

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA TEORITIS

#### 2.1 Penelitian Terdahulu

Penelitian tentang komunikasi dalam *game online* menunjukkan bahwa ruang digital *game* merupakan arena interaksi sosial yang kompleks. Penelitian terdahulu dalam penelitian ini menyoroti respons pemain terhadap *cyberbullying* dan bentuk komunikasi interaktif dalam permainan seperti Mobile Legends: Bang Bang. Penelitian lain membahas perilaku *trash-talking* dan *toxic behavior* sebagai bagian dari dinamika komunikasi virtual yang dipengaruhi oleh situasi kompetitif dan anonimitas digital. Keenam penelitian tersebut memosisikan *game online* sebagai ruang komunikasi yang berpotensi memunculkan interaksi negatif sekaligus membentuk pengalaman sosial pemain.

Secara keseluruhan penelitian terdahulu masih memisahkan antara kajian *toxic behavior*, pemaknaan, dan relasi sosial pemain. Sebagian penelitian lebih berfokus pada efek media atau agresivitas akibat paparan kekerasan, sementara penelitian lain menekankan aspek kompetensi komunikasi atau dampak *game* terhadap motivasi akademik. Studi internasional tentang *toxic behavior* juga cenderung menyoroti faktor struktural permainan dan dinamika tim, tanpa secara spesifik mengaitkannya dengan kedekatan relasi pertemanan. Dengan demikian, belum banyak penelitian yang secara integratif mengkaji bagaimana *toxic behavior* dalam konteks komunitas pertemanan memengaruhi motivasi bermain dari perspektif komunikasi digital.

Berdasarkan pemetaan tersebut, penelitian ini menempati posisi yang berbeda dengan menggabungkan tiga aspek utama secara

simultan, yaitu *toxic behavior*, pemaknaan, dan komunikasi digital interpersonal dalam konteks komunitas pertemanan pemain Mobile Legends. Kebaruan penelitian terletak pada fokusnya terhadap pengalaman subjektif pemain dalam relasi pertemanan yang intens dan berulang, sehingga dampak komunikasi negatif tidak hanya bersifat situasional, tetapi juga berimplikasi pada kualitas hubungan sosial dan pengalaman bermain. Pendekatan ini memperkuat kontribusi kajian komunikasi dalam memahami dinamika interaksi digital pada komunitas *game online* secara lebih mendalam dan kontekstual



## 2.1. Tabel Penelitian Terdahulu

No	Item	Jurnal 1	Jurnal 2	Jurnal 3	Jurnal 4	Jurnal 5	Jurnal 6
1.	Judul Artikel Ilmiah	<i>Interactive Communication Among Mobile Legends Players in Responding to Cyberbullying</i>	Komunikasi Virtual melalui Perilaku Trash-Talking Antar Pemain Game Online Mobile Legends	Perilaku <i>Toxic</i> Dalam Komunikasi Virtual Di Online Mobile Legends: Bang Bang Pada Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Di Universitas Muhammadiyah Palangkaraya	<i>Communication Patterns in the Use of Communication Features in Online Games Case Study: Valorant</i>	Menafsirkan trash-talk: Interaksionisme simbolik dan komunikasi kelompok dalam game <i>Valorant</i>	<i>Toxicity and Prosocial Behaviors in MMO Games</i>
2.	Nama Lengkap Peneliti, Tahun Terbit, dan	Alfarizi & Rozaq, 2025, Kanal	Yasha Langitta Setiawan, Januardi Nasir, & Roby Hadi Putra (2025)	Abie, R. W., & Rosmilawati, S. (2023)	Krisvianty, G. G. E., Dinansyah, F., & Bangun, C. R. A. (2024). Jurnal	Oktanugroho, D. R., & Wibowo, T. O. (2026). Komuniti: Jurnal Komunikasi dan Teknologi Informasi, 18(1), 147-174. <a href="https://doi.org/10.23917/komuniti.v18i1.8625">https://doi.org/10.23917/komuniti.v18i1.8625</a>	Zhu et al., 2022, JCMC

