

Dampak Toxic Game Terhadap Trash Talking Remaja

Firdaus Putri¹⁾, Trixie Sonia Hakim¹⁾, Carenin Coshilia Firmanda¹⁾, Irsanti Joenitasari Bercha Akbar¹⁾, Devita Srihandayani¹⁾,

¹⁾Afiliasi (Program Studi S1 Keperawatan, Fakultas Keperawatan dan Kebidanan, Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya) dan Alamat Email: 1130021085@student.unusa.ac.id

Eppy Setiyowati²⁾

²⁾Afiliasi (Departemen Keperawatan, Fakultas Keperawatan dan Kebidanan, Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya) dan Alamat Email: eppy@unusa.ac.id

Abstrak

Suatu ruang komunikasi *game online* dapat berupa *chatting* (ketikan langsung) atau *voice note* yang berupa rekaman suara, yang keduanya umumnya tidak ada peraturan atau hukum penggunaan. Seiring waktu *chatting* serta *voice note* pada *game online* menjadi ruang terbuka terjadinya pelontaran kata tidak sopan dan kasar. Mengetahui dampak atau efek apa saja dari *toxic game* pada *trash talking* pada remaja serta pengendalian *trash talking* pada diri seorang remaja. Penelitian ini didesain kualitatif mengacu pada data yang dikumpulkan melalui wawancara pribadi mendalam dengan responden. Teknik analisis data yang dilakukan meliputi pengumpulan data dengan wawancara di lapangan bersama para responden, Penelitian ini memperoleh data dengan interview beberapa responden secara tatap langsung melalui wawancara terstruktur dengan pertanyaan terbuka. Kecanduan terhadap *game online* juga berperan dalam penurunan kualitas moral yang disebabkan oleh remaja yang terlalu menghabiskan sangat banyak kesehariannya untuk menghadap layer *gadget* untuk bermain *game online*. Lalu pengaruh luar telah berhasil membaur dengan konsep diri individu maka akan ambil peran dalam kehidupannya dan menjadi sebuah perilaku. Pengulangan *trash talking* yang diterima *player game* akan membentuk sebuah sugesti dalam diri hingga membentuk perilaku yang sudah dibiasakan pada sifatnya. Minimnya dari control diri seseorang menjadi faktor yang paling mendukung dalam terjadinya kecanduan *game online* terjadi hingga terbiasa *trash talking*. Oleh karena itu perlu adanya dukungan pula dari orang sekitar untuk mengendalikan perilaku negative remaja akibat *game online*. Terbebasnya ruang komunikasi dalam *game online* memberikan dampak yang signifikan terhadap perilaku *trash talking* pada remaja.

Kata Kunci: *Game toxic, game online, trash talking, perilaku, dampak, remaja.*

PENDAHULUAN

Permainan berbasis *online* sangat banyak variasinya dari dulu hingga sekarang. Hal ini terjadi disebabkan dukungan teknologi juga yang sudah merambat sangat cepat perkembangannya. Permainan *online* atau *game online* ini memiliki manfaat untuk merefreshing diri Quwaider *et al.*, (2019), dapat memberikan latihan *team working* di dalamnya, menjadi lebih komunikatif dengan orang lain serta juga melatih pemikiran seseorang jadi lebih inovatif melalui berbagai strategi yang dimainkannya Raka Wicaksana & Kristiana, (2021). Dalam Alifanza, (2018) bahwa *game online* memiliki dampak primer seperti diterimanya informasi atau hal yang baru pertama kali ditemukan dan dampak sekunder dengan terjadinya perubahan

perilaku yang dapat meliputi cara berkomunikasi melalui bagian kognitif individu.

