

PERILAKU ANTISOSIAL REMAJA PEMAIN GAME ONLINE DI DESA SEBAGU KECAMATAN TELUK KERAMAT KABUPATEN SAMBAS

Zulfikri, Amrazi Zakso, Supriadi

Pogram Magister Pendidikan Sosiologi Fkip Untan

Email: zsosiologi@gmail.com

Abstract

Technological advances can be felt both directly and indirectly, marked by the development of the spread of internet networks that cover almost all social strata. In the last few years, electronic games or what we usually call online games have experienced very rapid development. The main objective of this study is to explain the implications of using gamesonline against antisocial behavior among adolescents in Sebagu Village, Teluk Keramat District, Sambas Regency. This study uses descriptive qualitative research methods and data collection techniques used are observation, interviews, and documentation study. informants in this study were adolescents in general who play online games .The results of research and discussion that have been conducted by researchers, concluded that the behavior of using online games by adolescents causes adolescents to have anti-social behavior, the behavior of adolescents playing online games until late at night anddisturbing the general order. Online games are generally used for entertainment but what happens is online games are played excessively, used as a place to escape from the realities of life so that what happens is addictiononline game.

Keywords : Adolescents, Anti-Social, Online Game

PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi dapat dirasakan baik secara langsung maupun secara tidak langsung yang ditandai dengan kemajuan teknologi disertai perkembangan penyebarluasan jaringan internet yang hampir mencakup seluruh strata sosial. Dalam kurun waktu beberapa tahun akhir ini, permainan elektronik atau yang biasa kita sebut dengan istilah *game online* telah mengalami perkembangan yang sangat pesat. *Game online* tidak hanya menjamur dikota-kota besar tetapi juga telah merambah di pelosok desa. Saat ini, *E-Sport* atau olahraga internet seperti *game online* sedang berada di puncaknya. “Banyak sekali orang-orang yang sedang membangun bisnis dari olahraga ini dengan mengandalkan para pemain *game online* yang punya ketangkasan serta daya pikir mengenai visi, taktik, dan strategi yang jitu untuk memenangkan pertandingan” (Ramadhani, 2013).

Elmer-Dewit (dalam Santoso, Y. R. D., & Purnomo, J. T. 2017) Berpendapat: Remaja,

khususnya laki-laki, memiliki peluang besar menjadi pemain *game online* dikarenakan aktivitas *game online* yang akhirnya berdampak pula pada tidak adanya aktivitas bersosialisasi dan komunikasi dengan orang lain Penyesuaian sosial, bertujuan untuk mencapai kesesuaian dalam kebutuhan diri individu dengan keadaan lingkungan tempat individu berada dan berinteraksi. Tanpa penyesuaian sosial yang baik, individu akan memiliki sikap yang tidak realistis, tidak relevan dan tidak logis

Hadirnya teknologi juga dinilai tidak seirama dengan model interaksi individu di pedesaan yang bersifat langsung dan mekanis, Implikasi yang muncul adalah kecenderungan interaksi individual bersifat organik dan interaksi langsung sebagai fondasi relasi sosial masyarakat pun akan berubah. Geser (dalam Zulkarnain,dkk:2016) berpendapat : Meluasnya praktik penggunaan gadget yang bersifat personal, individual serta sebagai atribut konsumsi membentuk seperangkat tindakan yang bersifat konstan dan kumulatif. Praktik

yang dilakukan individu secara kolektif akan memberi implikasi-implikasi baik di level pribadi maupun masyarakat. Implikasi yang muncul dapat dibagi menjadi lima bagian yakni: (1) Pada individu sebagai aktor bebas; (2) Interaksi antar individu; (3) Perkumpulan-perkumpulan berbasis tatap muka; (4) Kelompok dan organisasi; serta (5) Sistem antar organisasi dan institusi sosial

Hal ini terjadi di mana ketika remaja merasa gadget merupakan satu-satunya hal yang paling penting dalam hidupnya, sehingga ia melupakan keadaan di sekitarnya sehingga akan muncul ketidakpedulian dalam terhadap lingkungannya. Satu-satunya hal yang dapat menarik perhatiannya hanyalah gadget yang digunakan. Akibat yang timbul ialah, menjadi jarang berinteraksi dengan orang-orang yang berada di lingkungan sekitarnya, sehingga akan kesulitan untuk bersosialisasi dan menjalin relasi dengan orang-orang di sekitarnya.