	Penerbit				Vokasi Indonesia.		
3.	Fokus Penelitian	Penelitian ini berfokus pada bagaimana pemain Mobile Legends merespons <i>cyberbullying</i> melalui komunikasi interaktif selama permainan berlangsung. Fokus utamanya adalah pada bentuk respons komunikasi pemain, baik melalui <i>chat</i> , sikap diam, maupun interaksi tim, dalam menghadapi perilaku <i>toxic</i> .	Fokus utama penelitian diarahkan pada bagaimana bentuk, pola, serta makna komunikasi yang terwujud melalui ujaran-ujaran bernada provokatif, ejekan, atau penghinaan di ruang interaksi digital dalam game. Kajian ini menempatkan <i>trash-talking</i> bukan hanya sebagai ekspresi	Identifikasi dan analisis perilaku <i>toxic</i> dalam komunikasi virtual pemain Mobile Legends: Bang Bang, khususnya di kalangan mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Palangkaraya. Penelitian ini menelaah bentuk-bentuk ujaran <i>toxic</i> , faktor penyebab kemunculannya, serta dampaknya	Penelitian ini berfokus pada pola komunikasi pemain menggunakan fitur komunikasi di dalam permainan <i>online</i> , khususnya game Valorant. Dengan tujuan utama menganalisis bagaimana fitur komunikasi dalam <i>game</i> digunakan untuk meningkatkan ketjasama tim dan mendukung kemenangannya	Penelitian ini berfokus pada pemaknaan perilaku interaksi komunikasi <i>trash-talk</i> dalam game Valorant. Studi ini menempatkan <i>trash-talk</i> sebagai bentuk komunikasi kelompok yang dipahami melalui pengalaman, konteks sosial, dan interaksi antarpemain.	Studi ini menyoroti fenomena perilaku <i>toxic</i> dan prososial dalam permainan MMO yang berbasis kerja sama tim. Perhatian penelitian diarahkan pada bagaimana struktur tim dan interaksi sosial memengaruhi munculnya kedua perilaku tersebut.

			emosional semata, tetapi sebagai fenomena komunikasi yang memiliki dimensi simbolik dan relasional di antara para pemain.	terhadap hubungan komunikasi antar pemain.	n dalam permainan		
4.	Teori	Teori fenomenologi komunikasi digital digunakan untuk memahami pengalaman subjektif pemain dalam memaknai cyberbullying di ruang digital game. Teori ini menekankan	Konsep komunikasi virtual dan interaksi simbolik dalam ruang digital. Perilaku trash-talking dipahami sebagai bentuk pertukaran simbolik yang mengandung pesan,	Komunikasi virtual dan perilaku komunikasi agresif dalam media digital. Perilaku <i>toxic</i> dipahami sebagai bentuk penyimpangan komunikasi interpersonal dalam ruang siber,	Komunikasi bermediasi komputer untuk menjelaskan bagaimana komunikasi dilakukan melalui media computer. Komunikasi virtual menggambarkan interaksi antar pemain	Teori Interaksionisme Simbolik dan konsep Komunikasi Kelompok digunakan untuk menjelaskan bagaimana pemain memberi makna terhadap trash-talk dalam kelompok bermain Valorant.	Landasan teori yang digunakan adalah <i>team dependence</i> dan <i>social power</i> untuk menjelaskan relasi kekuasaan serta ketergantungan antarpemain dalam tim. Teori ini membantu memahami bagaimana posisi, peran,