Sebuah keharusan pada *game online* untuk memiliki suatu ruang bagi para *player* agar dapat berkomunikasi satu sama lain dan menjadi sebuah hubungan virtual bagi mereka. Suatu ruang komunikasi *game online* dapat berupa *chatting* (ketikan langsung) atau *voice note* yang berupa rekaman suara, yang keduanya umumnya tidak ada peraturan atau hukum penggunaan. Seiring waktu *chatting* serta *voice note* pada *game online* menjadi ruang terbuka terjadinya pelontaran kata tidak sopan dan kasar. Pada Faisal (2022), komunikasi agresif, kasar, serta tidak sopan ini disebut *trash talking*. *Trash talking* merupakan salah satu bentuk kegiatan *toxic* atau *toxic behavior*, yang mana pada Mustofa

(2018) dijelaskan bahwa *toxic* masih terlalu luas untuk dijabarkan namun secara singkat merupakan aktivitas yang *annoying* atau mengusik orang lain. Dalam Raka Wicaksana & Kristiana, (2021) kontroversi ini mencuat hingga ranah jalannya *game online*. Dalam Warits Marinsa Putri *et al.*, (2020), komunikasi yang mengandung konten *sensitive* ini bentuk dari *trash talking*. Perilaku yang kasar dari cara berkomunikasi *trash talking* membuat remaja terkena pengaruh *negative* hingga pada kehidupan mereka.

Trash talking yang menjadi *culture* dalam *game online* ini merupakan sebuah yang sangat wajar adanya pada *game* daring. Pada Faisal (2022) perilaku verbal ini berupa cacian dan hinaan yang sudah membaaur dengan *player game*.

Pada Quwaider *et al.* (2019) menyebutkan jika tubuh seseorang akan dengan sendirinya melakukan perilaku yang sama dari suatu dimensi ke dimensi yang lainnya. *Player game online* yang berpikir jika mereka sudah sangat sempurna dengan karakter mereka pada *game online* akan merasa enggan jika dituntut untuk berinteraksi dengan lingkungan asli dikehidupannya. Pada Agustina, (2012) gangguan *mental health* atau *mental health disorder* dapat muncul pada *player game online* seperti *ASPD* (*Anti-Sosial Personaliti Disorder*)

Dengan demikian, tujuan penelitian untuk mengetahui dampak yang ditimbulkan dari *toxic game* pada *trash talking* remaja. Diharapkan para remaja sebagai pelaku *trash talking* dapat lebih mengendalikan dampak *trash talking* dalam kehidupan pribadi. Selain itu, remaja dapat lebih mampu untuk memegang kendali atas kontrol dalam dirinya terhadap perilaku *trash talking*.

METODE

Penelitian berikut menggunakan desain penelitian jenis kualitatif. Penelitian ini memperoleh data dengan interview beberapa responden secara tatap langsung. Responden nantinya akan dipilih dengan rentan umur seusia remaja SMP-SMA dengan batasan usia 18 tahun. Responden remaja akan digunakan sebagai subjek utama dalam penelitian. Menggunakan 10 remaja sebagai responden yang berdomisili di wilayah Madura, Surabaya dan Gresik.

Indikator pertanyaan yang diajukan oleh peneliti kepada narasumber meliputi: 1) Pengalaman narasumber yang bermain *game online* hingga tidak

bersosialisasi dengan lingkungan sekitar, 2) Pernah atau tidak mengucapkan kata-kata kasar selama bermain *game online*, 3) Skala keterbiasaan narasumber dalam mengucap kata-kata kasar, 4) Ketersengajaan narasumber dalam mengucap kata-kata kasar, 5) Alasan narasumber mengucap kata-kata kasar, 6) Pendapat narasumber terkait kata-kata kasar yang seringkali mereka ucap, 7) Standar normalisasi penggunaan kata-kata kasar dalam bermain *game online*, 8) Siapa yang pantas mendapatkan lontaran kata-kata kasar yang biasa diucapkan, 9) Pendapat narasumber ketika mendapatkan ucapan kata-kata kasar dari orang lain, dan 10) Pendapat narasumber terkait solusi agar tidak terus menerus melontarkan kata-kata kasar.

Peneliti memilih dua variabel yang akan digunakan, ada *toxic*. *Toxic game* bagian ringan berindikasi tidak tertarik dengan aktivitas sehari-hari dan mulai ada penarikan diri dalam perannya di lingkungan. *Toxic game* sedang berindikasi kurangnya kendali diri atas waktu yang dihabiskan untuk bermain *game online* dan merasa karakter *game* sebagai *figure* utama dalam dirinya. *Toxic game* bagian berat akan berindikasi muncul gangguan bersosialisasi seperti *ASPD* serta mulai berbicara tidak sopan akibat pengaruh lingkungan buruk dalam *game online* seperti *trash talking*.

