

BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA TEORITIS

2.1 Penelitian Terdahulu

Penelitian mengenai perilaku komunikasi *toxic* dalam komunitas *game* online telah menjadi perhatian banyak akademisi karena fenomena ini semakin marak di era digital. Dari enam jurnal terdahulu yang dipaparkan, tampak adanya benang merah terkait bagaimana interaksi di ruang virtual kerap melahirkan praktik komunikasi yang tidak sehat, baik berupa *trash-talking*, *trolling*, maupun bentuk perilaku verbal agresif lainnya. Meskipun tiap penelitian berfokus pada *game* berbeda seperti Arena of Valor, Mobile Legends, Valorant, hingga Discord *community* semuanya menyoroti gejala yang sama, yakni munculnya komunikasi *toxic* sebagai konsekuensi dari interaksi digital yang kompetitif.

Jurnal pertama oleh (Adnan Anugrah et al., 2024) menekankan pada *game* Arena of Valor. Penelitian ini menemukan bahwa perilaku komunikasi *toxic* dipengaruhi faktor emosional dan kebiasaan bermain, terutama di kalangan siswa SMA. Jurnal ini menunjukkan bahwa faktor psikologis memainkan peran penting, meskipun konteks *game* berbeda dengan Roblox. Jurnal kedua (Safa Putri Eka Sande et al., 2023) lebih menyoroti bentuk-bentuk *toxic behavior* dalam Mobile Legends, seperti ejekan, hinaan, dan cercaan. Fokusnya adalah pada ekspresi verbal yang muncul akibat performa buruk pemain, sehingga perilaku *toxic* dilihat sebagai reaksi terhadap tekanan kompetisi.

Jurnal ketiga (Arif & Aditya, 2022) karya menggunakan pendekatan kuantitatif dengan meneliti hubungan antara kecerdasan emosional dan perilaku *toxic*. Temuannya cukup menarik karena menunjukkan adanya hubungan negatif yang signifikan: semakin tinggi kecerdasan emosional seorang pemain, semakin rendah kecenderungannya untuk terlibat dalam perilaku *toxic*. Hal ini menambah perspektif baru bahwa perilaku *toxic* bukan hanya soal budaya komunitas, tetapi juga kondisi psikologis individu.

Penelitian keempat (Ahmadani & Claretta, 2024) oleh mengambil konteks komunitas Discord dengan fokus pada *trash-talking*. Penelitian ini menunjukkan bahwa *trash-talking* dapat dipahami secara berbeda oleh anggota komunitas bisa sebagai hiburan, namun juga bisa sebagai penghinaan. Hal ini relevan dengan studi mengenai komunitas Roblox karena memberikan gambaran tentang ambiguitas makna dalam komunikasi virtual. Sementara itu, jurnal kelima oleh (Ihsan Zarkasih et al., 2024) lebih menekankan pada aspek *cyberbullying* di *game* Valorant. Mereka menemukan bahwa *trash-talking* sering muncul sebagai respon terhadap provokasi, yang menunjukkan dinamika interaksi digital sangat dipengaruhi oleh situasi permainan.

Jurnal keenam oleh (Yahsy & Syas, 2022) meneliti hubungan antara kecanduan *game* Mobile Legends dan perilaku *trash-talking*. Dengan pendekatan kuantitatif, penelitian ini mengungkap bahwa tingkat kecanduan sangat berkorelasi dengan intensitas perilaku *toxic*, di mana 84% responden menunjukkan tanda kecanduan dan 73% di antaranya terlibat dalam *trash-talking*. Data ini menunjukkan dimensi baru, yaitu hubungan antara intensitas bermain dan pola komunikasi.

