

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang.

Game online ini hadir pada tahun 1969 ketika game dua pemain awalnya dikembangkan sebagai game edukasi. Kemudian, pada awal tahun 1970-an, sebuah sistem dengan kemampuan pembagian waktu yang disebut Plato dikembangkan untuk memfasilitasi pembelajaran online bagi siswa, yang memungkinkan banyak pengguna menggunakan komputer pada saat yang sama sesuai kebutuhan. Dua tahun kemudian, muncul Plato IV dengan fitur grafik baru yang digunakan untuk membuat game untuk banyak pemain (multiplayer).

Game online benar-benar lepas landas setelah tahun 1995, ketika pembatasan NSFNET (*National Science Foundation Network*) dicabut, membuat akses internet ke seluruh domain. Kesuksesan finansial mencapai perusahaan yang membawa game ini ke pasar, meningkatkan persaingan dan memungkinkan game online berkembang hingga hari ini. Pada 1980-an, Roy Trubshaw dan Bartle Richard mengembangkan *Multi-User Dungeon* (MUD) pertama pada 10 Desember di University of Essex, Colchester, Inggris. Hal yang dianggap sebagai MUD "klasik", MUD dipasang dan beroperasi selama sembilan tahun.

Penemuan teknologi informasi berkembang dalam skala massal. Teknologi telah mengubah bentuk masyarakat yang nya dari masyarakat dunia lokal menjadi masyarakat dunia global. Sebuah dunia yang sangat transparan terhadap perkembangan informasi, transportasi, serta yang begitu cepat dan begitu besar mempengaruhi peradaban umat manusia, sehingga dunia

Pada awalnya, game online yang lebih dulu dikenal adalah "Game Jaringan" dimana dalam hal ini beberapa Personal Computer dihubungkan satu sama lain dan kita pun dapat mulai bermain game sepuasnya. Pada "Game Jaringan", permainan yang sering dimainkan kala itu adalah *Counter Strike*. "Game jaringan" cukup membuat beberapa anak bahkan orang dewasa betah duduk berjam-jam di Game Center untuk mendapatkan suatu kepuasan batin. Hanya seiring dengan semakin berkembangnya teknologi game, maka game jaringan pun mulai tersingkir dengan keberadaan game online ini.(Burhan Burgin, 2005).

Dalam permainan daring, ada dua unsur utama, yaitu *server* dan *client*. *Server* melakukan administrasi permainan dan menghubungkan *client*, sedangkan *client* adalah pengguna permainan yang memakai

kemampuan *server*. Game online terbaik versi sekarang sudah bisa dinikmati di smartphone dan komputer. dan juga game online ini di mainkan oleh seluruh manusia di muka bumi ini, game online ini hadir untuk hanya sekedar hiburan buat manusia agar tidak membosankan, game online juga hadir karena ada nya ketertarikan manusia untuk mencari hal hal yang buat diri itu senang dan ada juga sejarah game online ini tercipta Jadi awalnya game online ini ditujukan untuk dua orang pemain, yang tujuannya juga untuk mendidik.

Populasi game tersebut di kalangan peretas dan non-peretas sama-sama mengakibatkan konsumsi sumber daya komputasi pada tingkat yang luar biasa, dan universitas membatasi waktu bermain hingga jam malam. Meskipun kode MUD memiliki hak cipta, Bartle cukup liberal dalam mendistribusikannya ke perguruan tinggi dan universitas untuk tujuan pendidikan. Seseorang dari salah satu agensi mulai berbagi kode sumber dengan teman-temannya pada akhir tahun 1983, ratusan salinan ilegal telah didistribusikan ke seluruh dunia, memicu kegemaran MUD akses liberal di universitas dan kemudian Internet.

Sejak itu, banyak perusahaan bahkan individu telah mengembangkan game online yang dapat dimainkan secara gratis atau berbayar. Apalagi sekarang orang yang membuat game online bisa menjualnya, semenjak munculnya game online ini zaman sekarang atau di era moderen banyak bermunculan aplikasi yang dimana isi nya game semua seperti kalau di android dia bernama google play store dan kalau pengguna haondphone iphone bernama app store nama ini beda tapi isi nya yang hanya membedakan hanyalah nama nya saja dan penggunaan handpgonenya saja.

Dari game online juga di kalangan remaja bisa menjadikan sumber mencari nafkah karena game online ini jaman sekarang ini sudah sangat marak di kalangan remaja, mulai dari game PUBG Mobile, MOBILE Legend dll. Banyak orang melakukan live game dan bisa mendapatkan uang dari live streaming.

Pemain profesional game online ini sudah banyak kesuksesan keuangan yang sudah mereka dapatkan selama bermain game online, dan juga ada salah satu streamer dari kota makassar yang biasa di sebut Sappo Gaming, Sappo gaming ini sudah sangat sukses di bidang *streamer game* pasalnya dari berjalannya waktu Sappo Gaming ini sudah banyak yang dia dapatkan selama menjadi streamer game online salah satu yang dia mainkan itu adalah PUBG MOBILE, yang dimana hasil yang dia dapatkan itu sudah bisa memfasilitasi dirinya dan

membuat dan beli rumah dari hasil streaming jadi game online ini bisa di bilang menimbulkan dampak positifnya juga.

Game Online ini membawa dampak yang besar terutama pada perkembangan anak maupun jiwa seseorang. Walaupun kita dapat bersosialisasi dalam game online dengan pemain lainnya, *Game online* ini juga kerap membuat pemainnya melupakan kehidupan sosial dalam kehidupan sebenarnya. Keberadaan game dan pengaruhnya bagi masyarakat, terutama anak-anak sekolah dasar dan remaja, sendiri masih menjadi kontroversi hingga saat ini.

Para peneliti yang mengatakan bahwa game computer/game online adalah pemicu kekerasan dalam dunia nyata. Banyak anak-anak sekolah dasar dan anak remaja pada saat ini hobi Game Online ini, *chatting* atau suka main internetan, jadi kecanduan (seperti narkoba) tapi memang benar, meskipun penulis bukan orang tua, atau penulis bukanlah dokter, tetapi menurut riset itu tidak baik untuk kesehatan, bahkan untuk perilaku anak. Dengan kecanduan internetan anak-anak sekolah dasar dan anak remaja akan berdampak pada kehidupan sosialnya dan jauh dari interaksi sosial dalam lingkungan masyarakat. (Hadi, N. 2008.)

Game online juga ada hal kurang baik juga bagi kalangan masyarakat khusus nya bagi remaja. Game online juga ini bisa menimbulkan dampak perilaku *toxic* siswa yang dimana game juga bisa menimbulkan pertengkaran, emosional yang tinggi sehingga bisa mengeluarkan kata kata kasar sampai mengakibatkan munculnya perilaku *toxic* di dalam game ini. *Toxic* yang kenal mengacu ke pada bahasa gaul yang awalnya dicetuskan oleh anak-anak muda dari perkotaan, atau lebih dikenal dengan sebutan anak Jaksel (Jakarta Selatan). Dijelaskan dalam buku Luka (Pembusukan) Generasi oleh Kornelius Sabat, kata *toxic* berasal dari bahasa Inggris yang bila diterjemahkan artinya beracun.

Toxic bisa digambarkan sebagai zat atau obat beracun yang berbahaya bagi manusia, sehingga *toxic* ini juga bisa di keluarkan karena dengan lingkungan tersebut salah satu nya dari bermain game online juga bisa mengeluarkan kata kata tersebut sehingga munculnya perilaku *toxic* remaja yang mempengaruhi ke arah komunikasi yang kurang sehat dari para pemain game online mulai dari interaksi sosial mereka yang mungkin saja berpengaruh di kehidupan diluar game mereka dan itu harus kita ketahui tentang apakah mereka melakukan sikap atau interaksi mereka berdampak diluar saat tidak lagi bermain game online tersebut.

Fenomena penggunaan *game online* dikalangan anak sekolah dasar memiliki dampak *positif* dan *negatif*. Dampak *positif game online* adalah dapat melatih anak dalam kerjasama, konsentrasi, bahasa inggris, kecepatan, kreativitas, kesenangan, kesabaran, dan mengurangi stress. Menurut hasil studi juga yang di lakukan oleh Granic, lobel, dan Engels (2014) menemukan disini bahwa bermain game online juga memiliki dampak positifnya dan bermanfaat bagi kesehatan mental, seperti meningkatkan kepercayaan diri dan keterampilan sosial serta dapat meredakan stres. Granic, I., Lobel, A., & Engels, R. C. (2014).

Dampak *negatif game online* yaitu kecanduan, menimbulkan sikap buruk baik seperti tutur kata yang diucapkan saat bermain dan sikap buruk saat bermain seperti menepuk meja, merampas/mencuri hak orang lain, bermalasan dengan kegiatan lain selain bermain game online. (Endang Hermawan. (2019).

