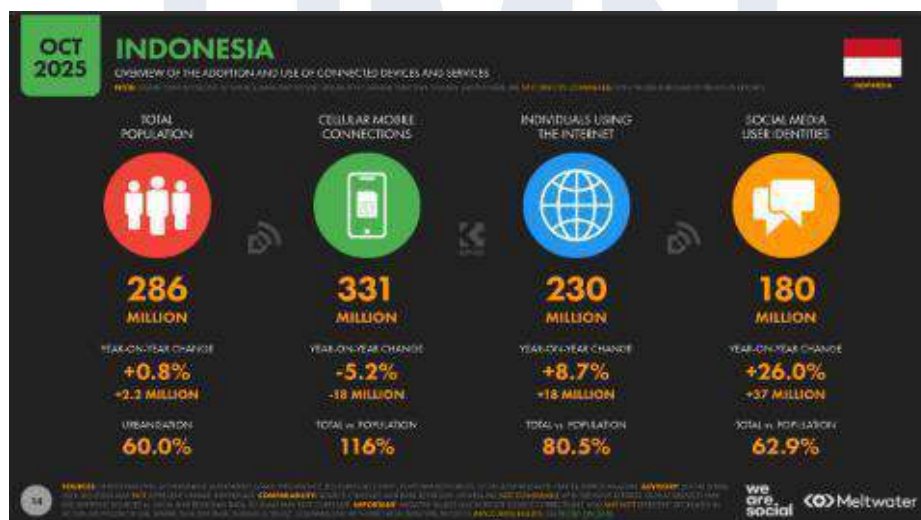


# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Penelitian

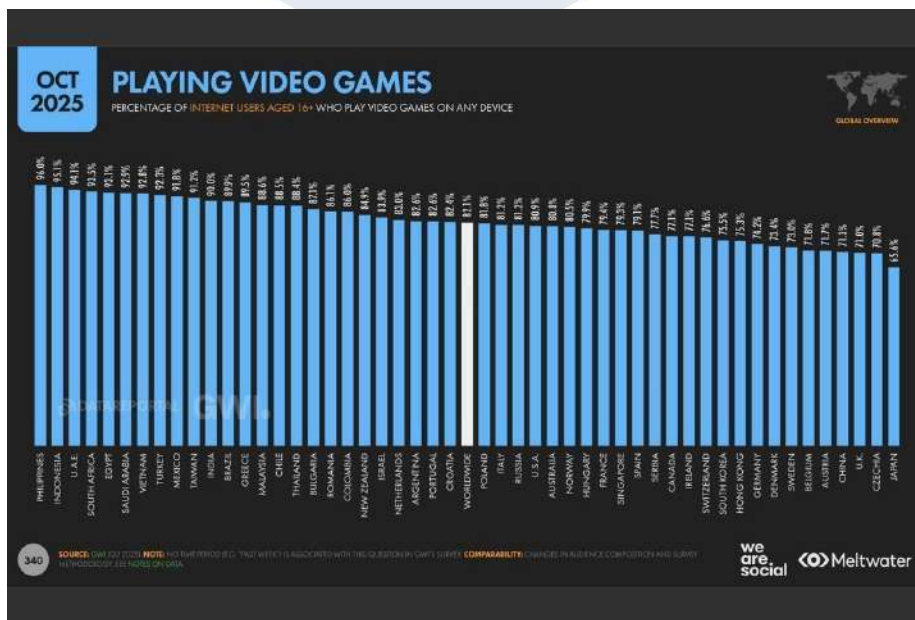
Perkembangan teknologi digital telah mengubah cara tentang bagaimana masyarakat Indonesia berkomunikasi, berinteraksi, dan mengonsumsi hiburan. masi; itu telah menjadi tempat di mana orang berinteraksi satu sama lain, bekerja sama, dan mengembangkan dinamika dalam komunikasi. Perubahan ini sejalan dengan peningkatan penggunaan perangkat mobile dan internet di Indonesia. Menurut Laporan Digital 2025 di Indonesia, pada tahun 2025 akan ada 230 juta pengguna internet, dengan persentase online mencapai 80,5%, dan 116% dari populasi memiliki koneksi ponsel aktif, atau sekitar 331 juta pengguna aktif (We Are Social & Meltwater, 2025). Data menunjukkan bahwa banyak aktivitas sosial masyarakat, seperti hiburan, komunikasi, dan pembentukan komunitas, terjadi dalam ruang digital yang padat interaksi.



