

ABSTRAK

Komunikasi Virtual merupakan sebuah kumpulan individu yang terhubung melalui internet untuk membentuk hubungan personal. Komunikasi ini tidak memerlukan pertemuan langsung dan menggunakan media internet. Komunikasi daring dapat mengatasi hambatan-hambatan dalam berkomunikasi seperti jarak atau waktu. Komunikasi virtual dapat diakses oleh seluruh masyarakat di seluruh dunia, kapan saja dan di mana saja. Hambatan yang sering terjadi dalam komunikasi daring adalah tergantung pada kualitas jaringan internet. Komunikasi virtual salah satunya terdapat dalam game online. Game Online kompetitif seperti PUBG Mobile sebagai media baru menyediakan ruang virtual yang interaktif dan kompetitif bagi para pemainnya. Ketegangan antar pemain dalam berkompetisi sering kali memicu munculnya toxic behavior. Toxic behavior merupakan perilaku pemain game berupa ujaran kebencian ataupun tindakan negatif yang berpengaruh terhadap komunikasi antar pemain game online. Peneliti atas dasar isu dan peneliti menyadari bahwa penelitian terkait kebiasaan toxic sangat perlu dilakukan untuk mengetahui bagaimanakah kebiasaan komunikasi toxic yang dilakukan pemain game PUBG Mobile di Indonesia. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui perilaku toxic secara virtual yang dilakukan oleh pemain game online, khususnya pemain game online PUBG Mobile. Penelitian ini menggunakan teori social cognitive theory yang ditulis oleh Albert Bandura, teori ini membantu peneliti untuk menjabarkan beberapa nilai yang mempengaruhi perilaku toxic. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan paradigma kualitatif. Hasil dari penelitian ini adalah sesuai dengan teori yang ditulis oleh Albert Bandura dengan empat poin, yang dapat menjelaskan perilaku perilaku toxic secara virtual yang dilakukan oleh pemain game online PUBG Mobile, empat poin yang disebutkan yaitu *Attention*, *Retention*, *Reproduction*, dan *Motivation*, dengan poin poin tersebut dapat mendapatkan hasil penelitian dari proses, permasalahan hingga solusinya.

Kata kunci : Komunikasi Virtual, Perilaku Toxic, Game Online

ABSTRACT

Virtual communication is a collection of individuals connected through the internet to form personal relationships. This communication doesn't require face-to-face meetings and relies on internet-based media. Online communication can overcome barriers such as distance or time, and it's accessible to people worldwide at any time and place. Common obstacles in online communication are often dependent on the quality of the internet connection. Virtual communication is also found in online games. Competitive online games like PUBG Mobile provide an interactive and competitive virtual space for players. The tension among players competing often leads to the emergence of toxic behavior. Toxic behavior includes hate speech and negative actions that affect the communication among online players. Researchers, based on this issue, realize that studying toxic communication habits among PUBG Mobile players in Indonesia is essential. The objective of this research is to understand toxic behavior in virtual settings among online gamers, particularly PUBG Mobile players. This study employs the Social Cognitive Theory by Albert Bandura, which helps researchers explain the values influencing toxic behavior. It follows a qualitative descriptive approach within a qualitative paradigm. The results of this research align with the four points in Albert Bandura's theory, which can explain toxic behavior in the virtual realm among PUBG Mobile players, the four points mentioned are Attention, Retention, Reproduction, and Motivation. These elements play a crucial role in conducting research, addressing problems, and arriving at solutions.

Keywords : Virtual communication, Toxic Behavior, Game Online