



## Analisis Toxic Behavior Dalam Game Online Arena Of Valor Pada Remaja Akhir

Saka Bimahendra<sup>1</sup>, Erlin Fitria<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup> Fakultas Bisnis dan Humaniora, Universitas Teknologi Yogyakarta, Yogyakarta, Indonesia

### Article Info

#### Article history:

Received July 22, 2024  
Revised July 22, 2024  
Accepted July 24, 2024

#### Kata Kunci:

Toxic Behavior,  
Game Online,  
Arena of Valor,  
Remaja Akhir

#### Keywords:

Toxic Behavior,  
Online Game,  
Arena of Valor,  
Late Adolescents

### ABSTRAK

Permasalahan ini berfokus untuk meneliti bagaimana bentuk dari *toxic behavior* dalam *game online Arena of Valor* pada remaja akhir dan apa penyebab dari *toxic behavior* dalam *game online Arena of Valor* pada remaja akhir. Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui bentuk dari *toxic behavior* dalam *game online Arena of Valor* pada remaja akhir dan untuk mengetahui penyebab dari *toxic behavior* dalam *game online Arena of Valor* pada remaja akhir. Jenis penelitian yang digunakan adalah kualitatif deskriptif dengan metode pengumpulan data adalah wawancara. Hasil penelitian menunjukkan bahwa bentuk *toxic behavior* yang ditemukan tidak hanya berdampak di dalam *game online*, tetapi juga berdampak di kehidupan sehari-hari. Hasil penelitian selanjutnya menunjukkan bahwa penyebab *toxic behavior* adalah sifat kompetitif. Sifat ini membuat pemain memiliki tekanan untuk terus tampil secara optimal dan jika tidak mampu meraihnya membuat mereka frustrasi dan melampiaskannya ke tindakan *toxic*. Penyebab selanjutnya adalah kurangnya kemampuan komunikasi yang membuat strategi permainan menjadi kacau dan mengarah kepada kekalahan. Penyebab lainnya adalah sifat anonimitas yang membuat pelaku secara bebas melakukan tindakan *toxic* tanpa takut identitas aslinya terbongkar. Penyebab yang lain adalah tidak mampu mengelola emosi dalam menyikapi kekalahan di dalam permainan, justru dilampiaskan ke bentuk *toxic behavior*. Keterbatasan penelitian ini adalah hanya melaksanakan studi kepada satu jenis *game online* saja dan pengambilan data yang singkat. Diharapkan peneliti selanjutnya mampu memperluas jenis *game online* yang diteliti serta menggali lebih dalam data dan juga mampu membuat aplikasi guna membatasi tindakan *toxic*.

### ABSTRACT

*This problem focuses on examining how forms of toxic behavior in the Arena of Valor online game in late adolescents and what causes toxic behavior in the Arena of Valor online game in late adolescents. The purpose of this study is to determine the form of toxic behavior in the Arena of Valor online game in late adolescents and to find out the causes of toxic behavior in the Arena of Valor online game in late adolescents. The type of research used is descriptive qualitative with the data collection method is interview. The results showed that the form of toxic behavior found not only had an impact in online games, but also had an impact in everyday life. The results further show that the cause of toxic behavior is competitive nature. This nature makes players have pressure to continue to perform optimally and if they are unable to achieve it, it makes them frustrated and vent it into toxic actions. The next cause is a lack of communication skills that makes the game strategy chaotic and leads to defeat. Another cause is the anonymity that allows the perpetrator to freely commit toxic acts without fear of their true identity being revealed. Another cause is not being able to manage emotions in responding to defeat in the game, it is vented in the form of toxic behavior. The limitations of this research are*

---

*that it only conducts studies on one type of online game and data collection is short. It is hoped that future researchers will be able to expand the types of online games studied and dig deeper into the data and also be able to create applications to limit toxic actions.*

---

*This is an open access article under the [CC BY](#) license.*



---

***Corresponding Author:***

Saka Bimahendra  
Fakultas Bisnis dan Humaniora, Universitas Teknologi Yogyakarta,  
Yogyakarta, Indonesia  
Email: sakabimahendra@gmail.com

---

## **1. PENDAHULUAN**

Indonesia saat ini telah memasuki abad ke-21 dengan adanya teknologi dan internet yang sangat melekat dengan kehidupan manusia sehari-hari. Keberadaan teknologi ini sudah menyebar luas di berbagai kawasan, baik di desa maupun di perkotaan sudah menjadikan teknologi dan internet sebagai salah satu fasilitas untuk membantu aktivitas dalam menyelesaikan pekerjaan maupun dalam berkomunikasi. Salah satu teknologi yang dapat menggunakan fitur internet adalah smartphone. Menurut penelitian Alfiani [1] penggunaan smartphone saat ini menjadi sebuah ketergantungan dimana keberadaannya tidak akan lepas dari aktivitas manusia. Masyarakat kini sudah akrab dengan berbagai fitur di dalamnya dengan sejuta manfaat di dalamnya. Penggunaan smartphone ini tanpa disadari telah mengubah aspek kehidupan di seluruh dunia dan mengubah cara bersosialisasi dan interaksi antar sesama manusia. Individu yang mampu memanfaatkan kemajuan teknologi dapat dengan mudah bersosialisasi dan berinteraksi tanpa menyalahi norma dan aturan yang ada. Namun ada juga pihak lain yang justru menyalahgunakan kemajuan teknologi ini dengan pihak tersebut merasa terbuka dan tidak khawatir menyampaikan sesuatu sehingga dari kebebasan tersebut membuat individu tersebut menjadi lepas kontrol dan membagikan apa saja yang ada di pikirannya tanpa difilter terlebih dahulu hingga muncullah suatu fenomena yang muncul di era sekarang yaitu toxic behavior [2]. Toxic behavior atau toxic dikutip dari Kamus Besar Bahasa Indonesia (dalam Amelia) [3] berarti racun, mengandung racun, berbisa dan beracun. Artinya dalam konteks di atas, toxic behavior dapat diartikan sebagai kebiasaan atau perilaku negatif yang memberikan dampak negatif pula baik bagi diri sendiri maupun orang lain. Oleh karena itu, perlulah individu untuk menanamkan perilaku yang baik dan bertanggung jawab agar tidak melakukan hal tersebut, salah satu cara yang dapat digunakan menurut Alpian et al. [4] adalah dengan pendidikan untuk menciptakan manusia yang beradab sehingga menciptakan sumber daya manusia yang baik serta dapat mengendalikan diri agar tidak melakukan tindakan toxic behavior.