Peneliti sudah melakukan observasi terdahulu di titik lokasi di Sekolah Islam Athirah Kajolalido, dan alasan peneliti mengambil di lokasi tersebut di karenakan banyak informasi di sekolah Islam Athirah Kajolalido mengizinkan siswanya menggunakan hp saat di dalam sekolah di karenakan di sekolah tersebut lebih menggunakan teknologi sebesar 45% dalam proses pembelajaran di ruang kelas, penggunaan teknologi di sekolah Islam Athirah Kajolalido ini mengikuti zaman semakin canggih yang dimana proses ujian harian dan ujian akhir sekolah siswa dan siswi sudah memakai teknologi seperti menggunakan komputer dan laptop saat para siswa dan siswi melakukan ujian sekolah.

Peneliti juga sudah menanyakan beberapa siswa yang aktif main game yang dimana para siswa yang merespon itu beberapa dari mereka memainkan game seperti PUBG mobile dan MOBILE legend. Dan jawaban yang di berikan oleh para siswa yang peneliti tanyakan itu tentang dampak game online yang mempengaruhi kehidupan mereka itu seperti apa dan respon siwa itu mengatakan dampak game online ini sangat berpengaruh ke kehidupan sehari hari nya karena game online juga bisa menimbulkan emosional yang bisa menyebabkan pertengkaran yang terjadi biasanya adanya *miss* komunikasi antara satu team yang dimana membuat team itu kalah sehingga mereka bisa terjadinya perekelahian dan melontarkan kata-kata kasar dan pertengkaran juga bisa terjadi ketika lawan dari team para pemain ini di mengejek sampai melukai perasaan team yang mereka lawan.

Toxic di dalam game ini harus cepat di tanggapi dan di hindari karena efek dari marah pemain game itu bisa sampai tidak terkendali karena bisa menyebabkan perekelahian, pengerusakan barang dan

secara tidak langsung telah mempengaruhi alam bawah sadar mereka, Mereka juga menyampaikan bahwasanya game online ini banyak mempengaruhi dan menyita banyak waktu saat para siswa sedang bermain game, di karenakan di dalam game itu para siswa ini sudah sangat asik saat berada di dalam game mulai dari ketika mereka naik level disitulah mereka terus melanjutkan bermain game sampai para siswa tersebut sudah tidak mengenal waktu lagi, mereka bisa menghabiskan waktu berjam-jam hanya di game saja.

1.2 Rumusan Masalah

Adapun Rumusan Masalah dalam penelitian ini, yaitu:

1. Apa pengaruh game online terhadap perilaku *toxic* siswa di Sekolah islam athirah kajolalido?
2. Bagaimana bentuk interaksi pada perilaku *toxic* siswa di sekolah islam athirah kajolalido?

1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian ini memiliki beberapa tujuan, yaitu:

1. Untuk mengetahui dampaknya *toxic* siswa sma islam athirah kajolalido saat berada dalam game online.
2. Untuk mengetahui cara interaksi/berkomunikasi saat sedang diluar *game* apakah *toxic* itu terbawa sampai dilingkungan sekitar atau di dunia *game*.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan mencapai manfaat baik secara teoritis maupun praktis Manfaat Teoritisnya, teori ini sangat membantu untuk individu lebih memahami apa arti nilai dari suatu hubungan dan cara mengevaluasinya. Sedangkan manfaat praktisnya, Penelitian ini diharapkan mampu memberikan wawasan untuk anak remaja untuk tidak lagi mengeluarkan kata kasar saat bermain game online dan tujuan penelitian ini.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA & KERANGKA TEORI

2.1 GAME ONLINE

Game online ini berasal dari bahasa Inggris yang bisa diartikan dasar permainan. Permainan itu merupakan bagian dari bermain dan bermain juga bagian dari permainan, keduanya saling berhubungan. Para pemainnya itu kegiatan yang kompleks, di dalamnya terdapat peraturan, *play* dan budaya. Permainan ini bisa disebut juga sebuah sistem dimana pemain terlibat dalam konflik buatan. Peraturan dalam permainan bertujuan untuk membatasi perilaku pemain dan menentukan pemain. Pada dasarnya permainan merujuk pada pengertian kelincahan intelektual (*Intellectual Playability Game*) yang juga bisa diartikan sebagai arena keputusan dan aksi pemainnya.

Game online adalah jenis permainan komputer yang memanfaatkan jaringan komputer LAN atau internet sebagai medianya. Game ini diartikan bentuk permainan dan online yang terdiri dari kata *on* dan *line* dimana *on* artinya hidup dan *line* artinya saluran, sehingga online diartikan saluran yang mempunyai sambungan, Jadi berdasarkan hasil penjabaran di game online dapat diambil dan dikutip pengertian bahwa game online merupakan suatu permainan yang dapat dilakukan melalui saluran atau sambungan yang menggunakan sinyal atau jaringan internet.

Sinyal yang dimaksud disini adalah berupa saluran yang menghubungkan antara server yang satu dan yang lain. Di dalam game online tersebut terdapat suatu sistem permainan dalam bentuk visual menarik yang dapat digerakkan sesuai kehendak pemainnya. Game online tersebut bukan hanya berupa permainan yang hanya bisa di tonton saja, tetapi para pemain dapat berpartisipasi menggerakkan gambar-gambar yang ada di dalamnya secara bersamasama dengan para pemain lainnya. Bahkan di dalam game online tersebut para pemain dapat bersaing untuk memperoleh poin tertinggi yang dapat menentukan siapa yang kalah dan siapa yang menang

Game online ini bisa disebut permainan dunia maya yang relatif kompleks, yang menawarkan kemungkinan yang luas dan beragam untuk hiburan. Komponen game online terdiri dari dimensi sosial dunia maya. Bermain game online pada prinsipnya bersifat sosial, karena bermain bersama orang lain dapat menghasilkan komitmen sosial tertentu. Tujuan adanya game online tidak hanya untuk hiburan semata, tetapi juga bisa menambah teman, dan menambah penghasilan rupiah. Bahkan di zaman yang serba online ini, game online sendiri

sudah menjadi ajang untuk turnamen antar kelompok ataupun squad, antar sekolah, di kampus maupun juga diluar negeri (Antonius Tri Setio Nugroho,2020).

Game online ini juga membuat pengguna nya bisa bisa mengalami kecanduan saat selalu keseringan bermain game online, dan game online juga mempunyai sisi dampak positif dan negatif yaitu :

1.Dampak Positif bermain Game online

a. Melatih otak :

Bermain game juga bisa berpengaruh positif. Jenis permainan seperti puzzle, kasus, ingatan, dan strategi dapat memberikan pengaruh positif pada kecerdasan anak.

b. Menghibur diri :

Beberapa permainan ini didapatkan menjadi salah satu cara untuk menghibur diri. Adapun game online juga dapat menjernihkan otak yang sudah kelelahan agar lebih segar dan lebih fresh lagi.

c. Mengusir stress

Selain menghibur diri, game online juga dapat mengusir stress. Aktivitas bermain game dapat mengendurkan ketegangan saraf.

d. Meningkatkan Kreativitas

Jenis permainan role-playing umumnya menampilkan dialog-dialog yang dapat memacu otak untuk mencerna cerita dan membuat sesuatu yang bisa di kembangkan melalui dari imajinasi game online ini/

e. Melatih berinterkasi dengan orang lain

Game online dapat menambah teman melalui interaksi sosial yang dibentuk antara komunitas gamer dan memperluas pertemanan dari berbagai kota maupun di seluruh dunia ini.

f. Terapi fisik

Aktivitas bermain game untuk jenis game tertentu ternyata dapat bermanfaat dalam terapi fisik karena bisa membentuk otot, game online juga bisa sebagai alat olahraga seperti jari jari tangan>

2. Dampak Negatif bermain Game online

Dampak negatif bermain game online ini cukup banyak untuk di jaman sekarang , game online sangat bisa merubah hidup seseorang menjadi lebih egois hanya karena bermain game online , karna pada dasarnya ini adalah game online yang bisa di akses seluruh dunia , kita bisa saja ketemu dengan orang orang asing bermain game dan kita juga bisa bertemu orang – orang yang pada dasarnya pecandu permainan game online berikut dampak dampak negatif jika terlalu banyak melakukan permainan game online :

a. Dampak kesehatan

Dampak kesehatan ini sudah di pastikan sangat berdampak bagi pemain game online pasalnya orang yang memainkan gamenya sendiri suka lupa dengan waktu yang mereka habiskan di game para player yang di mainkan, kecanduan game online jika di katikan masalah sosial , mental dan kesehatan dan orang orang di sekitarnya, pemain game online menjadi terpisah dengan lingkungannya akibat terganggunya penyusaian sosialnya (Santoso dan purnomo,2017).