Variabel *trash talking* ringan berindikasi pada keinginan diri untuk meniru oborolan sekitarnya dengan mencoba-coba *trend* yang ada. Kemudian *trash talking* bagian sedang berindikasi remaja mulai sengaja berkata kasar untuk ujaran kebencian terhadap lawan bicaranya. *Trash talking* berat berindikasi berani melecehkan serta mengancam seseorang.

Teknik analisis data yang dilakukan meliputi pengumpulan data dengan wawancara di lapangan bersama para responden. Selanjutnya peneliti melakukan reduksi dan kategorisasi data dengan mengelompokkan hasil wawancara berdasarkan karakteristik dari masing-masing responden. Tahap yang dilakukan setelah reduksi data adalah menampilkan data dalam bentuk naratif untuk menjabarkan analisis yang dilakukan. Kemudian dari analisis data tersebut akan didukung oleh pernyataan para ahli dan akan diambil kesimpulan akhir.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dampak Toxic game

Elmer (2017) menyatakan bahwa anak muda bergender laki-laki lebih mayoritas di kalangan *player game online* dibandingkan *player* wanita serta memiliki peluang menjadi penyendiri lebih besar. Dalam Zulfikri (2019) mendukung pernyataan Elmer (2017) bahwa dampak dari kecanduan pada *game online* akan membentuk karakter remaja yang enggan untuk bersosialisasi di pergaulan sosial dan jauh lebih individualis. Pada Alika *et al* (2022) kecanduan terhadap *game online* juga berperan dalam penurunan kualitas moral yang disebabkan oleh remaja yang terlalu menghabiskan sangat banyak kesehariannya untuk menghadap layar *gadget* untuk bermain *game online*. Dalam Zulfikri (2019) juga menyebutkan kalau adaptasi diri yang buruk dapat memberikan dampak pemikiran yang tidak realistis dengan beranggapan bahwa *gadget* adalah hal terpenting dalam hidupnya. Masalah lainnya yang akan terjadi maka muncul sikap apatis dalam dirinya dengan tidak peduli dengan lingkungan sekitar ketika sudah terpacu dengan permainannya di *game online*. Sama halnya dengan responden berikut:

“Sering setiap hari. Iya kadang-kadang lupa waktu gitu” (AS, 18 Tahun, 23 November 2022)

“Iya. Iya sampek-sampek lupa waktu” (AR, 17th, 23-11-2022)

Oleh karena itu ketika remaja sudah merasa puas dengan karakternya pada *game online* maka mereka akan mengalami hambatan ketika akan menjalin interaksi di orang sekitarnya. Sama halnya dengan responden berikut:

“Pernah mbak karena jika lingkungan sekitar itu merasa bosan karena temen-temen kebanyakan bermain *game online* juga”. (DF, 14th, 24-11-2022)

Toxic game atau dalam bahasa awamnya kecanduan permainan *online* menyebabkan perubahan kepribadian seorang remaja. Kepribadian diri yang mengalami perubahan disertai adaptasi sosial yang kurang baik menyebabkan gangguan pribadi kepribadian seseorang dalam Zulfikri (2019). Remaja yang seharusnya berniat menjalin hubungan dan interaksi dalam kehidupan dengan teman

menjadi tidak tertarik dengan interaksi tersebut. Dalam Agustina (2012) dari permasalahan tersebut membuat *player game online* mengalami ASPD (*Anti-Sosial Personaliti Disorder*) yang ialah salah satu macam dari gangguan *mental health disorders*.