Pendidikan menjadi salah satu faktor penting untuk menciptakan individu yang unggul supaya terhindar dari tindakan toxic behavior. Akan tetapi kondisi pendidikan Indonesia saat ini belum dapat dikatakan mampu untuk menciptakan individu yang unggul. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Shofiyulloh [5] menunjukkan bahwa menurut data dari World

Population Review pada tahun 2021, pendidikan Indonesia masih berada di urutan ke-53 dari dari total 78 negara yang masuk dalam pemeringkatan Pendidikan dunia. Posisi Indonesia tersebut masih dibawah anggota ASEAN lainnya. Rendahnya tingkat pendidikan di Indonesia tersebut menurut Yanti [6] dapat mengakibatkan munculnya bibit-bibit perilaku yang kurang terdidik sehingga dapat memunculkan fenomena toxic behavior yang dapat berdampak lebih jauh kepada berbagai aspek kehidupan seperti toxic behavior, toxic relationship, lingkungan kerja yang toxic, dan toxic parents.

Toxic relationship menurut Saskia et al [7] adalah hubungan yang sudah tidak memberikan kenyamanan antar kedua pasangan yang menimbulkan pemikiran overthinking yang memberikan kendali kepada perilaku saling menyakiti satu sama lain. Menurut Dr. Primatia Yogi Wulandari, M.Si., Psikolog pakar psikolog Universitas Airlangga (UNAIR) (dalam Saskia et al.,) [7] mengatakan bahwa toxic relationship ini disebabkan oleh overthinking yang diawali dengan ujaran kebencian dari salah satu pihak pasangan yang menyebabkan munculnya pemikiran bahwa ia tidak pantas menjadi kekasih yang baik bagi pasangannya tersebut. Jika overthinking tersebut kemudian tidak cepat diatasi dapat menimbulkan stresss dan depresi yang berujung kepada toxic relationship. Banyak terjadi kasus yang ditimbulkan dari toxic relationship tersebut, seperti yang terjadi pada pasangan mahasiswa di kota Makassar dikutip dari jurnal Reata [8] bahwa terdapat seorang mahasiswa di salah satu perguruan tinggi diamankan oleh Reskrim Polsek Ujung Pandang setelah video penganiayaan terhadap pasangannya tersebar di media sosial. Hal tersebut dapat terjadi karena pelaku dituduh selingkuh oleh korban sehingga pelaku diduga kesal hingga lepas kontrol dan melakukan aksi penganiayaan

Permasalahan selanjutnya adalah toxic friendship, yaitu menurut Sejati et al [9] adalah jenis pertemanan yang merusak serta bersifat satu arah, mengacu kepada seseorang yang tidak pernah mendukung, kebencian di dalam hati yang dapat membuat seseorang menjadi depresi, marah, dan insecure. Permasalahan lainnya yakni terdapat lingkungan kerja yang toxic, menurut Ganadi [10] merupakan perilaku narsistik dan agresif yang dapat mempengaruhi mental dan psikologis sehingga dapat menjadi sumber stress dan kelelahan para karyawan. Fenomena ini sering terjadi di berbagai indsutri pekerjaan salah satunya terjadi di industri musik, seperti yang dikutip dari artikel yng ditulis oleh Nabila [11] terdapat penyanyi Amerika Serikat yang bernama Lizzo dituntut oleh tiga mantan anggota penarinya karena telah menciptakan lingkungan kerja yang kejam bahkan Lizzo tidak segan melakukan pelecehan seksual kepada mereka.

Permasalahan lainnya yaitu toxic parents, penelitian Ganda Putri [12] megemukakan bahwa orang tua yang tidak menghormati dan memperlakukan anaknya dengan tidak baik sebagai satu individu. Oknum orang tua tersebut melakukan berbagai kekerasan pada anaknya yang dapat mengganggu kesehatan mental atau psikologis anak. Fenomena ini banyak terjadi di berbagai lingkungan keluarga, dikutip dari penelitian yang dilakukan oleh Anjelia [13] terjadi kasus toxic parents di SMAS Tanjung Priok yang ditandai dengan terdapatnya siswa yang menjadi korban broken home karena orang tua korban mengabaikan anak dan cenderung mengutamakan pekerjaannya.

