**Pengaruh Pesan *Toxic* Dalam *Game Online* Terhadap Perilaku *Bullying* Pada Komunitas Sekawan Esport di Yogyakarta**

Eko Iza Maulizin

15072117

[Ekoiza1996@gmail.com](mailto:Ekoiza1996@gmail.com)

ABSTRAK

*Game online* saat ini memiliki berbagai fitur yang menunjang para pemain game untuk bisa saling berkomunikasi. Adanya kemudahan komunikasi antar pemain, terbentuk berbagai komunitas yang mewadahi para pemain game untuk saling berinteraksi satu sama lain. Namun akhir-akhir ini fenomena pesan *toxic* dalam *game online* menjadi hal yang sangat lazim terjadi dalam lingkungan komunitas pemain *game online*. Selain itu ada juga fenomena bullying yang saat ini sering terjadi di lingkungan komunitas pemain *game online*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah pesan *toxic* dalam *game online* dapat mempengaruhi perilaku *bullying* pada komunitas sekawan esport di Yogyakarta. Penelitian menggunakan metode kuantitatif dengan teknik korelasi, adapun untuk metode pengumpulan data penelitian ini menggunakan kuisioner yang diberikan kepada responden yang kemudian dianalisa secara deskriptif. Hasil dari penelitian ini menyatakan bahwa pesan *toxic* dalam *game online* berpengaruh signifikan terhadap perilaku *bullying* pada komunitas Sekawan Esport di Yogyakarta.

Kata kunci : *game online*, pesan *toxic*, *bullying*

Online games currently have various features that support game players to communicate with each other. With the ease of communication between players, various communities are formed that allow game players to interact with each other. But lately the phenomenon of toxic messages in online games has become a very common thing in the online game player community. In addition, there is also a phenomenon of bullying that currently often occurs in the online game player community. This study aims to determine whether toxic messages in online games can influence bullying behavior in the Sekawan Esport in Yogyakarta. This research uses quantitative methods with correlation techniques, as for the method of data collection, this study uses a questionnaire given to respondents which are then analyzed descriptively. The results of this study indicate that toxic messages in online games have a significant effect on bullying behavior in the Sekawan Esport community in Yogyakarta.

Keywords: online games, toxic messages, bullying

**PENDAHULUAN**

Teknologi informasi salah satu hal yang tidak akan lepas dari kehidupan manusia karena teknologi informasi sudah ada sejak berabad-abad lalu dan hingga kini masih berkembang. Tanpa adanya teknologi informasi manusia akan sulit berkomunikasi dan menyampaikan suatu informasi. Kini teknnologi berkembang begitu cepat seiring berkembangnya ilmu pengetahuan. Teknologi informasi dan komunikasi ini banyak sekali memiliki peranan dan dampaknnya dalam berbagai bidang, terutama bidang hiburan. Hal itu juga yang terjadi pada perkembangan teknologi komunikasi, adanya tuntutan kebutuhan pertukaran informasi yang cepat, peranan teknologi komunikasi menjadi sangat penting. Teknologi komunikasi cenderung memungkinkan terjadinya transformasi berskala luas dalam kehidupan manusia. Bentuk teknologi komunikasi yang baru biasa disebut dengan *new media*.

*New media* memiliki pandangan tentang kekuatan media baru yang mempengaruhi bentuk dari media berupa digital. Munculnya *new media* membuat orang begitu mudah berinteraksi melalui internet dan bisa membuat orang menjadi dekat dan cepat dalam bertukar informasi. Dampak dari kemajuan teknologi sendiri membuat kehadiran masyarakat informasi. Dari kemajuan *new media* dijaman sekarang ini adalah mulai berkembannya *internet. Internet* mempunyai singkatan dari *Interconnection Network* yang secara harfiah dapat diartikan sebagai suatu sistem komunikasi data antar komputer yang satu dengan komputer yang lain. Jadi beberapa komputer yang saling dihubungkan satu dengan yang lain sehingga membentuk jaringan komputer *(network*), dan bila sejumlah *network* (jaringan komputer) kemudian digabung dan dihubung-hubungkan lagi maka akan jadilah internet. Salah satu pemanfaatan *Internet Servise Provider* (ISP) adalah pada permaian yang dilakukan secara online atau game online. Internet mempunyai sarana hiburan yang berupa permainan dalam dunia maya yang biasa di sebut game online. *Game Online*, merupakan salah satu fitur dan ketersediaan pada *(websitus) Internet*, yang berfungsi sebagai mainan (untuk dimainkan) secara individu (maupun kelompok) maupun tersambung atau terkoneksi dengan pemain-pemain lainnya (yang juga melakukan hal yang sama di berbagai tempat). *Game online* adalah permainan didalam dunia maya, dimana didalamnya terdapat banyak orang dan dapat terhubung dengan pengguna lain. Dalam game online sendiri memiliki banyak permainan yang menarik untuk dimainkan dan bersaing agar dapat menampilkan hasil yang baik.

