

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Permainan online mulai muncul di Indonesia pada tahun 2001, dengan diluncurkannya Nexia Online, sebuah permainan RPG (Role Playing Game) keluaran BolehGame dengan grafik sederhana berbasis 2D. Nexia hanya membutuhkan spesifikasi komputer yang cukup kecil, bahkan bisa dimainkan di Pentium 2 dengan minimal grafik 3D (www.aptika.kominfo.go.id).

Seiring perkembangan zaman, game online saat ini sudah dapat diunduh melalui gadget berupa *smartphone*, sehingga mempermudah para pengguna *smartphone* untuk memainkannya dimanapun dan kapanpun. Industri game online menciptakan akses yang mudah bagi seseorang untuk bermain, menghibur diri, dan berinteraksi dalam satu waktu dengan para pemain lainnya di berbagai belahan dunia melalui permainan yang integrative dan kompetitif.

Integratif yaitu berarti para pemain dapat saling berkomunikasi dan berinteraksi, sedangkan kompetitif yakni sistem yang diciptakan agar para pemain saling berkompetisi baik secara individu maupun berkelompok. Salah satu contohnya adalah game Mobile Legends: Bang Bang (MLBB) yang menjadi salah satu game online bergenre *Multiplayer Online Battle Arena* (MOBA), Martinus Manurung selaku Head of Marketing & Business Development Esports Moonton Indonesia menjelaskan bahwa jumlah pemain aktif Mobile Legends bulanan

(Monthly Active User) di tingkat dunia mencapai lebih dari 90 juta. Sementara jumlah pemain Mobile Legends di Asia Tenggara (pemain aktif bulanan) menyentuh angka 70 juta (www.suara.com).

MLBB merupakan game strategi kompetisi antar 2 tim, dimana masing – masing tim terdiri dari 5 pemain dan sangat membutuhkan kerjasama agar dapat memenangkan pertandingan dengan mengalahkan pertahanan lawan. Oleh karena itu, komunikasi menjadi hal yang dibutuhkan dalam satu tim. Komunikasi yang baik antar pemain dapat mempermudah tim dalam menyusun strategi untuk mengalahkan lawan. Dalam MLBB sudah terdapat fitur komunikasi yang mendukung para pemainnya untuk saling berinteraksi dan berteman secara online. Namun, komunikasi yang buruk dapat membuat emosi antar pemain sehingga mereka akan melakukan tindakan berupa perilaku negative yaitu Perilaku *Toxic*. (Fauzan,2021:33)

Berdasarkan penjelasan diatas peneliti seringkali menemukan perilaku *Toxic* pemain Mobile Legends dari kalangan anak – anak sampai dewasa. Perilaku *Toxic* dapat terjadi pada saat bermain dengan sesama teman maupun pemain yang tidak dikenali. Perilaku *Toxic* sering terjadi pada saat permainan telah dimulai, bahkan pada saat perlombaan yang dilaksanakan dari pihak resmi *Developer* Mobile Legends pun pasti terjadi perilaku *Toxic* diantara kedua tim. Tujuan dari Perilaku *Toxic* yang diucapkan pemain mobile legend sebenarnya adalah untuk menjatuhkan mental tim lawan, karena saat mental tim lawan sudah lemah maka performa tim tersebut akan terganggu dan berujung kalah dalam pertandingan.

Dengan adanya informasi yang ditemukan peneliti meyakini bahwa mahasiswa program studi ilmu komunikasi fakultas ilmu sosial dan budaya universitas swadaya gunung jati angkatan 2018 – 2019 banyak yang melakukan perilaku *toxic* pada saat bermain Mobile Legends. Berdasarkan latar belakang diatas maka peneliti tertarik membuat proposal penelitian ini dengan judul

“Perilaku Toxic Dalam Game Online Mobile Legends di Kalangan Mahasiswa Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Budaya Universitas Swadaya Gunung Jati Tahun Angkatan 2018 - 2019”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dipaparkan peneliti diatas, maka rumusan masalah penelitian ini adalah “Bagaimana perilaku *Toxic* dalam game online Mobile Legends di kalangan mahasiswa program studi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Budaya Universitas Swadaya Gunung Jati tahun angkatan 2018 – 2019 ?”

1.3 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dipaparkan peneliti diatas, maka yang menjadi perhatian dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana perilaku *toxic* dalam game online Mobile Legends di kalangan mahasiswa program studi ilmu komunikasi fakultas ilmu sosial dan budaya Universitas Swadaya Gunung Jati tahun angkatan 2018 – 2019 ?
2. Apakah faktor penyebab perilaku *toxic* dalam game online Mobile Legends di kalangan mahasiswa program studi ilmu komunikasi fakultas ilmu sosial dan budaya Universitas Swadaya Gunung Jati tahun angkatan 2018 – 2019?
3. Apakah upaya untuk mencegah terjadinya perilaku *toxic* dalam game online Mobile Legends di kalangan mahasiswa program studi ilmu

komunikasi fakultas ilmu sosial dan budaya Universitas Swadaya Gunung
Jati tahun angkatan 2018 – 2019 dalam game online Mobile Legends ?

