintenance atau putus-putus gitu koneksinya bikin aku emosi, mana pas berhasil re-log ke matchnya dikatain anak an\*ing, anak bab\*(Bahasa kasar) atau apalah padahal udah gue jelasin penyebab AFK tetep aja dikatain, akhirnya bikin males main ya udah gue nge-trool aja..”*

Dalam wawancara dengan subyek 3, pemain game online berinisial E.P.P.P, usia 23 tahun, pada 17 Juli 2023, ia mengungkapkan, <sup>11</sup>

*“saya kalo main game online mabar bareng temen-temen aku ini, lagi maen bareng ya mas terus salah satu dari temen aku ini ada yang ngelawak maenya aku suka kesel mas apalagi lagi mode ranked, hmmm!!! Aku taruh mas hp aku, tau sendirikan udah naik in rank tinggi terus dijaga untuk mempertahankan gelar eh hilang begitu aja gara-gara si bab\*.”*

Berdasarkan wawancara dengan ketiga subyek di atas, dapat disimpulkan bahwa para pemain *game online* tersebut memiliki perilaku toxic dan juga menjadi korban perilaku *toxic*. Perilaku *toxic* dalam permainan online mengacu pada perilaku negatif yang merugikan pengalaman bermain orang lain, seperti penghinaan, pelecehan, intimidasi, dan tindakan merugikan lainnya. Sering kali, perilaku *toxic* ini dipicu oleh kurangnya kontrol diri dari pemain yang terlibat dalam permainan.<sup>12</sup> Faktor-faktor yang memicu perilaku *toxic* termasuk kecemburuan dan emosi yang tidak terkendali. Oleh karena itu, penting untuk memiliki kontrol diri yang baik agar perilaku *toxic* dapat ditekan.

---

<sup>10</sup> Ibid

<sup>11</sup> Ibid

<sup>12</sup> Haewoon Kwak,dkk”Exploring Cyberbullying and Other Toxic Behavior in Team Competition Online Games”,Repostory Indiana University Bloomington.2015), hlm.1-5.

Kontrol diri adalah kemampuan seseorang untuk mengatur proses fisik, psikologis, dan perilaku, yang membentuk pola perilaku individu secara keseluruhan. Pengertian ini menekankan pentingnya kemampuan mengelola diri sendiri sebagai dasar dalam membentuk pola perilaku, mencakup pengaturan fisik, psikologis, dan perilaku secara menyeluruh.<sup>13</sup> Averill menyatakan bahwa kontrol diri adalah variabel psikologis yang mencerminkan kemampuan individu untuk mengubah perilaku dan kecenderungan memproses informasi yang diterima, baik yang penting maupun tidak.<sup>14</sup> Individu dengan tingkat kontrol diri yang tinggi merasa mampu mengendalikan perilaku mereka secara efektif, sementara mereka dengan kontrol diri yang rendah mengalami kesulitan dalam mengendalikan perilaku, termasuk agresivitas yang muncul saat bermain *game online*.

Hasil penelitian oleh Wibisono dan Naryoso berjudul “Hubungan antara Intensitas Bermain *Game Mobile Legends* dan Pengawasan Orang Tua dengan Perilaku Agresif *Verbal* pada Anak Remaja” menunjukkan adanya hubungan positif antara intensitas bermain *game Mobile Legends* dengan perilaku agresif *verbal* pada remaja. Penelitian ini membuktikan bahwa semakin sering remaja bermain *game Mobile Legends*, semakin tinggi tingkat perilaku agresif *verbal* yang mereka tunjukkan.<sup>15</sup>

Penelitian oleh Hapsari, Indrawati, dan Desiningrum yang berjudul “Agresifitas Yang Di Tinjau Dari Kontrol Diri Pada Remaja Pemain *Game Online* Di Kota Semarang” menemukan bahwa terdapat hubungan negatif yang signifikan antara agresivitas dan kontrol diri.<sup>16</sup>

Penelitian oleh Teofanda berjudul “Intensitas Bermain *Game Online Mobile Player Unknown's Battleground* (PUBG) dengan Kecenderungan Agresivitas Pada

---

<sup>13</sup> Acocella, J. R. ,& Calhoun, J. F. “Psikologi tentang penyesuaian dan hubungan kemanusiaan (Alih bahasa: Satmoko, R.S)” Semarang: IKIP Press (1990).

