

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan ilmu dan teknologi kini berkembang begitu pesat, apalagi dalam dunia global seperti sekarang ini. Bukan hanya di kota-kota besar, fenomena ini juga telah merambah hingga ke kota-kota kecil. Perkembangan ini tentunya membawa perubahan yang cukup signifikan pada masyarakat. Tingkat kreativitas manusia yang semakin berkembang, membawa banyak penemuan-penemuan baru dalam dunia teknologi yang bermanfaat bagi peningkatan kesejahteraan manusia khususnya. Dan salah satu produk hasil temuan manusia yang sudah tidak asing lagi, yaitu internet. Namun sekarang yang tidak mengenal internet hampir tidak ada, tentu semua dari kalangan anak kecil hingga dewasa mengenal apa yang dinamakan internet.

Teknologi yang memudahkan manusia untuk mengakses suatu informasi dengan sangat mudah dan cepat dengan menggunakan perangkat komputer maupun handphone. Namun, teknologi internet kini tidak hanya sebagai sarana untuk mengakses atau mencari informasi saja, melainkan juga bermanfaat sebagai media hiburan atau permainan. Permainan elektronik yang memanfaatkan koneksi internet, sering kali disebut sebagai *game online*, telah berkembang pesat seiring dengan kemajuan teknologi. Salah satu contoh fenomenalnya adalah *game online Mobile Legends: Bang Bang*, yang menunjukkan betapa pesatnya pertumbuhan industri ini di seluruh dunia. Hasil pra observasi yang telah dilakukan peneliti pada Selasa 26 Desember 2023 ada beberapa cara informan bermain, komunikasi *gamer toxic* antar *gamer Mobile Legends: Bang Bang* pada *fitur chatting*, alasan terjadinya *gamer toxic* pada pelaku untuk memperoleh informasi serta data mengenai *gamer toxic* yang terjadi saat bermain *game online Mobile Legends: Bang Bang*. Observasi dilakukan dengan ikut bermain bersama informan dengan menggunakan *fitur chatting*, tempat yaitu di Warung Kopi Cosan yang berada di Sidoarjo, peneliti mengambil lokasi tersebut karena wilayah tersebut sebagian dari sampel penelitian, mengingat seluruh wilayah/daerah Jawa Timur memiliki banyak Warung Kopi, maka dari itu peneliti memilih sampel penelitian di wilayah tersebut, yang mana

telah memenuhi kriteria yang dibutuhkan/mendukung penelitian serta peneliti telah melakukan pra observasi secara langsung di lokasi tersebut.

Peneliti fokus terhadap *Gamer* yang berumur sekitar 10 sampai 24 tahun, pada informan pertama bernama Erik pelajar berumur 20 tahun yang berasal dari Tulangan menyampaikan, bahwa cukup sering menjadi korban perilaku *toxic* ini melibatkan penggunaan bahasa kasar dan mengandung unsur hewan, pelecehan *verbal*, dan tindakan merendahkan *gamer* lain melalui *fitur chatting* seperti ucapan yang paling sering keluar adalah “*noob*” diikuti dengan “*asu*”. Informan kedua bernama Dani pelajar berumur 18 tahun asal Candi, menyampaikan bahwa pernah menjadi pelaku *chat toxic* saat emosi ketika tim saya tidak bekerja sama dengan baik. Seperti mengeluarkan kata-kata kasar dan mengandung hewan di *chat* ngatain “*anjing*” lah, “*goblok*” lah, karena saya sudah muak sampai frustrasi mengalami stres, frustrasi, atau bahkan penurunan *mood* setelah menghadapi interaksi *toxic* dalam permainan *Mobile Legends: Bang Bang*. Informan ketiga bernama Rizki pelajar berumur 17 tahun asal dari Suko menyampaikan, bahwa pernah melakukan *chat toxic* kata-kata kasar dan mengandung unsur hewan terutama saat bermain di *mode ranked*. Kata-kata seperti “*lotol*” chat nya dimodif yang aslinya itu “*tolol*”, sama kata-kata “*ayam*”. Biasanya, ketika bermain solo rank. Salah satu *gamer* di tim saya itu sedang mencoba *hero* yang aneh-aneh. Lalu salah satu *gamer* tadi mati terus otomatis tim saya kalah. Maka dari itu hasil observasi ini memberikan gambaran awal tentang kompleksitas fenomena *gamer* dalam *toxic game online Mobile Legends: Bang Bang*, khususnya pada *fitur chatting* dan penelitian lebih lanjut untuk mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam terhadap masalah ini.