Selain empat fenomena yang ditimbulkan dari toxic behavior, ada salah satu jenis toxic behavior yang sering muncul di era sekarang, khususnya pada kalangan gen-z, yaitu toxic behavior pada game online. Menurut Firdaus [14] toxic behavior jenis ini adalah salah satu

tindakan yang dapat mengganggu keberlangsungan dari permainan yang awalnya ditujukan untuk bersenang-senang, tetapi dengan munculnya perilaku toxic memberikan efek yang dapat memperburuk dan mengganggu jalannya permainan. Contoh toxic behavior yang sering ditemui di dalam game online adalah trash talking (berkata kasar), grieving (mengganggu pemain lain), dan cheating (bermain curang).

Di Indonesia sendiri jumlah pemain game online dapat dikatakan sangat banyak. Dikutip dari Databoks pada tahun 2022, Indonesia menempati urutan ketiga dengan jumlah pemain game online terbanyak di dunia [15]. Jumlah tersebut dapat diraih karena jumlah game online yang masuk di Indonesia sendiri terbilang cukup banyak yaitu 248 judul game online yang masih dipublikasikan di Indonesia [16]. Namun banyaknya kehadiran game online ini dibarengi juga dengan maraknya fenomena toxic behavior di dalam game online yang tergolong cukup tinggi, seperti contoh berdasarkan penelitian dari [17] menunjukkan bahwa menurut artikel indogamers pada tahun 2018 game Mobile Legends Bang Bang (MLBB) dengan genre Multiplayer Online Battle Arena (MOBA) yang rilis di smartphone ini menempati urutan pertama dengan komunitas pemain toxic terbanyak. Salah satu toxic behavior yang sering di dalamnya adalah ucapan sumpah serapah melalui lisan maupun tulisan di chat.

Fenomena yang sama juga muncul di platform lain yaitu di dalam game Counter Strike Global Offensive (CSGO) dengan genre First Person Shooter (FPS) yang rilis di platform PC. Menurut talkesport.com bahwa game tersebut menduduki peringkat kedua sebagai komunitas paling toxic. Trash talk menjadi salah satu kasus toxic behavior yang sering ditemukan di dalam game tersebut. Hal yang sama juga ditemukan berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh [18] bahwa permainan bergenre MOBA dengan game League of Legends menempati urutan pertama dengan tindakan toxic behavior tertinggi dengan persentase 26,8 % kemudian disusul peringkat kedua dengan permainan bertipe third person shooter (TPS) dengan game Gears of War dengan jumlah persentase 24,5 % dan disusul oleh peringkat ketiga dengan game Call of Duty yang bergenre first person shooter (FPS) dengan persentase 14,2 %. Dari penelitian yang sudah dilakukan terhadap beberapa jenis game online di atas, ditemukan kesamaan terkait tindakan toxic behavior yang terjadi yaitu cyberbullying dengan menggunakan fitur komunikasi yang disediakan oleh permainan di atas.

Selain permainan yang sudah disebutkan di atas, ada salah satu game online yang juga sering terjadi kasus toxic behavior, yaitu game Arena Of Valor (AOV). Arena Of Valor merupakan permainan yang bergenre MOBA [19]. Game ini dibuat oleh salah satu perusahaan produksi games terkenal yang berasal dari China, yaitu Tencent Studios dan dikembangkan oleh TiMi Studio Group. Tercatat di Indonesia game ini telah mencapai 10 juta lebih unduhan di Play Store yang menjadikan game online ini menjadi salah satu game online yang ramai dimainkan oleh pemain di Indonesia.

Banyaknya unduhan game online tersebut sayangnya dibarengi dengan kasus toxic behavior yang kerap terjadi di dalamnya. Dikutip dari website resmi Garena AOV Indonesia [20], terdapat beberapa pemain yang terindikasi melakukan tindakan toxic behavior di dalam game dimana pemain tersebut akan dikelompokkan menjadi satu tempat yang dinamakan Hall of Shame. Kasus toxic behavior di atas tersebut memiliki korban yang beragam, salah satunya adalah remaja akhir. Remaja akhir adalah masa perubahan dari masa remaja akhir menuju dewasa yang berlangsung pada saat manusia menginjak usia 17 hingga 22 tahun [21]. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Anti Deamation League (ADL) menunjukkan bahwa 62%

persen remaja pada rentang usia tersebut kerap menjadi bahan toxic behavior seperti bullying dan pelecehan [22]. Hal tersebut perlu diperhatikan karena bullying dan pelecehan akan mempengaruhi kesehatan fisik dan psikis remaja. Kesehatan fisik dan psikis remaja penting untuk mendapat perhatian khusus karena untuk peningkatan sumber daya manusia untuk menjadi generasi penerus bangsa yang maju.

Selain kasus yang dialami oleh para remaja akhir, terdapat juga beberapa kasus yang cukup besar mengenai toxic behavior di dalam game online. Contoh kasus yang pernah muncul di game AOV yaitu terjadi pada salah satu Youtuber AOV yang terkadang mendapatkan toxic behavior dari pemain lain disaat membuat konten YouTube, yaitu EJGaming yang pernah mendapat trash talking dari pemain lain ketika dirinya membuat konten di platform YouTube [23]. EJGaming tidak sekali dua kali menerima trash talking dari pemain lain, melainkan sudah sering dirinya menerimanya. Dikarenakan ia merupakan kaum minoritas dan juga dari ras Chinese, ia sering mendapatkan panggilan-panggilan dan sapaan yang mengandung unsur rasisme di dalamnya. Hal tersebut mengakibatkan dirinya sekarang sudah jarang sekali memainkan game AOV karena merasa komunitas dan pemainnya sudah terlalu toxic dan akhirnya ia memilih meninggalkan konten AOV-nya dan lebih memilih untuk membuat konten game lain saat ini, yaitu PUBG (PlayerUnknown Battle Grounds).