<sup>14</sup> Averill, J.P. “Personal Control Over Aversive Stimulus and Its Relationship to Stress. *Psychology Bull*” (1973).

<sup>15</sup> Andika Wibisono, Agus Naryoso.”Hubungan antara Intensitas Bermain *Game Mobile Legends* dan Pengawasan Orang Tua dengan Perilaku Agresif *Verbal* pada Anak Remaja”,(Semarang: Repostory ejournal3.undip.2019),Vol. 7, No. 3

<sup>16</sup> Hapsari, Indrawati, dan Desiningrum.”Agresifitas Yang DiTinjau Dari Kontrol Diri Pada Remaja Pemain *Game Online* Di Kota Semarang”,(Semarang:Repostory jurnal empati.2013),Vol. 2, No. 4

Dewasa Awal” menyimpulkan bahwa ada hubungan antara durasi bermain *game online* dan perilaku agresif. Penelitian ini menunjukkan bahwa semakin lama durasi bermain *game online*, semakin besar kemungkinan munculnya perilaku agresif.<sup>17</sup>

Telkom Ngadiluwih, perusahaan yang berlokasi di Kecamatan Ngadiluwih, Kabupaten Kediri, adalah PT Telkom yang bergerak di bidang telekomunikasi, informasi, dan komunikasi.<sup>18</sup> Telkom Ngadiluwih juga menyediakan layanan *Wifi Area* di sekitar bangunan Telkom. Sejak adanya *wifi area*, terdapat total 70 orang setiap minggu yang menggunakan layanan *wifi area* untuk bermain *game online* dan kegiatan lainnya. Peneliti telah melakukan observasi awal dengan wawancara singkat untuk mengumpulkan informasi dan data mengenai dua *wifi area*. Menurut pengamatan peneliti, area yang paling sering digunakan untuk bermain *game online* terletak tepat di sebelah kantor Telkom Ngadiluwih, sedangkan area dekat pagar yang berbatasan dengan jalan raya lebih sering digunakan untuk *browsing*, bermain *game online*, dan mengunduh. Terkait perilaku *toxic* dari pemain *game online* yang menggunakan fasilitas area *wifi* Telkom Ngadiluwih,<sup>19</sup> hasil wawancara menunjukkan bahwa beberapa pemain mengalami atau terlibat dalam perilaku *toxic*, seperti saling menghina, mengejek, dan menyerang satu sama lain secara *verbal* atau *non-verbal*. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian lebih lanjut dengan judul “Hubungan Antara Kontrol Diri Dan Perilaku *Toxic* Pemain *Game Online Wifi Area* Di Telkom Ngadiluwih.”

---

<sup>17</sup> Teofanda, "Intensitas Bermain Game Online Mobile PlayerUnknown's Battleground (PUBG) dengan Kecenderungan Agresivitas Pada Dewasa Awal", (Malang: Repostory ejournal.umm.2020), Vol. 8, No. 1, hlm.118-130

<sup>18</sup> Inda Dwi Oktavianis, Dkk, "Upaya PT Telkom Dalam Meningkatkan Kualitas Pelayanan Internet Speedy Dalam Memuaskan Pelanggan", Jurnal Administrasi Publik(JAP), Vol.1, No.1, hlm 65-66.

<sup>19</sup> Observasi 17 juli 2023.