Penelitian tentang fenomena *gamer* dalam *toxic game online Mobile Legends: Bang Bang* pada *fitur chatting* memiliki pentingnya untuk memahami bagaimana perilaku *toxic* berkembang dan berdampak dalam komunitas *game online*. *Game* ini, sebagai salah satu *game online* paling populer dengan jutaan *gamer* aktif, mencerminkan dinamika sosial digital yang kompleks. *Fitur chatting* yang dirancang untuk mendukung komunikasi strategis sering kali berubah menjadi medium untuk menyebarkan perilaku negatif, seperti hinaan, ejekan, dan konflik verbal. Dengan memahami faktor yang memengaruhi perilaku *toxic* ini, penelitian

dapat mengidentifikasi akar permasalahan dan memberikan wawasan yang relevan untuk mengatasinya.

Penelitian ini penting karena dampak dari perilaku *toxic* tidak hanya memengaruhi pengalaman bermain individu tetapi juga menciptakan lingkungan yang tidak sehat dalam komunitas *game* secara keseluruhan. *Toxic* dapat menurunkan motivasi *gamer*, menyebabkan stres, dan merusak hubungan dalam tim. Temuan dari penelitian ini dapat menjadi dasar bagi pengembang *game* untuk merancang fitur yang lebih ramah, seperti filter chatting yang efektif atau sistem moderasi berbasis teknologi. Selain itu, hasil penelitian juga dapat membantu komunitas *gamer* dan organisasi terkait dalam meningkatkan kesadaran serta membangun budaya bermain yang lebih positif, sportif, dan inklusif.

Penelitian terdahulu berfokus pada makna dan kategori dari praktik *trash-talking* yang terjadi di kalangan mahasiswa Ilmu Komunikasi UIN Sumatera Utara. Metode yang digunakan adalah pendekatan kualitatif deskriptif dengan wawancara terhadap lima narasumber menggunakan teknik purposive sampling. Penelitian tersebut menghasilkan identifikasi enam kategori *trash-talking*, seperti yang terkait dengan kecerdasan, hewan, seksualitas, status, fisik, dan ungkapan umum. Penelitian ini bertujuan untuk memahami bagaimana *trash-talking* dipraktikkan dan dimaknai oleh para pemain dalam konteks sosial mereka.

Sementara itu, penelitian dengan judul "*Fenomena Gamer dalam Toxic Game Online Mobile Legends: Bang Bang pada Fitur Chatting*" lebih menekankan pada perilaku *toxic* secara umum yang terjadi melalui *fitur chatting* dalam *game*, tanpa membatasi diri hanya pada *trash-talking*. Penelitian ini berusaha memahami perilaku *toxic* dalam konteks komunikasi digital secara lebih luas, termasuk penyebab, pola, dan dampaknya terhadap pengalaman bermain dan komunitas *game*. Subjek peneliti juga lebih beragam yaitu fitur chatting Mobile Legends: Bang Bang, tidak terbatas pada mahasiswa Ilmu Komunikasi UIN Sumatera Utara, sehingga hasilnya diharapkan memberikan gambaran yang lebih umum tentang *gamer toxic* pada *fitur chatting Mobile Legends: Bang Bang*. Dengan kata lain, penelitian ini memiliki cakupan yang lebih luas daripada penelitian terdahulu, baik dari segi fokus perilaku maupun subjek yang diteliti.