## **2. METODE**

### **2.1 Desain Penelitian**

Desain penelitian yang akan digunakan di dalam penelitian ini adalah menggunakan desain kualitatif serta menggunakan pendekatan deskriptif. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang dilakukan dengan setting tertentu yang ada di dalam kehidupan secara aktual dengan tujuan menginvestigasi dan memahami fenomena: apa yang terjadi, mengapa terjadi, dan bagaimana terjadinya sehingga diharapkan dari penelitian kualitatif akan mendapatkan pemahaman yang mendalam terkait topik masalah yang diangkat [24]. Pada penelitian ini instrumen atau alat pengumpul data yang utama adalah peneliti sendiri karena manusia merupakan instrumen yang tepat untuk memahami kaitan yang terjadi di dalam lapangan disbanding dengan instrumen lainnya [25].

Pendekatan deskriptif adalah cara menganalisis suatu masalah yang diteliti dengan menggambarkan keadaan subjek atau objek dalam penelitian yang dapat berupa orang, lembaga, masyarakat, dan lainnya yang ada pada masa sekarang berdasarkan fakta yang tampak dan apa adanya [26]. Pada penelitian Analisis Toxic Behavior dalam Game Online Arena of Valor pada Remaja Akhir diharapkan dengan pendekatan deskriptif dapat mendeskripsikan data dan fakta yang akurat sesuai data yang diperoleh di lapangan.

### **2.2 Subjek Penelitian**

Subjek penelitian merupakan adalah pihak yang memberikan informasi. Subjek penelitian juga dapat dikatakan sebagai pihak yang dimanfaatkan sebagai pemberi informasi yang diperlukan dalam suatu penelitian [27]. Teknik pengambilan subjek adalah menggunakan purposive sampling. Purposive sampling yaitu teknik penentuan sampel penelitian dengan pertimbangan tertentu [28]. Dalam penelitian ini, sampel yang akan diambil adalah remaja akhir berusia 17-22 tahun yang bermain game online dengan pengalaman pernah mengalami toxic behavior di dalam game online

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### 3.1 Bentuk Toxic Behavior dalam Game Online Arena Of Valor pada Remaja Akhir

Berdasarkan hasil wawancara dengan narasumber, ditemukan beberapa bentuk toxic behavior yang beragam antara lain temperamental yaitu perubahan sifat yang sangat singkat tanpa alasan yang jelas. Kemudian bentuk lainnya adalah keadaan emosi yang tidak stabil, yaitu perubahan suasana hati yang cepat dan intens. Bentuk lainnya ada insecure, yaitu perasaan tidak aman atau tidak yakin tentang diri mereka sendiri. Bentuk lain yang ditemukan ada kurang percaya dengan orang lain, yaitu kurangnya mempercayai niat, kata-kata, atau tindakan orang lain. Bentuk selanjutnya ada rasa cemas, yaitu perasaan khawatir, gelisah, atau tidak tenang.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa toxic behavior juga mempengaruhi aktivitas di dalam kehidupan sehari-hari. Sebagian responden menyatakan bahwa seringkali mereka menjadi target toxic behavior dari oknum membuat mereka merasa cemas apabila mendapatkan hal yang serupa di dunia nyata. Respon yang ditunjukkan dari kecemasan tersebut berupa tegang serta tangan bergetar dan berkeringat dan hilangnya fokus. Tindakan toxic behavior yang diterima juga membuat para remaja akhir tersebut mengalami insecure yang kemudian berdampak kepada kualitas belajarnya di kampus. Seringnya mereka menerima tindakan toxic membuat mereka merasa insecure yang membuat mereka menjadi beban pikiran sampai terbawa ke kampus yang membuat mereka menjadi tidak fokus sehingga berdampak kepada nilai yang menurun.

Toxic behavior juga membuat remaja akhir merasa kurang percaya dengan orang lain di dunia nyata. Banyaknya bertemu pemain di dalam game online dengan berbagai sifat dan sikap, salah satunya dengan sikap toxic behavior membuat remaja akhir merasa kurang percaya dengan orang lain di dalam game. Hal tersebut mempengaruhi ke dalam kehidupan nyata dimana remaja akhir merasa trust issue dan kurang nyaman terlebih dahulu apabila bertemu dengan orang baru di dalam kehidupan.

Keadaan emosi yang tidak stabil menjadi bentuk toxic behavior lain yang terjadi di dalam game online. Kekalahan beruntun yang dialami membuat pelaku frustrasi dan melampiaskannya tidak hanya ke dalam game online, tapi juga di kehidupan sehari-hari. Pada saat diajak berbicara para oknum membalasnya dengan bahasa yang kurang enak untuk didengarkan dengan dibarengi dengan sikap yang tidak baik. Salah satu respon sikap para pelaku yang memiliki kecenderungan memiliki keadaan emosi yang tidak stabil adalah membalas pembicaraan dengan nada tinggi.