Perilaku Trash talking

Ahli Weaver dan Shanon (1964) pada Rizqi (2022) jika semua ketidaksengajaan atau disengaja pada aspek komunikasi akan memberikan pengaruh serta merupakan media seseorang untuk berhubungan. Komunikasi yang diikuti banyak orang atau merupakan sebuah *trend* akan merambat dengan cepat melalui dukungan teknologi Rizqi (2022). Pengulangan *trash talking* yang diterima *player game* akan membentuk sebuah sugesti dalam diri hingga membentuk perilaku yang sudah dibiasakan pada sifatnya. Hal ini juga sama dengan responden berikut:

“Tentu saja iya, karena sering diucapkan dalam sehari-hari”. (SA, 18th, 24-11-2022)

Ketika terbentuk perilaku baru pada diri seseorang maka akan bermula dari refleksi akibat individu sebagai subjek pengendali pada aspek *I* sesuai dalam *A First Look at Communication*. Dalam Achmad Fadilillah (2022), teori diatas juga mendukung munculnya refleksi yang mana merupakan diluar kendali individu. Selain itu, juga membahas mengenai perubahan perilaku akibat pengaruh hal dari luar. Pada Rodriguez-Villa *et al* (2021), perilaku *trash talking* yang merupakan kebiasaan selama bermain *game online* pasti juga terbawa pada pola interaksi sehari-harinya. Dalam Fadila *et al* (2022), ketika pengaruh luar telah berhasil membaur dengan konsep diri individu maka akan ambil peran dalam kehidupannya. Masalah ini juga sama dengan responden selama wawancara berikut:

“Sangat berdampak karena selain bikin emosional juga bikin orang lain minder gitu untuk berteman karena saya terlalu kasar gitu”. (SA, 18th, 24-11-2022)

Budaya Trash talking Pada Game online

Omongan yang kasar dan tidak sopan sudah dikenal sebagai kebiasaan yang terjadi pada permainan *online* dan sangat wajar dikenal para

gamer. Player game online juga menyebutkan *trash talking* sudah biasa menurutnya. Menurut *player game online* menjelaskan jika mereka melakukan *trash talking* ketika berjumpa dengan *troublemaker*, contohnya seperti pemain baru atau *newbie* serta pemain yang terlalu otoriter dan egois. Warits Marinsa Putri *et al* (2020). *Trash talking* atau berkata tidak sopan ini akan keluar ketika pemain memiliki faktor pemicu seperti emosi atau reaksinya terhadap permainan yang dimainkannya serta sebagai sebuah interaksi mereka pada *game online*. Kebiasaan berkata kasar selama bermain *game online* sependapat dengan responden berikut:

“Ya disengaja kadang juga tidak sengaja karena timnya ga bisa bermain”. (RD, 15th, 24-11-2022)

Nakamura (2013) dalam Firdaus (2022) jika *trash talking* yang ialah kultur dalam permainan *game online* tidak bisa dipungkiri kembali bahwa para *player* telah terbiasa dan mewajarkan hal tersebut. Hal itu juga sama dengan responden berikut:

“Menurut saya eeeee dari pengalaman-pengalaman temen-temen juga yang bermain *game online* kebanyakan ngeluarin kata-kata yang kasar seperti itu”. (VM, 17th, 23 -11-2022)

Kesadaran Kontrol Diri

Munandar Setiawan (2020) menyatakan kontrol diri dalam individu ialah kemampuan atau keahlian pada diri seseorang guna perilaku yang lebih terkendali yang telah menjadi jadi sifatnya. *Behavioral control* merupakan adanya upaya untuk mengubah perilakunya dari buruk pada yang lebih positif. Mengendalikan perilaku juga merupakan kondisi dimana individu dapat memegang kendali atas dirinya. Sejalan pada jawaban responden berikut:

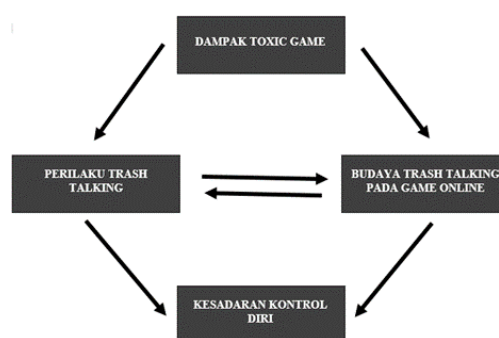
“Menurut saya ya tidak terlalu sering menggunakan perkataan kasar, tidak selalu gunakan kata-kata kasar atau yang lain. iya menjauhi”. (DF, 14th, 24-11-2022)