Desa Sebagu merupakan salah satu desa yang berada di Kecamatan Teluk Keramat Kabupaten Sambas, Desa Sebagu berbatasan langsung dengan Desa Tri Kembang, dengan jarak 25 Km dari pusat Kota Sambas, Desa sebagu bisa di katakan desa yang baru mendapat akses internet layak, tepat pada tahun 2017 Desa Sebagu bisa mengakses internet secara lancar, Desa Sebagu hanya tersedia layanan provider Telkomsel dengan akses internet LTE (4G).

Berangkat dari rumusan di atas jika dilihat dari segi kegiatan bersosialisasi, remaja khususnya di Desa Sebagu yang awalnya aktif di lingkungannya dan peduli dengan sesamanya berubah menjadi apatis (tidak peduli) dengan lingkungan dan orang-orang disekitarnya. Munculnya ketidakpedulian menyebabkan remaja tersebut menarik diri dari pergaulan sosialnya sehingga mereka lebih bersikap individualis. *Game online* tidak hanya berdampak pada kegiatan bersosialisasi, namun juga berdampak pada kepribadian dari masing-masing remaja. Misalnya, remaja mulai berkata kasar dan bersikap temperamen..

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan jenis penelitian naratif. Menurut Creswell (2018:18) "penelitian

naratif (narratif research) merupakan rancangan penelitian tentang kemanusiaan dimana peneliti memperlajari kehidupan individu-individu dan meminta seorang atau sekelompok individu untuk menceritakan kehidupan mereka.

Informasi ini kemudian dicertikan kembali oleh peneliti dalam kronologi naratif. Di akhir tahap penelitian, peneliti harus menggabungkan dengan gaya naratif pandangan-pandangannya tentang kehidupan partisipan dengan pandangan pandangannya tentang kehidupan peneliti itu sendiri.

Peneliti akan menggambarkan sesuai dengan fakta-fakta di lapangan untuk mengetahui implikasi penggunaan *game online* terhadap perilaku antisosial pada remaja laki-laki di desa sebagu kecamatan teluk keramat kabupaten sambas. Dalam penelitian berjenis deskriptif hanya meneliti variabel tertentu, lokasi tertentu saja tetapi secara mendalam untuk memahami implikasi penggunaan *game online* dan perilaku antisosial pada remaja.

Sumber Data

Sumber data dalam penelitian ini adalah sumber data primer dan sumber data sekunder. Adapun yang menjadi informan dalam penelitian ini adalah remaja secara umum yang bermain *game online*.

Data tersebut digambarkan melalui tabel dibawah ini:

Tabel 1. Identitas Informan

No.	Nama	Umur	Intensitas/hari
1	Ambrullah	16	± 8 jam
2	Deki	16	± 7 jam
3	Mursyid	17	± 9 jam
4	Solehadi	18	± 5 jam
5	Sudiatmiko	18	± 6 jam
6	Sya'bani	18	± 8 jam

Sumber: Data olahan bulan juli 2019

Teknik dan alat Pengumpulan data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara, dan dokumentasi. Alat-alat pengumpulan data yang digunakan pedoman observasi, pedoman wawancara, dan alat dokumentasi.

Teknik Pengujian Keabsahan Data

Dalam proses penelitian ini, peneliti akan menguji keabsahan data agar penelitian yang telah dilakukan dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah. Karena dalam penelitian kualitatif, berbagai macam data maupun informasi yang ditemukan dapat dikatakan valid jika tidak ada perbedaan antara yang dilaporkan dengan apa yang sebenarnya terjadi terhadap obyek yang diteliti. Menurut Creswell (2018: 269) bahwa “merupakan upaya pemeriksaan terhadap akurasi hasil penelitian dengan menerapkan prosedur-prosedur tertentu”.

