

PERILAKU TOXIC DALAM GAME MOBA DAN DAMPAKNYA TERHADAP KOMUNITAS GAMER DI BATAM

Haura Anastasya Janati^{*1}, Estevan Elvandri², Steven Valiant Vianto³, Britney Agnes⁴, Britney Cholas⁵

^{1,2,3,4,5}Program Studi Sistem Informasi, Universitas Internasional Batam

e-mail : ^{*1}2331068.steven@uib.edu, ²2331009.estevan@uib.edu, ³thisaliifah@gmail.com, ⁴2331005.britney@uib.edu, ⁵2331232.britney@uib.edu

Abstrak - Perkembangan genre game Multiplayer Online Battle Arena (MOBA) telah memunculkan dinamika sosial baru, termasuk meningkatnya fenomena perilaku toxic di kalangan pemain. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh motives, victimization, attitude, dan toxic disinhibition terhadap perilaku toxic dalam game MOBA, khususnya di komunitas gamer Batam. Data diperoleh dari 415 responden melalui kuesioner daring dan dianalisis menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan Structural Equation Modeling (SEM). Hasil menunjukkan bahwa keempat variabel tersebut berpengaruh signifikan terhadap perilaku toxic, dengan attitude sebagai faktor paling dominan. Temuan ini mengindikasikan bahwa perilaku toxic tidak hanya dipicu oleh pengalaman atau anonimitas, tetapi juga oleh sikap dan motivasi internal pemain. Penelitian ini memberikan dasar penting bagi upaya preventif dalam membangun ekosistem game yang lebih sehat dan kolaboratif.

Kata Kunci: perilaku toxic, MOBA, attitude, gamer Batam, SEM.

I. PENDAHULUAN

Perkembangan industri game online, khususnya dalam genre Multiplayer Online Battle Arena (MOBA), membawa dampak besar terhadap dinamika sosial di ruang virtual [1]. Game MOBA biasanya melibatkan dua tim yang masing-masing terdiri dari jumlah pemain yang setara. Dengan tujuan utama pemain adalah menghancurkan basis lawan sambil melindungi basis pemain sendiri [2]. Salah satu fenomena yang sering muncul dalam game ini adalah perilaku toxic antar pemain. Penelitian menunjukkan bahwa berbagai faktor, seperti tekanan kompetitif, budaya trash-talking, anonimitas, dan emosi yang intens, menjadi penyebab utama perilaku toxic dalam game MOBA [3][4]. Selain itu, kondisi psikologis individu, seperti gangguan kepribadian narsistik dan trauma masa lalu, turut memperburuk perilaku toxic tersebut [5]. Fenomena online disinhibition, di mana pemain merasa lebih bebas berperilaku buruk karena anonimitas, memperburuk kecenderungan ini [6].

Perilaku toxic dalam game MOBA dapat muncul dalam berbagai bentuk. Beberapa di antaranya termasuk penggunaan kata-kata kasar, hinaan, serta tindakan sabotase seperti AFK (Away From Keyboard) atau sengaja kalah dalam permainan [7][8][9]. Perilaku ini sering disalurkan melalui fitur komunikasi dalam game, seperti chat atau voice chat, yang memungkinkan pemain menyampaikan ungkapan negatif secara langsung [5][10]. Dalam beberapa komunitas game MOBA tertentu, seperti Mobile Legends, fenomena ini bahkan menjadi karakteristik yang sulit dihindari [11]. Selain itu, perilaku toxic juga dapat terlihat dalam sikap pemain yang menolak bekerja sama dalam tim atau menghindari komunikasi dengan anggota tim lainnya [9]. Oleh karena itu, mengenali berbagai bentuk perilaku toxic dalam game MOBA sangat penting untuk menemukan solusi yang tepat dalam menghadapinya.