Gambar 1.1 Ringkasan Statistik Digital Indonesia 2025

Sumber: *We Are Social*

Tingginya penetrasi internet dan dominasi perangkat mobile menciptakan kondisi yang mendukung berkembangnya berbagai bentuk hiburan digital, termasuk permainan video berbasis daring. Pada titik ini, *game online* tidak bisa dipahami semata sebagai hiburan pengisi waktu. *Game online* merupakan ruang interaksi sosial yang mempertemukan banyak orang dalam pola komunikasi yang berulang. Temuan global dalam Digital 2025 juga menunjukkan bahwa Indonesia termasuk negara dengan tingkat partisipasi bermain game yang sangat tinggi. Gambar tersebut memperlihatkan bahwa sekitar 95% pengguna internet usia 16 tahun ke atas di Indonesia bermain *video game*, angka yang menempatkan Indonesia di jajaran teratas secara global dalam aktivitas bermain game (We Are Social & Meltwater, 2025). Angka ini relevan bagi kajian komunikasi karena menandakan bahwa interaksi digital melalui game bukanlah fenomena kecil, melainkan praktik sosial yang masif dan berkelanjutan.



Gambar 1.2 Pengguna Internet Bermain *Video Game* Global

Sumber: *We Are Social & Meltwater (2025)*

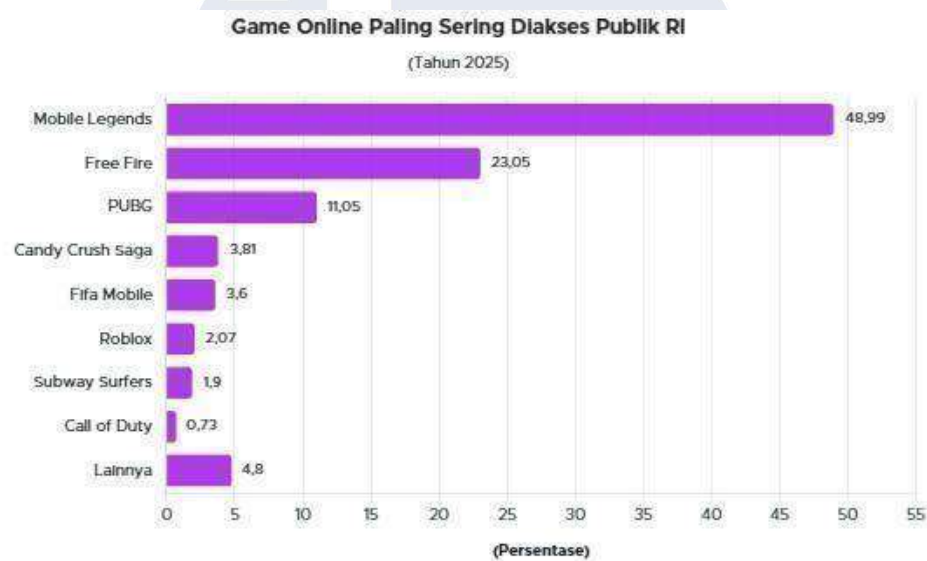
Dalam konteks yang ada di Indonesia dominasi aktivitas digital yang terjadi sangat kuat pada platform mobile, seiring dengan tingginya kepemilikan ponsel pintar dan ketersediaan akses internet yang semakin luas. Salah satu game mobile yang menonjol adalah Mobile Legends: Bang Bang (MLBB), sebuah permainan multiplayer online battle arena (MOBA) yang menuntut kerja sama tim, komunikasi cepat, dan koordinasi strategi secara *real time*. Format MOBA pada dasarnya mengondisikan pemain untuk terus bertukar pesan, baik untuk keperluan taktis (koordinasi serangan, rotasi, objektif) maupun relasional seperti (candaan, dukungan, teguran). MLBB juga dapat dipahami sebagai arena komunikasi digital yang intens: komunikasi menjadi prasyarat kerja sama, sementara kegagalan komunikasi sehingga dapat memicu konflik dan gesekan antarpemain. Dominasi Mobile Legends di Indonesia tercermin dari tingkat keterlibatan pemain yang tinggi. Berdasarkan gambar tersebut, Mobile Legends menempati peringkat pertama sebagai game mobile dengan jumlah pengguna aktif bulanan (*Monthly Active Users*) tertinggi di Indonesia, mengungguli game lain seperti Roblox, Free Fire, dan PUBG Mobile (We Are Social & Meltwater, 2025).