Berkenaan dengan penelitian yang dilakukan, maka peneliti melakukan pemeriksaan keabsahan data dengan cara perpanjangan pengamatan, triangulasi dan menggunakan bahan referensi. Berikut adalah penjelasan mengenai proses-proses yang dilakukan oleh peneliti dalam melakukan uji keabsahan data.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Penelitian ini dimulai pada tanggal 19 Mei 2019 sampai dengan 08 Januari 2020 pengambilan data dilakukan pada siang dan malam hari. Observasi dilakukan pada setiap rumusan masalah masing-masing tiga kali yaitu pada tanggal 09, 13, 19 november 2019, 28 november, 5 dan 13 desember 2019 serta 20, 28 desember 2019 dan 3 januari 2020

Hasil Observasi

Perilaku Pengguna Game Online Remaja Di Desa Sebagu, Kecamatan Teluk Keramat, Kabupaten Sambas

Observasi yang di lakukan oleh peneliti pada 9 november 2019, 5 desember 2019 dan 13 desember 2019 pada observasi pertama peneliti mengamati dan mendengarkan perilaku remaja yang bermain *game online* di tempat “grx team basecamp”, Game yang mereka mainkan adalah *PUBG*, mereka bermain game hingga larut malam. Sudah menjadi rutinitas di malam hari mereka berkumpul sembari bermain *game online PUBG*. Setiap match *PUBG* bisa memakan waktu selama 34 menit bahkan lebih tergantung Map dalam *pubg* yang mereka

mainkan. Setiap selesai match mereka mengulangi matchnya hingga mereka benar-benar lelah.

Observasi kedua peneliti mengamati aktivitas informanvbermian *game online* berlangsung hingga larut malam ketika hari libur atau ketika besok harinya tidak bersekolah, namun ketika tidak libur sebagian remaja membatasi waktu bermainnya dan memutuskan untuk lebih awal mengakhiri bermain gamenya kalau sudah ada telepon dari orang tuanya, maka mau tidak mau dia harus pulang kerumah meskipun game sedang berlangsung.

Observasi ketiga Peneliti mengamati kegiatan perilaku remaja bermain *game online* remaja yang di lakukan pada malam hari. Hal ini menunjukkan bahwa Informan sudah merasa ketergantungan terhadap *game online* yang di gunakannya sebagai pemuas kebutuhan akan hiburan

Bentuk Perilaku Antisosial Pada Remaja Di Desa Sebagu, Kecamatan Teluk Keramat, Kabupaten Sambas

Observasi yang dilakukan oleh peneliti pada 28 november 2019, 5 desember 2019 dan 13 desember 2019. Pada observasi pertama Peneliti menemukan perilaku antisosial yang di lakukan oleh informan yang bermain game *PUBG* dan *Mobile Legend* . Remaja bermain bersama atau istilah dalam *game online* sering di sebut main bareng (*mabar*) cenderung lebih berbicara keras dan kasar. Hal ini di sebabkan remaja yang bermain *game online* kalah dalam bermain, sehingga rank dalam game menjadi turun.

Observasi kedua peneliti mengamati perilaku remaja bermain *game online* pada malam hari di tempat bersantai milik Rahmadi yang berlokasi di RT 7, informan kebetulan main bersama dalam 1 match, Sudiatmiko dan Ambrullah jika di bandingkan dengan informan lainnya merekalah yang paling parah ketika berbicara keras dan kasar, Ambrul dan sudiatmiko yang kebetulan tidak lagi melanjutkan sekolah sering bermain hingga larut malam, tak peduli hari libur maupun hari bersekolah

Observasi ketiga Peneliti mengamati perilaku informan bermain bersama game *pubg* mobile. Di saat sedang bermain *game online* informan sering menyebutkan kata-kata kasar (kimak asok “anjing” lah aku di end duluan) apabila sering mati lebih awal dari teman dan harus menunggu teman-teman lainnya untuk selesai bermain dalam 1 match \pm 30 menit

Perilaku antisosial remaja berkaitan erat dengan penggunaan *game online* oleh remaja di Desa Sebagu Kecamatan Teluk Keramat Kabupaten Sambas

Observasi yang dilakukan pada hari jumat tanggal 20 desember 2019, 28 desember 2019 dan 3 januari 2020. Pada observasi pertama peneliti mengamati aktivitas informan bernama bermain *game online* bersama atau lebih familiar di sebut dengan “*mabar*” di warkop, hal ini di lakukan setiap malam hari, alasan informan bermain bersama-sama agar lebih mudah mendapatkan kemenangan, karena bermain berdekatan komunikasi jauh lebih mudah, berdiskusi jauh lebih cepat, permainan pun akan lebih cepat selesai

Pada observasi kedua, peneliti mengamati aktivitas informan Peneliti melihat masing masing nick name yang di gunakan oleh informan dalam *game online*, masing masing informan baik itu yang bermain mobile legend maupun *PUBG* sama sekali tidak menggunakan nama asli.