Dampak perilaku toxic ini tidak hanya dirasakan oleh pelaku, tetapi juga oleh korban yang menjadi sasaran perlakuan negatif tersebut. Pemain yang mengalami verbal abuse, penghinaan, atau sabotase permainan cenderung mengalami dampak psikologis yang signifikan, seperti kecemasan dan stres [8] [6]. Penurunan kualitas pengalaman bermain juga menjadi salah satu dampak yang dirasakan oleh korban [5]. Beberapa studi menunjukkan bahwa pemain yang menjadi korban perilaku toxic sering kali mengurangi partisipasi mereka dalam komunitas game atau bahkan meninggalkan permainan tersebut [5][10]. Selain itu, perilaku toxic dapat merusak kohesi tim dan mengurangi kerjasama antar pemain, yang pada akhirnya mempengaruhi kinerja tim secara keseluruhan [9]. Dampak negatif ini tidak hanya berpengaruh pada individu, tetapi juga dapat merusak ikatan dalam komunitas game secara luas, termasuk dalam komunitas gamer di Batam.

Hal ini, sikap individu dan komunitas dalam merespons perilaku toxic turut berperan penting dalam menentukan kualitas interaksi di dalam game. Penelitian menunjukkan bahwa sikap positif, penggunaan fitur proteksi seperti mute [1] [7], kampanye anti-toxic, dan edukasi mengenai regulasi emosi juga dapat mendorong terciptanya atmosfer permainan yang lebih sehat [4]. Di tingkat yang lebih tinggi, sikap profesionalisme yang ditunjukkan oleh pemain berkompetisi dapat memberikan contoh bagi komunitas game lainnya dalam menjaga perilaku yang

baik [12]. Oleh karena itu, perilaku *toxic* dalam game MOBA tidak hanya disebabkan oleh faktor individu, tetapi juga dipengaruhi oleh kondisi sosial dan teknologi dalam permainan.

Dengan menganalisis *motives*, *toxic behavior victimization*, *attitude*, dan *toxic disinhibition* dalam game MOBA secara menyeluruh, penelitian ini bertujuan untuk memberikan wawasan lebih mendalam tentang fenomena ini, khususnya dalam komunitas *gamer* di Batam. Perilaku *toxic* yang semakin meluas memerlukan pendekatan yang melibatkan berbagai aspek, seperti psikologi, sosial, dan teknologi. Intervensi yang melibatkan pengembang game, edukasi kepada pemain, serta regulasi komunitas sangat dibutuhkan untuk menciptakan lingkungan permainan yang lebih sehat dan inklusif.

Penelitian ini akan fokus pada faktor-faktor yang mendorong terjadinya perilaku *toxic* dalam game MOBA dan menawarkan solusi untuk membangun ekosistem permainan yang lebih positif dan aman bagi semua pemain, khususnya di kalangan komunitas *gamer* di Batam. Hal ini juga relevan dengan kondisi komunitas *gamer* di Batam, di mana pentingnya sikap positif dapat mengurangi terjadinya perilaku *toxic*.

II. METODE PENELITIAN

A. Metode

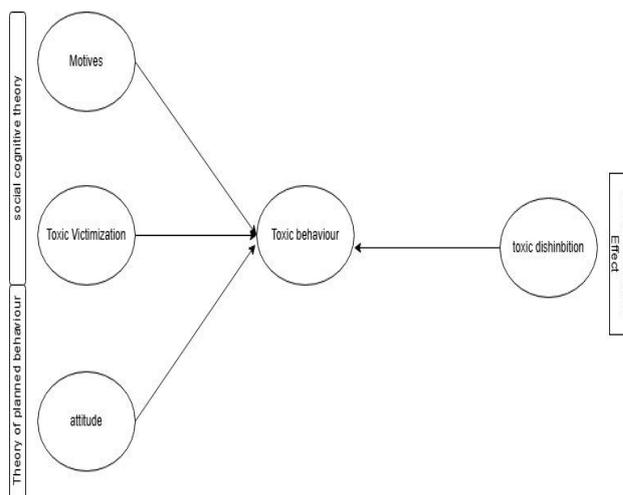
Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif yang bertujuan untuk mengumpulkan data secara sistematis dan terukur dari para responden. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuesioner daring yang disusun menggunakan *Google Form*, sehingga memudahkan responden dalam mengisi serta mempercepat proses pengumpulan data. Kuesioner ini dirancang untuk menggali informasi terkait perilaku, sikap, dan pengalaman pemain *game* MOBA terhadap perilaku *toxic*.