Remaja yang mengalami adiksi game online mangalami penyusuaian sosial yang sangat buruk karena adiksi ini berdampak pada hubungan sosial remaja karena platfrom game online untuk menyediakan tempat yang ideal bagi remaja untuk dalam memperluas lingkaran sosial mereka. Akan tetapi ini menyebabkan gamer terdiksi ketika mereka terbawa pada kegilaan game online ini, remaja remaja atau para pemain yang sudah sangat kecanduan bermain *game online* ini akan mengalami penurunan interkasi sosial mereka karena indikator interaksi sosial yang paling berpengaruh yaitu akomodasi, yang arinya jika intesitas bermain game online pada remaja tinggi akan membuat remaa mengalami kesulitan untuk menyesuaikan diri di kehiduappnya (Anjasari, Eka Arista Srinadi & Nilakusumawati, 2020).

dampak kesehatan bagi para pemain game online ini juga harus di kontrol karena sudah banyak sekali kematian karena keseringan begadang, lupa makan yang merusak kesehatan para *player game online* dan juga Salah satu risiko yang mengintai jika terlalu lama bermain game online adalah terganggunya kesehatan mata. Menatap layar smartphone dan komputer tanpa jeda karena keasyikan bermain game dapat membuat mata lelah, kering, dan otot mata menjadi tegang. Dalam jangka panjang bisa terjadi masalah kesehatan mata yang lebih serius.

2. Dampak Memicu halusinasi dan memicu masalah otot dan persendian

Dampak negatif game online selanjutnya yakni memicu halusinasi karena para pemain pikiran para gamer seolah melihat dan mendengarkan apa yang mereka harapkan dari game yang dimainkan. Hal ini dikarenakan objek dan peristiwa yang terstimulasikan pada game online berubah menjadi objek yang evokatif selain itu juga munculnya masalah otot dan persendian. Terlalu lama duduk apalagi dengan posisi kepala menunduk rentan menimbulkan otot kaku, nyeri sendi, serta gangguan kesehatan lainnya

b. Boros Keuangan

Game online ini selalu hadir hal hal yang menarik para pemainnya untuk memainkannya dengan memunculkan skin skin yang ada di dalam game yang menarik para pemainnya untuk membeli skin yang di munculkan di game tersebut , para player rela menghabiskan uang mereka bertarus sampai puluhan juta hanya untuk membeli skin saja, *game online* ini membuat para pengguna nya boros karena sering melakukan *top-up* untuk mengisi wallet di dalam game dan boros keuangan lainnya yaitu mengeluarkan uang untuk membeli kuota jaringan di karenakan membutuhkan koneksi internet. Jika tidak ada wifi maka harus membeli kuota sebagai kebutuhan utamanya. Selain kuota top up game online juga menjadi alasan menjadi boros. Biasanya permainan dan karakternya sering update membuat pemain tidak ingin ketinggalan dengan versi yang baru sehingga membeli paket versi baru atau membeli karakter baru.

c. Dampak merusak jaringan otak terhambat dan penurunan konsentrasi para pecandu pemain *game online*

Pasti sudah sering kita melihat anak – anak , remaja dewasa bermain game, tetapi keseringan sampai kecanduan game online juga bisa merusak sistem otak karena akan terhambat jika terus menerus bermain game sehingga membuat kerugian bagi pemainnya. Otak akan kurang berkembang dengan optimal dan penurunan konsentrasi dalam belajar. Sehingga seseorang akan kurang fokus dalam belajar. Karena domansi otak lebih banyak pada permainan, frekuensi waku yang lama dalam main game membuat otak memikirkan game tersebut baik dari levelnya, karakternya, maupun penyelesaian masalah yang ada pada game yang membuat konsentrasi sudah tidak fokus kembali.

D, Dampak kesehatan mental

Seperti yang di ketahui pemain *game online* ini banyak dimainkan secara berlebihan sehingga menyebabkan kecanduan *game online*. Remaja dianggap lebih sering mengalami kecanduan *game online* karena masa remaja adalah masa di mana seorang anak manusia belum stabil secara emosional, cenderung terjerumus ke dalam “percobaan” atau ke dalam hal-hal baru yang menimbulkan kesenangan dan kenyamanan. Kecanduan *game* sama saja dengan kecanduan jenis lainnya. Ini karena setiap objek yang membuat rasa senang akan merangsang otak untuk menghasilkan dopamine, yaitu hormon yang menciptakan perasaan bahagia. Pada kecanduan *game*, terjadi peningkatan dopamine dua kali lipat, dan dampak yang dirasakan adalah *euphoria*, yaitu perasaan bahagia, percaya diri, dan semangat berlebihan. Jika hal ini terjadi terus menerus, maka akan merusak sistem dan sirkuit reseptor otak sehingga menyebabkan kecanduan.

Kadar dopamine yang berlebihan di dalam tubuh juga dapat mengacaukan kerja hipotalamus, yaitu bagian otak yang mengatur suasana hati dan emosi. Kecanduan akan menyebabkan perubahan struktur dan fungsi otak, yaitu perubahan di bagian otak *pre-frontal cortex*. Gangguan pada bagian otak tersebut mengakibatkan kehilangan beberapa fungsi otak yaitu fungsi atensi (memusatkan perhatian), fungsi eksekutif (merencanakan dan melakukan tindakan) dan fungsi inhibisi (kemampuan untuk membatasi). Adanya perubahan struktur otak ini juga menyebabkan perilaku *impulsive* (bertindak tanpa berpikir) yang tidak dapat dikendalikan. Walaupun seseorang sudah jenuh atau bosan bermain *game*, tetapi aktivitas bermain *game* tetap dilakukannya karena ia tidak dapat lagi mengontrol dirinya.

Kecanduan *game online* akan membuat seorang anak remaja kehilangan waktu berharga dalam hidupnya di dunia nyata. Dukungan dan perhatian keluarga dalam mengendalikan perilaku bermain *game* sangat besar manfaatnya untuk mencegah kecanduan *game online* yang dapat merusak mental remaja.

2.2 **TOXIC**

Di zaman sekarang, kita sering kali menjumpai dan mendengar istilah *toxic* baik di media sosial maupun di lingkungan tempat tinggal. *Toxic* ini bisa di katakan anak jaman sekarang sebagai pengucapan hal yang sudah biasa tetapi dampak dari perkataan itu bisa juga berdampak kedirinya karena bisa terjadi tersinggung antara ke orang lainya dan orang yang *toxic* bisa mengganggu kehidupan orang lain, membuat orang lain tersakiti dan bisa merugikan orang lain, baik secara emosional maupun secara fisik.

Toxic adalah orang-orang yang memiliki sikap beracun. Orang *toxic* atau orang yang beracun, memiliki kepribadian yang terkenal menyusahkan dan memberikan dampak negatif pada orang sekitar. Bahkan bisa saja kita sendiri memiliki sifat *toxic*. Sehingga kita perlu mengenali lebih dalam mengenali sifat *toxic*. Biasanya seseorang yang memiliki sifat *toxic* ini, merupakan orang yang susah merasakan kebahagiaan, suka memandang orang lain memiliki sifat yang buruk, hidupnya penuh dengan kecurigaan, suka mengeluh dan hidupnya jarang merasakan kepuasan. Sifat *toxic* yang dimiliki seseorang bisa menular ke orang lainnya.

Sifat *toxic* ini bisa merusak suasana yang menyenangkan menjadi suasana yang tidak menyenangkan. Baik dalam perbuatan maupun ucapan yang dilakukan orang *toxic*, bisa membuatmu merasakan sakit hati dan kelelahan secara fisik maupun emosional (Linda Apriliya Sugiono,2018).

Pemain toksik dalam game online adalah individu yang menunjukkan perilaku negatif, agresif, atau merugikan selama bermain game. Pemain-pemain ini cenderung menggunakan kata-kata kasar, melakukan pelecehan verbal, mengintimidasi, atau bahkan melakukan tindakan merugikan terhadap sesama pemain. Dalam banyak kasus, perilaku toksik ini dapat mempengaruhi kehidupan sehari-hari pemain tersebut dan juga dapat merembet ke dalam interaksi mereka di dunia nyata. Berikut adalah beberapa cara bagaimana pemain toksik dalam game online dapat memengaruhi kehidupan sehari-hari:

a. Kesejahteraan Mental:

Paparan terus-menerus terhadap perilaku toksik dalam game dapat menyebabkan stres, kecemasan, dan depresi pada pemain. Dampak ini dapat merembet ke dalam kehidupan sehari-hari, mempengaruhi kesejahteraan mental secara keseluruhan.

b. Interaksi Sosial:

Pemain toksik mungkin kesulitan membina hubungan sosial yang sehat di dunia nyata karena perilaku mereka yang negatif. Ini dapat mempengaruhi kemampuan mereka untuk berinteraksi dengan orang lain di luar lingkungan game.

c. Pembelajaran Perilaku Buruk:

Anak-anak dan remaja yang terpapar oleh pemain toksik mungkin meniru perilaku tersebut, baik dalam game maupun dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini dapat merugikan perkembangan etika dan nilai-nilai sosial positif.

d. Kurangnya Empati:

Pemain toksik cenderung kurang peka terhadap perasaan dan kebutuhan orang lain. Ini dapat menciptakan lingkungan yang tidak sehat dan mempersulit pembentukan hubungan interpersonal yang positif

e. Peningkatan Agresif:

Penelitian telah menunjukkan bahwa paparan terhadap perilaku agresif dalam game online dapat meningkatkan tingkat agresi pada pemainnya. Ini dapat berdampak pada cara mereka menanggapi konflik atau tekanan di kehidupan sehari-hari.