Temperamental juga menjadi bentuk lain yang terjadi. Hal tersebut tidak hanya terjadi di dunia permainan, tetapi juga dilampiaskan di dunia nyata. Contoh bentuk perilaku yang dilakukan di dunia nyata seperti abusement, memaki-maki, membanting HP dan memukul barang di sekitarnya. Tindakan tersebut dapat membuat kerugian bagi diri sendiri, seperti penilaian terhadap mereka bagi tenaga pengajar menjadi turun yang dapat berakibat pada hasil akhir pendidikan menjadi kurang.

#### 3.2 Penyebab Toxic Behavior dalam Game Online Arena Of Valor pada Remaja Akhir

Bentuk toxic behavior yang dilakukan oleh para oknum pemain juga ditemukan penyebab mengapa para oknum tersebut melakukannya kepada para pemain. Penyebabnya di antara lain seperti sifat anonimitas yang dimiliki game online. Kemudian penyebab selanjutnya adalah tidak mampunya dalam mengelola emosi yang benar. Penyebab berikutnya adalah sifat

kompetitif dalam game online. Penyebab lainnya adalah kurangnya kemampuan komunikasi pemain. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa diketahui ada empat penyebab toxic behavior yang dialami oleh remaja akhir. Tabel di atas menunjukkan bahwa mayoritas disebabkan oleh sifat kompetitif di dalam game online dan kurangnya komunikasi pemainnya. Penyebab lainnya yang ditemukan ialah sifat anonimitas yang dimiliki pada game online dan tidak mampu mengelola emosi dengan baik. Kompetitif yang dimiliki game online membuat pemain dituntut untuk terus tampil sempurna pada setiap permainan. Pemain juga memiliki tekanan agar terus menang melawan pemain lain di dalam permainan. Akan tetapi jika pemain tersebut tidak mampu tampil sempurna membuat pemain tersebut frustrasi dan melampiaskannya dengan melakukan toxic behavior.

Kurangnya komunikasi pemain juga menjadi penyebab toxic behavior terjadi di dalam game online Arena of Valor. Kurangnya kemampuan komunikasi para pemain membuat strategi permainan tidak tercapai dengan maksimal yang membuat permainan menjadi maksimal dan mengarah kepada kekalahan. Kurangnya kemampuan komunikasi juga merusak diskusi hero apa yang akan diambil sehingga membuat susunan tim menjadi berantakan dan mengarah kepada kekalahan. Hasil penelitian juga menunjukkan penyebab toxic behavior lain. Penyebab tersebut adalah sifat anonimitas, sifat tersebut membuat para pelaku secara leluasa melakukan tindakan dan aktivitas yang dilarang di dunia nyata karena identitas aslinya tidak diketahui dikarenakan sifat anonim yang dimiliki di dalam game online. Sifat anonimitas tersebut yang membuat para oknum melakukan tindakan toxic behavior seperti mengejek orang tua pemain lain dan berkata kasar. Ketidakmampuan dalam mengelola emosi juga menjadi salah satu penyebab pelaku melakukan tindakan toxic behavior. Kekalahan beruntun yang seharusnya dihadapi dengan kepala dingin untuk memikirkan strategi untuk meraih kemenangan justru para oknum ini menyikapi kekalahan tersebut dengan emosi yang justru mengarahkannya ke dalam perbuatan toxic behavior. Penyebab lain juga diperkuat dengan pernyataan bahwa lingkungan keluarga dan pertemanan juga menjadi penyebab para oknum melakukan aksinya. Keluarga yang terlalu terbuka sehingga tidak mengawasi anaknya dan lingkungan pertemanan yang cenderung menganggap fenomena tersebut sebagai hal yang keren menjadi salah satu penyebab mengapa toxic behavior dapat terjadi.

### **3.2 Pembahasan**

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilaksanakan dengan para narasumber berikut merupakan pembahasan mengenai bentuk dan penyebab *toxic behavior* di dalam *game online Arena of Valor* :

#### **3.2.1 Bentuk Toxic Behavior dalam Game Online Arena Of Valor pada Remaja Akhir**

Dari hasil jawaban yang diutarakan oleh responden diketahui bahwa bentuk *toxic behavior* tidak hanya berpengaruh ke dalam permainan saja, tetapi juga berdampak kepada kehidupan sehari-hari, seperti tangan bergetar dan berkeringat serta tegang ketika berhadapan di masyarakat umum. Seringnya mendapatkan perilaku *toxic* membuat kecemasan berlebih bagi para pemainnya dikarenakan para pemain ini selalu merasa salah di mata para oknum. Hal tersebut sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Nakhma'Ussolikhah [29] bahwa korban dituntut untuk terus berhati-hati karena merasa mereka akan terus dipandang salah agar tidak membuat orang lain kesal.

Tindakan *toxic* juga mempengaruhi nilai akademis responden. Hal tersebut dapat terjadi dikarenakan rasa *insecure* yang diakibatkan oleh tindakan *toxic behavior* di dalam *game online* menjadi beban pikiran di dunia nyata yang membuat korban menjadi tidak fokus dalam pelajaran dan berdampak kepada nilai akademis yang menurun. Pendapat yang sama juga dikemukakan oleh Tunnoor [30] bahwa rasa *insecure* berdampak pada kehidupan sosial bahkan akademik.