Menurut dari Acochella dan Calhoun (1990) bahwa kontrol diri atau usaha untuk mengendalikan perilaku ialah salah satu dari proses psikologis serta fisiknya guna membangun interpersonal dalam dirinya. Baffsky *et al.*, (2022). Mengendalikan diri

sendiri ialah salah satu hal utama untuk menilai keadaan mereka sendiri dengan lingkungan. Selain dari hal tersebut, untuk mengikuti proses sosialisasi individu memerlukan *control ability* agar dapat mempengaruhi kemampuannya sesuai dengan kondisi, serta kemampuan untuk mengevaluasi dirinya. Minimnya dari kontrol diri seseorang menjadi faktor yang paling mendukung dalam terjadinya kecanduan *game online* terjadi hingga terbiasa *trash talking*. Oleh karena itu perlu adanya dukungan pula dari orang sekitar untuk mengendalikan perilaku *negative* remaja akibat *game online*. Masalah ini juga sejalan pada jawaban responden selama wawancara:

“eeee yang pertama sih kita bisa melakukannya bersosialisasi dengan teman-teman yang baik, kemudian mengurangi bermain *game online*, kemudian banyak interaksi dengan keluarga gitu agar mudah mendapatkan inovasi dan seperti pengalaman hidup yang baik”. (SA, 18th, 24-11-2022)

Bagan Hasil



Gambar 1 : Bagan Hasil

Dampak *toxic game* dapat terlihat dari indikator pertanyaan 1) Pengalaman narasumber yang bermain *game online* hingga tidak bersosialisasi dengan lingkungan sekitar, 5) Alasan narasumber mengucapkan kata-kata kasar. Dampak *toxic game* mempengaruhi munculnya perilaku *trash talking* dan budaya *trash talking* pada *game online*. Perilaku *trash talking* dapat terlihat dari indikator pertanyaan 3) Skala keterbiasaan narasumber dalam mengucapkan kata-kata kasar, 4) Ketersengajaan narasumber dalam mengucapkan kata-kata kasar, 6) Pendapat narasumber terkait kata-kata kasar yang seringkali mereka ucap, 8) Siapa yang pantas mendapatkan lontaran kata-kata kasar yang biasa diucapkan, 9)

Pendapat narasumber ketika mendapatkan ucapan kata-kata kasar dari orang lain. Budaya *trash talking* pada *game online* dapat terlihat dari indikator pertanyaan 2) Pernah atau tidak mengucapkan kata-kata kasar selama bermain *game online* dan 7) Standar normalisasi penggunaan kata-kata kasar dalam bermain *game online*. Perilaku *trash talking* mempengaruhi atau mendukung budaya *trash talking* pada *game online*.

Dengan adanya perilaku *trash talking* dan budaya *trash talking* pada *game online* akan mempengaruhi munculnya kesadaran kontrol diri. Kesadaran Kontrol diri dapat terlihat dari indikator pertanyaan yaitu 10) Pendapat narasumber terkait solusi agar tidak terus menerus melontarkan kata-kata kasar. Mengontrol diri ini untuk mengurangi perilaku *trash talking* dan budaya *trash talking* pada *game online*.

PENUTUP

Kesimpulan

Dampak atau efek yang berikan daripada *toxic game* terhadap *trash talking* pada remaja merupakan hasil dari terlalu bebasnya ruang komunikasi pada *game online* dan hal tersebut telah menjadi sebuah kesempatan bagi para pemain melakukan *trash talking*. *Gamer* permainan *online* menjadi tidak mau berinteraksi dengan sekitarnya dan menjadi anti-sosial ialah salah satu efek yang ditimbulkan dari kecanduan *game online*. *Trash talking* yang telah terbentuk menjadi sebuah sikap perilaku akan terjadi dengan spontanitas pada diri seseorang, oleh karenanya dibutuhkan kesadaran dalam mengontrol dirinya dari kebiasaan perilaku *trash talking*.

Saran

Penelitian berikutnya dengan masalah serupa dapat lebih untuk mengembangkan data observasi lapangan, koordinasi dengan responden dengan baik serta menambah aktivitas dan inovasi lainnya. Saran sebagai pertimbangan peneliti berikutnya dapat lebih menggali fenomena tentang dampak dari *trash talking* dari prespektif korban guna penelitian yang lebih lengkap dan berkembang.