		n bagaimana makna atas pesan <i>toxic</i> memengaruhi cara pemain berkomunikasi dan bertindak.	makna, serta tujuan tertentu dalam konteks kompetisi permainan daring. Selain itu, kajian ini juga menyinggung konsep komunikasi interpersonal dalam konteks <i>mediated communication</i> , di mana interaksi terjadi melalui medium teknologi.	yang ditandai oleh penggunaan bahasa kasar, penghinaan, dan ekspresi verbal destruktif. Konsep komunikasi interpersonal dan dinamika konflik juga menjadi pijakan dalam analisis.	melalui media digital, memungkinkan komunikasi meskipun pemain berada di lokasi yang berbeda. Serta permainan sebagai aktivitas sosial yang menekankan peran permainan sebagai platform sosial yang mendukung hubungan antar individu dan kelompok		dan pengaruh sosial pemain dapat memicu perilaku <i>toxic</i> maupun prososial.
5.	Metode Penelitian	Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan	Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan	Pendekatan yang digunakan adalah kualitatif deskriptif. Data	kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Data dikumpulkan melalui	Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan metode studi kasus. Data dikumpulkan melalui wawancara mendalam kepada empat informan yang tergabung dalam tim informal Gabut Ria Esport.	Pendekatan mixed method digunakan dengan mengombinasikan metode kuantitatif dan

		<p>fenomenologi untuk menggali pengalaman langsung pemain Mobile Legends terkait <i>cyberbullying</i>. Pendekatan ini memungkinkan pemahaman mendalam terhadap persepsi dan respons komunikasi pemain berdasarkan pengalaman personal mereka.</p>	<p>metode deskriptif. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi terhadap interaksi dalam permainan serta wawancara kepada pemain aktif Mobile Legends. Analisis data dilakukan secara interpretatif untuk memahami makna perilaku komunikasi yang muncul dalam konteks permainan.</p>	<p>diperoleh melalui wawancara mendalam terhadap mahasiswa yang aktif bermain Mobile Legends serta observasi terhadap interaksi dalam permainan. Analisis dilakukan dengan teknik reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan untuk mengidentifikasi pola perilaku <i>toxic</i>.</p>	<p>wawancara dengan pemain Valorant serta observasi langsung dalam permainan</p>	<p>kualitatif guna memperoleh gambaran yang lebih komprehensif. Metode ini memungkinkan analisis statistik sekaligus pemahaman mendalam terhadap pengalaman pemain.</p>
--	--	---	---	---	--	---

6.	Persamaan dengan penelitian yang dilakukan	Sama-sama membahas perilaku <i>toxic</i> dan komunikasi antarpemain dalam Mobile Legends. Keduanya menempatkan pemain sebagai subjek utama dalam memahami dinamika <i>cyberbullying</i> di <i>game online</i> .	Keduanya memiliki objek kajian yang sama, komunikasi virtual dalam game Mobile Legends, serta pada fenomena komunikasi negatif berupa ujaran agresif atau provokatif antar pemain. Keduanya sama-sama mengkaji dinamika komunikasi dalam ruang digital yang bersifat kompetitif dan interaktif.	Keduanya sama-sama menggunakan pendekatan kualitatif dan menempatkan komunikasi sebagai kerangka analisis utama dalam memahami fenomena interaksi negatif di ruang digital.	Penelitian ini mengkaji komunikasi antar pemain dalam konteks permainan online, mengenai dampak <i>toxic behavior</i> . Selain itu, penelitian ini juga menggunakan teori komunikasi bermediasi komputer dan komunikasi virtual dalam konteks permainan digital	Keduanya sama-sama membahas komunikasi negatif dalam <i>game online</i> berbasis tim dan menggunakan perspektif pemaknaan untuk memahami pengalaman pemain dalam interaksi digital.	Secara substansi, penelitian ini memiliki kesamaan dengan penelitian yang dilakukan karena sama-sama membahas fenomena <i>toxic behavior</i> dalam <i>game online</i> . Keduanya menempatkan interaksi tim sebagai konteks penting dalam munculnya perilaku tersebut.
7.	Perbedaan	Ruang lingkup	Lebih menitikbera	Secara spesifik	Penelitian ini berfokus	Penelitian Oktanugroho dan Wibowo berfokus pada Valorant	Meski demikian,