Semakin berkembangnya teknologi dan *internet, game online* yang pada awalnya hanya tersedia di computer dan website kini mulai bisa di akses dalam perangkat *handphone* yang dewasa ini biasa disebut *smartphone*. Kemudahan akses internet dan kesan praktis pada *smartphone* yang mudah dibawa kemana-mana membuat berbagai *game online* bermunculan seperti *Mobile Legends, PUBG Mobile*. *Game online* ini menjadi sukses dan menjamur dimasyarakat karena adanya fitur *chating* dan komunikasi audio antar sesama pemain game. Karena dalam bermain game, komunikasi dan kerjasama tim adalah hal sangat penting. Sehingga game yang memiliki fitur chating dan komunikasi audio akan lebih diminati oleh pemain game. Fitur chating dan komunikasi audio dalam sebuah game online, membuat pola baru dalam dunia komunikasi dimana game menjadi sebuah media untuk berkomunikasi.

Namun hal ini menjadi sangat berbahaya bagi pemain yang memiliki gaya komunikasi kurang baik atau cenderung *toxic. Toxic* dalam bahasa Inggris berarti racun, namun dalam dunia game *toxic* adalah sebutan untuk pemain yang memiliki kebiasaan buruk dalam bermain game. Kebiasaan buruk *toxic* dalam *game online* biasanya ditandai dengan gaya berbicara dengan kata-kata yang kasar dan juga memiliki emosional yang meledak-ledak saat bermain game. Karena kebiasaan buruk itulah, setiap pemain game yang memiliki kebiasaan buruk saat berkomunikasi dalam dunia game akan disebut *toxic player* atau pemain beracun. Namun pada fenomena *toxic* ini, tidak semua pemain game online mampu mengahadapi kebiasaan buruk *toxic player.* Beberapa pemain yang tidak mampu mengahadapi kebiasaan buruk *toxic player* akan memilih menghindar bahkan menghapus pertemanan dengan orang tersebut. Karena bukan hal yang tidak mungkin jika pemain game online terus menerus bermain dan berkomunikasi dengan *toxic player*, akan muncul potensi pertikaian, perdebatan dan juga *bullying*.

*Bullying* dalam game online memang sudah sering terjadi dan sudah menjadi bagian dari strategi bermain game online. *Bullying* tersebut tentunya akan memberikan efek yang buruk bagi perkembangan psikologis seseorang, diantaranya dapat membuat perasaan tertekan dan depresi. Memang salah satu manfaat dalam chatting dan komunikasi audio yang dihadirkan adalah adanya perang psikologis yang mempengaruhi mental tetapi ada hal-hal yang perlu dibatasi tentang bagaimana berinteraksi dengan orang lain secara online dan mendorong mereka untuk melakukan permainan game yang baik dan cantik tanpa harus mengintervensi psikologis dengan kata-kata kasar, atau yang bersifat membully. Perang psikologis dapat membuat down dan akan mempengaruhi pola permainan, hal inilah yang sering di harapkan oleh para pemain dalam melakukan intervensi terhadap musuhnya dengan menggunakan chatting atau komunikasi audio.

**Permasalahan dan Tujuan Kajian**

Game online saat ini mengalami perkembangan pesat dimana terbentuk berbagai komunitas seperti halnya Sekawan Esport. Adanya fenomena toxic dan bullying dalam game online tentu saja hal ini menjadi sebuah permasalahan yang menarik untuk dikaji. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana factor pesan toxic dalam game online terhadap perilaku bullying dan juga bertujua untuk memberikan edukasi kepada kalangan komunitas player gaming dalam hal ini Sekawan Esport untuk lebih perduli terhadap fenomena ini.

**Kerangka Teori**

Kata komunikasi atau communication dalam bahasa inggris berasal dari kata Latin communis yang berarti “sama,” communico, communicatio, atau communicare yang berarti “membuat sama” (to make common). Istilah pertama (communis) paling sering disebut sebagai asal kata komunikasi, yang merupakan akar dari kata-kata Latin lainnya yang mirip.[[1]](#footnote-1) Menurut Karlfried Knapp dalam (Suprapto, 2011: 6), menyatakan bahwa komunikasi merupakan interaksi antarpribadi yang menggunakan sistem simbol linguistik, seperti sistem simbol verbal (kata-kata) dan nonverbal. Sistem ini dapat disosialisasikan secara langsung/tatap muka atau melalui media lain (tulisan, oral, dan visual).

