

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Perilaku merupakan suatu tindakan yang dirumuskan karena adanya perilaku manusia yang dibentuk dari lingkungan, situasi dan dari segala bentuk aspek yang mempengaruhinya. Hal tersebut bisa dikatakan juga sifat karakter, akan tetapi berbeda dengan perilaku seseorang yang beragam, karena macam-macam seseorang selalu bisa diterima secara sama. Perilaku menurut bahasa adalah tindakan, perbuatan atau pola tingkah laku yang berasal dari suku kata laku. Perilaku adalah reaksi atau tindakan yang kompleks yang didefinisikan karena perilaku seseorang tidak termasuk kenyataan yang pasti akan tetapi perilaku manusia selalu mengalami kemajuan dan tidak tetapkan melalui mekanisme genetik saja meskipun juga tetapkan oleh kesehatan mental seseorang. Dapat dikatakan bahwa perilaku adalah apa yang dikerjakan oleh organisme tersebut, baik yang dapat diamati secara langsung atau secara tidak langsung (Notoatmodjo, 2010).

Mobile legends: *Bang Bang* merupakan sebuah permainan digital di kategorikan sebagai *Multiplayer Online Battle Arena* (MOBA) yang sedang populer di kalangan remaja mau pun dewasa. *Game* ini ditingkatkan dan di publikasikan dari *Moonton*. *Moonton* yaitu sebuah perusahaan game yang berada di cina. *Game* ini diciptakan untuk perangkat *Mobile* seperti *Smartphone*. Mobile legends menyajikan konflik antar kelompok antara 5 vs 5 pada dunia digital. Setiap pemain juga bisa menentukan *Hero* yang mempunyai keahlian yang berbeda-beda di setiap *rolenya* yang di gunakan melawan musuh. Sasaran dari *Game* ini ialah untuk merobohkan *Base Turret* musuh, yang termasuk sasaran inti dari *base* musuh. Pemain juga bisa berkoordinasi dan berkerja sama dengan teman tim menggunakan *chat* dan pemberitahuan pada *game*. Di samping itu, terlihat *map* di

wilayah yang beragam mulai dari sungai, *jungle*, dan 3 jalur jalan yang wajib di lewati untuk menggapai *base* pusat lawan. Seluruh Hero memiliki *skill* dan role yang beragam, mulai dari *fighter*, *support*, *mage*, *tank*, *markman* dan *assassin*. Hal ini yang membuat sebagai sesama pemain bekerja sama tim dan harus mempunyai strategi yang efektif untuk meraih kemenangan. Mobile legends mencakup beberapa fitur-fitur seperti mode permainan yang berbeda, sistem peringkat untuk mengukur keterampilan dan kemajuan pemain, serta kemampuan untuk meningkatkan pahlawan dan mengumpulkan item dalam *game* (Sekarsari,2023).

*Game* ini menjadi sangat fenomenal di komunitas pemuda hingga dewasa dan menjadi *Game* favorit bagi jutaan pemain di beberapa negara. Bahkan di *appstore* atau pun *playstore* *game* ini termasuk dalam *game* paling banyak diunduh. Selain itu, *game* Mobile legends juga dikenal oleh orang-orang sebagai *game* dengan komunitasnya yang *toxic-toxic* sehingga di cap buruk oleh banyak orang selain *game* ini seru untuk di mainkan. banyaknya Perilaku *toxic* ini yang menyebabkan berbagai hal seperti kurang bagus dalam bermain, tidak adanya komunikasi, adanya *player* yang tidak aktif saat bermain atau *AFK*(*away from keyboard*) dan lain-lain. Adapun dampak dari perilaku *Toxic* ini yaitu adanya ketergantungan atau kecanduan dalam berkata-kata kasar, dapat menimbulkan konflik antar sesama, komunikasi dapat terganggu, dapat menimbulkan stress, bisa mempengaruhi kultur yang ada di masyarakat atau penyakit pada tubuh, dan lain-lain. Hal ini tidak termasuk komunikasi interpersonal. Komunikasi interpersonal dilakukan dengan melibatkan 2 orang yang bertatap muka secara langsung. Akan tetapi hal ini termasuk pada komunikasi verbal atau Bahasa verbal yang dimana komunikasi tersebut menggunakan kata-kata sebagai bahan komunikasi. Komunikasi tersebut yang terjadi antara *streamer* dan *viewer*. Ada beberapa contoh *streamer* salah satunya yaitu *streamer* dengan nama *youtube* top global miya atau biasanya di panggil dengan nama Pascol.