Pada observasi ketiga, Peneliti mengamati kegiatan perilaku remaja bermain *game online* yang di lakukan pada malam hari. Aktivitas mereka seperti malam-malam sebelumnya yaitu bermain *game online* hingga larut malam

Hasil Wawancara

Berikut dikemukakan hasil wawancara dengan remaja Desa Serumpun Kecamatan Salatiga.

Perilaku pengguna *game online* remaja di Desa Sebagu, Kecamatan Teluk Keramat, Kabupaten Sambas

Dilihat dari pertanyaan tentang “kapan Anda bermain *game online* dan berapa lama Anda menghabiskan waktu untuk bermain *game online*” Menurut Amrullah (wawancara tanggal 04 januari 2019) menyatakan bahwa

“main *game online* kapan saja sih, siang malam tapi kalau siang maing di rumah, kalau malam baru main ngumpul dengan kawan, jadi seru kalau main ngumpul, biasanya kalau main malam dari sehabis isya sampai jam 2 lewat”

Menurut Deki (wawancara tanggal 04 januari 2019) menyatakan bahwa “main *game* siang malam bang, kalau siang main di sekolah dengan kawan-kawan, kalau malam main ngumpul, main sampai mata mulai ngantuk, jam 1an lebih gitulah takut nanti kesiangan sekolah kalau main sampai subuh, kecuali hari libur baru main sampai subuh pun tidak masalah”

Menurut Mursyid (wawancara tanggal 05 januari 2019) menyatakan “sepulang sekolah sampai sore hari, malam harinya main juga, kalau besok harinya sekolah, saya pulang lebih awal, kalau malam minggu baru main sampai subuh hari”

Menurut Solehadi (wawancara tanggal 05 januari 2019) menyatakan “aku main *game* malam hari biasenya, kalau siang main *game* offline, menghemat kuota internet. kalau malam hari mainnya di tempat ngumpul main mobile legend”

Menurut Sudiatmiko (wawancara tanggal 04 januari 2019) menyatakan bahwa “biasanya main *game* siang dan malam, siang main di rumah kalau lagi santai, kalau malam main sehabis ngumpul dengan kawan-kawan di jembatan, baru setelah itu menghampiri kawan yang lain ke warkop main *game* sampai merasa kelelahan, saya kan tidak lagi sekolah, santai biarpun pulang jam berapapun tidak di marah oleh orang tua”

Menurut Sya'bani (wawancara tanggal 06 januari 2019) menyatakan “siang malam, di sekolah dan di rumah, kalau di sekolah main pas jam istirahat, pas guru tidak masuk, kalau malam main di tempat warkop jam 00:00 lebih baru pulang kerumah.

Bentuk perilaku antisosial pada remaja di Desa Sebagu, Kecamatan Teluk Keramat, Kabupaten Sambas

Di lihat dari pertanyaan “Pernahkah anda berkata kasar kerana tim anda kalah dalam bermain *game online*, kata-kata seperti apa yang anda ucapkan ketika kalah bermain”

Menurut Amrullah (wawancara tanggal 04 januari 2019) menyatakan bahwa “pernah lah pastinya, tidak mungkin kalau tidak pernah, biasanya kata kasar tidak jauh dari kata binatang. seperti “asok” ,”sial”, “setan” banyak lagi yang lainnya.

Menurut Deki (wawancara tanggal 04 januari 2019) menyatakan bahwa “pernah lah bang, kata “asok (anjing)” tidak pernah tinggal di ucapkan, dan masih banyak yang lainnya”

Menurut Mursyid (wawancara tanggal 05 januari 2019) menyatakan bahwa “pernah, macam-macamlah apapun keluar, kebanyakan player luar tidak mengeti dengan apa yang kita ucapkan, contohnya asok, babi, kontol, sial, setan,”

Menurut Solehadi (wawancara tanggal 05 januari 2019) menyatakan bahwa “pernah, apapun di sebutkan kalau udah sakit hati, asok, sial, tekpalat, ah macam-macam”

Menurut Sudiatmiko (wawancara tanggal 04 januari 2019) menyatakan bahwa “pernah, semuanya sudah pernah di sebutkan, dari setan, sial, asok, kimak, rasanya biasa saja, mungkin sudah terlalu sering di sebutkan tidak ada lagi kata malu dan tidak enakan kalau di dalam game”

