

Types of Toxic Communication Among Adolescent Mobile Legends Players

[Bentuk-bentuk Toxic Communication Pada Remaja Pemain Mobile Legend]

M Yusach Ryadh Rasyid¹⁾, Ferry Adhi Dharma^{2)*}

¹⁾Program Studi Ilmu Komunikasi, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

²⁾ Program Studi Teknik Komunikasi, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

*Email Penulis Korespondensi: ferryadhidharma@umsida.ac.id

Abstract. *The popularity of Mobile Legends among teenagers has made it not only a source of entertainment but also a medium for the spread of negative communication. Using George Gerbner's Cultivation Theory, this qualitative study examines how repeated exposure to toxic messages shapes teenagers' perceptions and communication patterns. Data were collected through observations of 20 teenagers in Pungging Village while playing the game. The findings reveal three dominant forms of toxic communication: verbal aggression, characterized by spontaneous insults or harsh language after losing a match; sarcasm and mockery, aimed at teammates perceived as performing poorly; and cynicism, involving harsh criticism that attacks other players' self-esteem. These behaviors create an unhealthy communication environment and reduce the quality of social interaction during gameplay. The study also indicates a process of social imitation, where teenagers gradually adopt the abusive communication styles they repeatedly encounter in the game. Continuous exposure to such behavior may normalize toxic communication and influence their attitudes and interactions in everyday life.*

Keywords - Toxic communication; Mobile legends; Cultivation Theory;

Abstrak. *Fenomena populernya Mobile Legends di kalangan remaja membawa pengaruh yang cukup besar, baik sebagai hiburan maupun sebagai tempat penyebaran komunikasi yang negatif. Dengan menggunakan Teori Kultivasi dari George Gerbner, penelitian ini melihat bagaimana pesan-pesan negatif yang muncul terus-menerus bisa membentuk pola pikir dan realitas sosial para pemainnya. Melalui metode kualitatif, penelitian ini mengamati perilaku 20 remaja di Desa Pungging saat mereka bermain. Ditemukan bahwa komunikasi toxic dalam permainan ini muncul dalam tiga bentuk utama. Pertama, agresi verbal, yaitu tindakan spontan mengeluarkan kata-kata kasar atau makian saat tim mengalami kekalahan. Kedua, sarkasme dan ejekan, yang digunakan untuk menghina kemampuan teman satu tim yang dianggap tidak bermain dengan baik atau menjadi beban. Ketiga adalah sinisme, berupa kritikan tajam, langsung menyerang harga diri pemain lain. Perilaku ini tidak hanya merusak kenyamanan bermain, tetapi juga menciptakan lingkungan komunikasi yang sangat tidak sehat bagi remaja. Temuan ini menunjukkan adanya proses peniruan sosial di mana remaja meniru cara berkomunikasi yang kasar karena sering mereka temui dalam lingkungan digital, yang jika terus dibiarkan akan menetap menjadi karakter mereka di kehidupan nyata. Berdasarkan hasil penelitian terhadap 20 narasumber remaja di Desa Pungging, ditemukan bahwa toxic communication terjadi menjadi 3 bentuk, yaitu : Agresi Verbal, Sinisme, Sarkasme dan Ejekan.*

Kata Kunci – Komunikasi toksik; Mobile legend; Teori Kultivasi;

I. PENDAHULUAN

Latar Belakang

Mobile Legend telah menjadi bagian tak terpisahkan dari budaya permainan daring, terutama di kalangan remaja. Saat ini, game tersebut memang sangat populer dengan jutaan pemain dari berbagai penjuru dunia. Namun, di balik keseruan dan antusiasme para pemainnya, ada masalah serius yang sering muncul, yaitu komunikasi toxic. Perilaku ini biasanya berupa ucapan kasar atau tindakan tidak menyenangkan yang terjadi saat berinteraksi di dalam permainan. Fenomena ini menjadi sorotan karena bukan sekadar soal kalah atau menang, melainkan tentang bagaimana lingkungan bermain yang seharusnya menyenangkan justru berubah menjadi tempat yang penuh dengan kata-kata negatif [1]. Di dalam dunia *game*, sering kali kita menemui pemain yang saling melempar kata-kata kasar, ejekan, sampai ancaman saat sedang bertanding. Hal seperti ini jelas membuat pengalaman bermain jadi tidak seru lagi. Yang lebih mengkhawatirkan, kebiasaan buruk ini bisa mengganggu kesehatan mental dan emosi para pemain, terutama bagi anak-anak muda yang psikologisnya masih berkembang. Komunikasi yang *toxic* ini lama-lama menciptakan lingkungan yang tidak nyaman dan penuh permusuhan, yang akhirnya bisa memicu munculnya sikap serta perilaku buruk yang merugikan diri sendiri maupun orang lain [2].

Mengacu pada data penelitian yang dilakukan oleh Pratama dan Wijaya, ternyata sekitar 65% remaja di tahun 2024 pernah mendapatkan pengalaman yang tidak menyenangkan sewaktu bermain *game online*. Jenis gangguan yang mereka alami pun bermacam-macam. Ada yang sering kena semprot makian kasar secara langsung, dan ada juga yang sampai dijauhi atau tidak diajak main lagi oleh teman satu kelompoknya sendiri. Hal ini menunjukkan bahwa lingkungan bermain game saat ini memang sudah cukup mengkhawatirkan bagi mental para remaja. Hal ini menunjukkan bahwa ruang digital saat ini masih menjadi tempat yang cukup rentan bagi para pemain muda untuk menghadapi perilaku agresif dari sesama pengguna [3].

Dampak psikologis yang ditimbulkan tetap signifikan; para korban cenderung menunjukkan gejala stres situasional, gangguan kecemasan, hingga penurunan kesejahteraan mental (*mental well-being*). Mengingat bahwa bagi mayoritas remaja saat ini, ruang digital adalah ruang utama untuk pembentukan identitas diri, keberadaan perilaku *toxic* yang persisten dapat mendistorsi persepsi sosial mereka. Menurut analisis Hidayat et al. (2024), paparan terus-menerus terhadap lingkungan yang tidak sehat ini tidak hanya menghambat pengembangan keterampilan interpersonal, tetapi juga secara sistematis merusak rasa percaya diri serta harga diri (*self-esteem*) mereka di dunia nyata [4].