Orang lain memiliki sifat yang buruk, hidupnya penuh dengan rasa curiga, suka mengeluh serta jarang merasakan kepuasan. Sifat *toxic* remaja adalah suatu kepribadian yang membuat seseorang ingin menang sendiri. Orang *toxic* adalah orang yang egois, karena ia sering memaksakan orang lain untuk menuruti semua keinginannya. Orang yang memiliki sifat *toxic* ini, jarang ada ketika orang lain membutuhkan. Bahkan saat ia membantu orang lain, ia akan melakukan dengan terpaksa dan akan meminta imbalan pada orang yang sudah ia bantu. *Toxic* sebenarnya memiliki beragam definisi, tergantung konteksnya. Namun, bila mengikuti tren sekarang ini, kata *toxic* mengacu pada bahasa gaul yang awalnya dicetuskan oleh anak-anak muda dari perkotaan, atau lebih dikenal dengan sebutan anak Jaksel (Jakarta Selatan) (ilham fikriansyah,2023).

Toxic di dalam game merupakan hal yang sudah sangat wajib bagi para pemain game online untuk meluapkan emosinya ketika mereka kalah atau toxic mereka gunakan untuk saling menghina sesama pemain game online, toxic ini selalu di keluarkan untuk menjatuhkan mental sesama player, di dalam dunia game online ini juga sudah menjadi wabah perilaku toxic, jika mau melihat player *toxic* lihat dari player yang kompetitif distu sering sekali menjumpai player toxic utamanya di game Mobile Legend dan PUBG Mobile dan selain itu toxic ini juga muncul saat peristiwa kill terjadi yang dimana pemain yang terkena kill biasanya akan menyalahkan tim atas nasibnya. Perilaku *toxic* di dalam game online ini terbagi menjadi 2 hal yaitu *gameplay* yang mengganggu melanggar norma sosial di dalam game seperti : *trolling* (bermain tidak serius atau menjahili teman satu tim), *taunting* (melakukan gerakan yang menghina musuh), memakai cheat (bermain curang atau menggunakan aplikasi pihak ketiga) dan melibatkan komunikasi kasar yang ditujukan kepada pemain lain seperti , memaki maki , pelecehan secara verbal ataupun non verbal dan menyahnlakan orang lain. (Khoiri, N. F. 2021)

Toxic ini jika sering digunakan akan sangat berbahaya karena bisa berdampak ke kehidupan sehari-hari contoh sederhananya <apa yang kita selalu lakukan dengan hal-hal yang kasar ketika diluar game kita bisa melakukan hal-hal yang membahayakan ketika emosi diluar game contohnya melawan orang tua, membuli orang tidak bersalah apa lagi toxic ini sudah banyak sekali menyebar dan menjadi kebiasaan khususnya para remaja dan anak sekolah yang hobi bermain game online.

2.3 INTERAKSI

Interaksi sosial dapat terjadi bila antara dua individu atau kelompok terdapat kontak sosial dan Interaksi . Interaksi merupakan penyampaian suatu informasi dan pemberian tafsiran dan reaksi terhadap informasi yang disampaikan. Karp dan Yoels (dalam Setiadi: 2006: 97) menunjukkan beberapa hal yang dapat menjadi sumber informasi bagi dimulainya interaksi sosial. Sumber Informasi tersebut dapat terbagi dua, yaitu ciri fisik dan penampilan. Ciri fisik, adalah segala sesuatu yang dimiliki seorang individu sejak lahir yang meliputi jenis kelamin, usia, dan ras. Penampilan di sini dapat meliputi daya tarik fisik, bentuk tubuh, penampilan berbusana, dan wacana. Bentuk Interaksi sosial menurut jumlah pelakunya dapat dibagi menjadi tiga yaitu : Interaksi antara individu dan individu, Interaksi antara individu dan kelompok, Interaksi antara Kelompok dan Kelompok.

Bentuk interaksi sosial menurut proses terjadinya dapat berupa kerja sama (cooperation), persaingan (competition), dan bahkan dapat juga berbentuk pertentangan atau pertikaian (conflict). Ada pun bentuk-bentuk interaksi sosial menurut Gillin and Gillin (1954) (dalam Setiadi: 2006 : 92) yang berkaitan dengan prosesnya, mereka bagi menjadi dua macam proses sosial yang timbul akibat terjadinya interaksi sosial:

1. Proses Asosiatif dapat terbagi atas bentuk kerja sama yaitu akomodasi, asimilasi, akulturasi.
2. Proses Disosiatif dapat dibagi atas persaingan yaitu “contravention” dan pertentangan pertikaian. (Setiadi, M. Elly (2006).)

Interaksi adalah proses komunikasi atau tindakan timbal balik antara dua atau lebih pihak. Dalam konteks sehari-hari, interaksi bisa terjadi antara individu dengan individu lain, individu dengan kelompok, atau bahkan antara kelompok-kelompok. Interaksi ini bisa berupa percakapan, pertukaran ide, kerja sama, atau bahkan konflik.

a) Contoh Interaksi:

- Percakapan: Ketika dua orang berbicara satu sama lain, mereka sedang berinteraksi.
- Kerja Sama: Ketika sekelompok orang bekerja bersama untuk mencapai tujuan tertentu, itu juga merupakan bentuk interaksi.
- Transaksi Jual Beli: Ketika seorang penjual dan pembeli bertukar barang dan uang, mereka berinteraksi.

b) Sumber Interaksi:

Sumber interaksi bisa sangat beragam, tergantung pada konteksnya. Beberapa sumber umum dari interaksi antara lain:

- Individu: Seseorang yang memulai percakapan, mengirim pesan, atau melakukan tindakan yang melibatkan orang lain.
- Kelompok atau Komunitas: Kumpulan individu yang berinteraksi satu sama lain, seperti dalam rapat tim atau kegiatan sosial.
- Lingkungan: Lingkungan fisik atau sosial di mana interaksi terjadi, seperti sekolah, tempat kerja, atau pasar.
- Budaya dan Nilai: Aspek budaya, tradisi, dan nilai yang mempengaruhi cara orang berinteraksi, seperti adat istiadat atau norma sosial.

Interaksi terjadi karena adanya kebutuhan atau keinginan untuk berkomunikasi, bekerja sama, berbagi informasi, atau memecahkan masalah bersama. Interaksi di dalam game online mengacu pada berbagai bentuk komunikasi dan aktivitas antara pemain di dalam lingkungan virtual yang disediakan oleh permainan.

A. Bentuk Interaksi di Dalam Game:

1. Komunikasi Antar Pemain:

- **Chat Teks:** Pemain bisa saling mengirim pesan teks di dalam game. Ini bisa terjadi dalam berbagai bentuk, seperti chat publik (semua pemain bisa melihat), chat

tim (hanya anggota tim yang bisa melihat), atau chat pribadi (hanya dua pemain yang terlibat).

- **Voice Chat:** Beberapa game menyediakan fitur voice chat, memungkinkan pemain berbicara langsung dengan suara. Ini sangat penting dalam game yang membutuhkan koordinasi, seperti game strategi atau game tembak-menembak.

2. **Kerja Sama (Cooperative Play):**

- **Misi Bersama:** Pemain bekerja sama untuk menyelesaikan misi atau tujuan tertentu. Misalnya, dalam game MMORPG (Massively Multiplayer Online Role-Playing Game), pemain sering bergabung dalam kelompok untuk mengalahkan bos yang kuat atau menyelesaikan quest yang sulit.
- **Pembentukan Tim atau Guild:** Pemain dapat membentuk atau bergabung dengan tim, guild, atau klan. Ini memungkinkan mereka untuk berkolaborasi secara teratur, berbagi sumber daya, dan mendukung satu sama lain dalam berbagai aktivitas dalam game.

3. **Kompetisi (Competitive Play):**

- **PvP (Player versus Player):** Pemain berinteraksi dengan bersaing satu sama lain, misalnya dalam pertempuran satu lawan satu atau pertandingan tim melawan tim.
- **Turnamen dan Ranking:** Game sering kali memiliki sistem ranking atau leaderboard yang memungkinkan pemain untuk bersaing demi posisi tertinggi, baik secara individu maupun sebagai tim.

4. **Ekonomi Virtual:**

- **Perdagangan dan Barter:** Dalam banyak game, pemain dapat berdagang item, mata uang, atau sumber daya dengan pemain lain. Ini bisa berupa barter langsung atau melalui pasar dalam game (auction house).
- **Ekonomi Dalam Game:** Beberapa game memiliki ekonomi yang kompleks di mana pemain dapat membeli, menjual, atau menghasilkan barang yang memiliki nilai dalam dunia virtual, kadang-kadang bahkan dengan dampak di dunia nyata.

5. **Sosialisasi:**

- **Acara Sosial Dalam Game:** Beberapa game menyelenggarakan acara sosial, seperti pertemuan virtual, festival, atau perayaan di mana pemain bisa berinteraksi tanpa terlibat dalam gameplay kompetitif.
- **Personalisasi Avatar:** Pemain sering kali dapat menyesuaikan penampilan karakter mereka, yang menjadi bagian dari interaksi sosial, seperti mendapatkan pengakuan atau membangun identitas di komunitas dalam game.