Selain berpengaruh kepada akademik, *toxic behavior* juga mempengaruhi kepercayaan responden terhadap orang lain. Rasa kepercayaan yang diberikan di dalam *game online* yang justru dibalas dengan perilaku *toxic* membuat para pemain merasa kurang percaya dengan pemain lain. Rasa kurang percaya tersebut terbawa ke dunia nyata yang membuat korban merasa *trust issue* dikarenakan rusaknya kepercayaan kepada manusia lain [31]. Salah satu perilaku *toxic* yang membuat responden tidak percaya dengan orang lain adalah perilakunya ketika emosi tidak stabil, seperti contoh membalas pembicaraan dengan ucapan dan sikap yang tidak baik.

Bentuk *toxic* lain yang mempengaruhi kehidupan sehari-hari adalah temperamen. Temperamen terbagi menjadi empat, yaitu sanguinis, melankolis, plegmatis, dan koleris. Temperamen yang dilampiaskan di kehidupan nyata seperti *abusement*, memaki-maki, membanting HP dan memukul barang di sekitar termasuk ke dalam temperamen jenis koleris karena tipe koleris merupakan tipe yang mudah marah dan keras kepala, sehingga melakukan tindakan tanpa memikirkan dampak kedepannya.

### 3.2.2 Penyebab *Toxic Behavior* dalam *Game Online Arena Of Valor* pada Remaja Akhir

Penyebab *toxic behavior* menurut Nakhma'Ussolikhah [29] menjelaskan bahwa ada tiga penyebab mengapa fenomena *toxic behavior* dapat terjadi. Diantaranya adalah usia, lingkungan, dan pola asuh keluarga. Usia remaja akhir merupakan masa usia rentan dan labil yang sering dilakukan oleh remaja sebagai ajang pencarian jati diri [32]. Pada kasus *toxic behavior* dalam *game online Arena Of Valor* pada remaja akhir ini salah satu aktivitas yang sering dilakukan untuk menunjukkan jati dirinya adalah dengan melakukan tindakan *toxic behavior*. Oknum ini melakukan hal tersebut dikarenakan menganggap bahwa hal tersebut merupakan suatu hal yang keren dan sudah biasa dilakukan [33]. Namun orang lain menganggap bahwa tindakan tersebut merupakan hal yang tidak etis dan tidak pantas untuk diperlihatkan dan dilakukan. Hal tersebut didukung oleh sifat anonimitas yang dimiliki oleh *game online* dimana sifat tersebut membuat para pelaku secara leluasa melakukan tindakan *toxic behavior* tanpa merasa takut untuk diketahui identitas aslinya.

Penyebab selanjutnya adalah lingkungan. Lingkungan ini sangat mengambil peran penting bagi oknum yang melakukan tindakan *toxic behavior*. Lingkungan sekitar seperti lingkungan pertemanan yang menormalisasikan *toxic behavior* membuat fenomena ini semakin marak terjadi di lingkungan remaja akhir [34]. Akibatnya lingkungan pertemanan tersebut mengarah ke lingkungan yang tidak sehat, ditandai dengan saling menggunjing, saling mengejek, berperilaku kasar yang dapat menimbulkan konflik. Hal tersebut menandakan bahwa keterampilan komunikasi yang dimiliki remaja kurang sehingga kata yang dilontarkan kurang diterima dengan baik sehingga menimbulkan pertikaian [35].

Pola asuh keluarga juga menjadi penyebab mengapa *toxic behavior* dapat terjadi. Pola asuh yang tidak sehat dan kurang tepat dari keluarga menimbulkan dampak-dampak negatif

bagi anak [36]. Salah satu dampak yang sering timbul akibat pola asuh keluarga yang tidak sehat adalah kurangnya kemampuan remaja dalam pengelolaan emosi. Remaja akan menjadi pemarah dan sulit mengendalikan emosi akibat dari kurangnya pola asuh keluarga. Fenomena tersebut sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Tohari [37] yang menyatakan bahwa kurangnya pola asuh orang tua seperti pengawasan orang tua kepada anaknya menjadi salah satu penyebab anak memiliki perilaku yang *toxic*.

#### 4. KESIMPULAN

Bentuk toxic behavior tidak hanya berdampak di dalam game online saja, tetapi juga berdampak kepada kehidupan sehari—hari. Kecemasan yang dialami berdampak kepada tangan yang bergetar dan berkeringat serta tegang. Bentuk lainnya adalah rasa insecurities yang berdampak kepada menurunnya kualitas belajar sehingga mengakibatkan turunnya nilai akademis. Toxic behavior juga mempengaruhi rasa kepercayaan seseorang terhadap orang lain. seringnya menjumpai orang toxic di dalam permainan menimbulkan rasa trust issue tidak hanya di dalam permainan, tetapi terbawa sampai ke dunia nyata. Perilaku toxic yang membuat tidak percaya dengan orang lain adalah perilakunya ketika emosi tidak stabil, seperti contoh membalas pembicaraan dengan ucapan dan sikap yang tidak baik.