Jika dibandingkan, seluruh penelitian tersebut memiliki persamaan dalam hal fokus pada perilaku komunikasi *toxic* di komunitas *game* online, namun masing-masing memberikan sudut pandang unik. Perbedaannya terutama terletak pada konteks *game*, pendekatan metodologi kualitatif, serta faktor yang diteliti, seperti kecerdasan emosional, adiksi, atau interpretasi *trash-talking*. Dari sinilah, penelitian mengenai perilaku *toxic* di komunitas CDID

Tabel 2. 1 Tabel Penelitian Terdahulu

No	Item	Jurnal 1	Jurnal 2	Jurnal 3	Jurnal 4	Jurnal 5	Jurnal 6
1.	Judul Artikel Ilmiah	Perilaku Komunikasi <i>Toxic</i> Pengguna <i>Game</i> Online “Arena of Valor”	Fenomena <i>Toxic</i> Dalam Dunia <i>Game</i> Mobile Legend Bagi Remaja	Dampak Perilaku Komunikasi Pemain <i>Game</i> Mobile Legends Pada Mahasiswa Universitas Negeri Padang	Perilaku <i>Trash-talking</i> Sebagai Komunikasi pada Komunitas <i>Game</i> Online (Studi Deskriptif Kualitatif pada Komunitas Indo Cracked Club)	Komunikasi Virtual <i>Cyberbullying</i> Melalui Perilaku <i>Trash-talking</i> Pada Pemain <i>Game</i> Online Valorant	Hubungan Kecanduan <i>Game</i> Online Mobile Legends terhadap Perilaku <i>Trash-talking</i>
2.	Nama Lengkap Peneliti, Tahun Terbit, dan Penerbit	Adnan Anugrah et al., 2024	Safa Putri Eka Sande et al., 2023	Arif & Aditya, 2022	Ahmadani & Claretta, 2024	Ihsan Zarkasih et al., 2024	Yahsy & Syas, 2022Counseling Journal

3.	Fokus Penelitian	Mengetahui bagaimana perilaku komunikasi <i>toxic</i> pengguna <i>game</i> “Arena of Valor” di kalangan siswa SMA di Sidrap	Mengungkap fenomena <i>toxic</i> dalam dunia <i>game</i> online sehingga dapat mengurugi atau mencegah adanya <i>toxic</i> tersebut	Menganalisa pengaruh kecerdasan emosional terhadap perilaku <i>toxic</i> dalam bermain Mobile Legends	Menyelidiki perilaku <i>trash-talking</i> dalam komunitas <i>game</i> online via Discord (komunitas Indo Cracked Club)	Menganalisis <i>cyberbullying</i> / <i>trash-talking</i> pada pemain Valorant melalui komunikasi virtual	Menguji hubungan antara kecanduan <i>game</i> online (Mobile Legends) dengan perilaku <i>trash-talking</i> pada siswa
4.	Teori	Teori Alih Kode (Bloom & Gumpers)	Teori komunikasi interpersonal / komunikasi virtual	Teori kecerdasan emosional (emotional intelligence theory)	Teori komunikasi interpersonal / interpretasi komunikasi virtual	Konsep <i>cyberbullying</i> dan virtual communication	Teori adiksi dan perilaku komunikasi
5.	Metode Penelitian	Deskriptif kualitatif; wawancara dan observasi	Kualitatif deskriptif; wawancara & observasi	Kuantitatif survei; kuesioner; analisis regresi linier sederhana	Kualitatif deskriptif; wawancara mendalam & observasi	Kualitatif deskriptif; wawancara, observasi, dokumentasi	Kuantitatif korelasional; sampel siswa; analisis hubungan variabel
6.	Persamaan dengan penelitian	Sama-sama fokus pada <i>toxic behavior</i> di komunitas <i>game</i> online;	Fokus pada bentuk <i>toxic</i> (curses, <i>trolling</i> , <i>trash-talking</i>)	Sama-sama membahas hubungan variabel dengan perilaku <i>toxic</i>	Sama-sama meneliti komunikasi antar	Sama-sama meneliti perilaku <i>trash-talking/cyberbullying</i>	Sama-sama mengkaji hubungan intensitas

