

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Zaman yang semakin pesat berkembang telah menjadikan teknologi semakin canggih membawa pada era modernisasi dalam kehidupan. Salah satunya teknologi berbasis internet yang mampu menghubungkan antar manusia dari yang dekat bahkan yang jauh sekalipun. Banyak kebiasaan-kebiasaan yang beralih menjadi serba elektronik salah satunya yang sangat digemari dikalangan remaja ialah permainan elektronik (*Game Online*). *Game online* adalah permainan daring yang memfasilitasi interaksi sosial secara real-time dalam lingkungan virtual yang mewajibkan koneksi stabil ke internet untuk memungkinkan partisipasi bersama secara sinkron dari banyak pemain.¹

Mobile Legends telah menjadi fenomena global yang merefleksikan pesatnya perkembangan teknologi digital di era modern. Sebagai salah satu game online yang paling populer, *Mobile Legends* telah melahirkan ekosistem esports yang sangat kompetitif. Turnamen-turnamen *Mobile Legends* dengan hadiah fantastis jutaan hingga milyaran rupiah telah menarik minat jutaan pemain di seluruh dunia. Selain aspek kompetitif, fitur chat dan komunikasi audio dalam game juga telah mempererat ikatan antar pemain, menciptakan komunitas game yang sangat aktif dan solid.

¹ Devita Rani, "Dampak Game Online Mobile Legends: Bang Bang Terhadap Mahasiswa Di Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Universitas Medan Area", (Skripsi, Universitas Medan Area, Medan, 2018)., h. 1

Komunikasi dan kerja sama tim yang solid merupakan kunci kemenangan dalam permainan *Mobile Legends*. Adanya fitur chat dan komunikasi suara secara langsung telah menciptakan pengalaman bermain yang lebih imersif dan memungkinkan pemain untuk menjalin hubungan sosial yang lebih kuat. Lebih dari sekadar sebuah game, *Mobile Legends* telah menjadi platform bagi para pemain untuk berinteraksi, berbagi strategi, dan membangun komunitas yang erat. Kemudahan akses melalui *Play Store* serta opsi permainan solo dan grup telah menjadikan *Mobile Legends* sebagai pilihan hiburan yang populer bagi berbagai kalangan usia.²

Sayangnya, fitur komunikasi yang seharusnya mempererat hubungan antar pemain justru dapat menjadi bumerang bagi mereka yang memiliki kebiasaan buruk dalam berkomunikasi. Perilaku toxic, yang ditandai dengan ucapan kasar, penghinaan, atau tindakan provokatif, dapat menciptakan lingkungan bermain yang tidak nyaman dan merusak kesenangan bermain bagi pemain lain. Para pemain yang rentan secara emosional atau memiliki harga diri rendah dapat sangat terpengaruh oleh perilaku toxic ini. Memiliki kebiasaan buruk bermain game. Kebiasaan buruk dalam game online biasanya diwujudkan dengan bahasa yang kasar, emosional saat bermain game, dan lain-lain. Perilaku buruk dalam berkomunikasi di dunia game yang sering disebut sebagai toxic, telah menjadi permasalahan serius yang merusak suasana bermain. Pemain toxic, dengan ucapan

² Maulizin dan Eko Iza “Pengaruh pesan toxic dalam game online terhadap perilaku bullying pada komunitas sekawan esport di Yogyakarta” (Skripsi Thesis, Universitas Mercu Buana, Yogyakarta, 2021)., h. 3

kasar, provokasi, dan tindakan tidak sportif, menciptakan lingkungan yang penuh permusuhan dan membuat pemain lain merasa tidak nyaman.

Al-Qur'an dalam surah Al-Hujurat ayat 11, telah memperingatkan tentang bahaya perkataan buruk yang dapat melukai hati orang lain serta mengajarkan untuk selalu menjaga lisan dan menghindari perkataan yang buruk. Sebab perilaku toxic tidak hanya merugikan pemain lain, tetapi juga dapat berdampak negatif pada kesehatan mental pelaku sendiri, sebagaimana Allah Swt. berfirman:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا لَا يَسْخَرْ قَوْمٌ مِّنْ قَوْمٍ عَسَىٰ أَن يَكُونُوا خَيْرًا مِّنْهُمْ وَلَا نِسَاءٌ مِّنْ نِّسَاءٍ
 عَسَىٰ أَن يَكُنَّ خَيْرًا مِّنْهُنَّ وَلَا تَلْمِزُوا أَنفُسَكُمْ وَلَا تَنَابَزُوا بِالْأَلْقَابِ بِئْسَ الْإِسْمُ الْفُسُوقُ
 بَعْدَ الْإِيمَانِ وَمَنْ لَّمْ يَتُبْ فَأُولَٰئِكَ هُمُ الظَّالِمُونَ ﴿١١﴾