Interaksi dalam game tidak hanya meningkatkan keseruan bermain tetapi juga membantu membangun komunitas, memperkuat hubungan sosial, dan memperkaya pengalaman bermain. Pemain dapat belajar bekerja sama, mengembangkan strategi, dan bahkan menjalin persahabatan melalui interaksi ini. Dalam beberapa kasus, interaksi di dalam game juga bisa melampaui dunia virtual, berdampak pada hubungan sosial di dunia nyata, interaksi yang baik di dalam game dapat membuat pemain merasa lebih terlibat dan termotivasi untuk terus bermain. Hal ini juga membantu dalam pengembangan keterampilan sosial, kerja tim, dan kemampuan komunikasi yang bisa bermanfaat di luar konteks permainan.

B. Interaksi negatif di dalam game online

Merujuk pada bentuk-bentuk interaksi antar pemain yang berdampak buruk, baik terhadap individu pemain maupun komunitas dalam game secara keseluruhan. Meskipun game dirancang untuk memberikan hiburan dan kesempatan untuk berinteraksi secara positif, tidak jarang muncul perilaku atau tindakan yang bersifat merugikan, mengganggu, atau bahkan berbahaya. Berikut adalah beberapa contoh dan penjelasan tentang interaksi negatif di dalam game:

1. *Toxicity* (Perilaku Beraacun)

- **Flaming:** Ini adalah bentuk pelecehan verbal di mana pemain menggunakan kata-kata kasar, menghina, atau memprovokasi pemain lain. Biasanya terjadi dalam chat teks atau voice chat.

- *Trash Talking*: Pemain merendahkan atau mengejek pemain lain dengan tujuan mengganggu konsentrasi atau merusak pengalaman bermain mereka.
- *Hate Speech*: Penggunaan bahasa yang mengandung kebencian, rasisme, seksisme, atau bentuk diskriminasi lainnya. Ini bisa berdampak sangat negatif dan menyebabkan rasa tidak nyaman atau terintimidasi.

2. Griefing

- *Mengganggu Gameplay Orang Lain*: Griefing adalah tindakan sengaja mengganggu permainan pemain lain dengan cara-cara yang tidak fair atau merusak kesenangan orang lain. Contohnya, seorang pemain mungkin sengaja membunuh rekan setimnya (team killing) dalam game yang seharusnya bekerja sama.
- *Team Killing*: Dalam game yang memungkinkan damage antar pemain dalam tim, beberapa pemain dengan sengaja membunuh atau melukai rekan setimnya hanya untuk kesenangan pribadi atau mengganggu jalannya permainan.

3. Cheating (Kecurangan)

1. *Menggunakan Cheat atau Hack*: Pemain yang menggunakan program pihak ketiga atau exploit untuk mendapatkan keuntungan yang tidak adil, seperti wallhacks, aimbots, atau cheat untuk memperoleh sumber daya tak terbatas. Ini merusak keseimbangan permainan dan bisa sangat frustrasi bagi pemain lain.
2. *Match Fixing*: Dalam beberapa game kompetitif, pemain mungkin bekerja sama dengan lawan untuk mengatur hasil pertandingan demi keuntungan pribadi, seperti mendapatkan peringkat lebih tinggi atau hadiah dalam game.

4. Cyberbullying

- *Intimidasi dan Pelecehan*: Pemain dapat menjadi korban perundungan di dalam game, di mana mereka diserang secara terus-menerus oleh satu atau lebih pemain lain, baik melalui

pesan yang menyakitkan, ancaman, atau tindakan dalam game yang merendahkan.

- **Doxxing:** Sebagai bagian dari cyberbullying, beberapa pemain mungkin mencoba menggali dan membocorkan informasi pribadi pemain lain dengan tujuan untuk menakut-nakuti atau mengintimidasi.

5. *Exclusion* (Pengecualian atau Pengucilan)

- **Pengucilan Sosial:** Pemain tertentu mungkin dikeluarkan dari tim, guild, atau komunitas dalam game karena alasan yang tidak adil, seperti prasangka, perbedaan pandangan, atau hanya karena tidak disukai oleh kelompok tertentu.
- **Gatekeeping:** Beberapa pemain atau kelompok mungkin mencoba mengontrol akses ke komunitas atau aktivitas tertentu dalam game, membuat pemain lain merasa tidak diterima atau tidak layak untuk berpartisipasi.

6. Dampak Interaksi Negatif dalam Game

Interaksi negatif di dalam game dapat memiliki dampak serius, baik secara emosional. Pemain yang menjadi korban interaksi negatif mungkin merasa stres, marah, atau tertekan, yang bisa mengurangi minat mereka terhadap game dan bahkan mempengaruhi kesejahteraan mereka di kehidupan nyata. Selain itu, interaksi negatif yang meluas dapat merusak komunitas game secara keseluruhan, membuat lingkungan bermain menjadi tidak sehat dan mengurangi jumlah pemain aktif.

2.4 TEORI BEHAVIORAL SOSIOLOGI

Teori Behavioral dalam sosiologi adalah suatu pendekatan yang fokus pada studi perilaku manusia, dengan penekanan pada bagaimana lingkungan eksternal, penguatan, pengajaran, dan pengalaman belajar membentuk perilaku individu. Teori ini menekankan pentingnya pengamatan empiris terhadap perilaku manusia untuk memahami dan menjelaskan interaksi sosial.

Konsep ini dikembangkan lebih jauh oleh George C. Homans, yang dikenal sebagai salah satu tokoh penting dalam behavioral sosiologi. Homans berpendapat bahwa perilaku sosial manusia dapat dijelaskan melalui prinsip pertukaran (exchange theory), di mana individu cenderung berperilaku berdasarkan harapan akan imbalan atau penghindaran dari hukuman. Ia mengintegrasikan prinsip-prinsip behavioral dengan analisis sosiologis untuk memahami bagaimana perilaku individu dipengaruhi oleh ekspektasi dan hubungan sosial di lingkungan mereka.

Behavioral sosiologi berfokus pada hubungan antara tindakan individu dan struktur sosial. Misalnya, Homans menyoroti bahwa perilaku seseorang dalam kelompok akan dipengaruhi oleh norma kelompok, pengakuan sosial, dan konsekuensi yang diterima dari perilaku tersebut. Dalam konteks penelitian ini, pendekatan ini sangat relevan karena dapat menjelaskan bagaimana perilaku toxic siswa di sekolah terbentuk dan diperkuat melalui interaksi sosial, baik dalam game online maupun dalam kehidupan sehari-hari di sekolah.

Dalam konteks seseorang yang terdampak perilaku toksik dari game online, Teori Behavioral dapat diterapkan untuk memahami bagaimana faktor-faktor eksternal, penguatan positif atau negatif, serta pengalaman belajar dalam lingkungan game online dapat memengaruhi dan membentuk perilaku individu. Misalnya, penguatan positif dalam bentuk penghargaan dalam permainan atau penguatan negatif dalam bentuk hukuman dapat memainkan peran dalam pembentukan perilaku toksik.

Meskipun tidak secara khusus merujuk pada dampak game online, konsep teori Behavioral dapat diterapkan untuk memahami bagaimana perilaku seseorang dapat terbentuk atau terpengaruh oleh interaksi mereka dengan game online, termasuk dampak toksisitas dari permainan tersebut.

Seseorang yang terdampak secara toksis oleh game online mungkin mengalami perubahan perilaku yang dapat dijelaskan dengan prinsip-prinsip teori Behavioral. Berikut adalah beberapa aspek yang dapat dihubungkan antara teori Behavioral dan dampak toksis dari game online :

Hubungannya di dalam konteks teori Behavioral, aspek reinforcement atau penguatan berkaitan dengan cara konsekuensi dari suatu perilaku

dapat memengaruhi kemungkinan perilaku tersebut terjadi lagi di masa depan. Dalam konteks perilaku *toxic* dalam bermain game online, reinforcement dapat memainkan peran kunci dalam membentuk dan memperkuat perilaku tersebut. Berikut adalah penjelasan lebih lanjut:

Penguatan Positif (Positive Reinforcement):

Dalam game online, penguatan positif dapat terjadi ketika pemain menerima hadiah, poin, atau penghargaan positif setelah melakukan perilaku toksik, seperti merendahkan pemain lain. Jika perilaku tersebut diikuti oleh sesuatu yang dianggap sebagai hadiah, pemain mungkin cenderung mengulangi perilaku toksik tersebut.

Penguatan Negatif (*Negative Reinforcement*):

Penguatan negatif terjadi ketika perilaku toksik mengurangi atau menghindarkan konsekuensi yang tidak diinginkan. Contohnya, pemain yang menggunakan perilaku toksik mungkin dapat menghindari hukuman dalam permainan atau merasa lebih kuat secara sosial. Ini bisa menjadi penguatan yang mendorong pemain untuk terus melakukan perilaku *toxic*.