Harold Lasswell dalam karyanya, The Structure and Function of Communication in Society (Effendy, 2005: 10), mengatakan bahwa cara yang baik untuk menjelaskan komunikasi ialah menjawab pertanyaan sebagai berikut: “Who Says What in Which Channel To Whom With What Effect” atau “Siapa yang menyampaikan, apa yang disampaikan, melalui apa, kepada siapa, dan apa pengaruhnya”. Paradigma Lasswell di atas menunjukkan bahwa komunikasi meliputi lima unsur sebagai jawaban dari pertanyaan yang diajukan itu, yakni:

1. Pengirim Pesan atau Komunikator (Communicator, Source, sender)
2. Pesan (message)
3. Media (channel)
4. Penerima Pesan atau Komunikan (Communicant, Communicate, Receiver, Recipient)
5. Efek atau Umpan Balik (Effect, Impact, Influence, Feedback)

Jadi berdasarkan paradigma Lasswell tersebut, komunikasi adalah proses penyampaian pesan oleh komunikator kepada komunikan melalui media yang menimbulkan efek tertentu. Adapun dari ke lima unsur komunikasi diatas, paparan dibawah ini penulis sengaja fokuskan pada unsur pesan. Dalam proses komunikasi, agar pesan yang disampaikan oleh komunikator dapat menghasilkan feedback, maka pesan harus memiliki kriteria dibawah ini :

1. Pesan yang hendak disampaikan harus disusun secara sistematis. Untuk menyusun sebuah pesan, baik berupa pidato maupun percakapan, maka harus mengikuti urutan, misalkan dalam bentuk tulisan, maka ada pengantar, pernyataan, argumen, dan kesimpulan. Sedangkan dalam retorika, urutan-urutannya sebagaimana saran Aristoteles dikembangkan menjadi enam macam, yaitu urutan deduktif, induktif, krono-logis, logis, spesial, dan topikal. Allan H. Monroe membuat teknik penyusunan pesan yang kemudian disebut “motivated sequence” (T. Suprapto : 1994, 42) dan ini merupakan teknik penyusunan pesan paling terkenal dan paling awal ia lakukan, yaitu : *Attention* (perhatian), *Need* (kebutuhan), *Satisfaction* (kepuasan), *Visualization* (visualisasi), dan *Action* (tindakan).
2. Pesan yang disampaikan komunikator harus mampu menarik perhatian komunikan. Dalam bukunya How Communication Works? Wilbur Shramm juga mengetengahkan apa yang disebut sebagai the condition of success in communication. Disitu Schramm menjelaskan tentang bagaimana seharusnya seorang komunikator menyiapkan pesan komunikasi yang efektif. Menurutnya, pesan yang menarik adalah pesan yang memiliki keterkaitan dengan sesuatu yang dibutuhkan komunikan sekaligus memberikan cara-cara untuk mendapatkan kebutuhan tersebut.
3. Pesan harus mudah difahami oleh komunikan. Dalam menyampaikan pesan ini biasanya dipengaruhi oleh factor semantis, yakni menyangkut penggunaan bahasa sebagai alat untuk menyalurkan fikiran dan perasaan komunikator kepada komunikan. Agar komunikasi berjalan lancar, maka gangguan semantic ini harus diperhatikan oleh komunikator, sebab jika terjadi kesalahan ucap atau kesalahan tulis, maka akan menimbulkan salah pengertian (mis-understanding), atau salah tafsir (misinterpretation), yang pada gilirannya dapat menimbulkan salah komunikasi (miscommunication).

Game Online merupakan permainan (games) yang dapat diakses oleh banyak pemain, dimana mesin-mesin yang digunakan pemain dihubungkan oleh suatu jaringan . Game Online merupakan permainan yang dapat dimainkan oleh multi pemain melalui internet. Game Online tidak hanya memberikan hiburan tetapi juga memberikan tantangan yang menarik untuk diselesaikan sehingga individu bermain game online tanpa memperhitungkan waktu demi mencapai kepuasan. Hal ini menjadikan gamer tidak hanya menjadi pengguna game online tetapi juga dapat menjadi pecandu game online. Adapun tipe-tipe Game Online Berdasarkan jenis permainan :

1. Massively Multiplayer Online Firts-person shooter games (MMOPFPS).

Permainan ini mengambil pandangan orang pertama sehingga seolah-olah pemain berada dalam permainan tersebut dalam sudut pandang tokoh karakter yang dimainkan, dimana setiap tokoh memiliki kemampuan yang berbeda dalam tingkat akurasi, refleks, dan lainnya. Permainan ini mengambil setting peperangan dengan senjata-senjata militer. Contoh permainan jenis ini antara lain Counter Strike, Call of Duty, Point Blank, Quake, PUBG M.

