

**PENGARUH PESAN *TOXIC* DALAM *GAME ONLINE*  
TERHADAP PERILAKU *BULLYING* PADA KOMUNITAS  
SEKAWAN ESPORT DI YOGYAKARTA**

Eko Iza Maulizin

15072117

**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 kuisisioner 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*

**THE EFFECT OF TOXIC MESSAGES IN ONLINE  
GAME ON BULLYING BEHAVIOR IN SEKAWAN ESPORT  
COMMUNITY IN YOGYAKARTA**

Eko Iza Maulizin

15072117

**ABSTRACT**

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