2.5 Penelitian Terdahulu

Berikut merupakan riset-riset ilmiah terkait dengan penelitian yang akan dilakukan sebagai literasi yang sudah dilaksanakan sebelumnya :

NO	PENELITI	JUDUL PENELITIAN LOKASI PENELITIAN	POPULASI SAMPEL DAN METODE PENELITIAN	CARA MENGELOLA DATA	HASIL TEMUAN DAN KESIMPULAN
1.	KRISTA SUBAKTI (2017)	JUDUL PENELITIAN : PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP REMAJA LOKASI PENELITIAN : LOKASI PENELITIAN BERTEMPAT DI WARENET DINET	POPULASI DAN SAMPEL : Parapengguna pemain aktif yang bertempat di warnet dinet METODE PENELITIAN Dalam penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan teknik pengumpulan data yang digunakan	Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan analisis deskriptif, yaitu metode analisis data untuk mengumpulkan, mengklasifikasi, menganalisis dan menginterpretasi memberikan gambaran secara keseluruhan tentang hal yang diteliti	rHASIL TEMUAN : Game online juga mempunyai dampak positif dan negatif bagi remaja. Bagi yang dapat menggunakan dengan bijak dan benar maka dampak positif lah yang dirasakan, namun bagi yang tidak bisa menggunakannya dengan benar akan banyak dampak negatif yang dirasakan. Seperti dari segi uang, waktu, semangat belajar, psikologi, kesehatan, dan sosial.

					<p>Hal ini dapat memacu pertumbuhan remaja yang buruk di kemudian hari.</p> <p>KESIMPULAN : Dari data di atas game ini sebuah permainan yang di mainkan didalam suatu jaringan (baik LAN maupun internet). Perkembangan Game online ini Tidak lepas dari Perkembangan Tekonologi.</p>
--	--	--	--	--	--

2.	Nurul ismi Akmal Akmal (2020)	<p>JUDUL PENELITIAN : DAMPAK GAME ONLINE TERHADAP PERILAKU SISWA DI LINGKUNGAN SMA NEGERI 1 BAYANG</p> <p>LOKASI PENELITIAN lokasi bertempat di SMA Negeri 1 Bayang</p>	<p>POPULASI DAN SAMPEL : Siswa SMA Negeri 1 Bayang</p> <p>METODE PENELITIAN : Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan analisis deskriptif, yaitu metode analisis data untuk mengumpulkan, mengklasifikasikan, menganalisis dan menginterpretasikan data sehingga memberikan gambaran secara keseluruhan tentang hal yang diteliti</p>	<p>penelitian digunakan adalah penelitian kualitatif dan metode deskriptif. Informannya adalah kepala sekolah, guru PPKn, guru kelas, siswa SMA Negeri 1 Bayang, orang tua siswa, dan masyarakat sekitar. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi</p>	<p>HASIL TEMUAN Hasil penelitian menunjukkan bahwa dampak game online terhadap perilaku siswa dikelilingkan SMA Negeri 1 Bayang berdampak positif yaitu siswa memiliki banyak teman dan dampak negatifnya yaitu motivasi belajar siswa menurun</p> <p>KESIMPULAN : dari data di atas bisa disimpulkan upaya dilakukan yaitu melalui bimbingan orangtua dan guru memberikan nasehat kepada anak, melakukan razia handphone oleh guru dan memeriksa sosial media yang digunakan bekerjasama dengan orangtua siswa.</p>
----	--	---	---	--	--

3.	Yeny Nabilla Akmarina (2016)	<p>JUDUL PENELITIAN : PENGARUH BERMAIN GFAME ONLINE TERHADAP EFEKTIFITAS BERMUKOMUNIKASI DALAM KELUARGA DI KELUARAHAN SWARGA BARA KOTA SANGATTA KAB. KUTAI TIMUR</p> <p>LOKASI PENELITIAN : Kelurahan Swarga Bara Kota Sangatta Kab. Kutai Timur</p>	<p>POPULASI DAN SAMPEL : pada penelitian ini terdapat sebanyak 85 responden anak dan orang tua yang beradadi kawasankelurahan Swarga Bara Kota Sangatta Kab. Kutai Timur.</p> <p>METODE PENELITIAN : penelitian ini adalah menggunakan metode penelitian Kuantitatif</p>	<p>Peneliti menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan analisis datamengg unakan SPSS 19.0. Penelitian ini memiliki 2 variabel yaitu, variabel (x) yaitu bermain gameonline dan variabel (y) yaitu efektifitas berkomunikasi</p>	<p>HASIL TEMUAN penelitian bermain game online berpengaruh terhadap efektifitas berkomunikasi dalam keluarga dan pengaruhnya sebesar 0,7% yang diperoleh dari sub indikator waktu, jenis permainan, keterbukaan, perilaku suportif, perilaku positif,</p> <p>KESIMPULAN : penelitian ini melihat Dengan menggunakan SPSS 19.0 didapat hasil $R^2 = 0,709$ maka terdapat pengaruh antara Bermain Game Online Terhadap Efektifitas Berkomunikasi Dalam KeluargaDi Kelurahan.</p>
----	------------------------------	---	--	---	---

4.	Sinsu Erik SyenshiWetik (2020)	<p>JUDUL PENELITIAN : HUBUNGAN DURASI BERMAIN GAME ONLINE DENGAN KESEHATAN MENTAL PADA REMAJA PRIA</p> <p>LOKASI PENELITIAN lokasi bertempat di SMK Baramuli Airmadidi</p>	<p>POPULASI DAN SAMPEL : pada penelitian in terdapat banyaknya Populasi dalam penelitian ini berjumlah 102 siswapria dengan jumlah sampel adalah 102 responden</p> <p>METODE PENELITIAN : Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif</p>	<p>Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif, deskripsi korelasi dimana penelitian ini dilakukan untuk menentukan ada atau tidaknya hubungan terhadap dua variabel atau lebih. Metode yang digunakan adalah Cross Sectional. Populasi dalam penelitian ini sejumlah 120 siswa pria dengan jumlah sampel sebanyak 120 responden. dengan menggunakan teknik total sampling</p>	<p>HASIL TEMUAN Karakteristik responden dikelompokkan berdasarkan usia, media bermain Karakteristik responden dikelompokkan berdasarkan usia, media bermain game online.</p> <p>Berdasarkan data pada tabel 1 dapat dilihat bahwa karakteristik usia terbanyak pada usia 17 dan 18 tahun yaitu 28 responden (27.5%) dan selanjutnya berada pada kategori usia 15 dan 16 tahun yaitu 23 responden (22.5%)</p> <p>KESIMPULAN : berdasarkan penelitian di atas anak/remaja Durasi bermain game online remaja pria diSMK Baramuli Airmadidi beradapada kategori durasi</p>
----	--------------------------------------	--	---	---	--

					<p>bermain game online pada kategori High yaitu 42.2%, sedangkan gambaran kesehatan mentalremaja pria di SMK Baramuli Airmadidi beradapada kategori kurang/ buruk yaitu 58.8% sehingga terdapat hubungan antara durasi bermain game online dengan kesehatan mentalremaja di SMK Baramuli Airmadidi.</p>
--	--	--	--	--	---

5.	Gilbert Luis Ondang Benedicta J. Moku Shirley Y. V. I. Goni (2020)	JUDUL PENELITIAN : DAMPAK GAME ONLINE TERHADAP MOTIVASI BELAJAR MAHASISWA JURUSAN SOSIOLOGI FISIPOL UNSRAT LOKASI PENELITIAN lokasi bertempat di Jurusan Sosiologi Fisipol Unsrat	POPULASI DAN SAMPEL : Pada mahasiswa yang berada di jurusan Sosiologi FMIPA METODE PENELITIAN : Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif	penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dan teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara dan dokumentasi	HASIL TEMUAN Dari hasil penelitian ini ditemukan bahwa permainan atau game menjadi sangat berpengaruh, bila hanya digunakan secara sepihak. Artinya tidak diimbangi dengan kegiatan yang bernilai, sehingga hanya berdampak negatif, biasanya oleh siswa. KESIMPULAN Berdasarkan hasil penelitian ini diharapkan kepada pihak Sekolah SMA Negeri 1 Bayang terutama pada keamanan sekolah untuk lebih memperhatikan aktivitas siswa selama berada di sekolah. Peran guru dapat dimaksimalkan, tidak hanya Memberikan motivasi dan nasehat kepada siswa
----	---	---	--	--	--

					<p>SMA Negeri 1 Bayangagar tidak terjerumus ke halnegatif, khususnya pada guru pendidikan kewarganegara anuntuk menekankan aspek praktek teori. Para orang tua agar lebih peduli dengan aktivitas anaknya dengan berkomunikasi, memberikan perhatian, nasehat agar dapat lebih berhati-hati dalam bergaul dan berperilaku. Bagi siswa, permainan hanyasebagai sarana hiburan dan sekiranya tetap mengutamakan pembelajaran di sekolah.</p>
--	--	--	--	--	--