Kuesioner disebarluaskan melalui berbagai *platform* media sosial, seperti *Instagram*, *WhatsApp*, dan *Facebook*, guna menjangkau komunitas *gamer* yang lebih beragam, khususnya yang berdomisili di Batam. Melalui proses ini, penelitian berhasil mengumpulkan data dari 415 responden berusia 20–30 tahun yang terdiri dari pelajar, mahasiswa, dan pekerja. Dengan pendekatan ini, diharapkan data yang diperoleh dapat merepresentasikan kondisi nyata di lapangan dan mendukung tujuan dari penelitian ini

B. Model

Model dalam penelitian ini terdiri dari empat variabel independen, yaitu *motives*, *toxic behavior victimization*, *attitude*, dan *toxic disinhibition*. Keempat variabel ini dipilih karena dianggap memiliki kontribusi yang signifikan dalam memengaruhi perilaku *toxic* (*toxic behavior*) sebagai variabel dependen.

Melalui model ini, penelitian bertujuan untuk menganalisis bagaimana keempat faktor tersebut dapat memengaruhi munculnya perilaku *toxic* dalam komunitas pemain *game* MOBA, khususnya di wilayah Batam. Model penelitian yang digunakan dapat dilihat pada Gambar 1



Gambar 1. Model Penelitian

C. Operasional Variabel

Definisi Operasional Variabel yang digunakan untuk mengembangkan instrumen penelitian ini ditunjukkan pada Tabel 1

Tabel 1. Instrumen Penelitian

Variabel	Indikator
<i>Motives</i>	1. Saya memiliki keinginan mempunyai kekuasaan atau pengendalian dalam game
	2. Saya Ingin bermain dengan bebas sesuai dengan keinginan sendiri.
	3. Saya menginginkan status tinggi atau penghormatan dalam permainan.
<i>Toxic Victimization</i>	1. Saya Sering diganggu saat mengetik di chat.
	2. Saya Sering disalahkan atas kesalahan yang bukan dilakukan sendiri.
	3. Saya Sering diambilin resource yang harusnya buat sendiri.
	4. Saya Sering menerima hinaan dari pemain lain.
	5. Saya Sering menerima kritikan atau penilaian negatif terhadap cara bermain.
<i>Attitude</i>	1.Saya merasa Toxic behavior itu buruk – Baik.
	2.Saya merasa Toxic behavior itu bodoh – bijaksana
	3. Saya merasa Perilaku Toxic itu menjengkelkan – menyenangkan.
	4.Saya merasa Toxic behavior itu tidak menyenangkan
	5. Saya merasa Toxic behavior tidak berbahaya – bahaya
	6. Saya merasa Toxic behavior itu merugikan – menguntungkan
<i>Toxic Disinhibition</i>	1.Saya dengan santai memberikan perkataan kasar

Variabel	Indikator
	di chat karena menggunakan akun anonim
	2. Saya Lebih mudah menghina orang di permainan karena tidak ada hukuman langsung
	3. Saya Merasa Di internet tidak ada aturan, sehingga dapat bebas melakukan apa saja.
	4. Saya Mengetik hinaan di permainan bukan termasuk toxic behavior.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil

Dari hasil pengumpulan data responden melalui kuesioner berupa *Google Form*, diperoleh sebanyak 415 data yang layak untuk diuji. Berdasarkan data tersebut, mayoritas responden berada pada rentang usia 20–24 tahun sebanyak 137 responden (33%), disusul oleh usia di bawah 20 tahun sebanyak 123 responden (29,6%), kemudian usia 25–29 tahun sebanyak 78 responden (18,8%), dan sisanya di atas 30 tahun sebanyak 77 responden (18,6%). Berdasarkan jenis kelamin, 188 responden (45,3%) adalah perempuan, dan 227 responden (54,7%) adalah laki-laki. Sementara itu, dari segi aktivitas, 120 responden (28,9%) merupakan pekerja, 182 responden (43,9%) merupakan mahasiswa, dan 113 responden (27,2%) merupakan siswa.

Dalam penelitian ini, digunakan pendekatan *Structural Equation Modeling* (SEM) dengan bantuan perangkat lunak AMOS. Analisis SEM digunakan untuk menganalisis hubungan antara variabel laten yang terdiri dari *Motives* (MO), *Toxic Disinhibition* (TD), *Toxic Behaviour* (TB), *Toxic Victimization* (TV), dan *Attitude* (AT).