Selain berdampak buruk bagi para pemain, perilaku *toxic* dalam *Mobile Legends* juga menghadirkan tantangan besar bagi orang tua maupun pengasuh di rumah. Mereka sering kali harus menghadapi perubahan sikap anak yang menjadi lebih agresif atau mudah marah dalam kehidupan sehari-hari akibat sering terpapar interaksi negatif saat bermain. Mengingat tingginya durasi waktu yang dihabiskan anak di dalam *game*, sangatlah penting bagi orang tua untuk menyadari dan mulai mengambil langkah nyata dalam mengatasi dampak buruk dari komunikasi *toxic* ini [5].

Di masa sekarang, saat *game online* telah menjadi hiburan utama bagi banyak orang, isu mengenai perilaku di dunia digital ini menjadi sangat penting untuk kita perhatikan secara serius. Walaupun *Mobile Legends* dan *game* lainnya memberikan keseruan serta pengalaman yang menghibur, kita tidak boleh menutup mata terhadap dampak negatif yang mungkin muncul dari sana. Oleh karena itu, dibutuhkan kerja sama yang nyata antara pihak pengembang *game*, orang tua, hingga masyarakat luas untuk menciptakan suasana bermain yang lebih sehat dan santun. Tujuannya adalah agar semua pemain, khususnya generasi muda, dapat merasa aman, nyaman, dan tetap mendapat pengaruh positif saat berada di dalam permainan [6].

Masalah yang dihadapi para pemain *Mobile Legends*, khususnya generasi muda atau *Gen Z*, benar-benar tidak boleh kita anggap sepele. Maraknya kata-kata kasar dan perilaku buruk atau *toxic* dalam *game* ini sudah sangat meresahkan, karena berdampak buruk bagi kesehatan mental dan emosi para pemain yang umumnya masih dalam masa pertumbuhan. Fenomena ini terlihat jelas di Desa Pungging, di mana para remaja mulai menunjukkan sikap lebih agresif dan gampang marah saat berinteraksi di kehidupan sehari-hari. Berdasarkan pengamatan awal di desa tersebut, banyak remaja yang mengaku sering menerima atau bahkan ikut-ikutan melakukan komunikasi *toxic* saat bermain bersama, baik dengan teman sendiri maupun dengan orang asing di internet. Hal ini menunjukkan bahwa pengaruh buruk *game online* tidak hanya terjadi di kota besar, tapi sudah masuk ke wilayah pedesaan seperti Pungging, yang memang masih memiliki keterbatasan dalam hal pengawasan aktivitas digital dan pemahaman tentang cara bijak menggunakan media sosial.

Dampak buruk dari komunikasi *toxic* atau perilaku tidak sopan di dalam *game Mobile Legends* sebenarnya tidak hanya berhenti di layar HP saja. Sikap dan perilaku yang dipelajari atau diterapkan dalam permainan dapat dengan mudah diinternalisasi dan diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Ini dapat mempengaruhi interaksi sosial anak-anak di sekolah, di lingkungan mereka, bahkan di rumah. Dengan demikian, *toxic communication* tidak hanya menjadi masalah dalam konteks *game online*, tetapi juga berpotensi mengganggu hubungan interpersonal dan integrasi sosial anak-anak dalam masyarakat [7].

Permainan *Mobile Legend* biasanya dimainkan dalam jangka waktu yang cukup lama kurang lebih rata-rata 4-5 jam perhari setiap harinya [8]. Jika interaksi selama waktu tersebut didominasi oleh *toxic communication*, hal ini dapat mengganggu fokus belajar anak-anak, menurunkan produktivitas mereka, dan bahkan merusak tidur yang berkualitas. Ini mengarah pada konsekuensi negatif tambahan bagi kesejahteraan fisik dan mental mereka [9].

Pada penelitian yang dilakukan oleh Salsa et al ditemukan fakta bahwa *game Mobile Legend* menjadi pelarian utama bagi remaja ketika mereka bosan dan menghalangi mereka berbicara dengan orang lain. Kurangnya komunikasi dalam keluarga dan kurangnya pengawasan orang tua di lingkungan remaja memberi mereka kebebasan untuk melakukan apa pun yang mereka mau tanpa mempertimbangkan akibatnya [10]. Pada penelitian yang lain menyebutkan bahwa bentuk perilaku *toxic* yang sering terjadi dalam permainan *Mobile Legend* adalah sarkasme atau ejekan kasar yang digunakan untuk menyakiti orang lain. Pemain yang dianggap buruk dan membebani tim membuat tim kesal. *Sinisme* berbahaya mengkritik dengan gaya bahasa yang terus terang dan sesuai fakta. Sikap merendahkan yang merugikan dan melukai orang lain dikenal sebagai *skeptisisme* atau *sinisme* berlebihan. Ini berarti mengejek atau merasa lebih baik dari orang lain dengan menilai orang lain secara negatif atau sinis [11]. Remaja di Desa Pungging yang sedang dalam tahap pencarian jati diri sangat rentan terhadap pengaruh tersebut. Minimnya ruang diskusi terbuka dan pendampingan dari orang tua di desa ini membuat para remaja lebih memilih mencari pelarian

melalui *game online*, termasuk Mobile Legend, yang tanpa disadari justru menjadi lahan subur berkembangnya perilaku *toxic* yang kemudian terbawa dalam kehidupan nyata.

Menurut Hariyanto pada penelitiannya pada tahun 2024, pengguna internet di Indonesia telah mencapai 167 juta orang, atau 60,4% dari total penduduk Indonesia [12]. Kini jika dibandingkan dengan media elektronik, cetak, dan yang lainnya, sosial media atau internet sangat penting bagi generasi muda Indonesia, terutama dalam hal pencarian informasi karena mudahnya akses dan kecepatannya dalam menyebarkan informasi. Namun yang patut disayangkan adalah tidak adanya filter yang tepat untuk menanggulangi masalah *hoax* atau kata-kata yang kurang pantas untuk anak di bawah umur [12].