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka peneliti akan menjabarkan identifikasi penelitian ini sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui perilaku *toxic* dalam game online Mobile Legends di kalangan mahasiswa program studi ilmu komunikasi fakultas ilmu sosial dan budaya Universitas Swadaya Gunung Jati tahun angkatan 2018 – 2019
2. Untuk mengetahui faktor penyebab perilaku *toxic* dalam game online Mobile Legends di kalangan mahasiswa program studi ilmu komunikasi fakultas ilmu sosial dan budaya Universitas Swadaya Gunung Jati tahun angkatan 2018 – 2019
3. Untuk mengetahui upaya untuk mencegah terjadinya perilaku *toxic* dalam game online Mobile Legends di kalangan mahasiswa program studi ilmu komunikasi fakultas ilmu sosial dan budaya Universitas Swadaya Gunung Jati tahun angkatan 2018 – 2019

1.5 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Manfaat penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengembangan suatu ilmu pengetahuan di bidang komunikasi terutama psikologi komunikasi mengenai Perilaku *Toxic* dalam Game Online di kalangan mahasiswa program studi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Budaya Universitas Swadaya Gunung Jati tahun angkatan 2018 – 2019. Berkaitan dengan judul penelitian, maka penelitian ini menjadi manfaat teoritis yang secara umum mampu memberikan referensi berupa hasil penelitian, teori maupun saran bagi penulis selanjutnya yang akan meneliti topik yang sama.

2. Manfaat Praktis

- 1) Penelitian ini diharapkan dapat memberikan bahan evaluasi tentang komunikasi dalam bermain mobile legends di kalangan mahasiswa.
- 2) Penelitian ini diharapkan dapat memberikan bahan evaluasi tentang komunikasi dalam bermain mobile legends bagi perusahaan moonton sebagai *developer game* mobile legend
- 3) Penelitian ini diharapkan dapat memberikan bahan evaluasi tentang komunikasi dalam bermain mobile legends bagi *content creator/gamers* mobile legends

1.6 Kerangka Pemikiran

1.6.1 Kajian Hasil Penelitian

Setelah peneliti melakukan tinjauan pustaka dan review peneliti pada hasil terdahulu, ditemukan beberapa peneliti tentang perilaku *Toxic* dalam game online Mobile Legends :

1. Jurnal milik Latif Ahmad Fauzan, Augustin Mustika Chairil, Ahimsa Adi Wibowo, mahasiswa Jurusan Ilmu Komunikasi FISIP UPN Veteran Jawa Timur tahun 2021, yang berjudul *Toxic Behavior Sebagai Komunikasi Virtual Pemain Game Online Mobile Legends : Bang Bang*.
2. Jurnal milik Caroline Vinci Wijaya, Sinta Paramita, mahasiswa Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Tarumanagara tahun 2019, yang berjudul *Komunikasi Virtual dalam Game Online (Studi Kasus dalam Game Mobile Legends)*.
3. Jurnal milik Rifal Fathurrohman, Achdi Halim, Khaerudin Imawan, Universitas Swadaya Gunung Jati tahun 2017, yang berjudul *Pengaruh Komunikasi Virtual Terhadap Komunikasi Interpersonal Dikalangan Game Online Di Aranet Plumbon*.

Tabel 1.1 Kajian Hasil Penelitian

Nama Peneliti	Judul Penelitian	Metodologi Penelitian	Hasil Penelitian	Perbedaan dan Persamaan
Caroline Vinci Wijaya, Sinta Paramita	Komunikasi Virtual dalam Game Online (Studi Kasus dalam Game Mobile Legends).	Metode penelitian kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Metode penelitian studi kasus memungkinkan penulis untuk mencari, mendapatkan dan mengetahui informasi mengenai komunikasi virtual di dalam game Mobile Legends. Penulis menggunakan teknik pengolahan dan analisis data menurut Sugiyono (2011) dalam bentuk reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan atau verifikasi. Teknik keabsahan data yang digunakan oleh penulis adalah teknik triangulasi.	Terrjadi komunikasi virtual dalam game Mobile Legends yaitu dunia maya, komunitas maya, chat rooms, MUD&Bot, interaktivitas, dan multimedia karena adanya interaksi dan komunikasi yang dilakukan di dalam game Mobile Legends secara online dan menggunakan jaringan internet. Komunikasi virtual sangat mempengaruhi efektivitas dalam berkomunikasi dan dengan adanya sarana yang disediakan oleh Mobile Legends pemain dapat berkomunikasi tanpa harus bertatap muka langsung.	Perbedaan penelitian sebelumnya adalah lebih menjelaskan tentang komunikasi virtual. Sedangkan penelitian saat ini membahas tentang komunikasi toxic dengan pendekatan komunikasi kelompok. Persamaan dengan penelitian sebelumnya adalah sama-sama meneliti komunikasi yang terjadi dalam game online mobile legends.