	yang dilakukan	menggunakan kualitatif/kuantitatif			pemain dalam <i>game</i> online		bermain dengan perilaku <i>toxic</i>
7.	Perbedaan dengan penelitian yang dilakukan	Fokus pada Arena of Valor, bukan Roblox	Fokus pada MLBB, bukan Roblox	Fokus pada emotional intelligence, bukan identitas sosial	Fokus pada Discord, bukan Roblox	Fokus pada Valorant, bukan Roblox	Fokus kuantitatif adiksi- <i>trash-talking</i> , bukan kultur partisipasi komunitas
8.	Hasil Penelitian	Perilaku komunikasi <i>toxic</i> di <i>game</i> “Arena of Valor” dipengaruhi faktor kebiasaan dan emosional	Bentuk <i>toxic</i> seperti cercaan, hinaan, ejekan muncul akibat performa buruk	Semakin tinggi emotional intelligence, semakin rendah perilaku <i>toxic</i> (koefisien -0,260, signifikan)	<i>Trash-talking</i> di komunitas <i>game</i> ditafsirkan berbeda antar anggota, bisa hiburan atau penghinaan	Pemain Valorant sering melakukan <i>trash-talking</i> sebagai respons provokasi, disertai verbal abuse	Ada hubungan korelasional antara kecanduan <i>game</i> online dan <i>trash-talking</i> (84% siswa kecanduan, 73% melakukan <i>trash-talking</i>)

2.2 Landasan Teori dan Konsep

2.2.1. Teori Komunikasi Interpersonal

Komunikasi merupakan salah satu sifat untuk menghubungkan manusia dengan manusia lain, dengan adanya komunikasi manusia dapat melakukan pertukaran pesan atau makna. Dari banyaknya jenis komunikasi, salah satunya adalah komunikasi interpersonal. Menurut DeVito (2019, p. 18) komunikasi interpersonal melibatkan pengirim pesan begitupun penerimanya yang terdiri dari sumber, penerima, pesan, saluran, gangguan, konteks dan etika. Komunikasi interpersonal juga dilakukan dengan pertukaran pesan secara verbal ataupun nonverbal yang terjadi antara dua individu atau lebih yang saling terhubung antara satu dengan yang lain.

Selain itu, Devito (2019, p. 18) juga menjelaskan bahwa komunikasi interpersonal tidak hanya berfokus pada penyampaian pesan, tetapi juga pada bagaimana individu memahami dan mampu memberikan respon terhadap pesan yang diterima. Keberhasilan komunikasi interpersonal juga dipengaruhi oleh kemampuan individu dalam menyampaikan pesan dengan jelas. Apabila ada unsur yang tidak berjalan dengan baik, maka dapat terjadi kesalahpahaman, konflik hingga komunikasi yang bersifat negatif.

Komunikasi interpersonal yang baik dapat dilihat dari seberapa baik hal tersebut berkaitan dengan tiga kebutuhan dasar. Kebutuhan pertama adalah keinginan untuk mendapatkan dan memberi kasih sayang atau afeksi, kebutuhan kedua adalah keinginan untuk menjadi bagian dari suatu kelompok tertentu atau inklusi dan yang terakhir adalah kebutuhan untuk memengaruhi peristiwa atau orang dalam kehidupan atau kontrol (Wood, 2013 pp. 12-13).