Perilaku *toxic* tersebut tidak hanya terbatas pada aspek permainan, melainkan juga melibatkan interaksi melalui *fitur chatting* di dalam *game*. *Fitur chatting* ini menjadi wadah untuk berkomunikasi secara *virtual* antar *gamer*, namun seringkali digunakan untuk menyampaikan pesan-pesan negatif, kasar, dan merendahkan. Selain itu, penelitian menyoroti dampak negatif dari keberadaan *game online*, seperti adiksi, penggunaan waktu yang berlebihan, dan pengaruh buruk terhadap prestasi akademis dan perilaku sosial anak remaja. *Game online* yang seharusnya menjadi hiburan, dapat menjadi sumber konflik dan stres, terutama ketika terlibat dalam perilaku *toxic*. Penelitian ini memberikan gambaran yang cukup mendalam tentang fenomena perilaku *toxic* dalam *game online Mobile Legends* dengan fokus pada *Fitur chatting*, terutama bagi kalangan Remaja (Fauzan, 2019)

Ketika sebuah grup telah mencapai popularitas dan ukuran yang besar, dampak negatif yang muncul semakin sulit untuk dihindari, bahkan sering kali melampaui batas yang wajar. Hal ini dapat membuat para pemain *game online* merasa frustrasi atau bahkan marah. Ironisnya, permainan yang seharusnya menjadi sarana pelipur lara malah berubah menjadi beban pikiran tambahan. Dampak buruk yang berkepanjangan dalam permainan dapat menyebabkan perpecahan di kalangan komunitas pemain *online*. Kami menyebut perilaku negatif ini sebagai "*toxic*". Racun ini muncul ketika seorang pemain merasa dirinya adalah yang terbaik, hingga begitu yakin bahwa dirinya tidak perlu dibandingkan dengan pemain lain. Sikap ini akhirnya mengarah pada meremehkan, kurangnya dukungan, dan ketidakmampuan untuk menghargai sesama pemain (Ihsan Irwanto, 2023)

Penelitian ini menggunakan teori *Computer Mediated Communication (CMC)*, yang secara garis besar menyoroti karakteristik komunikasi yang dimediasi teknologi, termasuk pengaruh anonimitas, keterbatasan isyarat sosial *non-verbal*, dan *online disinhibition effect* terhadap perilaku pengguna. Dalam konteks Fenomena *Gamer Dalam Toxic Game Online Mobile Legends: Bang Bang Pada Fitur chatting*, teori ini digunakan untuk menganalisis bagaimana elemen-elemen tersebut memengaruhi pola komunikasi ofensif di antara *gamer*. Konsep utama dalam teori *CMC*, seperti anonimitas dan jarak sosial, membantu menjelaskan mengapa *gamer* lebih cenderung menunjukkan perilaku *toxic* secara verbal di ruang

digital. Selain itu, *online disinhibition effect* dan pengurangan isyarat sosial juga menjadi faktor penting yang memengaruhi eskalasi konflik dalam komunikasi di *fitur chatting*. Dengan memahami bagaimana teori ini bekerja, penelitian dapat mengidentifikasi mekanisme perilaku *toxic* dan mengarahkan pada strategi mitigasi, seperti desain komunikasi yang lebih positif dalam *game*, sehingga interaksi antar *gamer* dapat lebih terkendali.