2. Massively Multiplayer Online Real-time strategy games (MMORTS)

Permainan jenis ini menekankan kepada kehebatan strategi pemainnya. Permainan ini memiliki ciri khas dimana pemain harus mengelola satu dunia maya dan mengatur strategi dalam waktu apapun, dalam RTS, tema permainan bisa berupa sejarah (misalnya seriAge of empires), fantasi (misalnya Warcraft), dan fiksi ilmiah (misalnya Star Wars)

3. Massively Multiplayer Online Role-playing games (MMORPG)

Sebuah permainan dimana pemainnya memainkan peran tokoh- tokoh khayalan dan berkolaborasi untuk merajut sebuah cerita bersama. RPG biasanya lebih mengarah ke kolaborasi sosial dari pada kompetisi. Pada umumnya dalam RPG, para pemain tergabung dalam satu kelompok. Contoh dari ganre permainan ini The Lord of the Rings Online: Shadows of Angmar, Final Fantasy, DotA.

4. Cross-platform online play

Jenis permainan yang dapat dimainkan secara online dengan perangkat yang berbeda. Saat ini mesin permainan konsol (console games) mulai berkembang menjadi seperti komputer yang dilengkapi dengan jaringan sumber terbuka (open source networks). seperti Dreamcast, PlayStation 2, dan Xbox yang memiliki fungsi online. Misalnya Need for Speed Underground, yang dapat dimainkan secara online dari PC maupun Xbox 360.

Dari berbagai tipe game diatas, hampir setiap game memiliki fitur audio komunikasi dan juga fitur chating yang memudahkan setiap pemain untuk saling berinteraksi. Namun kemudahan komunikasi dalam sebuah game online menimbulkan fenomena toxic gaming yang seringkali lepas control saat berkomunikasi baik dengan tim ataupun lawan.

*Toxic* dalam bahasa Inggris berarti**racun, namun dalam dunia game *toxic* adalah sebutan untuk pemain yang memiliki kebiasaan buruk dalam bermain game. Kebiasaan buruk *toxic* adalah berbicara dengan kata-kata yang kasar dan juga memiliki emosional yang meledak-ledak saat bermain game.** Berdasarkan definisi dari urban dictionary, toxic adalah sekumpulan orang atau individu yang berperilaku kasar dan tidak dapat bersikap baik. Dalam game online, tidak sedikit gamer yang agresif secara verbal dan tak segan meluapkan emosi hanya karena kesalahan kecil. Anehnya, bila dia sendiri yang melakukan kesalahan, maka perlakuannya akan berubah menjadi sangat maklum dan cenderung defensif dari koreksi.[[2]](#footnote-2)

Dalam industri game online, toxic bisa dikategorikan dalam beberapa tindakan seperti menggunakan cheat dengan memakai skrip dari pihak tak bertanggungjawab yang merusak jalannya sebuah permainan, berkata kasar kepada lawan ataupun tim dan juga meninggalkan pertandingan sebelum permainan tersebut selesai sesuai dengan aturan pertandingan atau dalam dunia game online ini dikenal dengan istilah *Disconected (DC)* ataupun *Away From Keyboard (AFK).* Namun untuk mengatasi hal tersebut, setiap game online selalu menambahkan fitur report untuk memberikan laporan atas perilaku toxic seperti di atas kepada pihak pengembang game atau developer untuk diberikan hukuman. Adapun dibawah ini contoh perilaku Toxic dalam game online dan konsekuensi dari perilaku tersebut.

Kata bullying berasal dari bahasa Inggris, yaitu dari kata bull yang berarti banteng yang senang merunduk kesana kemari. Dalam bahasa Indoneesia, secara etimologi kata bully berarti penggertak, orang yang mengganggu orang lemah. Sedangkan secara terminologi menurut Tattum bullying adalah “the willful, conscious desire to hurt another and put him/her under stress”. Kemudian, dan Olweus juga mengatakan hal yang serupa bahwa bullying adalah perilaku negatif yang mengakibatkan seseorang ada dalam keadaan tidak nyaman/terluka dan biasanya terjadi berulang-ulang.

Djuwita (2005) mendefinisikan school bullying sebagai perilaku agresif yang dilakukan berulang-ulang oleh seorang/sekelompok siswa yang memiliki kekuasaan, terhadap siswa/siswi lain yang lebih lemah, dengan tujuan menyakiti orang tersebut, yaitu dengan menciptakan suasana yang tidak menyenangkan bagi korban, bahkan dilakukan dengan tidak beralasan dan bertujuan untuk menyakiti orang lain, dan hal ini adalah bentuk agresi yang paling umum di sekolah dan pada umumnya membuat korban merasa tertekan. Adapun jenis bullying dilihat dari kontak pelaku dengan korban yaitu:

A. Langsung, yaitu perilaku menyerang yang tampak dan dapat diamati terhadap korban.

B. Tidak langsung, yaitu perilaku menyerang dengan rahasia, sembunyi-sembunyi dan tidak tampak.

Sedangkan Djuwita mengelompokkan perilaku bullying ke dalam lima kategori:

1. Kontak fisik langsung (memukul. Mendorong, menggigit, menjambak, menendang, mengunci seseorang dalam ruangan, mencubit, mencakar, juga termasuk memeras dan merusak barang-barang yang dimiliki orang lain).