Dari berbagai studi yang ada di atas, belum ada riset mendalam yang meneliti kasus ini *toxic communication* ini dengan pendekatan teori kultivasi [13], dimana teori Kultivasi merupakan sebuah teori yang memprediksi dan menjelaskan informasi serta pembentukan persepsi, pemahaman, dan kepercayaan jangka panjang mengenai dunia sebagai hasil dari konsumsi pesan media. Hipotesis penyuburan menyatakan bahwa semakin banyak orang menonton konten media, semakin besar kemungkinan mereka untuk mengembangkan pandangan realitas yang lebih dekat dengan penggambaran media [14].

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. Pada *game offline*, remaja bermain sendirian melawan komputer. Kalau kalah atau kesal, mereka paling hanya menggerutu sendiri karena tidak ada orang lain di dalam *game* yang bisa diajak interaksi atau disalahkan. 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 [7].

Perbedaan kedua adalah soal pengaruh lingkungan. Remaja pemain *mobile legend* mengaku awalnya mereka anak baik-baik. Namun, karena setiap hari disuguhkan makian oleh pemain lain, mereka akhirnya menganggap omongan kasar sebagai hal yang lumrah di dalam *game*. Fenomena ini menyebutkan bahwa makian yang didengar terus-menerus di *game online* bikin remaja mengalami penurunan rasa bersalah [13]. Cara mereka meluapkan emosi juga sangat kontras. Pemain game offline meluapkan kekesalan lewat tindakan fisik ke barang pribadi, seperti memukul kasur, melempar bantal, atau langsung mematikan game. Sedangkan di *mobile legend*, pelampiasannya langsung menyerang psikologis orang lain lewat kata-kata (bawa-bawa SARA, orang tua, atau hinaan fisik) serta lewat gerakan ejekan di dalam *game*, seperti sengaja diam di base (AFK) atau melakukan *spam recall-recall* di depan musuh untuk memancing emosi. Fitur-fitur interaktif di *game online* inilah yang sengaja atau tidak, memberi wadah bagi remaja untuk memvariasikan cara mereka merundung orang lain [14].

Tujuan dari mengangkat permasalahan *toxic communication* dalam *Mobile Legend* adalah untuk menganalisis bentuk-bentuk komunikasi toksik 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, serta untuk meningkatkan kesadaran masyarakat, khususnya orang tua dan pemain *Mobile Legend*, akan bahayanya terhadap konsep diri remaja sebagai penerus bangsa. Selain itu, penelitian ini juga menawarkan solusi konkret yang dapat diterapkan oleh individu, orang tua, dan pengembang game untuk menciptakan lingkungan permainan yang lebih aman dan positif bagi remaja.

Dari tujuan di atas, penelitian ini menggunakan pendekatan Teori Kultivasi dari George Gerbner [13], perilaku remaja yang bermain *game* rata-rata 4-5 jam per hari menempatkan mereka dalam kategori *heavy viewers*. Paparan konsisten terhadap pesan media yang agresif ini memicu penyuburan persepsi, di mana mereka mulai menganggap dunia nyata sekasar lingkungan digital. Fenomena pengarusutamaan (*mainstreaming*) turut memperparah kondisi ini, di mana komunikasi *toxic* yang dialami oleh 65% remaja kini dianggap sebagai hal normal, sehingga mengaburkan batasan etika antara dunia maya dan nyata. Dampak psikologis dari hal ini juga bisa dilihat dari munculnya fenomena *The Mean World Syndrome*. Kondisi ini membuat para remaja jadi merasa tidak aman dan gampang curiga secara berlebihan kepada orang-orang di sekitar mereka. Karena terlalu sering melihat hal-hal negatif saat bermain *game*, mereka akhirnya cenderung menganggap dunia luar sebagai tempat yang jahat dan sulit untuk memercayai orang lain.

Banyak remaja yang akhirnya meniru dan mengikuti cara bicara kasar pemain lain karena mereka sering melihatnya di dalam *game*. Hal ini terjadi karena sistem di dalam permainan itu sendiri kurang memberikan pengawasan yang ketat atau hukuman yang tegas bagi mereka yang berperilaku buruk. Karena tidak ada batasan yang jelas, para remaja ini pun menganggap bahwa berkomunikasi dengan cara yang negatif adalah hal yang wajar dan boleh dilakukan [12]. Para remaja akhirnya meniru perilaku tersebut supaya bisa menyesuaikan diri dengan kelompoknya atau hanya ingin terlihat lebih jago dan berkuasa dibanding pemain lain. Masalahnya, sikap agresif ini tidak berhenti di dalam *game* saja, tapi terbawa ke kehidupan nyata. Mereka jadi terbiasa bersikap kasar saat berinteraksi dengan orang-orang di sekitar mereka dalam kehidupan sehari-hari.

Secara psikologis, paparan lingkungan yang merendahkan ini mengakibatkan distorsi konsep diri dan merusak *self-esteem* [4]. Remaja yang terjebak dalam *sinisme* lingkungan *game* sering kali gagal membangun identitas diri yang positif, yang pada akhirnya menghambat keterampilan interpersonal mereka. Kondisi ini semakin diperparah apabila ditinjau dari Teori Kontrol Sosial, di mana kurangnya komunikasi dan pengawasan keluarga [10], menyebabkan pelemahan ikatan sosial. Tanpa adanya kontrol dan keterlibatan (*attachment & involvement*) dari orang tua, remaja merasa bebas melakukan perilaku menyimpang tanpa memikirkan konsekuensi sosialnya di masyarakat.

Dalam konteks permainan daring, intensitas bermain yang tinggi menyebabkan remaja berulang kali terpapar berbagai bentuk *toxic communication*, seperti agresi verbal, *sinisme*, serta sarkasme dan ejekan. Paparan yang berlangsung secara berulang tersebut berpotensi menormalisasi penggunaan kata-kata kasar, kritik yang merendahkan, maupun sindiran yang menghina sebagai bagian dari interaksi sosial antarpemain. Teori ini juga menjelaskan konsep *mainstreaming*, yaitu proses ketika paparan media yang terus-menerus membentuk cara pandang yang seragam sehingga perilaku komunikasi negatif dianggap sebagai sesuatu yang wajar. Selain itu, Gerbner mengemukakan konsep *Mean World Syndrome*, yaitu kecenderungan individu memandang lingkungan sosial sebagai tempat yang lebih keras dan penuh ancaman akibat dominasi paparan media yang bernuansa negatif. Oleh karena itu, Teori Kultivasi dipilih karena relevan untuk menjelaskan bagaimana agresi verbal, *sinisme*, serta *sarkasme* dan ejekan yang terus-menerus ditemukan dalam permainan *Mobile Legends* berpotensi memengaruhi pola komunikasi, persepsi sosial, dan perilaku remaja dalam kehidupan sehari-hari.

II. METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif untuk mendalami fenomena komunikasi *toxic* dalam permainan *Mobile Legend* di kalangan remaja. Metode penelitian kualitatif menurut Miles dan Huberman melibatkan tiga alur kegiatan yang terjadi secara bersamaan: pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Proses ini memungkinkan kita untuk mengolah data secara berulang dan mendalam, di mana kita tidak hanya sekadar melihat angka, melainkan benar-benar menggali makna serta memahami berbagai sudut pandang yang rumit di balik data tersebut [15].

Narasumber dalam penelitian ini adalah para remaja usia 10 hingga 17 tahun yang aktif bermain *Mobile Legends*. Mereka dipilih secara sengaja dengan kriteria tertentu, yaitu memperhatikan seberapa sering mereka bermain, seberapa aktif mereka dalam komunitas *game*, serta pengalaman mereka terkait perilaku *toxic*. Untuk mendapatkan gambaran masalah yang luas dan mendalam, penelitian ini melibatkan 20 remaja sebagai narasumber. Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara mendalam menggunakan panduan tanya jawab yang fleksibel. Hal ini dilakukan agar peneliti bisa menggali lebih jauh topik-topik penting, seperti apa arti komunikasi *toxic* menurut para remaja, dalam situasi apa mereka mengalaminya, bagaimana perasaan dan sikap mereka saat itu, hingga pendapat mereka tentang dampak buruknya dalam jangka panjang. Seluruh hasil wawancara ini direkam dan diketik ulang menjadi naskah agar bisa dianalisis dengan lebih teliti.

Proses pengolahan data dalam penelitian ini menerapkan metode analisis interaktif yang dikembangkan oleh Miles dan Huberman. Melalui cara ini, peneliti melakukan penyaringan data penting, penyajian informasi, hingga penarikan kesimpulan secara bersamaan dan terus-menerus. Sementara itu, untuk menentukan kriteria komunikasi *toxic*, peneliti berpedoman pada konsep dari Paltu dan Brouwers yang meliputi perilaku kasar, sikap mau menang sendiri (*otoriter*), sifat sombong (*narsisme*), serta ketidakjelasan dalam berinteraksi, yang semuanya disesuaikan dengan situasi nyata saat bermain *game online*.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil wawancara terhadap 20 remaja yang aktif bermain *Mobile Legends*, penelitian ini menemukan bahwa *toxic communication* yang muncul selama permainan dapat diklasifikasikan ke dalam tiga bentuk utama, yaitu agresi verbal, *sinisme*, serta sarkasme dan ejekan. Ketiga bentuk tersebut muncul sebagai respons terhadap situasi kompetitif, terutama ketika tim mengalami kekalahan, terdapat anggota tim yang dianggap bermain buruk, atau terjadi provokasi dari pemain lain. Temuan ini menunjukkan bahwa komunikasi negatif dalam permainan tidak lagi bersifat insidental, tetapi telah menjadi pola interaksi yang berulang di kalangan remaja.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa bentuk perilaku negatif yang paling dominan di kalangan remaja saat bermain *Mobile Legends* adalah agresi verbal. Penggunaan kata-kata kasar dan makian biasanya muncul secara spontan sebagai bentuk pelampiasan rasa kecewa ketika tim mengalami kekalahan. Hal ini cenderung secara langsung meluapkan emosi negatif saat gagal mencapai tujuan yang diinginkan, dalam hal ini adalah kemenangan. Keberanian untuk berucap kasar ini semakin meningkat karena adanya jarak yang diciptakan oleh layar ponsel. Para remaja merasa lebih leluasa memaki di ruang digital dibandingkan saat berbicara langsung secara tatap muka. Hal ini menunjukkan bahwa para remaja tersebut masih kesulitan mengontrol emosi mereka dengan cara yang baik. Selain itu, penggunaan bahasa yang buruk mulai dianggap sebagai norma atau hal yang lumrah dalam lingkungan permainan. Jika kondisi ini

terus dibiarkan tanpa adanya penanganan, maka kebiasaan tersebut berpotensi mengganggu kesehatan mental serta merusak keharmonisan hubungan sosial mereka di kehidupan nyata. Secara psikologis, remaja yang bermain *Mobile Legends* cenderung asal bicara hanya untuk melepaskan ketegangan saat permainan memuncak. Karena tidak bertatap muka langsung dengan lawan bicara, mereka kehilangan rem dalam bersosialisasi, sehingga makian yang menyinggung fisik, suku, hingga umpatan kasar dianggap sebagai hal yang biasa dalam dunia game online. Temuan penelitian ini memperlihatkan adanya proses kultivasi sebagaimana dijelaskan oleh George Gerbner. Paparan komunikasi agresif yang diterima secara terus-menerus selama bermain *Mobile Legends* menyebabkan remaja menganggap penggunaan kata-kata kasar sebagai sesuatu yang normal (mainstreaming).