B. Model Pengukuran (Outer Model)

1. Uji Reabilitas

Berdasarkan nilai *Cronbach's Alpha*, semua variabel menunjukkan nilai di atas 0.6, yang menandakan bahwa semua konstruk reliabel untuk digunakan dalam analisis berikutnya. Hasil uji ini dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Uji Reliabilitas

Variabel	Cronbach Alpha
<i>Toxic Behaviour</i>	0.642
<i>Toxic Disinhibition</i>	0.884
<i>Toxic Victimization</i>	0.746
<i>Motives</i>	0.693
<i>Attitude</i>	0.836

2. Uji Validitas Konvergen (Loading Factor)

Nilai *standardized loading factor* untuk masing-masing indikator berada di atas 0.6 dengan nilai signifikansi ($p < 0.001$), yang berarti semua indikator valid dalam mengukur konstruksya. Contohnya :

- MO01 → MO: 1.415 (***)
- TV04 → TV: 1.018 (***)

- AT01 → AT: 0.976 (***)
- TD01 → TD: 1.048 (***)

C. Model Struktural (Inner Model)

Berdasarkan hasil pengujian model struktural (inner model) menggunakan SEM AMOS, diperoleh nilai estimasi, *standard error*, *critical ratio*, dan *p-value* seperti yang ditunjukkan pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Uji SEM AMOS

Variabel Dependen	Variabel Independen	Estimate	S.E.	C.R.	P Label
TB	MO	0.275	0.051	5.380	***
TB	TV	0.222	0.041	5.465	***
TB	AT	0.440	0.060	7.308	***
TB	TD	0.063	0.024	2.656	0.008
MO03	MO	1.000			
MO02	MO	0.813	0.096	8.433	***
MO01	MO	1.415	0.170	8.343	***
TV05	TV	1.000			
TV04	TV	1.018	0.082	12.397	***
TV03	TV	0.579	0.078	7.453	***
TV02	TV	0.692	0.078	8.872	***
TV01	TV	0.800	0.087	9.179	***
AT06	AT	1.000			
AT05	AT	0.652	0.090	7.211	***
AT04	AT	1.360	0.105	13.289	***
AT03	AT	1.466	0.104	14.120	***
AT02	AT	1.254	0.071	11.378	***
AT01	AT	0.976	0.083	11.786	***
TB05	TB	1.000			
TB04	TB	1.254	0.183	6.864	***
TB03	TB	0.920	0.169	5.440	***
TB02	TB	0.963	0.160	6.008	***
TB01	TB	0.544	0.134	4.067	***
TD03	TD	1.000			
TD02	TD	0.948	0.042	22.407	***
TD01	TD	0.987	0.046	17.878	***
TD04	TD	0.797	0.040	19.726	***

Berdasarkan hasil SEM AMOS (*regression weights*):

- *Motives* berpengaruh signifikan terhadap *Toxic Behaviour* (*Estimate* = 0.275; C.R. = 5.380; $p < 0.001$)
- *Toxic Victimization* berpengaruh signifikan terhadap *Toxic Behaviour* (*Estimate* = 0.222; C.R. = 5.465; $p < 0.001$)
- *Attitude* berpengaruh signifikan terhadap *Toxic Behaviour* (*Estimate* = 0.440; C.R. = 7.308; $p < 0.001$)
- *Toxic Disinhibition* berpengaruh terhadap *Toxic Behaviour* (*Estimate* = 0.063; C.R. = 2.656; $p = 0.008$)

Meskipun pengaruh *Toxic Disinhibition* tergolong kecil, hubungan ini tetap signifikan secara statistik ($p < 0.05$).

D. Pembahasan

Berdasarkan hasil pengolahan data menggunakan SEM AMOS, dapat disimpulkan bahwa seluruh konstruk dalam model memiliki hubungan yang signifikan terhadap munculnya perilaku *toxic* pada pemain game MOBA.

Pengaruh terbesar datang dari *Attitude*, yang menunjukkan bahwa sikap individu terhadap perilaku *toxic* apakah mereka memaklumi, membenarkan, atau tidak menganggapnya sebagai masalah sangat memengaruhi kemungkinan mereka untuk melakukan perilaku tersebut. Hal ini mempertegas bahwa internalisasi nilai dan norma dalam diri pemain memainkan peranan utama dalam membentuk perilaku.