## **B. Rumusan Masalah**

Dari latar belakang masalah diatas, maka dapat dirumuskan masalah yang ada sebagai berikut:

1. Bagaimana tingkat perilaku *toxic* pemain *game online* di *wifi* area Telkom Ngadiluwih.
2. Bagaimana tingkat kontrol diri pemain *game online* di *wifi* area Telkom Ngadiluwih.
3. Bagaimana hubungan antara perilaku *toxic* dan kontrol diri pemain *game online* di *wifi* area Telkom Ngadiluwih.

## **C. Tujuan**

Dari rumusan masalah yang ada di atas tujuan penelitian ini bertujuan untuk mengetahui

1. Untuk mengetahui tingkat perilaku *toxic* pemain *game online* di *wifi* area Telkom Ngadiluwih.
2. Untuk mengetahui tingkat kontrol diri pemain *game online* di *wifi* area Telkom Ngadiluwih.
3. Untuk mengetahui hubungan antara perilaku *toxic* dan kontrol diri pemain *game online* di *wifi* area Telkom Ngadiluwih.

## **D. Manfaat Penelitian**

1. Manfaat teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat membantu sumbangan dalam memperbanyak kajian teori pada ilmu psikolog.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Pemain

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan edukasi kepada pemain *game online wifi* area diTelkom Ngadiluwih terkait kontrol diri yang baik sehingga mampu mereduksi perilaku *toxic* pada saat bermain *game online*.

- b. Bagi Masyarakat

Sebagai pengetahuan umum bahwa pentingnya sebuah kontrol diri untuk mencegah perilaku *toxic*.

c. Bagi Mahasiswa

Hasil penelitian yang diharapkan sebagai bahan referensi serta dapat menambah pengetahuan, menjadi sumber informasi dan bahan perbandingan untuk penelitian selanjutnya.

## E. Telah Pustaka

Untuk melengkapi penelitian ini, penting untuk mempertimbangkan penelitian-penelitian terdahulu sebagai perbandingan yang relevan. Penelitian ini menggunakan beberapa tinjauan pustaka yang relevan sebagai berikut:

1. Penelitian Marcellino Wahyu Wisnu Murti pada tahun 2021 berjudul “Hubungan antara Kontrol Diri Terhadap Agresivitas Pemain *Game Mobile Legends* Pada Komunitas Semar MLBB Semarang” menunjukkan adanya hubungan positif yang signifikan antara kontrol diri dan agresivitas pemain. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa semakin tinggi kontrol diri, semakin tinggi pula tingkat agresivitas pemain. Penelitian ini mirip dengan penelitian yang akan dilakukan karena sama-sama menggunakan metode kuantitatif dan variabel bebas yaitu kontrol diri. Perbedaannya terletak pada variabel terikat; penelitian ini fokus pada agresivitas, sedangkan penelitian yang akan dilakukan mempelajari perilaku *toxic*.<sup>20</sup>
2. Penelitian Regina Wynalda Abie dan Srie Rosmilawati dengan judul “Perilaku *Toxic* dalam Komunikasi *Virtual* di *Game Online Mobile Legends: Bang Bang* pada Mahasiswa Fakultas Ilmu Politik di Universitas Muhammadiyah Palangkaraya” menemukan bahwa perilaku *toxic* terjadi di antara beberapa mahasiswa saat bermain *Mobile Legends: Bang Bang*, terutama melalui fitur *chatting* dengan kata-kata kasar. Perilaku ini muncul ketika anggota tim bermain buruk dan saling menyalahkan, yang menciptakan emosi tidak stabil dan konflik.

---

<sup>20</sup> Murti, Marcellino Wahyu Wisnu “HUBUNGAN ANTARA KONTROL DIRI TERHADAP AGRESIVITAS PEMAIN GAME MOBILE LEGENDS PADA KOMUNITAS SEMAR MLBB SEMARANG”. Undergraduate thesis, Universitas Sultan Agung. (2021).

