

# Bentuk-bentuk *Toxic Communication* Pada Remaja Pemain *Mobile Legend*

Oleh:

M Yusach Ryadh Rasyid (202022000200)

Ferry Adhi Dharma

Ilmu Komunikasi

Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

05 Juni 2026



# Pendahuluan

- Game Mobile Legends merupakan game yang dirilis pada tahun 2016 dan menjadi game terpopuler sampai sekarang, permainan ini membawa banyak dampak dalam kehidupan para pemainnya.
- Terdapat 65% pemain game yang menjadi korban pelecehan secara verbal dalam permainan ini yang membuat korban bisa mengalami stres, kecemasan, bahkan hingga depresi.
- Kurangnya pengawasan orang tua juga menjadi salah satu faktor terjadinya toxic communication pada remaja, sehingga mereka bebas melakukan apapun tanpa memikirkan akibatnya.
- Toxic communication juga berdampak pada kesehatan mental, emosi, dan hubungan sosial remaja.

# Rumusan Masalah

- Bagaimana bentuk-bentuk *toxic communication* yang terjadi pada remaja pemain *Mobile Legends* di Desa Pungging ditinjau melalui Teori Kultivasi?

# Tujuan Penelitian

- Menganalisis bentuk-bentuk *toxic communication* yang digunakan oleh remaja pemain *Mobile Legends*;
- Mengetahui faktor-faktor situasional (seperti kalah taruhan, performa tim yang buruk, atau provokasi musuh) yang memicu munculnya perilaku komunikasi tersebut;
- Meningkatkan kesadaran masyarakat, khususnya orang tua dan pemain *Mobile Legend* akan bahayanya terhadap konsep diri remaja sebagai penerus bangsa;
- Menawarkan solusi konkret yang dapat diterapkan oleh individu, orang tua dan pengembang game untuk menciptakan lingkungan permainan yang lebih aman dan positif bagi remaja.

# Metode

- ❑ Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif Miles & Huberman, metode ini melibatkan beberapa alur kegiatan yang terjadi bersamaan: Pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.
- ❑ Kriteria narasumber dalam penelitian ini adalah remaja berusia 10 - 17 tahun yang aktif bermain Mobile Legend. Pemilihan narasumber dilakukan secara purposif, dengan mempertimbangkan variasi dalam hal frekuensi bermain, tingkat keterlibatan dalam komunitas game, dan pengalaman dengan komunikasi toxic. Penelitian ini melibatkan 15 - 20 narasumber untuk mendapatkan data yang kaya dan bervariasi

# Hasil dan Pembahasan

## Temuan Utama Penelitian

Terdapat 3 bentuk toxic communication:

### 1) Agresi verbal :

Bentuk:

- Makian
- Kata kasar
- Umpatan saat kalah

Dampak:

- Pelampiasan emosi negatif
- Menjadi kebiasaan komunikasi sehari-hari
- Mengganggu hubungan sosial

# Hasil dan Pembahasan

## 2) Sarkasme dan ejekan

Bentuk:

- Menyebut pemain sebagai "beban"
- Sindiran merendahkan
- Candaan yang menyakitkan

Dampak:

- Menurunkan kepercayaan diri
- Lingkungan bermain menjadi tidak sehat
- Memicu siklus balas dendam sosial

## 3) Sinisme

Bentuk:

- Kritik tajam
- Meragukan kemampuan pemain lain
- Merendahkan harga diri

Dampak:

- Membuat tidak percaya diri
- Pengucilan sosial
- Hilangnya empati dan sportivitas

# Hasil dan Pembahasan

## Analisis Teori Kultivasi

### 1) Heavy Viewers

- > Bermain 4–5 jam/hari.

### 2) Mainstreaming

- > Menganggap Komunikasi Toxic adalah hal yang normal
- > Bahasa kasar menjadi budaya komunikasi

### 3) Mean World Syndrome

Remaja menjadi:

- > Mudah curiga
- > Sulit percaya orang lain
- > Menganggap dunia penuh permusuhan

# Hasil dan Pembahasan

## Dampak Toxic Communication

### Dampak Psikologis

- Stres
- Kecemasan
- Penurunan *self-esteem*

### Dampak Sosial

- Konflik pertemanan
- Komunikasi kasar
- Sulit berinteraksi sehat

### Dampak Perilaku

- Meniru perilaku agresif
- Normalisasi kekerasan verbal

# Hasil dan Pembahasan

## Faktor Penyebab

- Intensitas bermain tinggi (4–5 jam/hari)
- Kurangnya pengawasan orang tua
- Lingkungan game yang kompetitif
- Minimnya sanksi bagi pelaku toxic
- Pengaruh teman sebaya

# Hasil dan Pembahasan

- Untuk melihat seberapa parah fenomena *toxic communication* di *Mobile Legends*, peneliti membandingkannya dengan remaja yang cuma main game offline. Hasilnya berbeda jauh. Game *online* seperti *mobile legend* ternyata menjadi ladang utama munculnya kata-kata kasar;
- Kondisi ini berbeda dengan *Mobile Legends*. Di *mobile legend*, kemenangan ditentukan oleh kerja sama tim. Kalau ada satu pemain yang mainnya buruk, emosi pemain lain langsung tersulut. Fitur chat dan *voice mic* langsung dipakai buat meluapkan amarah ke target yang jelas. Hal ini menjelaskan kalau game *single-player (offline)* jarang sekali memicu agresi verbal karena tidak ada persaingan antar-manusia secara langsung di dalamnya.

# Hasil dan Pembahasan

- Hasil observasi peneliti juga menunjukkan bahwa terdapat perbedaan signifikan dalam pemilihan bahasa antara pemain remaja dan dewasa di arena *Mobile Legends*.
- Penggunaan bahasa antara pemain remaja dan dewasa dalam *Mobile Legends*, di mana remaja cenderung menggunakan bahasa yang lebih kasar, toksik, dan menyerang secara langsung, sedangkan pemain dewasa cenderung lebih mampu mengontrol bahasa dengan mengeluhkan taktik permainan atau memberikan sindiran yang lebih halus.

# Penutup

## KESIMPULAN

- Toxic communication pada Mobile Legends muncul dalam bentuk agresi verbal, sarkasme, dan sinisme.
- Berdasarkan Teori Kultivasi, paparan perilaku toxic secara terus-menerus dalam Mobile Legends membentuk persepsi remaja bahwa kekerasan verbal merupakan hal yang wajar, sehingga nilai dan pola komunikasi tersebut berpotensi terbawa ke kehidupan sehari-hari.
- Teori Kultivasi menjelaskan bahwa interaksi digital membentuk realitas sosial remaja.
- Perilaku toxic terbawa ke kehidupan nyata dan memengaruhi karakter remaja

# Penutup

## SARAN

### Untuk Orang Tua:

- Meningkatkan pengawasan dan pendampingan digital.

### Untuk Remaja:

- Meningkatkan literasi digital dan kontrol emosi.

### Untuk Pengembang Game:

- Memperkuat sistem moderasi dan hukuman bagi pelaku toxic.

### Untuk Peneliti Selanjutnya:

- Meneliti dampak toxic communication di lingkungan pendidikan.