Menurut Sya’bani (wawancara tanggal 06 januari 2019) “pernah lah pastinya, kalau main di rumah tidak pernah sampai teriak-teriak, kalau lewat chat baru *toxic*, tapi kalau di luar rumah baru terserah mau bagaimana, bisanya sial asok (anjing) babi pokoknya tidak jauh dari kata-kata itu”

Perilaku antisosial remaja berkaitan erat dengan penggunaan *game online* oleh remaja di Desa Sebagai Kecamatan Teluk Keramat Kabupaten Sambas

Di lihat dari pertanyaan “Apa yang membuat anda terdorong untuk mengeluarkan kata-kata kasar”

Amrullah (wawancara tanggal 04 januari 2019) menyatakan bahwa “biasanya lawan yang memulai terlebih dahulu bacot (berkata kasar dan banyak omong) sudah di pastikan kami akan membalas bacotan dari lawan tersebut”

Menurut Deki (wawancara tanggal 04 januari 2019) menyatakan bahwa “biasanya to soon (mati awal di early game) pasti turun rank,

biasa ikut-ikutan biar bacot (berkata kasar dan banyak omong) juga, biar berasa ramai”

Menurut Mursyid (wawancara tanggal 05 januari 2019) menyatakan bahwa “biasanya ketika meratakan 1 squad (1 squad = 4 orang) itu sudah di pastikan bacot (berkata kasar dan banyak omong) (berkata kasar) karena adrenaline terpacu”

Menurut Sudiatmiko (wawancara tanggal 04 januari 2019) menyatakan bahwa “mau kalah mau menang tetap bacot (berkata kasar dan banyak omong), mau ada pengaruh atau tidak ada pengaruh tetap bacot (berkata kasar dan banyak omong)”

Menurut Sya’bani (wawancara tanggal 6 januari 2019) menyatakan bahwa “ketika sinyall tidak stabil, sudah pasti bacot (berkata kasar dan banyak omong) karena menyakitkan hati, lagi seru-serunya main tiba tiba sinyall hilang, siapa yang tidak geram rasanya”

Pembahasan

Perilaku pengguna *game online* remaja di Desa Sebagai Kecamatan Teluk Keramat, Kabupaten Sambas

Sesuai dengan pendapat young, (2007) (dalam jurnal Syahrani, R : 2015)

Kecanduan *game online* sebagai gangguan psikis yang sering tidak diakui keberadaannya yang mempengaruhi kemampuan penggunaannya yang dapat menyebabkan masalah relasional, pekerjaan, dan sosial dimana telah membuat pemainnya mulai kehilangan batas waktu penting dalam kehidupannya, menghabiskan lebih sedikit waktu dengan keluarga, dan perlahan-lahan menarik diri dari rutinitas kehidupan normal, bermain *game online* akan mengabaikan hubungan sosial dengan teman-temannya dan akhirnya kehidupannya jadi tidak terkendali karena internet termasuk *game online* telah mengambil alih pikirannya

Sejalan dengan pendapat di atas hal ini juga dapat menjadikan mereka yang candu akan *game online* fokus terhadap peringkat atau nama besar di dunia maya tanpa memikirkan lingkungan sekitarnya lagi di tambah sistem *game online* yang kompetitif membuat informan terus bermain *game online* demi statistik dalam game meskipun informan sudah

merasa sangat kelelahan ketika bermain *game online*.

Jadi perilaku pengguna *game online* remaja di Desa Sebagu, Kecamatan Teluk Keramat, Kabupaten Sambas dalam analisis *practice theory* (teori perilaku) yang disampaikan oleh Bourdieu (Pitaloka, A. A. (2013) dalam karyanya yang paling terkenal yaitu *Distinction: A social Critique of The Judgement of Taste* (1984) melihat bahwa *Practice* (perilaku) merupakan akibat dari relasi dari perilaku dan struktur. Beberapa konsep penting yang merupakan hasil pemikiran Bourdieu tentang relasi dialektis perilaku individu dengan struktur adalah “konsep kebiasaan (*habitus*), konsep modal (*capital*) serta adanya konsep ranah (*field*)”.