	<p>dengan penelitian yang dilakukan</p>	<p>kajiannya, karena tidak membahas motivasi bermain maupun peran komunitas pertemanan pemain. Penelitian lebih menekankan respons komunikasi individu saat menghadapi <i>cyberbullying</i>.</p>	<p>akan pada praktik <i>trash-talking</i> sebagai bentuk komunikasi virtual dalam konteks umum interaksi pemain, sedangkan penelitian yang dilakukan lebih menekankan pada dimensi perilaku <i>toxic</i> sebagai fenomena komunikasi yang dikaji secara lebih mendalam dengan kerangka teori komunikasi tertentu.</p>	<p>mengambil mahasiswa FISIP Universitas Muhammadiyah Palangkaraya sebagai informan, sedangkan penelitian yang dilakukan memiliki karakteristik subjek dan konteks sosial yang berbeda. Selain itu, penelitian yang dilakukan mengembankan pendalaman teori komunikasi secara lebih spesifik sesuai dengan paradigma penelitian</p>	<p>pada Valorant, sedangkan penelitian saya berfokus pada Mobile Legends. Penelitian ini menganalisis pola komunikasi dalam konteks kerja sama tim dan penggunaan fitur komunikasi, sedangkan penelitian Anda lebih mengarah pada pemaknaan <i>toxic behavior</i> dalam komunitas pertemanan</p>	<p>dan komunikasi kelompok, sedangkan penelitian ini berfokus pada Mobile Legends dalam konteks komunitas pertemanan.</p>	<p>penelitian ini tidak secara khusus membahas hubungan pertemanan dalam Mobile Legends. Fokus kajian lebih diarahkan pada struktur sosial dan dinamika kekuasaan dalam <i>game</i> MMO secara umum.</p>
--	---	--	---	---	--	---	--

			Selain itu, perbedaan juga terletak pada paradigma dan desain metodologis yang digunakan.	yang digunakan.			
8.	Hasil Penelitian	Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemain menggunakan berbagai strategi komunikasi dalam menghadapi <i>cyberbullying</i> , seperti membalas, diam, bercanda, atau melapor. Strategi tersebut dipilih sesuai dengan	Hasil penelitian menunjukkan bahwa trash-talking merupakan bentuk komunikasi yang lazim terjadi dalam permainan Mobile Legends dan dipengaruhi oleh situasi kompetitif, tekanan permainan, serta dinamika relasi antar	Hasil penelitian menunjukkan bahwa perilaku <i>toxic</i> dalam Mobile Legends muncul dalam bentuk penghinaan verbal, makian, ejekan terhadap performa bermain, serta penyalahgunaan fitur <i>chat</i> . Faktor pemicu utamanya	Temuan penelitian menunjukkan bahwa pemain menggunakan berbagai fitur komunikasi seperti <i>voice chat</i> , <i>team chat</i> , dan <i>whisper chat</i> sesuai kebutuhan. Pola komunikasi yang ditemukan meliputi pola sekunder (menggunakan media)	Hasil penelitian menunjukkan bahwa trash-talk dalam kelompok Valorant dipengaruhi oleh konsep diri, respons pemain lain, proses interaksi sosial, budaya kelompok, dan ikatan sosial yang membuat <i>trash-talk</i> dapat diterima sebagai bagian dari permainan.	Hasil penelitian menunjukkan bahwa perilaku <i>toxicity</i> dipengaruhi oleh faktor kekuasaan, passion bermain, dan tingkat ketergantungan tim. Selain itu, kondisi tersebut juga menentukan munculnya perilaku prososial di antara pemain.

		<p>situasi permainan dan kondisi emosional pemain.</p>	<p>pemain. Perilaku tersebut berfungsi sebagai sarana ekspresi emosi, strategi psikologis untuk menjatuhkan lawan, serta bentuk solidaritas kelompok. Namun, praktik ini juga berpotensi memicu konflik interpersonal dan memperburuk kualitas interaksi komunikasi dalam game.</p>	<p>meliputi tekanan kompetitif, emosi yang tidak terkontrol, serta anonimitas dalam ruang digital. Perilaku tersebut berdampak pada menurunnya kualitas komunikasi interpersonal dan berpotensi memengaruhi kondisi psikologis pemain.</p>	<p>dan melingkar (pertukaran informasi antara pemain). Penggunaan <i>voice chat</i> lebih efektif di kalangan pemain berperingkat tinggi karena komunikasi yang lebih cepat dan langsung, sementara pemain berperingkat rendah lebih sering menggunakan teks chat</p>	
--	--	--	---	--	---	--