Perilaku *toxic* tersebut tidak hanya terbatas pada aspek permainan, melainkan juga melibatkan interaksi melalui *Fitur chatting* di dalam *game*. *Fitur chatting* ini menjadi wadah untuk berkomunikasi secara *virtual* antar *gamer*, namun seringkali digunakan untuk menyampaikan pesan-pesan negatif, kasar, dan merendahkan. Selain itu, peneliti juga menyoroti dampak negatif dari keberadaan *game online*, seperti adiksi, penggunaan waktu yang berlebihan, dan pengaruh buruk terhadap prestasi akademis dan perilaku sosial remaja. Keberadaannya yang sangat populer ini yang menimbulkan beberapa masalah bagi para remaja yaitu *chatting-chatting toxic* seperti kalimat “*noob*”, “*anjing*”, “*goblok*”, “*ayam*”, “*tolol*”. *Game* pun kini semakin dianggap sebagai sesuatu yang adiktif, seolah-olah dapat membuat seseorang betah berlama-lama di depan layar, terfokus sepenuhnya pada permainan *online* tanpa gangguan yang dapat mengalihkan perhatian mereka. Terdapat beberapa kasus tercatat, *gamer* yang *addicted* dengan *game online* ini menghabiskan waktu sia-sia demi bermain *game* tersebut dan rela meninggalkan waktu mandi, makan, apalagi untuk sekolah sekaligus lalai dalam menjalankan tugas yang merupakan kewajibannya. Dalam pikiran seorang *gamer (addict)* pecandu hanya berfokus pada main, main, dan main. (Gusnayetti, 2021)

Dalam permainan *Mobile Legends: Bang Bang*, kerja sama tim atau *teamwork* sangatlah penting. Menggunakan *microphone* untuk berkomunikasi suara secara langsung dapat mempermudah koordinasi antar pemain. Namun, fitur ini juga memiliki tantangan, seperti gangguan pada headset *gamer* dan sinyal yang kadang tak stabil. Para informan berpendapat bahwa menggunakan bahasa yang sederhana akan sangat membantu dalam penyampaian informasi, sehingga *gamer* tidak kesulitan memahami pesan yang disampaikan. Hal ini jelas lebih efektif dibandingkan menggunakan istilah yang rumit atau kode-kode khusus saat menyusun strategi permainan seperti mengkode *NR (No Retri)*, *NF (No Flicker)*,

CD (Cooldown), *NP (No Purify)*, *NU (No Ultimate)*. Pernyataan ini menunjukkan bahwa komunikasi melalui fitur *chat* telah menjadi aktivitas yang berulang, yang bertujuan untuk mencapai pemahaman yang sama di antara para pemain *game online Mobile Legends: Bang Bang*. Komunikasi sama dengan *chatting* yang mempunyai arti serupa yang dapat digunakan pengguna secara *online* maupun dunia nyata (Sakti, 2022)

Game online Mobile Legends: Bang Bang menawarkan berbagai cara untuk berkomunikasi secara virtual. Salah satunya adalah *Chatbox* atau *Text Chat*, yang memungkinkan para pemain untuk berinteraksi melalui tulisan. Keuntungan dari fitur ini adalah kemampuan untuk melihat kembali pesan-pesan yang telah dikirim selama permainan. Namun, kekurangannya adalah fitur ini bisa terasa lambat karena pemain harus mengetik pesan dan menekan tombol pada keyboard ponsel mereka untuk bisa berkomunikasi dengan lawan atau sesama gamer. Selain itu, *game* ini juga menyediakan fitur mikrofon (*voice chat*) yang memungkinkan pemain untuk berkomunikasi secara lisan dengan rekan satu tim. Dengan fitur ini, komunikasi menjadi lebih cepat dan efisien, meningkatkan kerjasama antar anggota tim (Ananda, 2022)

Fitur Chat (In-Game) berfungsi sebagai sarana bagi setiap *gamer* untuk berkomunikasi dan membentuk tim yang solid. Komunikasi yang efektif secara *online* dapat menciptakan perbedaan yang signifikan dalam pengalaman bermain. Di dalam fitur ini, banyak dinamika yang terjadi, mulai dari interaksi positif, seperti saling memberikan dukungan demi meraih kemenangan bersama, hingga interaksi negatif, di mana beberapa *gamer* saling menghujat satu sama lain. Berbagai faktor, seperti suasana hati, pengalaman, dan waktu bermain yang cukup lama, dapat memengaruhi kepribadian masing-masing *gamer*. *Gamer* yang lebih dewasa dan mampu mengendalikan emosinya seringkali memilih untuk tetap tenang agar situasi tidak semakin rumit. Sementara itu, ada juga yang justru memperburuk keadaan dengan menghujat *gamer* lain karena merasa lebih paham (Yulhaidir, 2023)