Merujuk apa yang kemukakan oleh Bourdieu, dalam penelitian ini melihat bahwa perilaku penggunaan *game online* yang dilakukan oleh informan merupakan akibat dari adanya relasi antara diri remaja dan struktur yang ditempati remaja dalam berbagai ranah. Perilaku penggunaan *game online* merupakan suatu produk dari *habitus* atau kebiasaan yang dipengaruhi oleh ranah dan didorong oleh adanya modal (*capital*) yang dimiliki oleh remaja. Lingkungan para remaja juga merupakan salah satu pendorong perilaku penggunaan *game online* terus terjadi dikalangan remaja sampai saat ini. Peran dari orang-orang terdekat seperti teman sebaya dan keluarga seolah melanggengkan siklus bermain *game online* pada remaja yang tidak berhenti.

Bentuk Perilaku Antisosial Pada Remaja Di Desa Sebagu, Kecamatan Teluk Keramat, Kabupaten Sambas

Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), kata verbal dapat diartikan lisan. Jika dipahami maka dapat dipaparkan pengertian bahwa perilaku verbal adalah perilaku yang dituangkan secara lisan (nyata). Perilaku verbal sebenarnya adalah komunikasi verbal yang biasa kita lakukan sehari-hari. Suatu sistem kode verbal disebut bahasa. Bahasa verbal adalah sarana utama untuk menyatakan fikiran, perasaan dan maksud kita. Bahasa verbal menggunakan kata-kata yang

mempresentatifkan berbagai aspek realitas individu kita.

Berdasarkan pada hasil observasi pada hari kamis 28 november 2019 dan observasi pada hari kamis tanggal kamis 5 desember 2019 peneliti mengamati aktivitas remaja bermain *game online* secara bersama-sama, alasan informan bermain bersama adalah agar mudah mendapatkan kemenangan, karena lebih mudah berinteraksi dalam memikirkan strategi, akan tetapi aktivitas main bersama juga dapat dengan mudah mempengaruhi remaja untuk berbicara kasar, hal ini terjadi karena remaja berada di lingkungan yang tepat ketika bermain *game online*, sehingga tidak ada perasaan bersalah atau perasaan takut ketika informan berbicara secara keras dan kasar, meskipun kata-kata yang informan keluarkan tidak sesuai dengan norma kesopanan yang ada di masyarakat.

Hal di atas sejalan dengan pendapat Douglas dan Anderson (dalam jurnal Musthafa, Dkk, 2015), Menjelaskan bahwa adanya kemungkinan kekerasan dalam *game online* yang memiliki efek kuat untuk menimbulkan perilaku agresif terhadap anak dibandingkan dengan pengaruh media terdahulu, sifat dari *game online* sendiri adalah sebagai alat hiburan, tetapi jika berlebihan memungkinkan untuk menjadi agresif seperti pemarah, memberontak, berkata kasar hingga memukul

Informan yang berbicara kasar tanpa memikirkan konsekuensi yang akan di timbulkan karena mereka merasa berada dalam lingkungan yang tepat yaitu dengan teman-teman yang juga berperilaku yang sama, berbeda halnya ketika informan bermain di dalam rumah, adanya beban takut di marahi oleh orang tua membuat informan enggan berbicara kasar ketika bermain *game online* di dalam rumah akan tetapi tetap berkata kasar meski hanya melalui fitur Chat All yang ada dalam *game online*.

Perilaku Antisosial Remaja Berkaitan Erat Dengan Penggunaan Game Online Oleh Remaja Di Desa Sebagu, Kecamatan Teluk Keramat, Kabupaten Sambas

Sejalan dengan pendapat Mustofa (2018) (dalam jurnal Sugiono, L. A. : 2019) tidak ada

penjelasan secara baku mengenai *toxic*, namun secara umum *toxic* adalah :

perilaku yang dapat merusak kenyamanan orang lain secara disengaja. Dalam pengertian *toxic* berbeda-beda, *toxic* berasal dari bahasa inggris berarti racun. ketika *toxic* ini berada dalam konteks game maka itu ditujukan kepada user. maksud dari *toxic* user/player ini adalah para pemain game yang merusak pemain yang merugikan teman setimnya. terdapat berbagai macam *toxic* player/user dalam game diantaranya adalah away from keyboard (AFK), feeder, sering mati, memilih hero sembarangan, kill steal (nyampah)

Dalam pemilihan kosa kata saat melakukan *toxic* atau *trash talking* informan yang bermain game *Mobile Legends* dan *PUBG* sering menggunakan kata-kata mengenai kecerdasan dan intelegensi, alat kelamin, aktivitas seksual, binatang dan umpatan bahasa Jawa. Berupa kata-kata “*Bodoh, Tolol, Goblok, Kontol, Ngentot, Asok Dan Jancuk*”. Selain itu *toxic* atau *trash-talking* yang dilakukan oleh informan juga digunakan sebagai memecah konsentrasi lawan untuk fokus kepada chatbox serta mengintimidasi lawan dari ejekan agar mendapatkan kemenangan.