Selanjutnya *sinisme* dalam interaksi remaja saat bermain *Mobile Legends* merupakan bentuk serangan mental yang jauh lebih tajam dan terencana dibandingkan agresi verbal yang bersifat impulsif. Jika agresi verbal hanyalah luapan emosi sesaat, *sinisme* justru bekerja dengan cara menjatuhkan mental melalui pernyataan pesimis yang merendahkan harga diri rekan setim. Fenomena ini biasanya dipicu oleh rasa superioritas, di mana seorang pemain merasa jauh lebih hebat sehingga merasa berhak menghakimi pemain lain yang dianggap tidak kompeten atau tidak layak berada di level permainan yang sama. Hinaan yang menjatuhkan mental lebih sering dilontarkan oleh pelaku dibandingkan masukan positif yang bisa membangun semangat pemain lain. Sering kali, pemain yang bersikap sinis akan meragukan kemampuan temannya sendiri. Mereka tidak segan menuduh orang lain tidak layak berada di peringkat (*rank*) tertentu atau bahkan menyuruh korban untuk berhenti main selamanya. Bahaya terbesar dari sikap ini adalah dampaknya yang sangat buruk bagi kesehatan mental remaja. Para korban biasanya akan merasa rendah diri karena usaha keras mereka sama sekali tidak dihargai. Hal ini akhirnya membuat mereka merasa dikucilkan dan cenderung menarik diri dari pergaulan. Situasi tersebut menunjukkan bahwa rasa empati dan *sportivitas* sudah mulai luntur. Banyak remaja yang terlalu terobsesi untuk menang sampai lupa cara menghargai rekan satu timnya sebagai sesama manusia. Dampaknya tidak hanya berhenti di dalam *game*, tapi terbawa ke kehidupan nyata. Perselisihan saat bermain menciptakan jarak dalam pergaulan sehari-hari. Pemain yang dianggap lemah atau menjadi beban sering kali dikucilkan dari lingkaran pertemanan saat nongkrong. Akibatnya, *game* yang seharusnya menjadi sarana hiburan justru berubah menjadi perusak hubungan antar-teman dan keharmonisan lingkungan sekitar. Temuan mengenai *sinisme* menunjukkan bahwa paparan terhadap kritik dan penghinaan yang berlangsung secara berulang telah membentuk persepsi remaja bahwa perilaku merendahkan orang lain merupakan bentuk komunikasi yang dapat diterima dalam situasi kompetitif. Kondisi tersebut selaras dengan Teori Kultivasi George Gerbner yang menjelaskan bahwa media mampu membentuk realitas sosial individu melalui paparan yang terus-menerus.

Bentuk *toxic communication* ketiga yang ditemukan dalam penelitian ini adalah *sarkasme* dan ejekan dalam interaksi remaja saat bermain *Mobile Legends* merupakan bentuk komunikasi pasif-agresif yang sering kali lebih menyakitkan daripada makian kasar secara langsung. Sikap ini muncul dalam bentuk sindiran halus yang tujuannya memang untuk merendahkan kemampuan teman satu tim. Biasanya, mereka akan memberikan label negatif, seperti menyebut teman sendiri sebagai beban hanya karena dianggap kurang jago saat bermain. Masalahnya, banyak orang yang menganggap remeh perilaku ini dan salah mengira bahwa itu hanyalah candaan atau lelucon di tengah permainan. Padahal sebenarnya, pelaku sengaja melakukan itu untuk menunjukkan bahwa dirinya yang paling hebat dan memiliki kendali penuh atas tim tersebut. Hal ini jelas bukan sekadar gurauan, melainkan cara untuk merasa lebih berkuasa dibanding pemain lainnya. Penggunaan kata-kata sindiran yang ironis untuk menertawakan kesalahan strategi atau teknis rekan setim justru memiliki efek jangka panjang yang lebih merusak mental, karena korban merasa dipermalukan secara perlahan tanpa adanya kesempatan untuk membela diri. Bahaya utama dari kebiasaan bersikap sarkas ini adalah terciptanya lingkungan bermain yang sangat toksik dan penuh intimidasi. Di lingkungan seperti ini, setiap kesalahan kecil dalam permainan tidak lagi dipandang sebagai bagian dari proses belajar, melainkan langsung disambut dengan cemoohan yang menghancurkan kepercayaan diri pemain. Hal ini jelas merusak sportivitas dan mengubah fungsi utama *Mobile Legends* yang seharusnya menjadi sarana hiburan untuk melepas stres, menjadi ajang penghakiman sosial yang menekan mentalitas remaja. Dampak yang paling mengkhawatirkan adalah terciptanya lingkungan yang tidak aman secara psikologis, yang pada akhirnya melahirkan siklus dendam yang terus berputar. Remaja yang dulunya menjadi korban *sarkasme* dan merasa sakit hati cenderung akan berubah menjadi pelaku di masa depan, menggunakan sindiran serupa sebagai bentuk pertahanan diri atau balas dendam simbolis untuk menutupi rasa rendah diri mereka sendiri. Temuan ini juga dapat dijelaskan melalui Teori Kultivasi George Gerbner. Paparan terhadap bahasa sarkastik yang berlangsung secara berulang menyebabkan remaja mempelajari pola komunikasi tersebut sebagai bagian dari budaya permainan. Menurut Gerbner, semakin tinggi intensitas paparan media, semakin besar kemungkinan individu membangun persepsi bahwa realitas yang ditampilkan media merupakan realitas yang sesungguhnya. Akibatnya, perilaku sarkastik tidak hanya digunakan selama permainan berlangsung, tetapi juga berpotensi terbawa ke dalam interaksi sosial di kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, *sarkasme* tidak lagi dipandang sebagai candaan dalam permainan, melainkan telah mengalami proses normalisasi sehingga berpotensi direproduksi dalam interaksi sosial remaja di luar lingkungan permainan.

Dari kekerasan verbal tersebut yang menjadi permasalahan adalah hal ini digunakan sebagai bahasa keseharian ketika di lingkungan masyarakat dan di lingkungan ketika mereka berada sehingga *toxic communication* yang terjadi