2. Kontak verbal langsung (mengancam, mempermalukan, merendahkan, mengganggu, memberi panggilan nama, sarkasme, merendahkan, mencela/mengejek, mengintimidasi, memaki, menyebarkan gosip).

3. Perilaku non-verbal langsung (melihat dengan sinis, menjulurkan lidah, menampilkan ekspresi muka yang merendahkan, mengejek, atau mengancam; biasanya disertai oleh bullying fisik atau verbal). Perilaku non-verbal tidak langsung (mendiamkan seseorang, memanipulasi persahabatan sehingga menjadi retak, sengaja mengucilkan atau mengabaikan, mengirimkan surat kaleng). Pelecehan seksual (kadang dikategorikan perilaku agresi fisik atau verbal).

**Metode Kajian**

Metode penelitian yang di gunakan adalah metode kuantitatif dengan teknik korelasi, yang berusaha untuk menjelaskan suatu permasalahan atau gejala yang khusus dalam penjelasan antara dua objek. Metode korelasional meneliti hubungan atau pengaruh sebab akibat. Keuntungan metode ini adalah kemampuannya memberikan bukti nyata mengenai hubungan sebab akibat yang langsung bisa dilihat. Metode ini saya pilih untuk memungkinkan variable bisa diukur secara intensif dalam lingkungan nyata serta mendapatkan derajad asosiasi yang signifikan dengan harapan mampu menemukan dua variable atau lebih yang bisa dianalisis dengan statistic korelasi.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti dengan narasumber Kefas Natanael sebagai salah satu pendiri komunitas Sekawan Esport, diperoleh data yang menyebutkan bahwa jumlah seluruh member atau anggota komunitas Sekawan Esport adalah sebanyak 167 orang. Berdasarkan teori Suharsimi Arikunto, apabila sample lebih dari 100 maka dapat diambil antara 10-15% atau 25% atau lebih[[3]](#footnote-3). Penulis dalam penelitian ini menentukan sampel sebanyak 50% dari jumlah populasi. Jadi jumlah sampel yang di ambil adalah 50/100 x 167 = 83,5 Yang kemudian dibulatkan menjadi 84 orang. Lokasi penelitian ini dilakukan di *gaming house* Sekawan Esport yaitu di daerah Berbah, Sleman, D.I.Yogyakarta.

Penelitian ini menggunakan dua sumber data yaitu sumber data primer dan data sekunder.

1. Data primer

Data Primer adalah data yang dikumpulkan dan diperoleh langsung dari responden. Adapun beberapa data primer dalam penelitian diperoleh dengan cara sebagai berikut:

1. Wawancara

Dalam penelitian kali ini, peniliti menggunakan metode pengambilan data dengan cara wawancara langsung kepada Kefas Natanael selaku pendiri komunitas Sekawan Esport untuk memperoleh informasi mengenai sejarah berdirinya Sekawan Esport, jumlah anggota serta visi-misi komunitas Sekawan Esport.

1. Angket / Kuisioner

Ada beberapa pengertian kuesioner yang diungkapkan oleh para ahli. Menurut Nazir, kuesioner atau daftar pertanyaan adalah sebuat set pertanyaan yang secara logis berhubungan dengan masalah penelitian, dan tiap pertanyaan merupakan jawaban-jawaban yang mempunyai makna dalam menguji hipotesis. Daftar pertanyaan tersebut dibuat cukup terperinci dan lengkap.

Menurut Suharsimi Arikunto, Kuesioner/angket adalah daftar pertanyaan yang diberikan kepada orang lain yang bersedia memberikan respon sesuai dengan permintaan pengguna. Dengan demikian angket/kuesioner adalah daftar pertanyaan yang disiapkan oleh peneliti dimana tiap pertanyaannya berkaitan dengan masalah penelitian. Angket tersebut pada akhirnya diberikan kepada responden untuk dimintakan jawaban.

Dalam penelitian ini, untuk mengukur score jawaban dari responden menggunakan *Skala Guttman* yaitu skala yang menginginkan jawaban tegas seperti jawaban benar-salah, ya-tidak, pernah – tidak pernah. Adapaun untuk score jawaban positif dan negative adalah sebagai berikut :