## 2.2 Landasan Teori

### 2.1.1 Interaksionisme Simbolik

Penelitian ini menggunakan teori Interaksionisme Simbolik yang dikembangkan oleh Herbert Blumer (1969) untuk memahami bagaimana pemain Mobile Legends: Bang Bang memaknai *toxic behavior* dalam komunitas pertemanan mereka. Teori ini berangkat dari pemikiran bahwa manusia secara otomatis merespons suatu peristiwa atau tindakan. Sebaliknya, individu melakukan proses interpretasi terlebih dahulu terhadap pengalaman tersebut menentukan sikap atau tindakan. Perilaku manusia tidak semata-mata dipengaruhi oleh stimulus yang diterima, tetapi oleh makna yang diberikan individu terhadap stimulus tersebut. Dalam perspektif Interaksionisme Simbolik, makna terbentuk melalui proses interaksi sosial antara manusia, melalui komunikasi dan pengalaman bersama, individu belajar memahami simbol, bahasa, dan tindakan yang dilakukan orang lain. Makna yang terbentuk kemudian menjadi dasar bagi seseorang dalam bertindak dan merespons situasi. Tindakan tersebut dapat dipahami secara berbeda oleh individu yang berbeda juga karena masing-masing individu memiliki pengalaman, hubungan sosial, dan proses interpretasi yang tidak selalu sama.

Blumer (1969) menjelaskan bahwa proses tersebut meliputi stimulus, interpretasi, dan respon. Individu menerima stimulus berupa tindakan, ucapan, atau peristiwa tertentu, individu tidak langsung memberikan respons, namun Individu terlebih dahulu melakukan interpretasi untuk memahami makna stimulus tersebut berdasarkan pengalaman dan konteks sosial. Hasil interpretasi inilah yang memengaruhi respons atau tindakan yang diberikan. Dalam konteks penelitian ini, *toxic behavior* dalam permainan Mobile Legends dipandang sebagai stimulus

yang dimaknai secara berbeda oleh pemain dalam komunitas pertemanan. Perbedaan pemaknaan tersebut memengaruhi bagaimana pemain merespons *toxic behavior* yang mereka alami, saksikan, atau lakukan selama bermain bersama.

Blumer (1969) menjelaskan bahwa terdapat tiga premis utama Interaksionisme Simbolik yaitu manusia bertindak berdasarkan makna yang dimiliki terhadap sesuatu, makna tersebut muncul melalui interaksi sosial, dan makna terus diinterpretasikan serta dimodifikasi sesuai dengan situasi yang dihadapi individu. Ketiga premis tersebut menjadi landasan untuk memahami bagaimana pemain Mobile Legends membentuk pemaknaan terhadap *toxic behavior* dalam komunitas pertemanan mereka.

## **2.2 Landasan Konsep**

### **2.2.1 Pemaknaan**

Pemaknaan (*meaning making*) merupakan proses individu dalam memahami, menafsirkan, dan memberikan arti terhadap pengalaman, pesan, maupun peristiwa yang dialami. Dalam perspektif ilmu komunikasi, makna tidak melekat secara tetap pada suatu pesan atau tindakan, melainkan dibentuk melalui proses interpretasi yang berlangsung dalam interaksi sosial. Oleh karena itu, individu dapat memberikan makna yang berbeda terhadap pengalaman yang sama bergantung pada konteks sosial, pengalaman pribadi, nilai yang dianut, serta hubungan dengan pihak lain yang terlibat dalam interaksi tersebut.

Whittle, Vaara, dan Maitlis (2023) menjelaskan bahwa proses pembentukan makna terjadi melalui penggunaan bahasa dan interaksi sosial yang memungkinkan individu menginterpretasikan suatu pengalaman serta membangun pemahaman bersama terhadap realitas yang dihadapi. Pemaknaan dapat dipahami sebagai proses aktif yang dilakukan individu

untuk memahami dan menginterpretasikan pengalaman berdasarkan konteks sosial yang melingkupinya.