melalui *Mobile Legend* tidak berhenti pada saat mereka berlangsung bermain, tetapi menjadi permasalahan di luar permainan. Fenomena ini dapat dianalisis dengan Teori Kultivasi yang menjelaskan bahwa dalam hal ini video gim, memiliki kekuatan untuk menanamkan persepsi tertentu ke dalam pikiran pemainnya melalui proses *mainstreaming* atau pengarusutamaan [13]. Proses ini terjadi melalui dua tahap yang saling berhubungan. Tahap pertama yaitu pengaburan realitas, di mana waktu bermain yang terlalu lama membuat batas antara dunia *game* dan dunia nyata jadi tidak jelas. Akibatnya, bahasa kasar yang setiap hari mereka dengar dan gunakan di dalam game mulai dianggap sebagai cara berkomunikasi yang normal. Kekerasan verbal yang ada di dunia digital ini akhirnya terbawa ke kehidupan sehari-hari. Hal ini membuat para remaja merasa bahwa memaki atau berbicara kasar adalah sesuatu yang wajar saja. Mereka tidak lagi melihat perilaku tersebut sebagai pelanggaran aturan atau perilaku yang tidak sopan saat berinteraksi dengan orang lain di lingkungan sosial mereka. Kondisi tersebut kemudian diperparah oleh tahap kedua, yaitu munculnya sindrom dunia kejam (*the mean world syndrome*). Karena para remaja terus-menerus terpapar pada lingkungan gim yang kompetitif dan penuh toksisitas seperti ejekan, cacian, hingga ancaman pikiran mereka secara tidak sadar membentuk sebuah kesimpulan bahwa dunia luar adalah tempat yang jahat dan penuh permusuhan. Pengalaman negatif yang terus terjadi saat berinteraksi di dunia digital, seperti di media sosial atau gim *online*, perlahan-lahan mengubah sifat seseorang menjadi pribadi yang mudah curiga dan sulit percaya pada orang lain. Hal ini terjadi karena rasa tidak aman tersebut dipicu secara terus-menerus melalui berbagai konflik atau penipuan yang mereka temui di internet, sehingga otak mereka selalu berada dalam mode waspada. Dampaknya, sikap protektif ini terbawa hingga ke kehidupan sehari-hari. Mereka menjadi sangat tertutup dan penuh prasangka saat bertemu orang asing di dunia nyata karena merasa takut akan disakiti. Pada akhirnya, interaksi digital yang terlalu intens tidak hanya memengaruhi cara seseorang berkomunikasi, tetapi juga merusak rasa aman mereka, membuat mereka memandang lingkungan sekitar sebagai tempat yang penuh ancaman dan tidak bisa dipercaya.

Hasil temuan ini hampir semua terjadi karena adanya *toxic communication* di masyarakat dalam pandangan teori kultivasi yang menunjukkan bahwa paparan interaksi digital yang intens dan berulang mampu mengonstruksi realitas sosial pemainnya. Dalam intensitas interaksi di dalam gim *Mobile Legends* telah menciptakan realitas simbolik yang sangat kuat, sehingga perilaku agresif verbal yang dialami oleh para remaja tidak lagi dianggap sebagai anomali, melainkan sebagai sebuah keniscayaan sosial. Hal ini selaras dengan inti dari pemikiran George Gerbner yang menyatakan bahwa, Teori kultivasi berpendapat bahwa paparan media yang terus-menerus akan membentuk persepsi individu terhadap realitas sosial, di mana dunia yang digambarkan dalam media lambat laun dianggap sebagai representasi dunia nyata [13]. Proses pengarusutamaan ini kemudian mengakar secara kognitif, di mana kekerasan verbal yang bersifat masif di ruang digital menggeser nilai-nilai kesantunan tradisional di lingkungan masyarakat, mengubah pola komunikasi yang semula santun menjadi penuh dengan sentimen negatif. Fenomena ini membuktikan bahwa media memiliki kekuatan untuk menanamkan (*cultivating*) persepsi jangka panjang yang pada akhirnya menentukan bagaimana individu bersikap, merasa, dan merespons ancaman di lingkungan sosial mereka yang sebenarnya, sejalan dengan premis Gerbner bahwa mereka yang terpapar pesan media secara konsisten cenderung melihat dunia melalui lensa yang dibentuk oleh pengalaman digital tersebut.

Sejalan dengan temuan tersebut, berbagai penelitian terbaru memperkuat argumen bahwa intensitas bermain gim kompetitif memiliki korelasi linear terhadap peningkatan perilaku agresif. Perilaku *toxic* dalam gim daring ditemukan menciptakan normalisasi terhadap agresi verbal yang kemudian terbawa ke interaksi sosial luring [16]. Studi lebih lanjut menunjukkan bahwa keterpaparan terhadap konten kompetitif yang agresif secara berkelanjutan dapat menurunkan tingkat kontrol diri serta meningkatkan desensitisasi emosional [17]. Akibatnya, remaja cenderung lebih mudah meledak secara emosional saat menghadapi konflik di dunia nyata. Temuan ini juga didukung oleh penelitian mengenai dampak lingkungan digital terhadap perilaku sosial remaja yang menyatakan bahwa lingkungan gim daring yang sarat dengan perundungan verbal secara signifikan membentuk pola pikir anak untuk menggunakan kekerasan sebagai alat pertahanan diri, yang pada akhirnya memperkuat fenomena *Mean World Syndrome* dalam keseharian mereka [18]. Hasil observasi peneliti juga menunjukkan bahwa terdapat perbedaan signifikan dalam pemilihan bahasa antara pemain remaja dan dewasa di arena *Mobile Legends*. Kelompok remaja seolah tidak punya rem dalam berkomunikasi, mereka sangat sering melontarkan ucapan toksik yang kasar, variatif, dan langsung menyerang pribadi lawan bicara. Sebaliknya, pemain dewasa cenderung lebih tahu batas. Ketika merasa kesal, pemain dewasa biasanya hanya sebatas mengeluhkan kegagalan taktik permainan atau memberikan sindiran halus yang tidak sefrontal makian anak remaja.

Selanjutnya, dilihat dari cara remaja bergaul di kehidupan sehari-hari, fenomena ini sebenarnya adalah bentuk salah pergaulan di dunia digital, di mana mereka justru lebih banyak belajar hal buruk daripada hal baik. Hal ini terjadi karena remaja sekarang menghabiskan waktu yang jauh lebih lama di dalam gim daring dibandingkan mengobrol atau bersosialisasi secara langsung di dunia nyata. Akibatnya, otak dan perilaku mereka lebih banyak menyerap aturan main dari gim seperti cara bicara kasar atau sikap kompetitif yang berlebihan dan karena intensitasnya yang sangat tinggi, perilaku menyimpang tersebut akhirnya dianggap sebagai sesuatu yang normal dan terbawa ke dalam karakter mereka sehari-hari. Ketika seseorang terlalu lama berada di dalam lingkungan gim atau media sosial yang penuh dengan kata-kata kasar dan perilaku buruk, nilai-nilai negatif tersebut lama-kelamaan akan meresap ke dalam pikiran