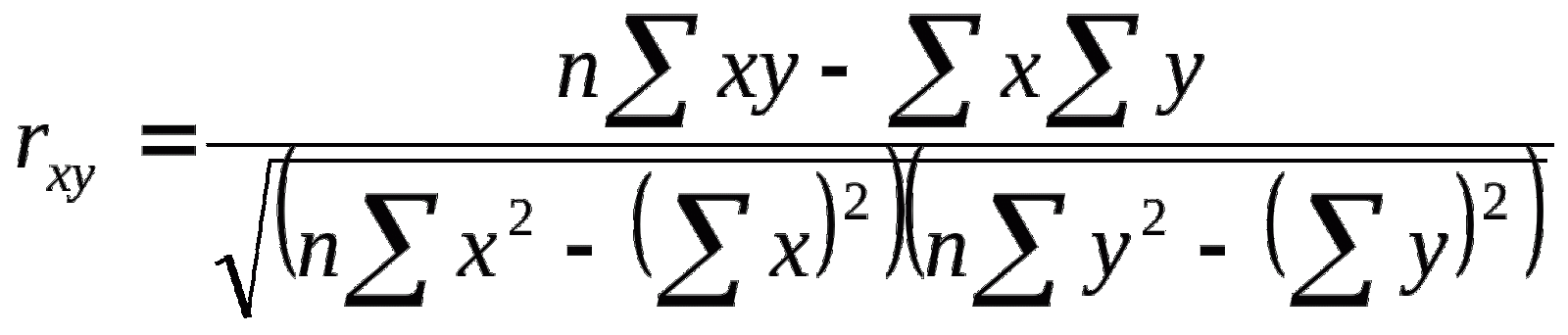
|  |  |
| --- | --- |
| Jawaban | Score |
| Ya | 1 |
| Tidak | 0 |

Tabel 1 Skala Gutman

1. Data sekunder

Dalam penelitian ini, data sekunder didapatkan dari berbagai sumber seperti buku, jurnal nasional, jurnal internasional dan juga aplikasi game online yang berisi kajian atau ilmu pengetahuan tentang game online, pesan toxic dan juga bullying.

Uji validitas dilakukan untuk memajukan keabsahan dari instrument yang akan dipakai pada penelitian. Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukan tingkat kevalidan dan kesahihan suatu instrument . Pengertian validitas tersebut menunjukan ketepatan dan kesesuaian alat ukur yang digunakan untuk mengukut variable. Alat ukur dapat dikatakan valid jika benar-benar sesuai dan menjawab secara cermat tentang variabel yang akan di ukur. Validitas juga menunjukan sejauh mana ketepatan pernyataan dengan apa yang dinyatakan sesuai dengan koefisien validitas. Uji validitas bisa menggunakan rumus Product Moment dari Karl Pearson, yaitu :



Keterangan :

rxy = Validitas instrumen

Ʃx = jumlah skor butir

Ʃy = jumlah skor total

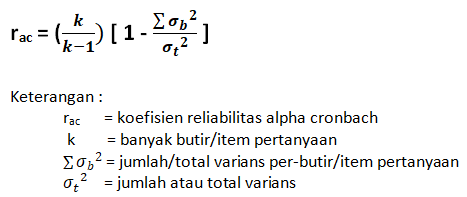
n = jumlah sampel

Dari perhitungan tersebut menghasilkan butir – butir yang valid dan yang tidak valid.

• Membandingkan rhitung dengan rtabel. Apabila rhitung lebih besar dari rtabel (rh > rt) maka butir instrumen tersebut valid.

• Jika rhitung lebih kecil dari rtabel (rh < rt ) maka instrumen tersebut tidak valid dan tidak dipergunakan dalam penelitian. rhitung dengan jumlah responden 84 orang maka nilainya adalah sebesar 0.212 maka kuesioner yang digunakan dinyatakan valid.

Uji reliabilitas dilakukan untuk mengukur seberapa besar suatu instrumen penelitian dapat dipercaya dan digunakan sebagai alat pengumpul data. Uji reliabilitas dilakukan untuk menguji konsistensi jawaban dari responden. Suatu kuesioner dikatakan reliabel atau handal jika jawaban seseorang terhadap pertanyaan adalah konsisten atau stabil dari waktu ke waktu. Adapun rumus yang digunakan untuk mengukur reliabilitas pada penelitian ini adalah Cronbach Alpha sebagai berikut :



Kriteria suatu instrument penelitian dikatakan reliable dengan menggunakan tehnik ini, bila koefisiensi reliabilitas (r11) > 0,6.

Analisis statistika deskriptif bertujuan untuk memberikan deskripsi mengenai subjek penelitian berdasarkan data dari variabel yang diperoleh dari kelompok subjek yang diteliti dan tidak untuk pengujian hipotesis. Analisis statiska deskriptif ini menggunakan pengukuran *Mean*. Analisis deskriptif merupakan analisa data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau digeneralisasi yang meliputi analisis mengenai karakteristik dari responden yang terdiri atas usia, jenis kelamin dan pendidikan.