Dalam konteks permainan *online*, proses pemaknaan menjadi hal yang penting karena perilaku yang sama dapat dipahami secara berbeda oleh setiap pemain. *Toxic behavior* secara umum dipersepsikan sebagai perilaku negatif yang dapat dimaknai secara beragam berdasarkan pengalaman bermain, kedekatan relasi, dan norma komunikasi yang berkembang dalam kelompok pertemanan mereka. Kemudian, fokus pada pemaknaan memungkinkan peneliti memahami bagaimana pemain dapat menafsirkan pengalaman *toxic behavior* yang mereka alami, saksikan, atau lakukan dalam interaksi permainan MLBB.

### 2.2.2 Komunitas Pertemanan

Komunitas pertemanan merupakan kelompok sosial yang terbentuk atas dasar kedekatan emosional, kesamaan minat, dan interaksi yang berulang. Penelitian Angelini et al. (2024) menunjukkan bahwa fitur media sosial, khususnya *availability*, serta penggunaan

yang berorientasi pada interaksi dengan orang lain berkorelasi positif dengan kualitas pertemanan, terutama dalam aspek validasi, intimasi, dan *companionship*.

Penelitian Zhao et al. (2022) dalam *Frontiers in Psychology* menemukan bahwa *sense of virtual community* tidak hanya memengaruhi keterikatan anggota tetapi juga memoderasi bagaimana dukungan sosial dan komitmen emosional terbentuk dalam komunitas digital, yang relevan dengan pembentukan hubungan pertemanan secara online (Zhao et al., 2022).

Dalam konteks permainan daring, komunitas pertemanan tidak hanya berfungsi sebagai tim bermain, tetapi juga sebagai ruang dukungan sosial. Interaksi yang rutin menciptakan identitas kolektif dan rasa kebersamaan. Kedekatan ini memperkuat solidaritas, tetapi juga dapat memperbesar dampak konflik ketika terjadi perbedaan persepsi (Arifah & Candrasari, 2022). Komunitas pertemanan dalam game sering kali melampaui batas permainan itu sendiri. Anggota dapat berinteraksi di luar platform game melalui media sosial atau pertemuan langsung, menunjukkan bahwa relasi yang terbentuk bersifat nyata meskipun bermula dari ruang virtual (Putri & Ismail, 2023).

Dalam penelitian ini, komunitas pertemanan dipahami sebagai konteks sosial utama yang memoderasi dampak *toxic behavior*. Kedekatan emosional membuat pengalaman komunikasi memiliki makna yang lebih dalam dibandingkan interaksi dengan pemain yang tidak dikenal.