Gambar 3.1 Streamer Bangpascol  
Sumber: Instagram 2021

Gambar di atas merupakan salah satu *content creator* dan *streamer game mobile legend* di Indonesia bernama Panjaitan Dana atau biasa di panggil Bang Pascol. Bang Pascol berasal dari Medan, Sumatra Utara, 1995. Sebelum mengenal *mobile legend* dan *streamer*, bang pascol pernah menjadi kuli bangunan di karenakan ekonomi dan dampak dari pandemi. Selain itu, Bang pascol di kenal kan oleh keponakannya sehingga beliau mencoba untuk merintis ke *youtube* yang akhirnya menjadi seorang konten kreator. Saat ini *channel youtube TopGlobalMiya* memiliki *subscriber* kisaran 2,82 juta *subscriber*.



Gambar 4.2 live streaming Bangpascol  
Sumber: youtube (TopGlobalMiya), 2024

*Streamer* ini melakukan *stream* dengan *viewersnya* di *youtube* saat bermain game *Mobile legends* dengan berbicara secara *toxic* yang di tonton oleh banyak *viewers* selama durasi livenya. Penyebab *streamer* tersebut melakukannya perilaku *toxic* itu dikarenakan adanya *player* yang bermain dengan buruk bersama *streamer* tersebut yang membuat timnya kalah yang akhirnya membuat *streamer* tersebut emosi yang membuat mulai menyebut kata-kata yang kotor dan sambil merusak beberapa properti miliknya seperti kursi. Hal tersebut meyakini penulis berminat untuk mencari tahu tentang *streamer Mobile legends*. *Toxic* digunakan untuk merujuk pada individu, hubungan, atau lingkungan yang memberikan dampak negatif terhadap orang lain, baik secara fisik maupun mental (Kevin Adrian,2023). Perilaku *toxic* yaitu suatu perilaku negatif yang dilakukan seseorang dengan tidak memperdulikan apa yang akan di katakana oleh orang lain. Perilaku *toxic* ini yang termasuk menimbulkan lingkungan sekitar menjadi *toxic*. Adapun beberapa contohnya berbicara menggunakan kata-kata kotor dan kasar (anj\*\*g,b\*\*b\*,as\*, dan lain-lain), lalu ada yang merusak atau membanting barang-barang atau Peralatan, emosian atau marah-marah,

Kekerasan Verbal Dalam Konten Gaming Youtube (Analisis Isi Kualitatif Konten Ulasan Permainan Online Minecraft Dan Mobile Legend Pada Akun Youtube Miuveox Dan Brandonkent Everything” yang diteliti oleh Dini Wahdiyati dan Reyvianto Dwi Putra (tahun 2022). penelitian tersebut berfokus kepada kata-kata yang kotor yang sering di ahunucapkan oleh objek dalam penelitiannya. Sementara, penulis melakukan penelitian dengan berfokus pada perilaku toxic *streamer* mobile legend. Lalu ada juga penelitian dengan judul “Memahami Toksisitas dalam Game Online: Fokus pada Perilaku Berbasis Komunikasi terhadap Pemain Wanita di Valorant” karya Anissa Maharani, Virienia Puspita, Raden Army Aurora, dan Nico Wiranito (2024). Penelitian tersebut menyimpulkan bahwa Perilaku *toxic* mencakup berbagai tindakan negatif, mulai dari pelecehan verbal hingga pelecehan berbasis gender dan pelecehan seksual. Pemain wanita, khususnya, sering kali mendapati diri mereka menjadi sasaran perlakuan yang

tidak diinginkan dan komentar yang menghina, yang tidak hanya menghambat pengalaman bermain *game* mereka tetapi juga melanggar stereotip negatif tentang kemampuan bermain *game* mereka.