Penelitian ini relevan karena sama-sama membahas perilaku *toxic* pada pemain *game online*, tetapi berbeda dalam hal metode yang digunakan, yaitu kualitatif, sementara penelitian yang akan dilakukan menggunakan metode kuantitatif.<sup>21</sup>

3. Penelitian Maqhfira dengan judul “Hubungan antara Kontrol Diri dengan Agresivitas pada Komunitas *Game Online PUBG* di Kota Banda Aceh” menunjukkan adanya hubungan signifikan antara kontrol diri dan agresivitas, dengan korelasi negatif yang menunjukkan bahwa semakin rendah kontrol diri, semakin tinggi agresivitas pemain. Penelitian ini mirip dengan penelitian yang akan dilakukan karena menggunakan metode kuantitatif dan variabel bebas yaitu kontrol diri, tetapi berbeda dalam variabel terikat; penelitian ini fokus pada agresivitas, sementara penelitian yang akan dilakukan mempelajari perilaku *toxic*.<sup>22</sup>
4. Penelitian Rhmatul Arina berjudul “Hubungan *Toxic Friends* dengan Kontrol Diri pada Remaja Dusun Salam Sambirejo Desa Bandongan Kabupaten Magelang” menemukan hubungan negatif dan signifikan antara *toxic friends* dan kontrol diri, dengan tingkat yang lemah. Artinya, semakin tinggi *toxic friends*, semakin rendah kontrol diri, dan sebaliknya. Penelitian ini mirip dengan penelitian yang akan dilakukan karena menggunakan metode kuantitatif dan mempelajari perilaku *toxic*. Perbedaannya terletak pada konteks penelitian yang berfokus pada *toxic friends* dalam pertemanan, sedangkan penelitian ini mempelajari perilaku *toxic* pada pemain *game online*.<sup>23</sup>
5. Penelitian Nur Fikri Khoiri berjudul “Dampak Bermain *Game Online Mobile Legends* terhadap Perilaku *Toxic Disinhibition Online* (Studi Kasus di Warung Kopi Ourung-Ourung, Siman, Ponogoro)” menemukan bahwa perilaku *toxic*

---

<sup>21</sup> Regina Wynalda Abie dan Srie Rosmilawati” Toxic Behavior in Virtual Communication Onmobile Legends: Bang Bang Online Game in Students of the Faculty of Social And Political Sciences at Muhammadiyah Palangkaraya University” (Restorica: Jurnal Ilmiah Ilmu Administrasi Negara dan Ilmu Komunikasi) Vol. 9 No. 1 (2023).

<sup>22</sup> Maqhfira,(Skripsi) “HUBUNGAN ANTARA KONTROL DIRI DENGAN AGRESIVITAS PADA KOMUNITAS GAME ONLINE PUBG DI KOTA BANDA ACEH” repository.ar-raniry,(2020).

<sup>23</sup> Arina, Rahmatul( Skripsi)”*Hubungan Toxic Friends dengan Kontrol Diri Pada Remaja Dusun Salam Sambirejo Desa Bandongan Kecamatan Bandongan Kabupaten Magelang*” repository.perpus.iainsalatiga (2022).

seperti *AFK*, *trolling*, dan *feeding* muncul sebagai dampak dari permainan yang buruk. Penelitian ini relevan karena sama-sama membahas perilaku *toxic* pada pemain *game online*, tetapi berbeda dalam metode yang digunakan, yaitu kuantitatif, sementara penelitian yang akan dilakukan juga menggunakan metode kuantitatif.<sup>24</sup>

---

<sup>24</sup> Nur Fikri Khoiri(skripsi)” DAMPAK BERMAIN GAME ONLINE MOBILE LEGENDS TERHADAP PERILAKU TOXIC DISINHIBITION ONLINE (STUDI KASUS DI WARUNG KOPI OURUNG-OURUNG, SIMAN, PONOROGO)”,Repostory; iainponorogo(2021).