Dalam sub-bab ini, peneliti akan menguraikan beberapa penelitian terdahulu yang memiliki ketertarikan dengan penelitian ini, adapun tujuan dari penelitian terdahulu yaitu untuk mengetahui bagaimana metode penelitian dan hasil-hasil penelitian yang dilakukan. Penelitian terdahulu juga digunakan sebagai tolak ukur peneliti untuk menganalisis suatu penelitian. Adapun perbedaan dan persamaan penelitian terdahulu yang peneliti maksud adalah sebagai berikut:

Krisa subakti (2017) disini penulis mengatakan game online ini game yang harus menggunakan jaringan untuk memainkan game online agar terhubung dengan player lain, tanpa ada kabel atau internet/jaringan kita tidak dapat meng akses game online maka dari itu untuk terhubung dengan player lain kita perlu jaringan yang kuat agar bisa bermain dengan player lainnya, perbedaannya dari yang judul peneliti disini yaitu bisa dilihat penelitian terdahulu yang penulis nya Krisa subakti ini menjelaskan lebih mendalam kearah jaringan yang untuk mengakses masuknya ke dalam game sedangkan peneliti lebih ingin mencari game online ini kenapa bisa menimbulkan konflik atau *toxic* di saat bermain game karena yang kita tau game online ini adalah hiburan maka itu sangat beda yang di maksud oleh peneliti dengan penelitian terdahulu yang di jelaskan tapi ada sedikit kaitannya tentang game yaitu disini jaringan game ini seseorang bisa menimbulkan amarah yang besar dan bisa melanturkan kata-kata *toxic* buat diri sendiri seperti ketika saat bermain game ini jaringannya tiba-tiba jelek, jaringan hilang, sehingga bisa memicu adanya emosi yang berlebihan ketika sedang bermain game.

Nurul ismi dan Akmal (2020) disini yang peneliti pahami penulis menjelaskan disini pentingnya keluarga untuk lebih mengingatkan/mendidik anak-anak mereka agar terhindar dari kecanduan bermain game karena pengaruh nya sudah cukup besar mulai dari siswa juga sudah tidak memperdulikan lingkungan disekitar mereka hanya mempedulian teman yang ada didunia maya yaitu di game online dan disini perbedaannya yaitu penelitian terdahulu ini lebih menjelaskan kurangnya perhatian atau didikan dari orang tua mereka sedangkan peneliti disini lebih mencari dampak yang di timbulkan oleh pemain game sehingga bisa membuat pertengkarannya itu diluar game z.

Peneliti yang bernama Yenny Nabila Akmarina (2016), disini penulis menjelaskan dampak psikis bagi anak yang suka bermain game online yang dimana peneliti memahami bahwasanya kosentrasinya dan susah nya bersosialisasi di dalam lingkungan masyarakat yang dimana pentingnya juga peran orang tua saat anak-anak mereka sudah

kecanduan bermain game di karenakan tidak di perhatikan maka akan semakin susah untuk mereka di atur nantinya, disini perbedaannya dengan judul peneliti itu tentang penggunaan teori yang di gunakan oleh peneliti terdahulu yang dimana peneliti terdahulu disini lebih menggunakan teori Analisis Transaksional (AT) - Eric Berne yang dimana teori ini lebih mendalami perilaku manusia dan kepribadian yang berkenan dengan analisis struktural dan transaksional dan teori ini juga menjelaskan tentang kerangka di tiga kedudukan ego yang terpisah yaitu: orangtua, dewasa, dan anak sedangkan teori yang peneliti pakai itu teori behaviorisme yang dimana lebih mendalami dari segi komunikasi, sifat seseorang yang mempengaruhi satu sama lain.

Penulis yang bernama Sinsu erik dan Syenshie Wetik (2020), peneliti disini mehami kaitannya dengan Yenny Nabila Akmariana (2016) yang dimana tujuan pembahasan ini mendekati sama karena penulis disini menjelaskan tentang hubunan durasi bermain game online dengan kesehatan mental pada remeaja pria, durasi waktu bermain ini sangat merugikan bagi kalangan pemain game online di karenakan banyak waktu-waktu penting yang seharusnya terpakai buat kegiatan sehari-hari justru di habiskan di dalam game saja, dan perbedaan yang dari judul peneliti yang di tangkap yaitu disini peneliti lebih ingin mencari konflik yang terjadi di dalam game yang seperti terjadi di berita berita di media sosial banyak nya orang konflik atau berantem gara gara saling menyinggung yang mengakibatkan pertengkaran di dalam game yang bisa di katakan *toxic* dan peneliti lebih ingin mendalami *toxic* di dalam game ini.

Gilbert Luis Ondang, Benedicta J. Moku, Shirley Y.V.I Goni (2020) disini para penulis menjelaskan dampak game online terhadap motivasi belajar mahasiswa jurusan sosiologi fispol unsrat, peneliti memahami ditemukan bahwa permainan atau game menjadi sangat berpengaruh, bila hanya digunakan secara sepihak. Artinya tidak diimbangi dengan kegiatan yang bernilai, sehingga hanya berdampak *negatif*, biasanya oleh siswa, dan perbedaan dari judul peneliti dan yang di paparkan oleh penulis ini yaitu: disini peneliti lebih ke arah kurangnya tingkat niat siswa dalam memotivasi dirinya untuk belajar sedangkan peneliti itu yang pertama itu lebih ingin meneliti ke arah siswa dan sedangkan peneliti terdahulu disini lebih ingin menjelaskan tentang mahasiswa dan yang kedua itu perbedaannya itu disini juga penelitian terdahulu lebih membahas tentang motivasi dan sedangkan peneliti lebih ingin mencari dampak atau pengaruh yang mempengaruhi siswa di sekolah islam athirah kajolalido.

Dari 5 penelitian terdahulu ini banyak sekali perbedaan dari peneliti temukan mulai dari penggunaan teori peneliti terdahulu yang gunakan kebanyakan penelitian terdahulu lebih banyak menggunakan tentang sikap seseorang dan kepribadian seseorang, sedangkan disini teori peneliti lebih menjelaskan tentang mempelajari perilaku manusia. Perspektif behavioral berfokus pada peran dari belajar dalam menjelaskan tingkah laku manusia dan terjadi melalui rangsangan berdasarkan stimulus yang menimbulkan hubungan perilaku reaktif respons hukum-hukum mekanistik.

Peneliti terdahulu juga sebagian lebih menjelaskan ingin mencari tahu tentang peran orang tua dalam menyikapi anak saat sudah kecanduan main gamee dan solusi untuk anak yang bermain game sedangkan disini penliti lebih ingin mendalami siswa di athirah yang *toxic* saat sedang bermain game online.

2.6 Kerangka Konseptual

Kerangka konseptual merupakan kerangka yang dapat membantu dalam melakukan suatu penelitian. Dengan tujuan mempermudah pembaca dalam memahami isi dari penelitian. Seperti yang telah dijelaskan pada bab sebelumnya terkait game online yang merupakan game jaringan dimana dalam beberapa personal gadget dihubungkan satu sama lain sehingga saling terkoneksi melalui internet. Permainan game online menjadi permainan yang cukup familiar dikehidupan kita saat ini, bahkan saat ini permainan game online sudah tidak mengenal usia, mulai dari anak-anak remaja bahkan orang dewasa juga tidak menutup kemungkinan memiliki akun game online.

Pengambilan fokus penelitian dengan kategori siswa tidak terlepas dari apa yang ingin diketahui peneliti yaitu perilaku *toxic* dan interaksi para pemain ketika bermain game online. Perilaku *toxic* remaja dapat dikatakan sebagai suatu kepribadian yang membuat seseorang ingin menang sendiri. Orang *toxic* adalah orang yang egois, karena ia sering memaksakan orang lain untuk menuruti semua keinginannya. perilaku *toxic* ini bisa terjadi bisa dimana saja termasuk di dunia game online yang marak sekali orang *toxic* di jaman sekarang muncul di dalam permainan game online.

Perilaku *toxic* ini sudah hal yang biasa terjadi di dalam game online di karenakan bentuk kekesalan yang terjadi sehingga menimbulkan orang yang *toxic*, bentuk kekerasan *toxic* yang jelas itu yang pertama *verbal abuse (flaming)* adalah tindakan menghina, mengejek, atau menyerang pemain lain secara verbal, biasanya melalui chat atau *voice chat* dalam game online. Ini adalah salah satu bentuk

perilaku negatif yang sering terjadi dalam game dan yang terutama dalam game yang kompetitif atau melibatkan banyak interaksi antar pemain, peneliti akan menjelaskan beberapa bentuk-bentuk *Verbal Abuse (Flaming)* pertama yaitu *Insulting* yang bisa di katakan seperti bentuk penghinaan yang menggunakan kata-kata kasar atau menghina untuk merendahkan pemain lain yang kedua *taunting* atau mengejek pemain lain setelah mereka melakukan kesalahan atau kalah dalam permainan yang ketiga *harassment* bentuk melakukan serangan verbal berulang-ulang yang bertujuan untuk mengganggu atau melecehkan pemain lain.