Adapun dari beberapa kajian penelitian terdahulu bahwa perbedaan antara penelitian terdahulu adalah pada penelitian tersebut membahas *game Valorant* dan *Minecraft*, meskipun sama-sama meneliti *game online*, lalu penelitian tersebut di tujukan kepada pemain wanita. Walaupun penelitian tersebut membahas tentang *toxic* akan tetapi belum ditemukan penelitian yang berfokus pada faktor-faktor penyebab perilaku *toxic* pada *streamer*.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan deskripsi pada latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu bagaimana *streamer mobile legend* melakukan perilaku *toxic*?

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui atau mendeskripsikan faktor-faktor yang menyebabkan perilaku *toxic* pada *streamer mobile legend*.

## **1.4 Manfaat Penelitian**

### **a) Manfaat Akademis**

Sebagai media *refrensi* bagi penulis atau peneliti selanjutnya yang nantinya menggunakan konsep, teori, dan dasar penelitian yang sama untuk kedepannya.

### **b) Manfaat Praktis**

Agar tidak melakukan perilaku *toxic* dan memiliki kesadaran untuk tidak melakukan perilaku *toxic*.

### **1.5 Batasan penelitian**

Pengamatan kegiatan pada penelitian di khususkan kepada *streamer* bernama Pascol di *channel youtube* dengan akun youtube (Top Global Miya) yang di ambil sebanyak 4 vidio dalam jangka waktu mulai dari Mei hingga Juni 2024.

### **1.6 Sistematika Bab**

#### **BAB I: PENDAHULUAN**

##### **1.1 Latar Belakang**

Menjelaskan tentang konteks dan urgensi topik penelitian.

##### **1.2 Rumusan Masalah**

Menyusun pertanyaan-pertanyaan penelitian yang akan dijawab.

##### **1.3 Tujuan Penelitian**

Menjelaskan tujuan yang ingin dicapai melalui penelitian ini.

##### **1.4 Manfaat Penelitian**

Menguraikan manfaat akademis dan praktis dari penelitian.

##### **1.5 Batasan Masalah**

Menentukan ruang lingkup penelitian untuk menjaga fokus.

#### **BAB II: TINJAUAN PUSTAKA**

##### **2.1. Penelitian Terdahulu**

Meringkas Penelitian terdahulu.

##### **2.2. Landasan Teori**

Menguraikan teori-teori yang relevan dengan topik penelitian.

##### **2.3. Landasan Konseptual**

Kerangka pemikiran yang mendasari suatu penelitian atau karya ilmiah.

##### **2.4. Kerangka Berpikir**

Model yang digunakan untuk memahami, menganalisis, dan mengorganisasi informasi dalam suatu penelitian atau kajian ilmiah.

### BAB III: METODOLOGI PENELITIAN

#### 3.1. Paradigma penelitian

Kerangka berpikir yang mendasari cara peneliti melihat dan memahami dunia, serta bagaimana mereka merancang dan melaksanakan penelitian

#### 3.2. Pendekatan Penelitian

Metode yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan, menganalisis, dan menginterpretasi data dalam suatu studi

#### 3.3. Sumber Data

Sesuatu yang digunakan untuk mengumpulkan informasi yang diperlukan dalam penelitian.

#### 3.4. Teknik Pengumpulan Data

Menjelaskan metode yang digunakan untuk mengumpulkan data.

#### 3.5. Teknik Analisis Data

Metode yang digunakan untuk mengolah dan menganalisis data yang telah dikumpulkan dalam penelitian

#### 3.6. Keabsahan Data

Data yang dikumpulkan dalam suatu penelitian adalah valid dan dapat diandalkan.

### BAB IV: HASIL DAN PEMBAHASAN

#### 4.1 Hasil

Menyajikan data yang diperoleh dan hasil dari analisis data dari penelitian.

#### 4.2 Pembahasan

Mengaitkan hasil penelitian dengan teori dan penelitian sebelumnya.

### BAB V: KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Kesimpulan

Merangkum hasil temuan dari penelitian.

## 5.2 Saran

Memberikan rekomendasi untuk penelitian selanjutnya atau praktik yang lebih baik.