Biasanya, para pemain *Mobile Legends: Bang Bang* akan mengalami peningkatan emosi saat terlibat dalam permainan, terutama ketika ada kompetisi. Intensitas permainan yang meningkat membuat pengalaman bermain menjadi sangat seru. Namun, seringkali ini juga berdampak pada komunikasi mereka

dengan lingkungan sekitar. Dalam situasi seperti ini, bahasa yang digunakan bisa menjadi kasar dan penuh makian, yang berpotensi menimbulkan hinaan dan kemarahan akibat kesalahpahaman. Banyak pemain dalam permainan online yang terjebak dalam komunikasi agresif dan tidak ragu untuk meluapkan emosi mereka, bahkan hanya karena kesalahan kecil. Namun, pemain profesional umumnya lebih mampu menjaga sikap dan jarang mengeluarkan kata-kata kasar yang tidak pantas seperti menggunakan kata hewan seperti “babi”, “ayam”, “anjing” (Veronica yourlanda, 2023)

Kebebasan dalam berkomunikasi pihak *developer* menyampaikan pesan dan melakukan sensor kalimat pada beberapa kalimat yang dianggap mengandung sara seperti tindakan buruk yang menyangkut agama, keturunan, suku, nama hewan, status, kebangsaan, dan golongan berkata kasar dan tidak sopan. Namun, segala sesuatu tersebut dapat dengan mudah diubah oleh pemain manapun dengan mengganti huruf dengan angka yang serupa. Kemudahan dan kebebasan dalam berkomunikasi ini menjadi tantangan baru, terutama ketika berinteraksi dalam permainan yang mengandalkan komunikasi *online*, di mana nama dan foto lawan bicara dapat dengan mudah dipalsukan. Fitur chat yang disediakan oleh pengembang *game* berfungsi sebagai saluran komunikasi *real-time*, yang dapat memunculkan dampak positif maupun negatif (Soehartono, 2016)

Komunikasi merupakan sebuah proses di mana dua orang atau lebih berinteraksi, berbagi, dan saling bertukar informasi, sehingga memungkinkan mereka untuk memahami satu sama lain dengan lebih mendalam. Dalam komunikasi, terjadi penyampaian dan penerimaan pesan dari satu individu ke individu lainnya, dengan tujuan tertentu yang ingin dicapai. Ada lima elemen dasar yang terlibat dalam proses komunikasi ini, yang telah digagas oleh (Juang Perwira, 2024), Ada beberapa cara untuk melakukan komunikasi, yaitu melalui *Who* (siapa yang berbicara), *Says What* (pesan apa yang disampaikan), *In Which Channel* (media apa yang digunakan untuk menyampaikan), dan *To Whom* (kepada siapa pesan ini ditujukan). Komunikasi memegang peran yang sangat krusial dalam kehidupan, terutama dalam dunia *game*. Salah satu bentuk komunikasi dalam *game* adalah komunikasi virtual. Komunikasi virtual ini memungkinkan terjadinya

interaksi dalam dunia maya, menjadikannya sebagai salah satu aspek yang menarik dalam pengalaman bermain.

Saat ini, salah satu jenis *game online* yang paling dikenal dan banyak dimainkan adalah permainan bertipe *multiplayer battle*. Jenis permainan ini memungkinkan lebih dari satu pemain untuk terlibat dalam satu sesi permainan. *Game online* ini sangat menarik bagi para remaja, terutama yang menawarkan interaksi melalui fitur *chatting*. *Game online* tersebut yaitu *Mobile Legends: Bang Bang* menjadi salah satu *game* yang memudahkan para *gamernya* dalam berinteraksi sesama *gamer*, terutama adanya tim pada *game online Mobile Legends: Bang Bang* yang menyediakan fitur *chatting (In-Game)* di dalamnya agar setiap *gamer* mudah berkomunikasi. Komunikasi di dalam sebuah tim akan berlangsung dengan efektif dan menciptakan kemenangan dalam memainkannya (Ihsan Irwanto, 2023).