Threats of violence ini tingkatan perilaku *toxic* yang di mana seseorang membuat ancaman untuk melakukan kekerasan terhadap pemain lain, baik secara fisik, mental, atau emosional. Ini adalah bentuk perilaku yang sangat serius dan berbahaya apa lagi dilakukan oleh para pelajar atau siswa yang sering bermain game bisa merusak kehidupan para pemainnya melanggar kode etik permainan, tetapi juga bisa melanggar hukum, *Threats of violence* berbentuk ke ancaman yang fisik yang mengancam akan melukai atau membunuh pemain lain, baik secara langsung (misalnya, "Saya akan datang ke rumahmu dan memukulmu") atau secara tidak langsung (misalnya, "Kamu harus hati-hati kalau keluar rumah").

Perlu juga di ketahui bahwa di dalam game online itu sangat penting interaksi karena tanpa ada interaksi dalam permainan membuat permainan itu menjadi sangat tidak menarik. Interaksi dalam game adalah elemen kunci yang menentukan pengalaman bermain, menciptakan tantangan, dan kepuasan setiap bentuk interaksi menawarkan cara yang unik bagi pemain untuk terlibat dengan game, meningkatkan kedalaman dan imersi dalam dunia permainan dan juga pentingnya memahami interaksi dalam game yaitu *in game communication* karena merujuk pada berbagai cara pemain berinteraksi dan berkomunikasi dengan satu sama lain selama bermain game.

Interaksi ini bisa menjadi kunci dalam memastikan kerja sama tim yang efektif, strategi yang berhasil, serta membangun hubungan sosial antar pemain. *In game communication* ini memiliki beberapa bentuk yang pertama itu *voice chat* ini *Real-Time Communication* pemain berbicara satu sama lain secara langsung melalui mikrofon, memungkinkan komunikasi cepat dan *real-time*. *Voice chat* sering digunakan dalam game yang membutuhkan agar bisa berinteraksi sesama pemain dan ada juga yaitu *text chat* yang dimana chat terbuka

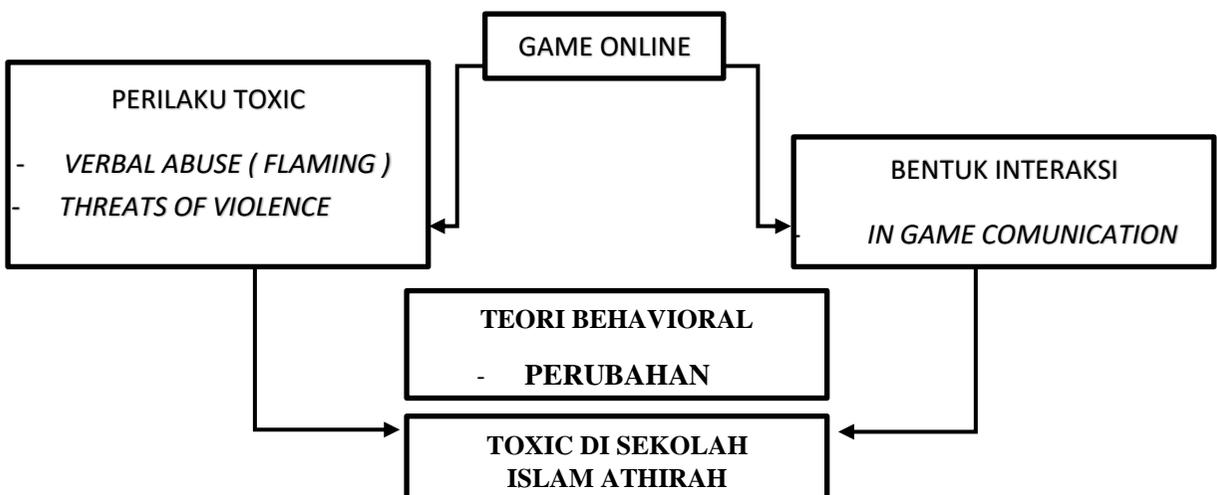
yang bisa dilihat oleh semua pemain di dalam game, sering digunakan untuk komunikasi umum atau mencari anggota tim, *text chat* ini contohnya ketika para pemain sebelum ingin bermain game ingin mengajak teman bermainnya untuk bermain bisa melalui pesan di dalam game agar bisa ter interaksi sesama pemain dan ada juga *Emotes dan Gestures* ini gunanya animasi atau gerakan karakter yang digunakan untuk mengekspresikan emosi atau memberikan sinyal kepada pemain lain. Misalnya, melambaikan tangan, memberi tanda jempol, atau menari. Ada banyak cara untuk melakukan interaksi sesama pemain di jaman sekarang sudah sangat mudah untuk mengakses untuk interaksi sesama pemain atau player lainnya.

Teori behavioral sosiologi ini sangat cocok untuk lebih di dalam yang pertama karena teori behavioral ini pendukung utama behaviorisme sosial, sosiologi model ini menekuni perilaku individu yang tak terpikiram, yaitu fokus utamanya pada rewards sebagai stimulus berperilaku yang di inginkan dan teori ini juga membicarakan yang membahas seputar berperilaku saat sedang bermain game online, teori behavioral ini berfokus atau memusatkan kepada hubungan antara akibat dari tingkah laku yang terjadi di dalam lingkungan aktor dengan tingkah laku aktor lebih tepatnya teori ini berusaha menrengkan tingkah laku yang terjadi itu melalui akibat akibat yang mengikutinya kemudian dan juga membahastentang perilaku atau tingkah laku seseorang yang mempengaruhi satu orang ke orang lainnya, karena *toxic* remaja juga di kenal karena sering di pengaruhi mulai dari komunikasi sampai perkelahian yang mengakibatkan orang lain ikut mencontohinya dan juga teori behaviorisme yang di jelaskan skinner disini lebih mendalami tentang perilaku seseorang yang mempengaruhi orang lainnya yang dimana Skinner lebih mendalami tentang tingkah laku yang mempengaruhi seseorang, Dalam berbicara mengenai tingkah laku yang mempengaruhi perilaku seseorang disini Skinner tidak membahas mengenai persoaality traits atau karakteristik yang dimiliki seseorang. skinner mendeskripsi kepribadian direduksi dalam kelompok atau respon spesifik yang cenderung diasosiasikan dalam situasi tertentu. Bagi Skinner, respon muncul karena adanya penguatan. Ketika dia mengeluarkan respon tertentu pada kondisi tertentu, maka ketika ada penguatan atas hal itu, dia akan cenderung mengulangi respon tersebut hingga akhirnya dia berespon pada situasi yang lebih luas. Penguatan tersebut akan berlangsung stabil dan menghasilkan perilaku yang menetap.

Tingkah laku ini menurut skinner dapat terbentuk melalui pengaruh lingkungan contohnya itu ketika kita berada dilingkungan kurang baik seperti banyak nya anak anak nakal di lingkungan mereka yang mengakibatkan setiap hari kita melihat kebiasaan mereka seperti, komunikasi mereka yang ngomong kurang bagus sering mengeluarkan kata kata kasar, sering melakukan tindakan dan sikap yang kurang baik dilingkungan itu, maka dari itu orang yang berada di lingkungan dan setiap hari melihat tingkah laku seseorang yang kurang baik bisa saja orang yang melihat itu terpengaruh oleh sikap dari lingkungan tersebut.

Merujuk pada kerangka koseptual tersebut penulis ingin mengetahui bagaimana bentuk perilaku *toxic* bukan hanya terjadi pada saat bermain game saja melainkan peneliti ingin melihat bagaimana perilaku *toxic* ini juga merambas ke kehidupan mereka yang berfokus sasaran penelitian adalah siswa siswa SMA Athirah Jaolalido Kota Makassar yang dalam hal ini aktif dalam bermain *game online*. Maka dari itu, untuk untuk mempermudah dalam memahami dampak *game online* terhadap toxic siswa SMA Islam Athirah Kajolalido di Kota Makassar, maka alur peikir kerangka koseptual sebagai berikut :

2.7 Gambar kerangka koseptual



2.8 Definisi Operasional

- Game online adalah permainan video yang dimainkan melalui internet, memungkinkan pemain untuk berinteraksi dan berkompetisi dengan pemain lain dari lokasi yang berbeda secara *real-time*.
- Dampak adalah perubahan atau akibat yang terjadi sebagai hasil dari suatu tindakan, peristiwa, atau keputusan.
- Interaksi dapat terjadi dalam berbagai konteks, seperti sosial, profesional, atau teknis, dan berfungsi untuk mencapai pemahaman bersama. Di dunia game kita harus tau (*in game communication*) ini sangat di perlukan dan terbagi tiga poin yaitu *voice chat, text vhat, emote and gesture*.
- *Toxic* digunakan untuk menggambarkan sesuatu yang beracun, berbahaya, atau merusak. (*verbal avise falming*): bentuk penghinaan melalui perkataan seperti menghina secara pribadi, ras, dan agama. (*threatws of falming*): membuat ancaman kekerasan fisik yang dapat menciptakan lingkungan permainan yang menakutkan dan berbahaya.
- Teori behavioral sosiologi pendekatan yang menekankan pada perilaku yang dapat diamati dari individu dan kelompok dalam masyarakat, serta bagaimana perilaku tersebut dipengaruhi oleh lingkungan sosial dan pengalaman.