Selanjutnya, *Motives* juga berperan penting dalam mendorong perilaku *toxic*. Ini menunjukkan bahwa pemain dengan dorongan tertentu, seperti ingin menang, mencari hiburan, atau mengekspresikan frustrasi, lebih cenderung melakukan tindakan *toxic* selama bermain.

Variabel *Toxic Victimization* juga berpengaruh signifikan, yang mengindikasikan bahwa pengalaman sebagai korban perilaku *toxic* berpotensi menular dan mendorong individu untuk melakukan perilaku serupa. Temuan ini menguatkan asumsi bahwa perilaku *toxic* bisa menyebar dalam komunitas sebagai bentuk reaksi atau mekanisme pertahanan diri.

Terakhir, *Toxic Disinhibition*, meskipun memiliki pengaruh paling kecil, tetap berkontribusi secara signifikan. Ini menunjukkan bahwa rasa anonimitas dan jarak sosial yang ditawarkan oleh dunia digital tetap menjadi faktor pendorong, walau bukan yang utama. Pemain mungkin merasa lebih bebas mengekspresikan emosi negatif tanpa takut konsekuensi langsung, sehingga meningkatkan kecenderungan bertindak *toxic*.

Secara keseluruhan, hasil ini menunjukkan bahwa perilaku *toxic* pada pemain game bukanlah fenomena yang terjadi secara acak, melainkan dipengaruhi oleh kombinasi faktor psikologis, pengalaman pribadi, dan karakteristik lingkungan digital. Oleh karena itu, upaya pencegahan perlu mempertimbangkan faktor-faktor tersebut secara menyeluruh.

Dampak dari perilaku *toxic* ini terasa secara nyata dalam komunitas *gamer* di Batam. Munculnya tindakan seperti *verbal abuse*, *trolling*, dan *blame-shifting* tidak hanya merusak pengalaman bermain secara individu, tetapi juga menurunkan kualitas interaksi sosial dalam komunitas. Banyak pemain yang akhirnya memilih untuk tidak lagi aktif dalam komunitas daring atau bahkan meninggalkan game tersebut karena lingkungan yang tidak sehat. Hal ini berdampak pada kohesi sosial antar pemain, menghambat terbentuknya solidaritas dan kolaborasi yang seharusnya menjadi nilai utama dalam game berbasis tim seperti MOBA. Selain itu, komunitas lokal yang seharusnya bisa berkembang menjadi ruang positif bagi generasi muda untuk berkompetisi secara sehat, justru dapat berubah menjadi ruang yang penuh tekanan dan konflik akibat maraknya perilaku *toxic* yang tidak terkendali.

IV. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian, seluruh variabel bebas yang dikaji yaitu *motives*, *toxic victimization*, *attitude*, dan *toxic disinhibition* terbukti memiliki pengaruh signifikan terhadap perilaku *toxic* dalam permainan game MOBA. Di antara keempatnya, *attitude* memberikan pengaruh paling besar, menunjukkan bahwa sikap individu terhadap perilaku *toxic* merupakan faktor utama yang menentukan kecenderungan untuk melakukan tindakan tersebut. Sementara itu, meskipun *toxic disinhibition* memiliki kontribusi paling kecil, pengaruhnya tetap signifikan secara statistik.

Temuan ini menegaskan bahwa perilaku *toxic* dalam game tidak hanya dipengaruhi oleh pengalaman menjadi korban, tetapi juga oleh motivasi pribadi, sikap terhadap perilaku tersebut, dan karakteristik lingkungan digital yang memungkinkan anonimitas. Dengan kata lain, perilaku *toxic* merupakan hasil dari interaksi kompleks berbagai faktor psikologis dan sosial dalam konteks dunia *game online*.

Dengan memahami faktor-faktor tersebut, berbagai pihak dapat mengambil peran dalam upaya pencegahan. Komunitas dan pengembang game perlu menyediakan sistem pelaporan yang efektif dan menyelenggarakan edukasi mengenai etika bermain. Pemain juga diharapkan meningkatkan kesadaran atas pengaruh sikap dan perilaku pribadi terhadap kualitas pengalaman bermain, terutama dalam game berbasis tim seperti MOBA.