Fungsi *toxic* *trash-talking* sebagai suatu motivasi. antara lain memotivasi teman satu tim atau user satu tim yang tidak cukup handal dalam bermain game *Mobile Legends* atau *PUBG* di tambah lagi game yang informan mainkan adalah game strategi yang mana harus butuh keputusan yang cepat dan tepat dalam bermain game. informan di tuntut lebih konsentrasi tanpa harus di ganggu keadaan di sekitar, maka apabila informan tengah berkonsentrasi jika di ganggu maka informan akan cepat marah dan naik pitam sehingga timbul keributan-keributan yang membuat suara bising. Saking seringnya hal-hal seperti itu di lakukan makan teman-teman sesama informan merasa terpancing untung berujar

DAFTAR RUJUKAN

Creswell, J. W. (2018). *Research Design (Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed (edisi ke 8)* .Yogyakarta : Pustaka Pelajar.

kata-kata yang tak sepatasnya keluar dari mulut mereka.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan oleh peneliti, Menyimpulkan bahwa perilaku penggunaan *game online* oleh remaja menyebabkan remaja memiliki perilaku anti sosial, perilaku remaja bermain *game online* hingga larut malam dan mengganggu ketentraman umum. *game online* umumnya dimanfaatkan untuk hiburan tetapi yang terjadi *game online* dimainkan secara berlebihan, digunakan sebagai tempat untuk melarikan diri dari realitas kehidupan sehingga yang terjadi adalah kecanduan *game online*.

Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas peneliti menyampaikan sebagai berikut masyarakat hendaknya lebih sering memberikan teguran kepada remaja yang bermain *game online* hingga larut malam, karena sebagian besar remaja yang bermain *game online* masih berstatus sebagai pelajar, dan sangat mengganggu ketentraman umum. Seharusnya *game online* dimanfaatkan untuk hiburan tetapi yang terjadi *game online* dimainkan secara berlebihan, digunakan sebagai tempat untuk melarikan diri dari realitas kehidupan sosial sehingga yang terjadi adalah remaja kecanduan bermain *game online*. Hal ini akan berakibat buruk terhadap berbagai aspek kehidupan remaja. Untuk itu, *game online* sebagai bentuk dari perkembangan teknologi perlu disikapi dengan bijak supaya tidak berdampak buruk bagi remaja. Dengan demikian remaja perlu diberikan upaya pencegahan terhadap perilaku bermain *game online*, sehingga diharapkan dapat terhindar dari kecanduan *game online* komunikasi di era digital

Musthafa, A. E., Ulfa, N. S., Herieningsih, S. W., & Pradekso, T. (2015). *Pengaruh Intensitas Bermain Game online dan Pengawasan Orang Tua Terhadap*

- Perilaku Agresif Anak. Interaksi Online*, 3(3).
- Ramadhani, A. (2013). *Hubungan motif bermain game online dengan perilaku agresivitas remaja awal (studi kasus di warnet zerowings, kandela dan mutant di Samarinda)*. Samarinda: *e-journal Ilkom Universitas Mulawarman*.
- Santoso, Y. R. D., & Purnomo, J. T. (2017). *Hubungan kecanduan game online Dota 2 terhadap penyesuaian sosial pada remaja. Pax Humana*, 4(1), 027-044.
- Sugiono, L. A. (2019). *Trash-Talking Dalam Game online Pada User Game online Di Indonesia (Etnografi Virtual Game online Mobile Legends dan Arena of Valor)* (Doctoral dissertation, Universitas Airlangga).
- Syahrani, R. (2015). *Ketergantungan Online Game Dan Penanganannya. Jurnal Psikologi Pendidikan dan Konseling: Jurnal Kajian Psikologi Pendidikan dan Bimbingan Konseling*. 1. 84.
- Zulkarnain, I., Husaini, H., Baekhaki, K., & Christian, F. Y. (2016). *Relasi Antara Penggunaan Android dan Perubahan Sosial Perdesaan: Studi Perubahan Sosial di Kabupaten Bogor Jawa Barat. Society*, 4(2), 1-14