Nama Peneliti	Judul Penelitian	Metodologi Penelitian	Hasil Penelitian	Perbedaan dan Persamaan
Latif Ahmad Fauzan, Augustin Mustika Chairil, Ahimsa Adi Wibowo	Toxic Behavior Sebagai Komunikasi Virtual Pemain Game Online Mobile Legends : Bang Bang.	Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif studi etnografi. Yang menjadi fokus perhatian pada etnografi dalam penelitian ini adalah tindakan atau kegiatan pemain game dalam bermain, proses komunikasi interpersonal dan kelompok, perilaku komunikasi berupa toxic behavior, serta pengalaman maupun pengetahuan informan yang diteliti. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu melalui: observasi, partisipan, wawancara mendalam, dan penelitian kepustakaan.	Hasil penelitian mengungkapkan bahwa setiap informan memiliki perilaku yang berbeda dalam komunikasi interpersonal dan komunikasi kelompok, ketika melakukan atau menanggapi perilaku toxic pemain lain. Dari hasil wawancara, dirumuskan tujuh faktor penyebab terjadinya toxic behavior pemain game online: pengalaman, pengetahuan bermain, karakter pemain, interaksi antar pemain, dan teknis dalam game online. Ketujuh faktor tersebut disebabkan adanya perbedaan referensi dari pengalaman,	Perbedaan dengan penelitian sebelumnya adalah menggunakan model etnografi, sedangkan penelitian sekarang menggunakan model deskriptif kualitatif. Persamaan dengan penelitian sebelumnya adalah sama-sama meneliti perilaku komunikasi toxic dalam game online mobile legends, dan menggunakan pendekatan komunikasi kelompok.

			motivasi dan kepribadian (karakter). Dalam komunikasi kelompok, perilaku beracun tidak selalu menjadi penyebab konflik seperti pada kelompok luar dan kelompok sekunder, tetapi dapat memperkuat hubungan emosional dalam kelompok primer dan ingroup.	
Nama Peneliti	Judul Penelitian	Metodologi Penelitian	Hasil Penelitian	Perbedaan dan Persamaan
Rifal Fathurrohman, Achdi Halim, Khaerudin Imawan	Pengaruh Komunikasi Virtual Terhadap Komunikasi Interpersonal Dikalangan Game Online Di Aronet Plumbon.	Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif. Teknik pengambilan sampel pada umumnya dilakukan secara random, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang	Hasil penelitian berkaitan dengan peningkatan efektifitas komunikasi virtual namun penurunan efektifitas komunikasi interpersonal. Faktor utama yang dirasakan menghambat yaitu belum tersedianya tempat mengobrol yang ada di	Perbedaan dengan penelitian sebelumnya adalah menggunakan metode kuantitatif, sedangkan penelitian sekarang menggunakan metode kualitatif. Selain itu, pendekatan penelitian sebelumnya menggunakan pendekatan pengaruh

		telah ditetapkan dengan pendekatan korelasional, yaitu untuk mengetahui adanya hubungan antar variabel-variabel.	sekitar AraNet. Oleh karena itu, pemilik AraNet hendaknya membuat tempat mengobrol sehingga mereka dapat sekedar berbincang ketika tidak bermain game online	komunikasi virtual. Sedangkan penelitian saat ini fokus penelitian tentang komunikasi toxic yang terjadi diantara pemain mobile legends. Persamaan dengan penelitian sebelumnya adalah sama-sama menggunakan kajian teori game online dan meneliti tentang komunikasi dengan media online dalam game.
--	--	--	--	---

1.6.2 Tinjauan Tentang Perilaku

Menurut Secord dan Backman dalam Walgito (2004:14) mengatakan “Perilaku manusia tidak lepas dari factor yang ada dalam diri individu itu sendiri, demikian juga tidak lepas dari keadaan lingkungannya”. Lebih lanjut perilaku menurut Skinner dalam Walgito (2004:17), “Perilaku manusia dapat dibedakan antara perilaku refleksif (alami) dan perilaku non refleksif (operan). Perilaku refleksif merupakan perilaku yang terjadi atas reaksi secara spontan terhadap stimulus yang mengenai organisme tersebut, sedangkan perilaku non refleksif adalah perilaku yang diatur oleh pusat kesadaran atau otak”.

Berdasarkan kutipan diatas, peneliti menyimpulkan bahwa setiap individu mempunyai perilaku yang bisa kita amati secara indra penglihatan

maupun tidak secara nyata, dan perilaku bisa berubah melalui proses belajar selama individu berinteraksi dengan orang lain dalam hidupnya.

Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku manusia menurut Rakhmat (2015:42) diantaranya adalah faktor personal dan situasional :

1. Faktor Personal yang Mempengaruhi Perilaku

Perspektif yang berpusat pada personal mempertanyakan faktor-faktor internal baik berupa sikap insting, motif, kepribadian, sistem kognitif yang menjelaskan perilaku manusia. Secara garis besar ada dua faktor yaitu faktor biologis dan faktor sosiopsikologis.

- 1) Faktor Biologis, Faktor biologis terlibat dalam seluruh kegiatan manusia, bahkan dengan faktor-faktor sosiopsikologis. Bahwa warisan biologis manusia menentukan perilakunya, dapat diawali sampai struktur DNA yang menyimpan seluruh memori warisan biologis sampai muncul aliran baru, yang memandang dalam segala kegiatan manusia, termasuk agama, kebudayaan, moral berasal dari struktur biologisnya. Sistem genetis, misalnya, mempengaruhi kecerdasan, kemampuan sensori dan emosi. Sistem saraf mengatur pekerjaan otak dan proses pengolahan informasi dalam jiwa manusia. Sistem hormonal bukan saja mempengaruhi mekanisme biologis, tetapi juga proses psikologis. (Rakhmat, 2015:46)
- 2) Faktor Sosiopsikologis, Karena manusia makhluk sosial, dari proses sosial inilah memperoleh beberapa karakteristik yang mempengaruhi perilaku manusia, terdapat tiga komponen yaitu : komponen afektif (aspek emosional dari faktor sosiopsikologis. Komponen afektif terdiri dari motif sosiogenis, sikap, dan emosi), komponen kognitif (komponen kognitif adalah aspek intelektual, yang berkaitan dengan apa yang diketahui manusia. Komponen kognitif merupakan komponen tentang kepercayaan), dan komponen konatif (adalah volisional, yang berhubungan dengan kebiasaan dan kemauan bertindak.). (Rakhmat, 2015:51)

1.6.3 Tinjauan Tentang Toxic

Arti kata *toxic* menurut *Cambridge dictionary* adalah Pertama, *poisonous*, yang bisa diterjemahkan sebagai 'beracun'. Kedua, *very unpleasant* atau *unacceptable* yang dapat diartikan sebagai keadaan yang tidak menyenangkan atau tak dapat diterima. Sedangkan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), arti kata toksik adalah racun. Arti lainnya dari toksik adalah beracun. (kbbi.lektur.id/toksik)

Toxic behavior merupakan suatu perilaku negatif yang dilakukan para pemain game online terhadap pemain lainnya seperti *griefing*, *flaming*, ataupun *cyberbullying*. Beberapa penelitian sebelumnya (Kwak,2015:3739) menyebutkan *toxic behavior* merupakan perilaku buruk yang dapat mengurangi sportivitas (*fair play*) dan menurunkan kualitas dalam bermain, khususnya dalam permainan game online berjenis kooperatif kompetitif game.

Bahkan, *toxic behavior* juga dapat memunculkan terjadinya konflik dalam tim, mengurangi koordinasi antar pemain dan dapat mengurangi kemungkinan tim dalam memenangkan pertandingan (Kwak,2015:3742). Permasalahan komunikasi yang ditimbulkan dari adanya *toxic behavior* tersebut tidak hanya terjadi antar 2 pemain saja, namun juga dengan tim.

Suatu perilaku dikatakan sebagai *toxic* apabila dianggap sebagai perilaku negatif oleh pemain lain ataupun tim. Pengalaman dan pengetahuan tentang perilaku berupa *toxic* tersebut terjadi dari adanya hubungan interpersonal berupa kontak antar pemain dalam suatu pertandingan dan komunikasi antar pemainnya yang terjadi secara terus menerus. Oleh karenanya, seorang pemain akan menganggap suatu perilaku pemain lainnya sebagai *toxic* apabila dia telah memiliki referensi dari pengalaman dan pengetahuan tentang *toxic* yang didapat dari proses komunikasi interpersonal maupun kelompok.

Seperti pemaparan kutipan diatas peneliti menyimpulkan bahwa perilaku komunikasi *Toxic* dalam game online Mobile Legends adalah komunikasi antar pemain yang negatif dan tidak baik yang akan

menimbulkan konflik di dalam tim maupun dengan tim lawan. Hal ini juga menyebabkan terjadinya penurunan kualitas bermain, dan kurangnya sportivitas.