Regresi linear sederhana digunakan hanya untuk variabel bebas (*dependent*) dan variabel tak bebas (*independent*). Pada penelitian ini peneliti menggunakan uji regresi linear sederhana untuk memprediksi besaran nilai variabel tak bebas yang dipengaruhi oleh variabel bebas.[[4]](#footnote-4) Uji regresi linear sederhana ini dapat dihitung dengan mengacu pada rumus berikut :

Y = a + b.X

Keterangan :

Y : Variabel terikat

X : Variabel Bebas

a : harga Y ketika X = 0 (harga konstanta)

b : angka arah atau koefisien regresi yang menunjukan angka pengingkatan maupun penurunan variabel independen yang didasarkan pada perubahan variabel independent. Bila posotif (+) arah garis naik, bila negative (-) arah garis turun.

**Hasil Kajian**

Berdasarkan hasil kuisioner yang diberikan kepada responden, diperoleh data karakteristik responden yang terbagi menjadi tiga karakteristik yaitu jenis kelamin, usia dan pendidikan. Adapun hasil tersebut sebagai berikut :

1. Berdasarkan Jenis Kelamin

Jumlah responden dengan jenis kelamin laki-laki adalah sebanyak 76 responden atau sebesar 90,5% dari keseluruhan jumlah responden. Sementara jumlah responden dengan jenis kelamin perempuan hanya 8 responden atau 9,5% dari keseluruhan jumlah responden

1. Berdasarkan Usia

Jumlah responden dengan karakteristik usia 16-20 tahun adalah sebanyak 14 responden dengan persentase 16,7 % dari keseluruhan responden. Untuk karakteristik responden berdasarkan usia 21-25 tahun adalah sebanyak 61 responden atau 72,6 % dari keseluruhan responden yang artinya karakteristik pada usia tersebut merupakan yang paling banyak. Adapun untuk karakteristik responden berdasarkan usia 26-30 tahun adalah sebanyak 9 responden atau 10,7 % dari keseluruhan responden.

1. Berdasarkan Pendidikan

Jumlah responden dengan pendidikan SMP adalah sebanyak 4 responden atau 4,8% dari keseluruhan jumlah responden. Jumlah responden dengan pendidikan SMA adalah sebanyak 19 responden atau sebesar 22,6% dari keseluruhan jumlah responden. Sementara jumlah responden dengan pendidikan S1 paling dominan dengan jumlah 61 responden atau sebesar 72,6% dari keseluruhan responden.

Adapun untuk hasil uji validitas dinyatakan valid karena semua nilai semua butir pertanyaan kuisioner mempunyai rhitung > rtabel. Jadi dengan hasil tersebut maka setiap butir pertanyaan dinyatakan valid dan layak untuk digunakan dalam penelitian ini. Begitu juga dengan hasil uji reliabilitas dinyatakan reliable karena instrument penelitian pada variable x (toxic) dikatakan realibel karena nilai (r11) = 0,672 > 0,6. Dan instrument penelitian pada variable y (bullying) dikatakan reliable karena nilai (r11) = 0,604 > 0,6.

Uji regresi linear sederhana dialukan dengan tahap variable x (toxic) diuji dengan variable y (bullying). Berikut adalah hasil uji regresi linear sederhana dalam penelitian ini :

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Model Summary** | | | | |
| Model | R | R Square | Adjusted R Square | Std. Error of the Estimate |
| 1 | .677a | .458 | .451 | 1.173 |
| 1. Predictors: (Constant), Toxic | | | | |

Berdasarkan data diatas, koefisien determinasi sebesar 0,458, artinya variabel independen mampu menjelaskan variabel dependennya sebesar 45,8%, sisanya sebesar 54,2% dijelaskan oleh variabel lain diluar penelitian. Pada hasil diatas dapat dikatakan Y = 1,742 + 0,617X, maka hasil analisis rergesi sederhana menunjukkan nilai koefisien regresi sebesar 0,617 dan nilai sig. sebesar 0,000 < 0,05 dengan demikian menunjukkan bahwa Toxic berpengaruh positif dan signifikan terhadap potensi bullying.

**KESIMPULAN**

Setelah melakukan berbagai tahapan dalam penelitian berjudul pengaruh pesan toxic dalam game online terhadap perilaku bullying pada komunitas Sekawan Esport di Yogyakarta, adapun kesimpulan dari penelitian tersebut adalah sebagai berikut:

1. Berdasarkan hasil uji koefisien determinasi menjelaskan besarnya nilai korelasi (R) yaitu sebesar 0,677. Dari hasil tersebut diperoleh nilai koefisien determinasi (R Square) sebesar 0,458. Artinya variabel independen mampu menjelaskan variabel dependennya sebesar 45,8%, sisanya sebesar 54,2% dijelaskan oleh variabel lain diluar penelitian. Dengan demikian menunjukkan bahwa toxic berpengaruh positif dan signifikan terhadap perilaku bullying.