Salah satunya adanya *game online* yang terhubung dengan internet sehingga lebih mudah dikenal oleh masyarakat khususnya pada anak remaja. Saat ini, permainan *video* telah berkembang menjadi bagian penting dari budaya dan gaya hidup sehari-hari bagi banyak masyarakat Indonesia, terutama anak-anak dan remaja yang merupakan generasi penerus bangsa. *Game* tidak hanya sekadar sumber hiburan, tetapi juga telah bertransformasi menjadi kebutuhan yang tak terpisahkan dari kehidupan mereka.

Teknologi terus berkembang seiring berjalannya waktu, terutama dalam bidang komunikasi, sejalan dengan meningkatnya kebutuhan masyarakat akan informasi. Para ahli senantiasa berinovasi untuk memenuhi tuntutan tersebut. Sebagian besar dari kegiatan sehari-hari kita tak terlepas dari interaksi dan komunikasi, baik antarindividu maupun antar kelompok, Komunikasi memiliki kemampuan ini bersifat kompleks dan melibatkan berbagai aspek. Beragam aspek tersebut mengalami perkembangan seiring dengan perubahan dan pergantian waktu, yang menyebabkan munculnya bentuk-bentuk perkembangan yang beraneka ragam. Terus berkembangnya berbagai teknologi *smartphone* dan internet telah mendorong para pengembang *game* untuk berkompetisi dalam menciptakan permainan yang mampu menarik perhatian masyarakat yang lebih luas (Ihsan Irwanto, 2023).

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan sebelumnya, terkait pembahasan Fenomena *Trash Talking* Antar Gamer Game online *Mobile Legends: Bang Bang* (Studi Kasus Mahasiswa Ilmu Komunikasi UIN Sumatera Utara), seperti yang dilakukan oleh yang membahas makna trash-talking dalam permainan online *Mobile Legends: Bang Bang*. Peneliti bermaksud mengeksplorasi interpretasi trash-talking tersebut melalui perspektif teori Interaksionisme Simbolik yang dikemukakan oleh *Herbert Blumer*. Hasil penelitian mengidentifikasi enam kategori utama bentuk *trash-talking* yang umum digunakan, yaitu kecerdasan: ungkapan yang merendahkan seperti "Tolol", "Bodoh", "Bego", "Palak", "Pake Otak", "Blog/Goblok", dan "Hapus ML", hewan yang Menjijikkan: Istilah seperti "Anjing", "Asu", dan "Anjrit", serta "Babi", seksualitas: Kata-kata kasar seperti "Kimbek", "Kontol", dan "Memek", status: menggunakan ungkapan seperti "Yteam", fisik: Mengejek dengan istilah "Buta Map", Umum: Termasuk sebutan seperti "Bangsat", "Lol", dan "Jancok". Penelitian ini bertujuan untuk memberikan pemahaman yang lebih dalam tentang dinamika interaksi dalam dunia permainan online melalui lensa simbolik yang ada dalam budaya gamer. (Dean Marcella, 2023).

Adapun juga penelitian mengenai Persepsi mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Medan terhadap pelecehan verbal di *game online Mobile Legends: Bang Bang* menyoroti prevalensi penghinaan yang terjadi melalui pesan suara dan tulisan. Banyak pemain mengarahkan kata-kata kasar untuk merendahkan dan mempermalukan orang lain, yang dapat memicu permusuhan hingga konflik di dunia nyata. Penelitian ini mengungkapkan bahwa di dalam permainan *Mobile Legends: Bang Bang*, tindakan pelecehan verbal seperti hinaan dan ejekan sering kali muncul, menggunakan bahasa yang menyakitkan dan memicu kemarahan. Salah satu faktor utama yang memicu perilaku ini adalah kebencian yang ditujukan kepada pemain lain. (Muafa, 2023).