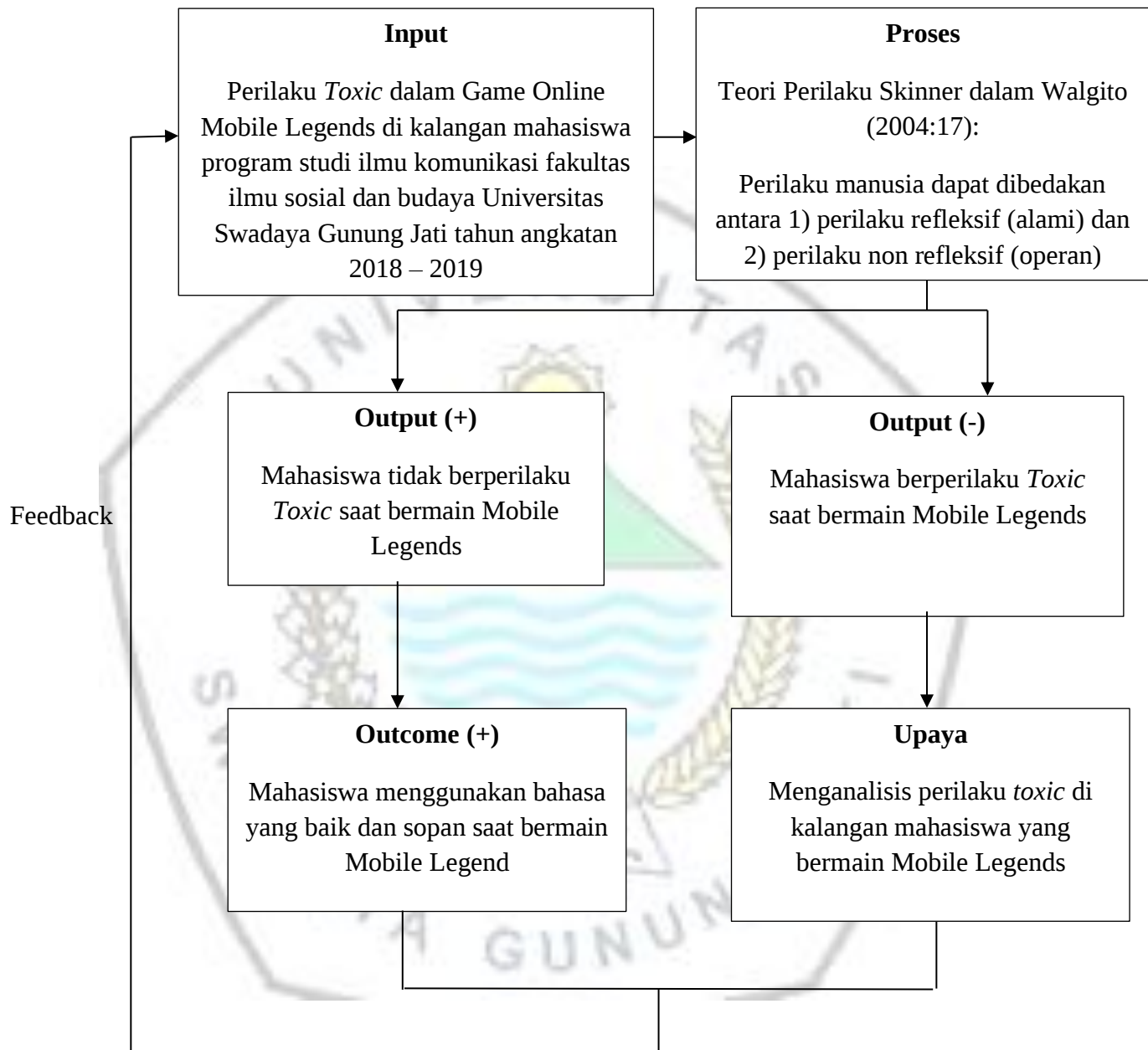
1.6.4 Game Mobile Legend

Mobile legends saat ini menjadi salah satu game online terbaru yang paling populer. Game online mobile legends merupakan game yang berbasis jaringan internet dan juga populer di Indonesia. Permainan ini disukai oleh semua kalangan karena berjenis *Multiplayer Online Battle Arena* (MOBA) dan menampilkan fitur-fitur yang menarik.

Kerjasama tim yang baik dan dalam permainan ini sangat diperlukan yaitu dengan dibagi menjadi dua tim dengan lima lawan lima. Game tersebut terdapat tiga jalur di satu map untuk melawan tower musuh, 3 arena hutan, 18 tower pertahanan, 2 boss. Agar bisa menang maka yang diperlukan pemain adalah menghancurkan tower utama lawan.

Game online mobile legends saat ini menjadi trending di kalangan masyarakat khususnya para mahasiswa. Banyak mahasiswa bermain game online bertujuan untuk menghilangkan rasa penat. Selain bisa bermain dengan sesama mahasiswa di tempat yang sama, game ini juga dapat mempertemukan sesama pemain online di berbagai belahan dunia. Karena game mobile legend sudah mempunyai server internasional.