2. Komunitas Sekawan Esport memiliki anggota dengan karakteristik yang didominasi oleh laki-laki sebanyak 76 orang atau sebesar 90,5% dari keseluruhan jumlah anggota. Untuk karakteristik berdasarkan usia, komunitas Sekawan Esport didominasi oleh usia dengan rentang umur dari 21-25 tahun dengan jumlah 61 anggota atau sebesar 72,6% dari keseluruhan jumlah anggota. Sedangkan karakteristik anggota Sekawan Esport berdasarkan pendidikan, didominasi oleh Sarjana (S1) yang berjumlah 61 anggota atau 72,6% dari keseluruhan jumlah anggota.

3. Fenomena perilaku toxic dalam dunia game online sudah menjadi hal yang umum terjadi karena adanya kemudahan untuk berkomunikasi satu sama lain dengan fitur audio communication ataupun chating. Hal ini dibuktikan dari jawaban mayoritas responden yang mengatakan bahwa mereka mengerti dan memahami fenomena toxic dalam game online. Bahkan beberapa perilaku yang dikategorikan sebagai perilaku toxic seperti perasaan tidak senang ketika mengalami kekalahan, berbuat kecurangan dengan melakukan cheating atau memodifikasi game online serta berusaha menyembunyikan identitas dengan memalsukan nickname menjadi hal yang mereka lakukan.

4. Selain toxic, perilaku bullying merupakan fenomena yang terjadi dalam game online. Hal ini dibuktikan oleh jawaban responden yang mengatakan mereka mengetahui dan memahami apa itu bullying. Bahkan jenis-jenis bullying yang mereka lakukan baik verbal maupun non verbal sering terjadi dalam game online seperti menghina, mengejek, memberikan julukan atau sebutan negative, mengintimidasi memanggil dengan nama orang tua, serta berkelahi dalam dunia nyata.

DAFTAR PUSTAKA

Adam, E & Rollings, A. 2010. Fundamentals Of Game Design. Barkeley, CA : New Riders.

Arikunto, Suharsimi. 1998.” Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek”. Jakarta: PT. Rineka Cipta.

Djuwita, Ratna. 2005. Kekerasan Tersembunyi Di Sekolah Aspek-aspek Psikososial dari Bullying. Makalah Workshop Bullying: Masalah Tersembunyi dalam Dunia Pendidikan di Indonesia..

Kwak, Haewoon. 2014. "STFU NOOB!: Predicting Crowdsourced Decisions on Toxic Behavior in Online Games ". Barcelona, Spain. Telefonica Research.

Mulyana, Deddy. 2007. Ilmu Komunikasi: Suatu Pengantar. Bandung: Remaja Rosdakarya

Ridwan, 2005. “Skala Pengukuran Variabel-variabel Penelitian”, Bandung: Alfabeta

Siregar, Sofyan. 2015. Metode Penelitian Kuantitatif : Dilengkapi Perbandingan Perhitungan Manual & SPSS. Jakarta : Prenada Media

Wiyani, Ardy. 2012. Save Our Children From School Bullying. Jogjakarta : Ar-ruzz Media

INTERNET DAN JURNAL

https://www.suara.com/tekno/2017/06/02/084348/studi-pemain-game-online-kerap jadi-korban-bully di akses tanggal 08 mei 2020.

Kwak, Haewoon. 2014. "STFU NOOB!: Predicting Crowdsourced Decisions on Toxic Behavior in Online Games ". Barcelona, Spain. Telefonica Research.

http://digilib.uin-suka.ac.id/ diakses pada tanggal 16 januari 2021

http://eprints.unm.ac.id/14696/1/EKA%20KURNIA%20%28JURNAL%29.pdf diakses pada tanggal 16 januari 2021

https://books.google.co.id/books?id=Mip0DwAAQBAJ&pg=PT274&lpg=PT274&dq=%E2%80%9CExploring+Cyberbullying+and+Other+Toxic+Behavior+in+Team+Competition+Online+Games.Diakses pada tanggal 03-Januari-2020.

https://ejournal3.undip.ac.id/index.php/interaksi-online/article/viewFile/23309/21309 diakses pada tanggal 16 januari 2021

https://jurnal.uns.ac.id/wacana/article/view/5200 diakses tanggal 20-Februari-2020

1. Mulyana, Deddy. 2007. Ilmu Komunikasi: Suatu Pengantar. Bandung: Remaja Rosdakarya. Hal: 46 [↑](#footnote-ref-1)
2. <https://jurnal.uns.ac.id/wacana/article/view/5200> diakses tanggal 20-Februari-2020 [↑](#footnote-ref-2)
3. Arikunto, Suharsimi. 1998.” *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek”.* Jakarta: PT. Rineka Cipta. Hlm 39

   [↑](#footnote-ref-3)
4. Siregar, Sofyan. 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif : Dilengkapi Perbandingan Perhitungan Manual & SPSS.* Jakarta : Prenada Media (Halaman 284) [↑](#footnote-ref-4)