**Gambar 1.3** Peringkat *Game Mobile* Berdasarkan Pengguna Aktif

*Sumber: We Are Social & Meltwater (2025)*

Dominasi Mobile Legends sebagai *game* yang paling banyak dimainkan di Indonesia juga diperkuat oleh data nasional. Berdasarkan gambar tersebut, hasil survei Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) tahun 2025 menunjukkan bahwa Mobile Legends merupakan game online yang paling sering diakses oleh publik Indonesia, dengan persentase mencapai 48,99%, jauh melampaui Free Fire (23,05%) dan PUBG (11,05%) (APJII, 2025).



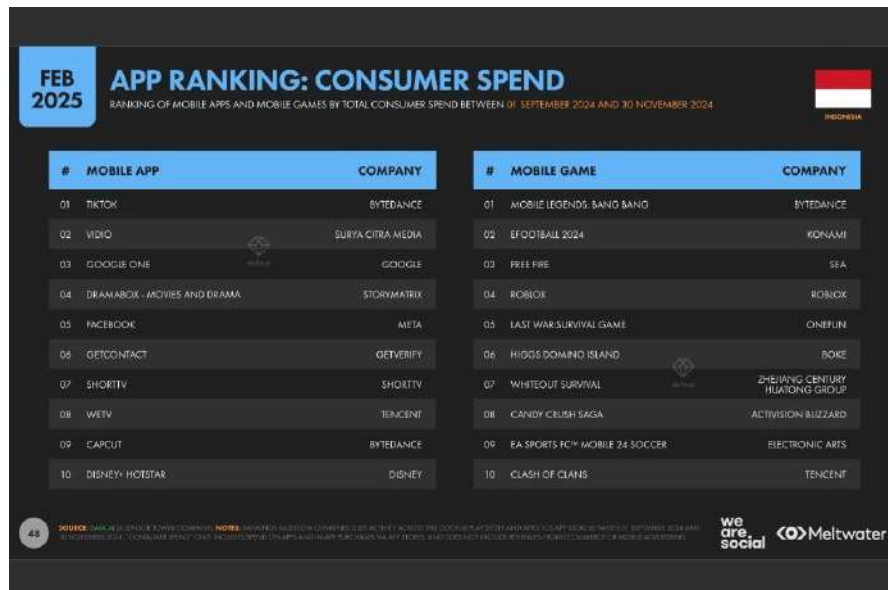
Sumber: Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII)

GoodStats

**Gambar 1.4** *Game Online* Tersering Diakses Publik Indonesia (2025)

Sumber: Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII)

Selain dari sisi partisipasi pemain, MLBB juga menempati posisi strategis dari sisi ekonomi digital. Berdasarkan Gambar diatas MLBB termasuk *game* mobile dengan pengeluaran konsumen yang sangat tinggi di Indonesia pada periode tertentu (We Are Social & Meltwater, 2025).



**Gambar 1.5** Peringkat Game Mobile

**Sumber:** We Are Social & Meltwater (2025)

Kondisi yang kompetitif, cepat, dan minim jeda refleksi di MLBB membuat interaksi pemain rentan memunculkan konflik. Kajian komunikasi digital menjelaskan bahwa komunikasi berbasis platform cenderung berlangsung simultan, cepat, dan sering kali miskin isyarat nonverbal, sehingga memperbesar peluang salah paham, respons impulsif, atau eskalasi emosi. Kerangka ini sejalan dengan pembahasan tentang komunikasi di era digital yang menekankan perubahan pola interaksi, percepatan arus pesan, serta pembentukan norma komunikasi baru di ruang daring (Sunarto dkk., 2023). Dalam konteks *game* kompetitif, dinamika tersebut dapat membentuk situasi di mana kritik taktis berubah menjadi serangan personal, atau teguran berubah menjadi penghinaan karena disampaikan dalam tekanan waktu dan emosi yang memuncak.

Di titik inilah muncul fenomena *toxic behavior*, yaitu perilaku komunikasi negatif yang mencakup hinaan, menyalahkan rekan satu tim (*blaming*), makian (*flaming*), provokasi verbal, merendahkan kemampuan, dan bentuk agresi verbal lain melalui pesan teks atau suara.