DAFTAR PUSTAKA

Achmad Fadilillah. (2022). *Konsep Diri Pelaku Trash-Talking Di GameLeague Of Legend: Wildrift*. (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Surakarta)

Ekasari, A., & Yuliyana, S. (2012). *Kontrol Diri dan Dukungan Teman Sebaya dengan Coping Stress*

pada Remaja. Jurnal Soul: Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Psikologi, 5(2), 55–66.

- Alifanza, M. H. (2017). *Game online Dan Trash Talk (Studi Korelasional Antara Pola Bermain, Efektivitas Komunikasi Dan Kelompok Bermain Gamer GameDota 2 Dengan Perilaku Trash Talk Di Kalangan Gamer Dota 2 Kota Surakarta)*. Tersedia dari Universitas Sebelas Maret Surakarta.
- Alika, S. D., Dewi, A. P., Anggara, I. R., Shabrany, R. H., & Madhasatya, S. Y. (2022). *Urgensi Penggunaan Tata Bahasa yang Baik dalam Berkomentar di Aplikasi Media Sosial Tiktok Terhadap Kesehatan Mental dan Pembentukan Karakter pada Siswa SMP dan SMA*. Jurnal Paedagogy, 9(3), 400. <https://doi.org/10.33394/jp.v9i3.5312>
- Baffsky, R., Ivers, R., Cullen, P., Batterham, P. J., Toumbourou, J., Cleave, A. L., Werner-Seidler, A., McGillivray, L., & Torok, M. (2022). *A cluster randomised effectiveness-implementation trial of an intervention to increase the adoption of PAX Good Behaviour Game, a mental health prevention program, in Australian primary schools: Study protocol*. Contemporary Clinical Trials Communications, 28. <https://doi.org/10.1016/j.conctc.2022.100923>
- Handayani Tri Yani, Robbiyanto Noer Syarif, & Fadila Erida. (2022). *Pengaruh Game online Terhadap Perubahan Perilaku Remaja Influence of Games Online on Changes in Adolescent Behavior*. 1(2), 15. <http://ejurnal.stie-trianandra.ac.id/index.php/klinik/article/view/531/394>
- Hybrid.co.id (2018) [Opini] *Sikap Toxic Saat Bermain Game online, Perlukah, melalui https://hybrid.co.id/post/opini-perluakah-sikap-toxic-saat-main-game-online* diakses 15 Oktober 2023
- Quwaider, M., Alabed, A., & Duwairi, R. (2019). *The impact of video games on the players behaviors: A survey*. Procedia Computer Science, 151, 575–582. <https://doi.org/10.1016/j.procs.2019.04.077>
- Raka Wicaksana, R., & Kristiana, N. (2021). *Kampanye Sosial Stop Toxic Sebagai Upaya Membangun Sikap Positif Bermain Game*. Jurnal Barik, 2(2), 202–214. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JDKV/>
- Firdaus, M. R. A. (2022). *Perilaku Toxic Dalam Berkomunikasi Di Game online Counter Strike Global Offensive*. Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Surakarta
- Rodriguez-Villa, E., Camacho, E., & Torous, J. (2021). *Psychiatric rehabilitation through teaching smartphone skills to improve functional outcomes in serious mental illness*. Internet Interventions, 23. <https://doi.org/10.1016/j.invent.2021.100366>
- Setiawan, M. A. (2020). *Perjuangan Perempuan Dalam Game online (Studi Etnografi Virtual tentang Dinamika Pemain Perempuan dalam Dominasi Pria di Komunitas Virtual Game online DotA 2 Server South East Asia)*. Tersedia dari Universitas Islam Indonesia.
- Warits Marinsa Putri, N., Hamiyati, & Doriza, S. (2020). *Dampak game online : Studi fenomena perilaku*

trash-talk pada remaja. Jurnal Psikologi Malahayati, 2(2), 72–85.

Zulfikri, Zakso, A., & Supriadi. (2020). *Perilaku antisosial remaja pemain game online di desa sebaga kecamatan teluk keramat kabupaten sambas.* Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran, 9(12), 2–9. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.26418/jppk.v9i12.43597>