Bentuk toxic behavior yang lain adalah temperamen. Temperamen terbagi menjadi 4 jenis, yaitu sanguinis, melankolis, plegmatis, dan koleris. Kekalahan beruntun membuat oknum melampiaskan kekesalannya tidak hanya di dalam permainan, tetapi juga di dunia nyata seperti abusement, memaki-maki, membanting HP dan memukul barang di sekitar. Tindakan tersebut masuk ke dalam jenis temperamen koleris karena tipe koleris merupakan tipe yang mudah marah dan keras kepala. Penyebab toxic behavior dalam game online Arena of Valor pada remaja akhir yang sering muncul adalah dikarenakan sifat kompetitif yang dimiliki oleh game online yang membuat para oknum terus menerus bermain untuk menang. Apabila oknum tidak mendapat kemenangan tersebut, mereka akan frustrasi dan akan melakukan tindakan toxic behavior. Kurangnya keterampilan komunikasi juga menjadi penyebab toxic behavior muncul dikarenakan kekalahan suatu permainan disebabkan oleh kurangnya komunikasi dalam menyusun strategi yang membuat oknum merasa frustrasi dan melampiaskan kekesalannya dengan tindakan toxic behavior. Hal tersebut didukung oleh lingkungan seperti lingkungan pertemanan yang mendukung fenomena tersebut yang membuat fenomena ini semakin marak terjadi di lingkungan remaja akhir

Sifat anonimitas dalam game online juga menjadi faktor penyebab pelaku melaksanakan toxic behavior karena identitas asli yang tidak ketahuan di dunia digital ketika berbuat toxic sehingga pelaku leluasa melancarkan aksinya. Hal tersebut didukung oleh faktor usia remaja dimana masa pencarian jati diri, salah satunya adalah dengan melakukan tindakan toxic. Tidak mampu oknum dalam mengelola emosi menjadi salah satu faktor penyebab toxic behavior dimana karena ketidakmampuannya tersebut membuat secara sengaja melakukan aksinya tanpa memikirkan dampak setelahnya. Hal tersebut didukung oleh pola asuh orang tua yang kurang sehingga membuat anak tidak memiliki pengelolaan emosi yang baik

#### REFERENSI

- [1] Alfiani, & dkk. (2023). Fenomena Toxic Relationship dalam Berpacaran. *Journal of Counselling and Personal Development*, 5(1), 3. <https://e->

- journal.usd.ac.id/index.php/solution/index
- [2] Sumanti, V. (2023). Analisis *Toxic Disinhibition* Ditinjau Dari *Phubbing Behavior* Pada Mahasiswa Indonesia. *4*(1), 88–100.
- [3] Amelia, (2023). Analisis+Penyebab+Pengucapan+Kata+*Toxic* (2). *8*(2).
- [4] Alpian, Y., Anggraeni, S. W., Wiharti, U., & Soleha, N. M. (2019). Pentingnya Pendidikan Bagi Manusia. *1*(2), 66–72.
- [5] SHOFIYULLOH, M. R. (2023). Fenomena *Toxic People* Berbasis Digital Dampaknya Terhadap Gaya Belajar (Studi Atas Mahasiswa FITK UIN Walisongo Semarang). *Eprints.Walisongo.Ac.Id*.
- [6] Yanti, C. I. (2023). *Toxic Relationship* Pada Remaja Yang Berpacaran (Studi Fenomenologi pada Remaja Korban *Toxic Relationship* di Kota Bandar Lampung). *4*(1), 88–100.
- [7] Nadia Nurul Saskia, Fairus Prihatin Idris, & Sumiaty. (2023). Perilaku *Toxic Relationship* Terhadap Kesehatan Remaja Di Kota Makassar. *Window of Public Health Journal*, *4*(3), 525–538. <https://doi.org/10.33096/woph.v4i3.829>
- [8] Reata, Y. (2023). Perempuan Dalam *Toxic Relationship* (Studi Kasus Pasangan Pacaran Pada Kalangan Mahasiswa Di Kota Makassar). 31–41.
- [9] Sejati, S., Badriyah, L., & Juniza, E. A. (2023). Dampak Negatif Perilaku *Toxic Friendship* dengan Kualitas Pertemanan Mahasiswa Bimbingan dan Konseling Islam Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu. *ISTISYFA : Journal of Islamic Guidance and Conseling*, *2*(1), 236–249.
- [10] Ganadi, K. (2023). Pengaruh Dimensi *Toxic Workplace Environment* Dan *Job Burnout* Terhadap *Job Performance* Pada Tenaga Kesehatan Di Rumah Sakit Keluarga Kita Tangerang. *Skripsi-2023*, 8–20.
- [11] Ayu Nabila, T. S. (2023). Ciptakan Lingkungan Kerja *Toxic* hingga Memecat Staff, Penyanyi Lizzo Terkena *Lawsuit*.
- [12] Ganda Putri, K. (2022). Hubungan Antara *Toxic Parents* Terhadap Kondisi Kesehatan Mental Remaja. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran* , *1*(02), 75–85.
- [13] Anjelia, D. D. (2023). Gambaran *Toxic Parenting* Dengan Tingkat Stres Remaja Di Smas Tanjung Priok Jakarta Tahun 2023.
- [14] Firdaus, M. R. A. (2022). *Perilaku Toxic Dalam Berkomunikasi*. 24. <http://eprints.ums.ac.id/id/eprint/101976>
- [15] Dihni, V. A. (2022). Jumlah *Gamers* Indonesia Terbanyak Ketiga di Dunia.
- [16] Rahmawati, D. (2021). Hubungan Antara Kontrol Diri dengan Kecenderungan Kecanduan *Game Online* pada Komunitas Remaja *Game Online*. *Galang Tanjung*, *8*(2).
- [17] Putri, D. N., & Mardiyah, S. A. (2019). Penggunaan Kata-Kata Kasar Pada Pemain *Game Online* : Gambaran Self Construal Yang Dimiliki. *Psychology Journal of Mental Health*, *1*(1), 1–14.
- [18] Utama, H. N. (2023). Perilaku *Cyberbullying* Dalam *Game Online* ( Analisis Kualitatif Deskriptif Harassment Pada Game League of Legends Wild Rift ). *Ums*, 4.
- [19] Sriwana, I. K., & Lukas, F. (2020). Analisa Keberlanjutan Game Arena Of Valor Indonesia Dengan Metode MDS Dan Agent Based Model. *Aplikasi Ilmu Teknik Industri Dan Pemetaan Kewilayahan Yang Berkelanjutan*, *1*, 3–17
- [20] Garena AOV Indonesia. (2023). *Hall of Shame* November 2023.
- [21] Suryana, E., Wulandari, S., Sagita, E., & Harto, K. (2022). Perkembangan Masa Remaja Akhir (Tugas, Fisik, Intelektual, Emosi, Sosial dan Agama) dan Implikasinya pada Pendidikan. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, *5*(6), 1956–1963. <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i6.664>
- [22] Febrianti, R. W., & Setiyowati, E. (2023). Dampak *Toxic Game* Terhadap *Cyber Bullying*. *Jik Jurnal Ilmu Kesehatan*, *7*(1), 70. <https://doi.org/10.33757/jik.v7i1.652>