Dalam konteks game permainan di MLBB, *toxic behavior* tidak selalu berdiri sendiri sebagai perilaku spontan satu orang. Perilaku *toxic behavior* juga dapat berkembang dalam bentuk pola komunikasi. Alfarizi dan Rozaq (2025) menunjukkan bahwa terdapat respons pemain terhadap *cyberbullying* dan komunikasi negatif di Mobile Legends berlangsung interaktif: pemain menegosiasikan strategi komunikasi, melakukan pembelaan, perlawanan, penghindaran yang berlanjut dalam komunikasi komunitas.

Fenomena *toxic behavior* menjadi semakin kompleks ketika terjadi dalam komunitas pertemanan. Dalam komunitas pertemanan, pemain tidak hanya bertemu sebagai rekan setim saja, tetapi sebagai orang yang memiliki interaksi, kedekatan, dan ekspektasi sosial. Komunikasi interpersonal ini menjelaskan bahwa relasi yang dekat membuat makna pesan menjadi lebih kuat secara emosional, kritik dari teman dapat lebih mudah dianggap sebagai penilaian personal, sementara hinaan dari teman dapat terasa sebagai penolakan sosial (Sarmiati, 2019).

Fenomena *toxic behavior* dalam komunitas pertemanan menarik untuk diteliti karena perilaku tersebut tidak selalu dimaknai secara seragam oleh setiap pemain. Dalam konteks permainan daring yang kompetitif, *toxic behavior* umumnya muncul dalam bentuk penghinaan, menyalahkan rekan satu tim (*blaming*), provokasi verbal, hingga penggunaan kata-kata kasar yang ditujukan kepada pemain lain (Abie & Rosmilawati, 2023). Namun, ketika perilaku tersebut terjadi dalam komunitas pertemanan yang memiliki kedekatan interpersonal, makna yang muncul tidak selalu identik dengan makna negatif yang secara umum dilekatkan pada *toxic behavior*. Dalam hubungan pertemanan, individu dapat menafsirkan pesan berdasarkan pengalaman mereka dalam interaksi, kedekatan emosional mereka, dan standar komunikasi kelompok mereka yang telah berkembang. Kelompok lain dapat melihat perilaku yang dianggap penghinaan oleh sebagian pemain sebagai candaan atau tanda akrab dalam hubungan sosial tertentu (DeVito, 2022).

*Toxic behavior* dalam permainan daring merupakan fenomena yang kompleks dan tidak selalu memiliki tujuan maupun konsekuensi yang sama. Meriläinen dan Ruotsalainen (2024) melalui konsep tersebut menjelaskan bahwa beberapa tindakan yang tampaknya bermusuhan secara verbal saat bermain permainan daring dapat menjadi kebiasaan dan telah dinormalisasi dalam budaya bermain tertentu. Kemudian, Hariyani, dan Nurchayati (2024) juga menunjukkan bahwa *toxic behavior* pada pemain Mobile Legends berkembang melalui interaksi antarpemain yang berlangsung secara berulang selama permainan berlangsung.

Berbagai penelitian sebelumnya telah membahas *toxic behavior* pada *game online* dari aspek bentuk perilaku, karakteristik komunikasi virtual, maupun faktor yang melatarbelakangi kemunculannya. Penelitian Fauzan, Chairil, dan Wibowo (2023) mengkaji *toxic behavior* sebagai komunikasi virtual dalam Mobile Legends, sedangkan Abie dan Rosmilawati (2023) meneliti tentang perilaku *toxic* dalam komunikasi virtual pada *game* Mobile Legends. Namun, penelitian yang secara khusus mengkaji bagaimana *toxic behavior* dimaknai oleh pemain dalam komunitas pertemanan masih relatif terbatas. Maka, penelitian ini penting dilakukan untuk dapat memahami tentang bagaimana pemain Mobile Legends: Bang Bang memaknai *toxic behavior* yang muncul dalam komunitas pertemanan antarpemain. Fokus pada pemaknaan menjadi relevan karena perilaku yang sama dapat dipahami secara berbeda oleh pemain yang memiliki pengalaman, kedekatan relasi, dan dinamika komunikasi yang berbeda. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan kajian komunikasi interpersonal dalam konteks permainan daring.