Beberapa penelitian yang telah dilakukan di jurnal dan skripsi yang telah dikutip, penelitian yang bertemakan Fenomena *Trash Talking* Antar Gamer Game online *Mobile Legends: Bang Bang* yang hanya berfokus pada penggunaan *trash-talking* pada game online *Mobile Legends: Bang Bang* untuk menunjukkan kategori *trash-talking* yaitu tersebut yaitu 1). Kecerdasan, 2). Hewan yang menjijikkan, 3).

Seksualitas, 4). Status, 5). Fisik, dan 6). Umum. Sedangkan dalam penelitian yang telah dikutip dari persepsi mahasiswa/i Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Medan Area terhadap fenomena verbal abuse, atau ungkapan kasar, yang terjadi dalam permainan *online Mobile Legends: Bang Bang*. Aktivitas verbal *abuse* ini meliputi tindakan menghina dan merendahkan orang lain selama permainan, yang sering kali dipicu oleh interaksi di dalam *game*. Berdasarkan tinjauan dari berbagai jurnal dan skripsi yang relevan, peneliti tertarik untuk melakukan analisis mendalam mengenai fenomena gamer yang terlibat dalam perilaku *toxic* di *Mobile Legends*, khususnya pada fitur *chatting* yang tersedia dalam permainan tersebut.

Game online, yang seharusnya menjadi hiburan, dapat menjadi sumber konflik dan stres, terutama ketika terlibat dalam perilaku *toxic*. Kesimpulannya, penelitian ini memberikan gambaran yang cukup mendalam tentang fenomena perilaku *toxic* dalam *game online Mobile Legends: Bang Bang*, dengan fokus pada *Fitur chatting*. Penelitian ini juga membuka ruang untuk pemahaman lebih lanjut tentang bagaimana perilaku *toxic* dalam konteks *game online*, terutama bagi kalangan anak remaja.

Alasan peneliti mengungkap fenomena *gamer toxic* dalam dunia *game online Mobile Legends: Bang Bang*, khususnya pada *Fitur chatting*, sehingga dapat mengurangi atau mencegah adanya perilaku *toxic* tersebut. Salah satu bentuk perilaku pada remaja *toxic* dalam *game* ini bernama *toxic gameplay*, yang meliputi gangguan yang melanggar norma dalam lingkup dunia *game*, seperti penggunaan *cheat*, pelecehan verbal, dan perilaku merendahkan *gamer* lain

Atas dasar hal-hal tersebut di atas, peneliti merasa tertarik untuk menjadikannya sebagai penelitian skripsi dengan mengambil judul “Fenomena *Gamer Dalam Toxic Game online Mobile Legends: Bang Bang Pada Fitur Chatting*”. Fenomena ini saat ini sedang melanda masyarakat Indonesia, terutama di kalangan remaja. Oleh karena itu, diperlukan kajian yang sistematis dan komprehensif untuk memahami secara mendalam fenomena *game online* yang tengah berlangsung.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, pertanyaan yang akan diangkat dalam penelitian ini adalah Bagaimana Fenomena *Gamer Dalam Toxic Game Online Mobile Legends: Bang Bang Pada Fitur Chatting* ?

1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Fenomena *Gamer Dalam Toxic Game Online Mobile Legends: Bang Bang Pada Fitur Chatting*.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis diantaranya sebagai berikut:

1) Manfaat Teoritis

Computer Mediated Communication dapat membantu memahami cara komunikasi *online* melalui *Fitur chatting* dapat mempengaruhi interaksi remaja dalam lingkungan *game*. Teori ini memberikan wawasan tentang penggunaan teknologi dalam berkomunikasi dan bagaimana faktor-faktor seperti anonimitas kondisi ketika identitas pribadi seseorang tidak diketahui dan keterpisahan fisik dapat memengaruhi dinamika komunikasi.

2) Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan menjadi referensi awal bagi penelitian serupa di masa mendatang. Selain itu, diharapkan pula bisa memberikan informasi yang berguna bagi media digital serta memberikan wawasan bagi pembaca untuk lebih memahami berbagai bentuk tindakan *toxic* pada *Fitur chatting* dalam *game online Mobile Legends: Bang Bang*.