- [23] Sugiono, L. A. (2019). Trash-talking dalam game online pada user game online di Indonesia (Etnografi virtual game online mobile legends dan arena of valor). *Departemen Ilmu Komunikasi FISIP Universitas Airlangga*.
- [24] Fadli, M. R. (2021). Memahami Desain Metode Penelitian Kualitatif. *HUMANIKA*, 21(1). <https://doi.org/10.21831/hum.v21i1.38075>
- [25] Abdussamad, Z. (2021). Metode Penelitian Kualitatif (P. Rappana (ed.)). Syakir Media Press.
- [26] Laia, B., Zagoto, S. F. I., Vau, Y. T. V., Dhuha, A., & Telaumbanua, K. (2022). Prokrastinasi akademik siswa SMA Negeri di kabupaten nias selatan. *Jurnal Ilmiah Aquinas*, 5(1), 162–168.
- [27] Asdarina, O., & Ridha, M. (2020). Analisis Kemampuan Penalaran Matematis Siswa Dalam Menyelesaikan Soal Setara Pisa Konten Geometri. *Numeracy*, 7(2), 32–36. <https://doi.org/10.46244/numeracy.v7i2.1167>
- [28] Mukti, A., & Aprianti, K. (2021). Pengaruh Kualitas Pelayanan Dan Harga Terhadap Keputusan Pembelian Pada Kedai Kirani Coffee. *Jurnal Bina Manajemen*, 10(1), 229–246. <https://doi.org/10.52859/jbm.v10i1.163>
- [29] Nakhma'Ussolikhah, Kurniawan, F. A., Novianti, C., Sulkhah, S., & Marliani, L. (2023). Kepribadian *Toxic People* terhadap Kehidupan Era *Metaverse*. *KONSTELASI: Konvergensi Teknologi Dan Sistem Informasi*, 3(1), 142–149. <https://doi.org/10.24002/konstelasi.v3i1.6959>
- [30] Tunnoor, S., Huda, N., Hartati, H., Fitriani, N. H., Mahrita, M., & Ramadhani, M. I. (2024). Problematika *Insecure* pada Remaja di Kelas X SMA PGRI 2 Banjarbaru. *Anterior Jurnal*, 23(1), 34–42. <https://doi.org/10.33084/anterior.v23i1.5921>
- [31] Hamidah, N. (2024). Kontemporer Dan Relevansinya Dengan Fenomena *Trust Issues* ( Kajian Tafsir Maudhu “ i ) SKRIPSI Oleh : 1445 H / 2024 M. 090.
- [32] Hanifah, S. D., Nurwati, R. N., & Santoso, M. B. (2022). Seksualitas Dan Seks Bebas Remaja. *Jurnal Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat (JPPM)*, 3(1), 57. <https://doi.org/10.24198/jppm.v3i1.40046>
- [33] Fitria, L. (2024). *Toxic Disinhibition Online* Komunikasi Antar Pemain *Game Mobile Legends: Bang Bang* (Studi Kasus Di Desa Pondok Joyo Kecamatan Semboro). 4(02), 7823–7830.
- [34] Aini, N., Cahyani, P. R. A., Nindiarto, A. S., Falsafy, D., & Indreswari, H. (2023). Psychological Well-Being Siswa SMK yang Berada dalam Kelompok Pertemanan Toxic. *In Prosiding SEMDIKJAR (Seminar Nasional Pendidikan Dan Pembelajaran)*, 6(1), 1783–1793.
- [35] Nuzuli, A. K., Ningsih, M. S., Astri, P. B., Fazli, M., Palenza, N. R., & Ghazali, A. (2023). Gangguan Komunikasi pada Mahasiswa Pecandu *Game Online Mobile Legend*. *Jurnal PIKMA: Publikasi Media Dan Cinema*, 5(2), 261–271.
- [36] Hidayah, S. N., Rachmah, R. J., & Ramadlani, A. S. (2024). Literature Review: Pengaruh *Toxic Prenting* Terhadap Perilaku Emosional Anak. *Journal of Community Education*, 4(1).
- [37] Nugroho, D. F. K., & Tohari, M. A. (2024). *Perilaku Cyberbullying* pada Pemain *Mobile Legends p. 2*(2).