Untuk penelitian selanjutnya, disarankan untuk menambahkan variabel lain yang lebih kontekstual seperti kontrol diri, intensitas bermain, atau kondisi emosional seperti stres dan kecemasan. Penggunaan pendekatan campuran (kuantitatif dan kualitatif) juga direkomendasikan agar dapat memberikan gambaran yang lebih menyeluruh mengenai motivasi, dinamika, dan dampak perilaku *toxic* terhadap komunitas *gamer*, khususnya di wilayah Batam.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] T. A. Pratama and H. Nugroho, "Games, Speed Effect dan Dampaknya terhadap Manusia: Dromologi dalam Perkembangan Game Online Mobile MOBA (Multiplayer Online Battle Arena)," *Jurnal Kawistara*, vol. 13, no. 3, p. 402, Dec. 2023, doi: 10.22146/kawistara.75218.
- [2] H. Wu, "Deep learning in multiplayer online battle arena games," *Applied and Computational Engineering*, vol. 38, no. 1, pp. 80–85, Feb. 2024, doi: 10.54254/2755-2721/38/20230533.
- [3] Z. Alrizky, M. Ramdhani, and W. A. Arindawati, "Perilaku Trash-Talking Pada Game Online Mobile Legends: (Etnografi Virtual pada Player Mobile Legends: Bang Bang)," *Journal Publicuho*, vol. 8, no. 1, pp. 26–38, Feb. 2025, doi: 10.35817/publicuho.v8i1.615.
- [4] I. Ariffudin, "Toxic gamers: Studi fenomenologis terhadap perilaku kekerasan verbal pada siswa pemain game online," *Jurnal Konseling Indonesia (JKI)*, vol. 9, no. 2, pp. 62–68, 2024, doi: 10.21067/jki.v9i2.
- [5] A. Irfa and U. Sumarwan, "Toxic Disinhibition pada Pemain Game Mobile Legends dalam Perspektif Teori Kontrol Sosial," *Anomie*, vol. 6, no. 1, pp. 46–64, 2024.

- [6] B. Kordyaka, S. Laato, S. Weber, and B. Niehaves, "What constitutes victims of toxicity - identifying drivers of toxic victimhood in multiplayer online battle arena games," *Front Psychol*, vol. 14, 2023, doi: 10.3389/fpsyg.2023.1193172.
- [7] Bachtiar Rizky Alamsyah, Ananda Surya Dahana Dewantara, Daffa Maheswara Iswidono, Noval Rizqi Santoso, and Nur Aini Rakhmawati, "Analisis Dampak Bermain Game Mobile Legends Terhadap Perilaku Toxic Anak-Anak Hingga Dewasa," *Jurnal Insan Pendidikan dan Sosial Humaniora*, vol. 2, no. 1, pp. 94–110, Dec. 2023, doi: 10.59581/jipsoshum-widyakarya.v2i1.2239.
- [8] B. Kordyaka, M. Klesel, K. Jahn, and K. Jahn@uni, "Perpetrators in League of Legends: Scale Development and Validation of Toxic Behavior," vol. 10, 2019, doi: 10.3389/fpsyg.2019.00273.
- [9] H. Kwak, J. Blackburn, and S. Han, "Exploring cyberbullying and other toxic behavior in team competition online games," *Conference on Human Factors in Computing Systems - Proceedings*, vol. 2015-April, pp. 3739–3748, Apr. 2015, doi: 10.1145/2702123.2702529.
- [10] F. Putri et al., "Dampak Toxic Game Terhadap Trash Talking Remaja Eppy Setiyowati 2 2)," 2023.
- [11] D. N. Putri and S. Dan Mardhiyah, "Penggunaan Kata-Kata Kasar Pada Pemain Game Online : Gambaran Self Construal Yang Dimiliki," *Psychology Journal of Mental Health*, vol. 1, no. 1, pp. 70-75., 2019, [Online]. Available: <http://pjmh.ejournal.unsri.ac.id/>
- [12] M. A. Ahdiyati and D. Irwansyah, "Analisis Keterlibatan Komunitas Dalam Industri Permainan Daring Di Indonesia," *Jurnal Ilmu Komunikasi*, vol. 7, no. 2, pp. 105–115, 2018.