1.6.5 Kerangka Pemikiran



Gambar 1.1 Kerangka Pemikiran

1.7 Definisi dan Operasionalisasi Konsep Penelitian

1.7.1 Definisi Konsep

1. Perilaku

Menurut Secord dan Backman dalam Walgito (2004:14) mengatakan “Perilaku manusia tidak lepas dari factor yang ada dalam diri individu itu sendiri, demikian juga tidak lepas dari keadaan lingkungannya”. Lebih lanjut perilaku menurut Skinner dalam Walgito (2004:17), “Perilaku manusia dapat dibedakan antara perilaku refleksif (alami) dan perilaku non refleksif (operan). Perilaku refleksif merupakan perilaku yang terjadi atas reaksi secara spontan terhadap stimulus yang mengenai organisme tersebut, sedangkan perilaku non refleksif adalah perilaku yang diatur oleh pusat kesadaran atau otak”.

2. Pengertian *Toxic*

Istilah “toxic” mengacu pada suatu tindakan yang dapat mengganggu ataupun merusak jalannya pertandingan dalam game kompetisi (Kwak,2015:3739). Perilaku negatif dalam game online sering kali disebut dengan toxic behavior. Setelah mengutip definisi diatas, komunikasi *toxic* yang terjadi dalam game online merupakan suatu perilaku negatif atau penggunaan kata – kata yang negatif saat bermain game melalui fitur Voice Chat dan Chat Room.

Jenis-jenis perilaku *toxic* yang sering terjadi dalam game online adalah sebagai berikut (Saarinen,2017:18) :

1. *Harassment/Flaming*, yaitu mengirim pesan yang menyinggung dan menyerang pemain lain seperti berkata kasar melalui chat dan voice chat, sebagai contoh: ‘bego!’ ‘Noob!’
2. *Griefing*, yaitu pemaksaan kehendak, dan keserakahan dalam bermain, sebagai contoh : bermain asal-asalan dan menghiraukan komposisi dan kekompakan tim
3. *Cheating*, yaitu menggunakan aplikasi ilegal yang melanggar aturan dan memberikan keuntungan tidak adil atas pemain lain, sebagai contoh : penggunaan cheat engine
4. *Rage Quit*, yaitu keluar dari pertandingan secara sengaja saat permainan berlangsung

Setelah menelaah dari jenis-jenis perilaku *toxic* diatas, perilaku *toxic* dalam game online tidak hanya dari komunikasi yang tidak baik saja akan tetapi bisa dari segi strategi bermain yang tidak maksimal, dan juga penggunaan media lain untuk melakukan kecurangan juga termasuk perilaku *toxic* dalam game online.

3. Mobile Legends

Mobile Legends merupakan permainan yang dirancang khusus untuk smartphone. Dalam Mobile Legends terdapat dua tim yaitu tim sendiri dan tim musuh. Kedua tim harus berusaha untuk menghancurkan seluruh bangunan musuh dan tetap mempertahankan bangunan sendiri agar tidak dikalahkan oleh musuh. Terdapat tiga jalur dalam peta Mobile Legends yang biasa disebut top(atas), middle(tengah), bottom(bawah), dan biasanya jalur tersebut diikuti dengan karakter yang telah dirancang oleh komputer yang disebut dengan minion yang berguna untuk membantu mempertahankan bangunan dan melawan musuh. Dalam game Mobile Legends ini, para pemain tidak hanya sekedar bermain, tetapi bisa melakukan komunikasi yang telah disediakan oleh Mobile Legends seperti chat rooms, voice chat (speaker dan microphone) untuk bisa saling berkomunikasi jarak jauh atau berkomunikasi secara virtual.

4. Mahasiswa

Mahasiswa adalah peserta didik pada jenjang Perguruan Tinggi. Pengertian mahasiswa dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI)

mahasiswa adalah siswa yang belajar pada Perguruan Tinggi (Depdiknas, 2012). Mahasiswa mempunyai peranan penting dalam mewujudkan cita-cita pembangunan nasional, sementara itu Perguruan Tinggi merupakan lembaga pendidikan yang secara formal disertai tugas dan tanggung jawab mempersiapkan mahasiswa sesuai dengan tujuan pendidikan tinggi.

