

**ANALISIS PERILAKU TOXIC PADA KOMUNITAS GAME ONLINE REMAJA KAJIAN  
ETNOGRAFI DALAM GUILD RAMPANT ARMY**

**INTISARI**

**Oleh:**

**GOVINDARAJAN UMAR FARUQ AZIZ**

**19/443110/SP/28974**

*Game online* merupakan sebuah media baru dalam dunia digital yang menghubungkan manusia melalui aspek hiburan yang saat ini banyak digemari oleh masyarakat. Sebagai sebuah media interaktif *game online* juga membangun sebuah hubungan komunikasi interpersonal dan komunikasi kelompok. *Toxic behavior* merupakan salah satu fenomena yang terdapat dalam sebuah proses komunikasi dalam *game online* yang merupakan tindakan yang merugikan pemain lain. Contoh dari perilaku *toxic* yang digunakan pada penelitian adalah AFK, *cheat*, dan *flaming behavior*. Sebagai sebuah fenomena dalam hubungan komunikasi tentu saja perilaku *toxic* menimbulkan dampak bagi para pemain lain. Penelitian ini bertujuan untuk menemukan dan mengkaji bagaimana perilaku *toxic* terjadi dalam komunikasi kelompok dan hubungan interpersonal dalam sebuah komunitas. Penelitian menggunakan metode penelitian kualitatif studi etnografi yang dilakukan selama 7 minggu melalui wawancara, melalui wawancara, observasi partisipatif, dan studi kasus. Informan dalam penelitian ini berjumlah 5 orang yang merupakan anggota dari komunitas Rampant Army (Rafa, Reno, Bagas, Fakhri, dan Zada). Dengan menggunakan teori komunikasi kelompok dan komunikasi interpersonal, penulis mengkaji bagaimana proses *toxic behavior* terjadi dan pengaruhnya terhadap pola komunikasi dari sebuah komunitas “Rampant Army”. Dalam komunikasi kelompok *toxic behavior* dapat menjadi bagian dari perekatan hubungan antar anggota karena mereka dapat merasa menjadi lebih dekat. Faktor pengalaman, kemampuan, dan peran saat bermain dapat mempengaruhi proses terjadinya *toxic behavior* dalam kelompok. Pada sebuah hubungan komunikasi interpersonal *toxic behavior* juga dapat merugikan pemain lain baik dalam kelompok maupun di luar kelompok. *Toxic behavior* juga dapat menjadi penyebab berubahnya tingkat hubungan interpersonal baik dengan anggota kelompoknya maupun pemain di luar kelompok.

Kata Kunci: Etnografi, *Toxic Behavior*, Komunikasi Kelompok, Komunikasi Interpersonal, Free Fire

## **TOXIC BEHAVIOR ANALYSIS IN ONLINE GAME COMMUNITIES ETHNOGRAPHIC STUDY IN RAMPANT ARMY GUILD**

### **ABSTRACT**

**By:**

**GOVINDARAJAN UMAR FARUQ AZIZ**

**19/443110/SP/28974**

Online gaming is a new media that connects people through entertainment aspects, which are currently highly favored by society. As an interactive medium, online gaming also builds interpersonal and group communication relationships. Toxic behavior is one phenomenon that occurs in the communication process of online gaming, which is harmful to other players. Examples of toxic behaviors used in this study are AFK (Away From Keyboard), cheating, and flaming behavior. As a phenomenon in communication relationships, toxic behavior undoubtedly has an impact on other players. This study aims to identify and examine how toxic behavior occurs in group communication and interpersonal relationships within a community. The research adopts a qualitative method, specifically ethnographic study, taking 7 weeks through interviews, participatory observation, and case studies. The informants in this study consist of 5 individuals who are members of the Rampant Army community (Rafa, Reno, Bagas, Fakhri, and Zada). By utilizing group communication and interpersonal communication theories, the author examines how the process of toxic behavior occurs and its influence on the communication patterns of the "Rampant Army" community. In group communication, toxic behavior can become part of bonding among members as they may feel closer to each other. Experience, skill and role play factor can effect the group communication. In interpersonal communication, toxic behavior can also harm other players, both in-group and out-group. Toxic behavior can also cause changes in the level of interpersonal relationships, both with members within the group and players outside the group.

**Keyword:** Etnografi, Toxic Behavior, Group Communication, Interpersonal Communication, Free Fire

