

Abstraksi

Game Online kompetitif seperti *Mobile Legends: Bang Bang (MLBB)* sebagai media baru menyediakan ruang virtual yang interaktif dan kompetitif bagi para pemainnya. Ketegangan antar pemain dalam berkompetisi sering kali memicu munculnya *toxic behavior*. *Toxic behavior* merupakan perilaku pemain game berupa ujaran kebencian ataupun tindakan negatif yang berpengaruh terhadap komunikasi antar pemain game online. Namun, peneliti melihat bahwa setiap pemain berbeda-beda dalam merespon *toxic behavior* yang dilakukan pemain lain maupun timnya. Penelitian ini dimulai dengan rumusan masalah bagaimana *toxic behavior* sebagai perilaku komunikasi pemain game online MLBB. Metode dalam penelitian ini menggunakan studi etnografi dengan informan penelitian berjumlah 7 pemain dari masing-masing peringkat atau *tier* (*warrior*, *elite*, *master*, *grandmaster*, *epic*, *legend*, dan *mytical legend*) dalam game MLBB.

Pada hasil penelitian ini ditemukan bahwa setiap informan memiliki perbedaan perilaku dalam komunikasi interpersonal maupun komunikasi kelompok ketika melakukan ataupun merespon *toxic behavior* yang berupa: diam/offline dalam game, feed, menggunakan cheat, berkata kasar, cara bermain tidak bagus, dan mati dengan sengaja. Toxic berupa berkata kasar sering terjadi pada peringkat/*tier* yang lebih tinggi, sedangkan *toxic* lainnya lebih sering terjadi pada tier rendah. Perbedaan *toxic behavior* pemain game online disebabkan oleh beberapa faktor, yaitu: pengalaman, pengetahuan bermain, sikap pemain, interaksi antar pemain, dan teknis pada game online. Pada komunikasi interpersonal, proses pembentukan kesan berupa *stereotype* terjadi ketika informan sama sekali tidak mengenal pemain lainnya, sedangkan kesan berupa atribusi terjadi saat informan bermain dengan teman yang dikenalnya dengan baik. Hal ini dikarenakan adanya faktor personal berupa referensi pengalaman, motivasi, dan kepribadian (karakter pemain) yang membentuk persepsi informan terhadap *toxic behavior* pemain lainnya. Hubungan interpersonal antar pemain terbentuk dari adanya kecocokan informan terhadap pemain lain, sedangkan pemutusan hubungan terjadi dari adanya *toxic behavior* yang muncul selama bermain dengan pemain yang tidak dikenalnya dengan baik. Pada komunikasi kelompok, *toxic behavior* tidak selalu menjadi penyebab konflik seperti pada kelompok sekunder dan *outgroup*, melainkan dapat mempererat hubungan emosional pada kelompok primer dan *ingroup*. Kelompok juga memiliki pengaruh terhadap perilaku komunikasi informan seperti konformitas, fasilitasi sosial, polarisasi. Sedangkan setiap informan sebagai anggota juga memiliki peran tugas kelompok ataupun peranan individu dalam kelompoknya masing-masing. Peran tugas tersebut berpengaruh terhadap tujuan kelompok dalam mencapai kemenangan dalam suatu pertandingan.

Kata Kunci: *toxic behavior*, perilaku komunikasi, komunikasi interpersonal, komunikasi kelompok, game online

Abstract

Competitive Online Games such as Mobile Legends: Bang Bang (MLBB) as new media provide interactive and competitive virtual space for players. Tension between players in competition often triggers toxic behavior. Toxic behavior is a game player behavior in the form of hate speech or negative actions that affect communication between online game players. However, researchers see that each player is different in responding to toxic behavior by other players and his team. This study began with the problem formulation of how toxic behavior as the communication behavior of MLBB online game players. The method in this study uses ethnographic studies with research informants totaling 7 players from each rank or tier (warrior, elite, master, grandmaster, epic, legend, and mythical legend) in the MLBB game.

The results of this study are that each informant has differences in behavior in interpersonal communication and group communication when doing or responding to toxic behavior in the form of: idling/ going offline, feed, using cheats, using profanity, low skill level, and die intentionally. Using profanity often occurs at higher ranks, while other toxic occur at lower tiers. The difference in toxic behavior of online game players is caused by several factors, namely: experience, knowledge, player characteristic, interaction between players, and technicalities in online games. In interpersonal communication, the impression formation process in the form of stereotypes occurs when the informant does not know any other players, while the impression in the form of attribution occurs when the informants plays with a friend whom he knows well. This is due to personal factors in the form of references to experience, motivation, and personality (character of the player) that form the informants' perception of the other players toxic behavior. Interpersonal relationships between players are formed from the suitability of informants against other players, while termination occurs from the presence of toxic behavior that arises during playing with players who are not well known. In group communication, toxic behavior is not always a cause of conflict as in secondary groups and outgroups, but can strengthen emotional relationships in primary groups and ingroups. The group also has an influence on informants communication behavior such as conformity, social facilitation, polarization. Whereas each informant as a member also has a group assignment role or individual role in their respective groups The role of the task affects the group's goals in achieving victory in a match.

Keyword: toxic behavior, interpersonal communication, group communication, online games