dan dianggap sebagai hal yang biasa. Jika kebiasaan ini dibiarkan terus tanpa ada teguran atau arahan, perilaku tersebut tidak lagi hanya menjadi masalah individu, melainkan akan menular secara luas dan merusak kepribadian anak muda zaman sekarang secara keseluruhan. Lingkungan digital yang negatif berisiko membentuk kepribadian generasi muda menjadi kasar jika tidak segera diperbaiki. Hal ini terjadi karena apa yang mereka lihat dan dengar setiap hari di dunia maya cenderung akan ditiru, hingga akhirnya menetap menjadi karakter yang sulit diubah. Masalah ini semakin diperparah oleh kurangnya pengawasan dari orang tua, yang sebenarnya memiliki peran penting sebagai penyaring moral untuk membantu anak membedakan mana perilaku yang baik dan mana yang buruk. Tanpa adanya bimbingan yang kuat, anak-anak akan merasa bingung dalam bersikap dan sulit membedakan mana tindakan yang sopan dan mana yang melanggar aturan sosial. Dampaknya, cara bicara yang kasar atau makian yang mereka pelajari saat bermain *game* tidak lagi dianggap sebagai sebuah kesalahan. Sebaliknya, hal itu justru berubah menjadi gaya bicara mereka sehari-hari. Kebiasaan berkomunikasi yang buruk ini akhirnya terbawa ke kehidupan nyata dan merusak cara mereka berhubungan dengan orang lain, sehingga mereka jadi sulit untuk bergaul secara sehat di masyarakat. Pengawasan orang tua bukan sekadar tindakan melarang, melainkan berfungsi sebagai filter kognitif dan moral yang krusial bagi anak. Kurangnya keterlibatan orang tua dalam memantau aktivitas gim anak menyebabkan tidak adanya mekanisme *counter-narrative* atau pelurusan makna terhadap kekerasan verbal yang anak temui. Anak tidak mendapatkan bimbingan untuk membedakan mana perilaku kompetitif yang sehat dan mana agresi verbal yang melanggar etika. Pentingnya pengawasan ini menjadi semakin mendesak karena orang tua seharusnya bertindak sebagai agen sosialisasi utama yang menetapkan batasan antara realitas gim dan realitas sosial. Tanpa adanya dialog edukatif dan kontrol durasi, anak cenderung menyerap mentah-mentah nilai-nilai yang ada dalam gim, sehingga pola komunikasi kasar terinternalisasi ke dalam kepribadian mereka. Oleh karena itu, pengawasan orang tua yang proaktif baik melalui mediasi aktif (berdiskusi tentang konten gim) maupun mediasi restriktif (penetapan aturan) menjadi satu-satunya benteng pertahanan terakhir untuk mencegah terjadinya desensitisasi moral, di mana anak kehilangan rasa empati dan kepedulian terhadap dampak kata-kata menyakitkan yang mereka ucapkan kepada orang lain. Jika fungsi pengawasan ini terus diabaikan, maka siklus kekerasan verbal ini akan semakin mengakar dan menciptakan standar perilaku sosial yang destruktif bagi generasi mendatang.

IV. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis mengenai fenomena *toxic communication* dalam permainan *Mobile Legends* di kalangan remaja, dapat disimpulkan bahwa tingginya durasi bermain yang rata-rata mencapai 4-5 jam per hari telah menempatkan remaja sebagai *heavy viewers* yang mengalami normalisasi perilaku *toxic* melalui proses kultivasi. Kondisi ini membuat kekerasan verbal, sindiran yang menyakitkan, dan makian dianggap sebagai sesuatu yang biasa saja. Melalui proses kultivasi ini, terjadi semacam penyeragaman nilai di kalangan remaja. Mereka menganggap makian atau kata-kata kasar sebagai hal yang biasa. Lambat laun mengubah cara mereka memandang realitas di sekitarnya. Dampaknya, terus-menerus berada di lingkungan yang negatif seperti ini tidak hanya membuat mereka kurang percaya diri dan mudah curiga kepada orang lain tetapi juga mengubah karakter remaja menjadi lebih kasar saat harus berinteraksi langsung di kehidupan sehari-hari. Fenomena ini menunjukkan bahwa ruang digital bukan sekadar sarana hiburan, melainkan telah menjadi lingkungan primer yang mampu menggeser standar moralitas dan komunikasi pemainnya, di mana kekerasan verbal yang berulang di dalam gim menciptakan normalisasi perilaku agresif yang melampaui batas-batas layar digital. Hal ini akhirnya mengubah cara pandang remaja terhadap kenyataan di sekitarnya. Masalah ini diperparah karena adanya proses meniru. Remaja cenderung mengikuti perilaku kasar pemain lain supaya terlihat jago atau berkuasa, apalagi karena di dalam *game* tersebut hampir tidak ada hukuman tegas bagi mereka yang berperilaku buruk. Dampaknya, terus-menerus berada di lingkungan yang negatif seperti ini tidak hanya membuat mereka kurang percaya diri dan mudah curiga kepada orang lain, tetapi juga mengubah karakter remaja menjadi lebih kasar saat harus berinteraksi langsung di kehidupan sehari-hari. Masalah ini semakin menjadi-jadi karena lemahnya pengawasan sosial, kurangnya perhatian orang tua, serta rendahnya pemahaman tentang cara bijak menggunakan media digital. Akibatnya, *game online* berubah menjadi ruang pelarian tanpa batas di mana nilai-nilai negatif terserap sepenuhnya tanpa ada bimbingan yang bisa menetralkan pengaruh buruk tersebut. Penelitian ini menyimpulkan bahwa apa yang ditonton dan dilakukan di dunia digital sangat berpengaruh dalam membentuk perilaku kekerasan di kehidupan nyata. Namun, temuan baru dalam penelitian ini memperjelas bahwa pengaruh buruk dari gim tersebut ternyata sudah sangat kuat dan menumpuk sejak di dalam dunia *Mobile Legends* itu sendiri. Sebelum akhirnya terbawa ke kehidupan sehari-hari, kebiasaan berkata kasar ini sudah lebih dulu dianggap sebagai hal yang biasa di tengah-tengah interaksi mereka saat bermain. Fenomena ini menunjukkan bahwa ruang digital bukan sekadar sarana hiburan, melainkan telah menjadi lingkungan primer yang mampu menggeser standar moralitas dan komunikasi pemainnya, di mana kekerasan verbal yang berulang di dalam gim menciptakan normalisasi perilaku agresif yang melampaui batas-batas layar digital.