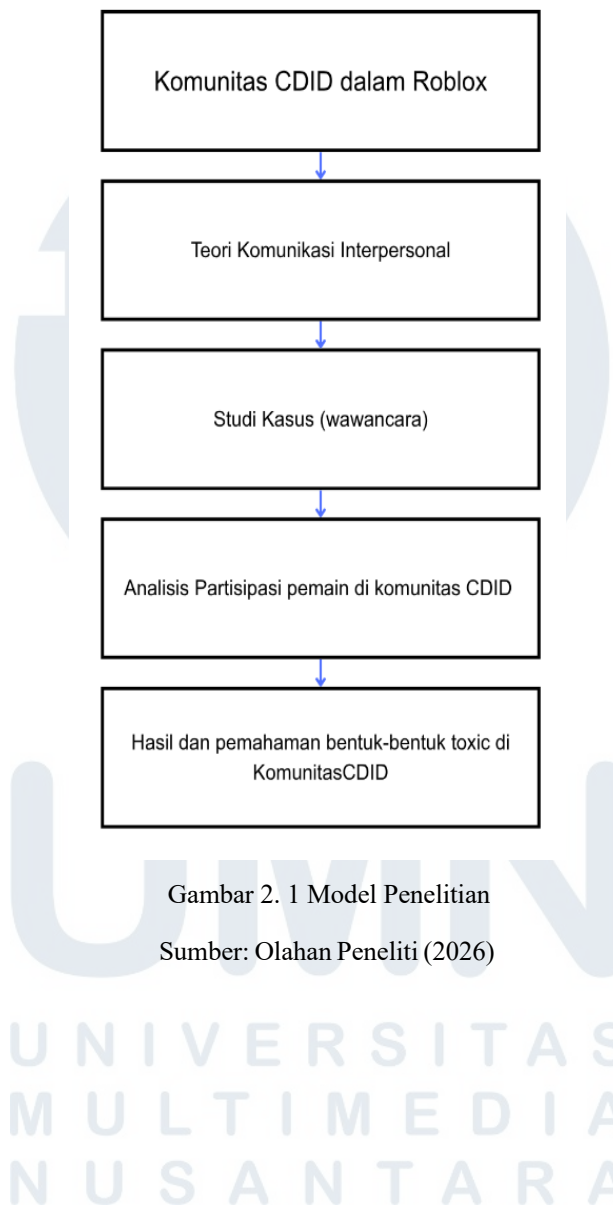
2.2.2. Konsep Komunikasi *Toxic*

Konsep komunikasi *toxic* merupakan bentuk interaksi verbal maupun nonverbal yang bersifat merugikan, agresif, atau destruktif terhadap lawan bicara, baik di ruang nyata maupun ruang digital.

Menurut Suler (2004) dalam konsep *Online Disinhibition Effect*, perilaku negatif di internet sering kali muncul karena pengguna merasa anonim, tidak diawasi, dan terbebas dari konsekuensi sosial. Dalam konteks tersebut, komunikasi *toxic* dapat dipahami sebagai ekspresi komunikasi yang melanggar norma kesopanan dan etika interaksi sosial, ditandai dengan penggunaan bahasa kasar, hinaan, ejekan, pelecehan, atau tindakan verbal lain yang menimbulkan ketidaknyamanan bagi pihak lain. Komunikasi *toxic* sering kali berakar pada dorongan emosional, kompetisi, atau keinginan untuk menunjukkan dominasi dalam percakapan, sehingga menciptakan suasana interaksi yang negatif dan tidak sehat (Ditchfield, 2023).

Secara umum, komunikasi *toxic* di ruang digital dapat muncul dalam berbagai bentuk. Bentuk pertama adalah *verbal abuse*, yaitu penggunaan kata-kata kasar, cercaan, atau penghinaan langsung yang ditujukan kepada individu atau kelompok lain. Bentuk kedua adalah *trolling*, di mana seseorang sengaja memancing emosi orang lain dengan komentar provokatif. Bentuk ketiga adalah *flaming*, yaitu perdebatan panas atau adu argumen yang dilakukan dengan bahasa agresif. Bentuk keempat adalah *cyberbullying*, yakni tindakan intimidasi atau perundungan secara daring melalui pesan, komentar, atau unggahan yang menyinggung harga diri orang lain. Selain itu, komunikasi *toxic* juga dapat muncul dalam bentuk ujaran kebencian (*hate speech*), stereotip rasis, komentar bernuansa seksual (*sexual harassment*), hingga penyingkiran sosial terhadap anggota komunitas tertentu (Whitty & Young, 2020).

2.3 Kerangka Pemikiran



Gambar 2. 1 Model Penelitian

Sumber: Olahan Peneliti (2026)