1.7.2 Operasionalisasi Konsep Penelitian

Dalam operasionalisasi konsep penelitian ini, penulis deskripsikan dengan table di bawah ini :

Tabel 1.2 Operasionalisasi Konsep Penelitian

Konsep Penelitian	Dimensi	Parameter
Teori Perilaku Skinner dalam Walgito (Walgito, 2004:17)	1. Perilaku Refleksif (alami)	a. pesan (perintah) b. media (<i>voice chat</i> /lisan) c. komunikasi (tim sendiri)
	2. Perilaku Non Refleksif (operan)	a. pesan (strategi tim) b. media (<i>room chat</i>) c. komunikasi (tim lawan) d. efek (negatif)

1.8 Metode Penelitian

1.8.1 Metode Penelitian yang Digunakan

Metode penelitian yang digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif. Metode penelitian yang digunakan adalah metode kualitatif. “Metodologi adalah proses, prinsip, dan prosedur yang kita gunakan untuk mendekati problem dan mencari jawaban” (Mulyana, 2008: 145). Penelitian kualitatif bertujuan mempertahankan bentuk dan isi perilaku manusia dan menganalisis kualitas-kualitasnya, alih-alih mengubahnya menjadi entitas-entitas kuantitatif (Mulyana, 2008: 150). Tujuan dari penelitian deskriptif ini adalah untuk membuat deskripsi, gambaran atau lukisan secara sistematis, faktual dan akurat mengenai fakta-fakta, sifat-sifat serta hubungan antar fenomena yang diselidiki.

1.8.2 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian kualitatif adalah dengan melakukan observasi, wawancara, dan studi dokumentasi.

1) Observasi

Observasi yang dilakukan dalam penelitian ini adalah pengamatan. Pengamatan dilakukan dengan cara nonparticipant observation terhadap mahasiswa universitas swadaya gunung jati yang bermain mobile legends.

2) Wawancara

Wawancara dilakukan untuk mengetahui untuk melengkapi data dan upaya memperoleh data yang akurat dan sumber data yang tepat. Dalam penelitian ini, penulis mewawancarai 4 orang informan, yang terdiri dari mahasiswa Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Budaya Universitas Swadaya Gunung Jati Angkatan 2018-2019 yang bermain mobile legends dan sering menggunakan komunikasi toxic saat berkomunikasi dengan team.

3) Studi Dokumentasi

Studi dokumentasi dalam penelitian ini diperlukan untuk mempertajam analisis penelitian yang berkaitan dengan budaya komunikasi toxic mahasiswa Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial

dan Budaya Universitas Swadaya Gunung Jati yang bermain mobile legends

1.8.3 Teknik Pemilihan Informan

Penulis menggunakan teknik sampling purposive untuk menentukan informan dalam penelitian ini. Teknik sampling purposive yaitu cara menentukan informan dengan memilih informan sesuai dengan kriteria dan kebutuhan penulis dalam penelitian ini.

Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan teknik purposive sampling. Purposive sampling adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu dalam Sugiyono, (2016: 85). Alasan menggunakan teknik purposive sampling ini karena sesuai untuk digunakan untuk penelitian kuantitatif, atau penelitian-penelitian yang tidak melakukan generalisasi menurut Sugiyono, (2016: 85).

Pemilihan informan dalam penelitian ini diperoleh dengan melakukan kegiatan wawancara yang akan dilakukan terhadap 4 informan, yaitu 4 mahasiswa universitas swadaya gunung jati pemain game online mobile legends yang sering menggunakan bahasa *toxic* saat berkomunikasi dengan team.

1. Informan Kunci Penelitian

Dalam penelitian ini penulis menentukan 4 mahasiswa program studi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Budaya Tahun Angkatan 2018-2019 Universitas Swadaya Gunung Jati pemain game online mobile legends yang sering berperilaku *toxic* saat berkomunikasi dengan team sebagai informan kunci penelitian.

1.8.4 Uji Keabsahan Data

Pemeriksaan terhadap keabsahan data pada dasarnya, selain digunakan untuk menyanggah balik yang dituduhkan kepada penelitian kualitatif yang mengatakan tidak ilmiah, juga merupakan sebagai unsur yang tidak terpisahkan dari tubuh pengetahuan penelitian kualitatif (Moleong, 2007:320). Dalam penelitian ini penulis menggunakan triangulasi data sumber.

Triangulasi Wiliam Wiersma (1986) mengatakan triangulasi dalam pengujian kredibilitas diartikan sebagai pengecekan data dari berbagai sumber dengan berbagai waktu. Dengan demikian terdapat triangulasi sumber, triangulasi teknik pengumpulan data, dan waktu (Sugiyono, 2007:273).

1. Triangulasi Sumber

Untuk menguji kredibilitas data dilakukan dengan cara mengecek data yang telah diperoleh melalui beberapa sumber. Data yang diperoleh dianalisis oleh peneliti sehingga menghasilkan suatu kesimpulan selanjutnya dimintakan kesepakatan (member check) dengan tiga sumber data (Sugiyono, 2007:274).

1.8.5 Teknik Analisis Data

Dalam penelitian kualitatif, teknik analisa data merupakan bagian terpenting dalam melakukan langkah-langkah untuk menganalisa data-data yang telah diperoleh. Analisa data dilakukan pada saat pengumpulan data berlangsung dan setelah selesai pengumpulan data dalam periode tertentu.