Saran bagi pengembangan akademik di masa depan adalah perlunya memperluas cakupan studi yang saat ini masih terbatas pada lingkup geografis pedesaan dan interaksi gim daring secara umum. Penelitian selanjutnya dapat

dikembangkan ke dalam analisis di dunia pendidikan secara lebih spesifik untuk merumuskan strategi pedagogis yang efektif dalam mengatasi masalah kenakalan remaja yang dipicu oleh intensitas gim daring. Integrasi antara literasi digital dan kurikulum karakter sangat disarankan guna memitigasi dampak toksisitas digital, sehingga institusi pendidikan mampu menjadi garda terdepan dalam memutus rantai persepsi dunia yang penuh permusuhan (*mean world syndrome*) dan mengembalikan pola komunikasi remaja ke arah yang lebih positif dan empatik.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah membantu dan memberikan dukungan selama proses penelitian ini berlangsung. Secara khusus, rasa terima kasih penulis ditujukan kepada dosen pembimbing yang telah meluangkan waktu untuk memberikan arahan, saran, serta masukan yang sangat bermanfaat bagi penyusunan tugas ini. Selain itu, penulis juga berterima kasih kepada Universitas Muhammadiyah Sidoarjo yang telah memberikan kesempatan serta dukungan sehingga penelitian ini dapat diselesaikan dengan baik.

REFERENSI

- [1] M. Barseli and V. Sriwahyuningsih, "Peran Game Online Mobile Legends Sebagai Pemicu Turunnya Motivasi Belajar Siswa," *J. Educ. J. Pendidik. Indones.*, vol. 9, no. 1, pp. 164–169, 2023, doi: 10.29210/1202322743.
- [2] K. S. P. E. Sande, A. Q. J. A. H. B. Faqih, and B. Ramadhan, "Fenomena Toxic Dalam Dunia Game Mobile Legend Bagi Remaja," in *Prosiding Seminar Nasional*, Surabaya: Universitas Negeri Surabaya, 2023, pp. 576–583.
- [3] D. K. P. Sakti, "Dampak Negatif Game Online Mobile Legend Terhadap Etika Komunikasi (Kebiasaan Trash Talking) di SD Negeri 08 Prumnas Batu Galing," *AIN Curup*, p. 83, 2022, [Online]. Available: <http://e-theses.iaincurup.ac.id/id/eprint/2131>
- [4] D. Hermawan and W. A. Kudus, "Peran Orang Tua Dalam Mencegah Anak Kecanduan Bermain Game Online di Era Digital," *J. Pendidik. Indones.*, vol. 2, no. 5, pp. 778–789, 2021, doi: 10.36418/japendi.v2i5.171.
- [5] A. S. Afiani, I. Z. Achmad, R. Gustiawati, and D. B. Mahardhika, "Pengaruh Game Online Mobile Legend Terhadap Kesehatan Mental Peserta Didik," *J. Porkes*, vol. 5, no. 2, pp. 391–405, 2022, doi: 10.29408/porkes.v5i2.6110.
- [6] A. W. Faza, S. N. C. Attalina, and A. Widiyono, "Analisis Dampak Game Online Pada Interaksi Sosial Anak Usia Sekolah Dasar Di Desa Bawu RT 06 RW 01.," *J. Pendidik. dan Konseling*, vol. 4, no. 3, pp. 534–541, 2022, doi: 10.31004/jpdk.v4i3.4344
- [7] R. W. Febrianti and E. Setiyowati, "Dampak Toxic Game Terhadap Cyber Bullying," *Jik J. Ilmu Kesehat.*, vol. 7, no. 1, p. 70, 2023, doi: 10.33757/jik.v7i1.652.
- [8] G. Salsa, T. Y. Budiman, M. J. Ramdhani, and Z. F. Nurhadi, "Adiksi Game Online Mobile Legend pada Remaja," *Jimsi J. Mhs. Komun.*, vol. 3, no. 2, pp. 52–61, 2023, doi: <https://doi.org/10.64670/jimsi.v0i0.7757>
- [9] M. A. Arifin et al., "Perilaku Toxic Dalam Permainan Online Mobile Legends Bang Bang," *Bhinneka J. Bintang Pendidik. dan Bhs.*, vol. 1, no. 3, pp. 266–283, 2023, doi: <https://doi.org/10.59024/bhinneka.v1i3.628>.
- [10] D. Hariyanto, F. A. Dharma, I. Yussof, and F. Muharram, "The Hyperreality of Identity Politics on Social Media," ... *J. Ilmu Komun.*, vol. 8, no. May, 2024, doi: 10.15575/cjik.v8i1.28356.
- [11] G. Gerbner, L. Gross, M. Morgan, and N. Signorielli, "Living with Television : The Dynamics of the Cultivation Process," *Perspect. media Eff.*, pp. 17–40, 1986.
- [12] K. Krippendorff, M. Brouwer, C. C. Clark, M. F. Eleey, and G. Gerbner, "The Television World of Violence," *Univ. Pennsylvania*, vol. 1, no. 1, pp. 519–591, 1969.
- [13] D. Cahyadi et al., "Potensi Normalisasi Perilaku Negatif Pemain Game Online MLBB Terhadap Digital Ethics Mahasiswa UPI," vol. 4, no. 2, pp. 3751–3758, 2025, doi: 10.57235/aurelia.v4i2.6848.
- [14] Y. Ramdhani, "TEKNIK PENCEGAHAN KEJAHATAN CYBERBULLYING DALAM GAME ONLINE BERBASIS MULTIPLAYER ONLINE BATTLE ARENA (MOBA) (MOBA)," vol. 2, no. 1, pp. 1–8, 2024, doi: 10.69916/iuris.v2i1.123.
- [15] B. M. Miles and A. M. Huberman, *Qualitative Data Analysis*, vol. 1304. 1994.
- [16] M. Zaad and Arni, "Perilaku Komunikasi Toxic Remaja yang Bermain Game Online Mobile Legends," *J. Komun. dan Organ. (J-KO)*, vol. 7, pp. 15–20, 2025, doi: 10.26618/jko.v7i1.17585.
- [17] J. Lumowa and D. E. Suprianto, "Dampak Game Online Dalam Keberfungsian Sosial Masyarakat Di

Kelurahan Singkil Dua Kecamatan Singkil,” *J. Soc. Welf.*, vol. 10, pp. 44–50, 2022.

Conflict of Interest Statement:

The research was conducted in the absence of any commercial or financial relationships that could be construed as a potential conflict of interest.