## 1.2 Rumusan Masalah

Fenomena *toxic behavior* dalam permainan *online*, khususnya Mobile Legends: Bang Bang, telah menjadi bagian dari dinamika komunikasi yang sering muncul dalam interaksi antarpemain. *Toxic behavior* tidak hanya dipahami sebagai perilaku komunikasi negatif tetapi juga dapat dimaknai berbeda oleh setiap pemain berdasarkan pengalaman, kedekatan relasi, dan konteks interaksi yang dimiliki antarpemain. Perbedaan pemaknaan tersebut menjadikan *toxic behavior* sebagai fenomena yang menarik untuk dikaji lebih lanjut dalam perspektif komunikasi. Penelitian ini difokuskan untuk memahami bentuk-bentuk *toxic behavior* yang muncul dalam komunitas pertemanan pemain Mobile Legends: Bang Bang, bagaimana pemain memaknai pengalaman tersebut, serta bagaimana mereka merespons *toxic behavior* dalam relasi pertemanan saat bermain.

## 1.3 Pertanyaan Penelitian

Penelitian ini ingin melihat bagaimana pemaknaan dalam *toxic behavior* yang diterima dalam komunitas pertemanan dan respons yang diberikan atas *toxic behavior*;

1. Bagaimana pemain memaknai dan merespons bentuk *toxic behavior* yang terjadi dalam komunitas pertemanan Mobile Legends tersebut?

## 1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dalam penelitian dengan judul “Pemaknaan *Toxic Behavior* dalam Komunitas Pertemanan Mobile Legends” adalah sebagai berikut;

1. Untuk mengetahui bagaimana pemain memaknai dan merespons bentuk *toxic behavior* yang terjadi dalam komunitas pertemanan Mobile Legends.

## 1.5 Kegunaan Penelitian

### 1.5.1 Kegunaan Akademis

Merupakan pernyataan yang menjelaskan manfaat atau kontribusi suatu penelitian terhadap pengembangan ilmu pengetahuan atau bidang ilmu komunikasi. Penelitian ini memberikan kontribusi pada pengembangan ilmu komunikasi, khususnya dalam kajian komunikasi digital dan interpersonal di ruang virtual. Dengan menjelaskan pemaknaan *toxic behavior* dalam relasi pertemanan pemain, penelitian ini memperkaya pemahaman akademik mengenai dinamika komunikasi berbasis *game online*, terutama pada komunitas pertemanan. Selain itu, penelitian ini mengisi gap literatur yang masih minim mengenai fenomena *toxic behavior* dalam konteks komunitas pemain Mobile Legends di Indonesia, sehingga dapat menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya terkait komunikasi digital, perilaku daring, dan interaksi komunitas dalam ruang virtual.

### 1.5.2 Kegunaan Praktis

Penelitian ini dapat menjadi acuan bagi pemain, komunitas *game* dalam memahami dampak *toxic behavior* terhadap kenyamanan, pengalaman bermain, dan relasi pertemanan. Temuan penelitian ini dapat menjadi pertimbangan dalam merancang fitur yang mampu mengurangi potensi konflik komunikasi, seperti sistem penalti yang lebih tepat atau fitur perlindungan pemain dari serangan verbal.

### 1.5.3 Kegunaan Sosial

Penelitian ini memberikan kontribusi dalam meningkatkan literasi digital masyarakat, khususnya terkait etika berkomunikasi dalam ruang daring. Penelitian ini mendorong terciptanya budaya digital yang lebih sehat, empatik, dan suportif. Serta penelitian ini dapat menjadi dasar bagi program edukasi mengenai pentingnya pengendalian emosi, kesadaran komunikasi, dan penguatan solidaritas dalam

### 1.5.4 Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini dibatasi pada konteks *toxic behavior* dalam komunitas pertemanan pemain Mobile Legends di Indonesia, sehingga tidak mencakup interaksi dengan pemain acak (*random matchmaking*) atau komunitas lain di luar lingkaran pertemanan. Pendekatan yang digunakan adalah metode kualitatif, sehingga penelitian berfokus pada pemahaman mendalam terhadap pengalaman subjektif para pemain, bukan pada generalisasi statistik. Selain itu, penelitian ini hanya menyoroti pemaknaan *toxic behavior* dalam konteks relasi pertemanan dalam konteks komunitas pertemanan, sehingga faktor eksternal seperti kondisi psikologis, lingkungan sosial di luar komunitas game, atau aspek teknis permainan tidak dibahas secara mendalam. Penelitian juga dibatasi oleh waktu dan ruang lingkup data yang diperoleh dari informan yang aktif bermain Mobile Legends dan terlibat dalam komunitas pertemanan.