“Analisis data kualitatif adalah upaya yang dilakukan dengan jalan bekerja dengan data, memilah-milahnya menjadi satuan yang dapat dikelola, mensistensikannya, mencari dan menemukan pola, menemukan apa yang penting dan apa yang dipelajari, dan memutuskan apa yang dapat diceritakan orang lain”. (Moleong, 2013:248).

Adapun langkah-langkah dalam melakukan analisa data adalah sebagai berikut:

1. Pengumpulan Data

Data yang dikelompokkan selanjutnya disusun dalam bentuk narasi-narasi, sehingga berbentuk rangkaian informasi yang bermakna sesuai

dengan masalah penelitian. Teknik yang dilakukan adalah wawancara, pengamatan, studi kepustakaan dan penelusuran online.

Peneliti mengumpulkan data dengan cara meminta data-data terkait penelitian kepada mahasiswa universitas swadaya gunung jati pemain mobile legends untuk menanyakan mengenai budaya komunikasi toxic pemain mobile legends.

2. Reduksi Data

Data yang diperoleh dari lapangan jumlahnya cukup banyak, untuk itu maka perlu dicatat secara teliti dan rinci. Seperti telah dikemukakan, semakin lama peneliti ke lapangan, maka jumlah data akan semakin banyak, kompleks dan rumit. Untuk itu perlu segera dilakukan analisis data melalui reduksi data. Mereduksi data berarti merangkum, memilih hal-hal yang pokok memfokuskan pada hal-hal yang penting, dicari tema dan polanya. Dengan demikian data yang telah direduksi akan memberikan gambaran yang jelas, dan memepermudah peneliti untuk melakukan pengumpulan data selanjutnya, dan mencarinya bila diperlukan.

Peneliti melakukan mereduksi data setelah pengumpulan data selesai. Hal ini bertujuan untuk mendapatkan gambaran yang jelas mengenai hasil penelitian yang telah dilakukan selama di lapangan.

3. Penyajian Data

Setelah data direduksi, maka langkah selanjutnya adalah mendisplaykan data, kalau dalam penelitian kuantitatif penyajian data ini dapat dilakukan dalam bentuk tabel, grafik, pie card, pictogram dan sejenisnya. Melalui penyajian data tersebut, maka data terorganisasikan, tersusun dalam pola hubungan, sehingga akan semakin mudah dipahami. Tetapi jika dalam penelitian kualitatif penyajian data bisa dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan, atau bisa dengan hubungan antar kategori.

Pada bagian ini, peneliti menyalin data yang sudah diperoleh seperti rekaman wawancara. Peneliti perlahan mendengarkan dan mengamati rekaman tersebut dan kemudian menulis kembali wawancara tersebut dalam bentuk teks.

4. Penarikan Kesimpulan

Langkah ini adalah langkah untuk penarikan kesimpulan dan verifikasi. Kesimpulan awal yang dikemukakan masih bersifat sementara, dan akan berubah bila tidak ditemukan bukti-bukti yang kuat pada saat pengumpulan data berikutnya, tetapi apabila kesimpulan yang dikemukakan pada tahap awal, didukung oleh bukti-bukti yang valid dan konsisten saat peneliti kembali ke lapangan mengumpulkan data, maka kesimpulan yang dikemukakan merupakan kesimpulan yang kredibel.

Pada proses penarikan kesimpulan, peneliti melakukan pembahasan berdasarkan pada rujukan berbagai teori komunikasi, dimana didalamnya ditentukan suatu kepastian mengenai teori dan kesesuaian/ketidaksesuaian dengan fakta hasil penelitian di lapangan. Kemudian peneliti membuat sebuah analisis serta tafsiran atas tampilan data sesuai dengan permasalahan penelitian.

1.9 Lokasi dan Jadwal Penelitian

1.9.1 Lokasi Objek Penelitian

Penelitian kualitatif dilakukan karena adanya sesuatu yang unik dan menarik untuk dikaji oleh peneliti. Untuk itu, pemaparan lokasi penelitian tidak hanya sebatas kondisi fisik (seperti alamat lokasi dan letak geografis), tetapi juga perlu dikemukakan suasana kehidupan (aktivitas subyek penelitian) sehari-hari di lokasi penelitian. Pemaparan secara rinci tentang lokasi penelitian seharusnya menyiratkan tentang alasan mengapa lokasi penelitian tersebut dipilih oleh peneliti.

Penelitian ini dilaksanakan di Universitas Swadaya Gunung Jati yang bertempat di Jl. Pemuda Raya No.32, Sunyaragi, Kec. Kesambi, Kota Cirebon, Jawa Barat 45132.

1.9.2 Jadwal Penelitian

Waktu yang digunakan dalam penelitian ini kurang lebih 5 (lima) bulan, dimulai pada bulan Februari sampai dengan bulan Agustus 2022, dan rencana jadwal penelitian yang dibentuk dapat dilihat dibawah ini :

Tabel 1.3 Jadwal Penelitian

[illegible]