### **2.2.3 Toxic Behavior**

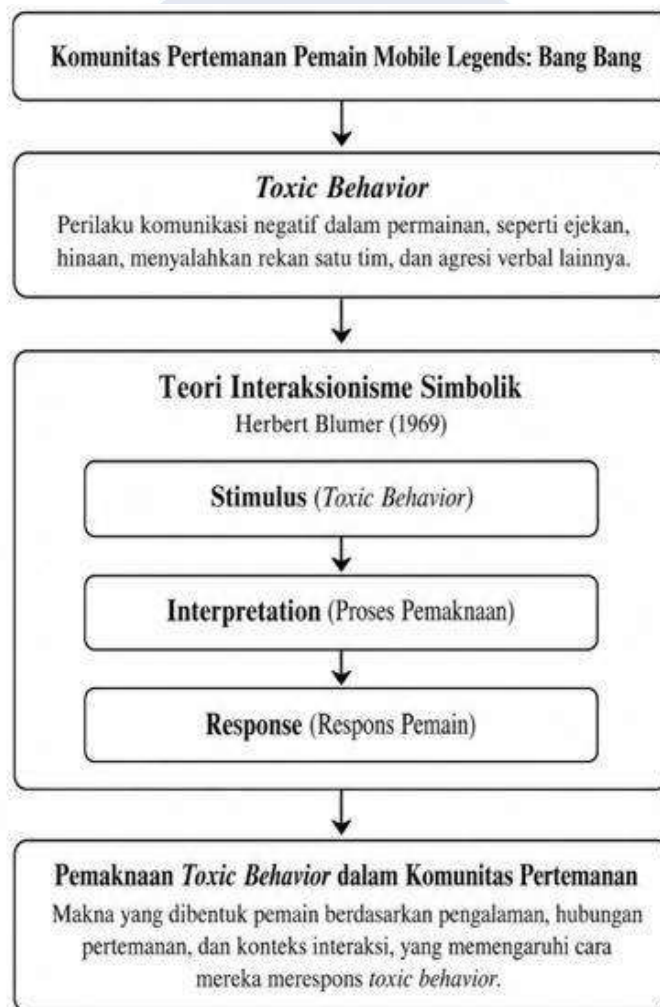
*Toxic behavior* atau perilaku *toxic* dapat didefinisikan sebagai karakteristik seseorang yang skeptis, pemaarah, suka memerintah, egosentris, berorientasi pada kepentingan sendiri, dan oportunistis yang memiliki kebiasaan menekan, memanipulasi, dan sengaja membuat orang lain terkesan. Individu dengan perilaku *toxic* dapat memengaruhi lingkungan melalui sifat-sifat tersebut (Arda & Kanten, 2023). Perilaku *toxic* dalam kehidupan nyata dapat mengganggu orang di sekitar individu yang berperilaku *toxic* karena membawa energi negatif (Ussolikhah et al., 2023).

Individu yang memiliki perilaku *toxic* biasanya memiliki sifat seperti melakukan kekerasan emosional atau fisik, egois, *controlling*, berbohong, manipulatif, berbicara kasar, hingga menguras energi orang di sekitarnya (Jones, 2021). Dalam komunitas pertemanan pemain, *toxic behavior* menjadi lebih kompleks untuk diteliti karena komunikasi yang terjadi tidak hanya bersifat fungsional untuk memenangkan permainan, tetapi juga dipengaruhi oleh kedekatan relasional antaranggota yang didalamnya juga terdapat komunikasi dalam bentuk emosional berupa, Candaan, kritik, atau kata-kata kasar yang dapat dipersepsikan berbeda antarpemain. Perilaku *toxic* dalam komunitas pertemanan tidak cukup dipahami hanya sebagai pelanggaran etika komunikasi, tetapi juga sebagai gejala terganggunya relasi interpersonal dalam ruang digital. Studi tentang perilaku dalam MMO menunjukkan bahwa interaksi antarpemain, relasi dan dinamika kepemimpinan dalam *game* ikut membentuk kecenderungan munculnya perilaku *toxic* (Zhu et al., 2022).



### 2.3 Kerangka Penelitian

Kerangka pemikiran merupakan struktur konseptual yang menghubungkan teori dan konsep dengan masalah penelitian, menggambarkan bagaimana elemen-elemen tersebut saling terkait untuk menjelaskan fenomena yang diteliti.



**Gambar 2.1** Kerangka Pemikiran

Sumber: Peneliti, 2026

Kerangka ini berfungsi sebagai panduan untuk merancang penelitian. Kerangka ini dipaparkan melalui struktur dalam bentuk gambar disertai pendeskripsian. *Toxic behavior* dipahami sebagai stimulus yang muncul dalam interaksi bermain seperti ejekan, hinaan, menyalahkan rekan satu tim, dan bentuk agresi verbal lainnya. Stimulus tersebut kemudian diinterpretasikan oleh pemain berdasarkan pengalaman, kedekatan relasi, dan konteks interaksi. Hasil interpretasi tersebutlah yang menghasilkan berbagai pemaknaan yang berbeda, yang selanjutnya memengaruhi respons pemain terhadap *toxic behavior* dalam komunitas pertemanan mereka.