Ayat tersebut menjelaskan larangan bersikap toxic baik secara lisan maupun perbuatan bahkan mencela diri sendiri maupun orang lain seperti sikap toxic yang sering dilakukan dalam bermain *mobile legend* yaitu maraknya ucapan-ucapan kasar makian terhadap player tim sendiri maupun tim lawan bahkan hinaan tersebut merujuk ke agama, ras, hingga keluarga yang sering dijadikan sebagai bahan ejekan dan ayat ini menekankan pentingnya menjaga lisan dan sikap baik terhadap orang lain, dengan tidak merendahkan, mengejek atau memberi julukan yang buruk. Perilaku-perilaku tersebut tidak hanya akan merusak hubungan antarmanusia, tetapi juga menunjukkan ketidakhormatan terhadap ciptaan Allah SWT. Ayat ini juga mengingatkan manusia akan toxicity dalam permainan dapat menimbulkan permusuhan, pertengkaran, dan dendam.

Perbuatan toxic lainnya juga diatur dalam ketentuan Pasal 335 ayat 1 Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) *juncto* UU No.73 Tahun 1958 yang mengatur tentang suatu perbuatan yang tidak mengenakan untuk dilakukan terhadap orang lain maka jelas perbuatan toxic bukanlah hal yang lazim untuk dilakukan walaupun dalam bermain game online

Perilaku toxic dalam game online merupakan cerminan dari masalah sosial yang lebih luas, seperti cyberbullying, hate speech, dan intoleransi. Pemain yang berperilaku toxic seringkali membawa masalah pribadi atau frustrasi mereka ke dalam dunia game. Fenomena ini menjadi masalah serius yang mengancam kenyamanan dan kesenangan bermain. Fitur chat dan komunikasi suara yang seharusnya menjadi sarana untuk bersosialisasi justru sering disalahgunakan oleh para pemain toxic untuk menyebarkan kebencian, intimidasi, dan perundungan. Akibatnya, banyak pemain yang merasa tertekan, cemas, dan bahkan trauma. Perilaku toxic tidak hanya merusak hubungan antar pemain, tetapi juga dapat berdampak negatif pada kesehatan mental individu.

Mobile Legends adalah cerminan dari evolusi pesat teknologi digital yang telah mengubah cara kita berinteraksi dan bersosialisasi. Dari sekadar alat komunikasi, telepon seluler kini telah menjelma menjadi perangkat serbaguna yang memungkinkan kita untuk mengakses hiburan kapan saja dan di mana saja. Kemunculan game-game mobile seperti Mobile Legends telah mengubah kebiasaan masyarakat modern, di mana bermain game tidak lagi terbatas pada perangkat komputer desktop, tetapi juga dapat dilakukan melalui perangkat genggam yang lebih praktis dan portabel. Dengan dilengkapi dengan fitur chatting dan audio

sehingga memudahkan pemain untuk saling berkomunikasi. Game mobile legend juga merupakan game yang paling banyak dimainkan dikalangan pelajar hingga mahasiswa.³

Studi terbaru mengindikasikan tingginya prevalensi perilaku toxic di kalangan pemain Mobile Legends. Perilaku menyimpang ini seringkali muncul dalam situasi di mana terdapat perbedaan kinerja antar pemain, keberagaman latar belakang budaya, atau ketika tekanan kompetisi mencapai puncaknya. Ejekan, hinaan, dan serangan pribadi terhadap pemain lain menjadi hal yang lumrah, bahkan sampai menyasar aspek pribadi seperti keluarga, agama, dan asal usul. Perilaku toksik semacam ini tidak hanya merusak suasana permainan, tetapi juga mencerminkan masalah yang lebih dalam dalam interaksi sosial di era digital.

Melihat fenomena yang sering terjadi dalam bermain game online yaitu tentang adanya perilaku toxic tentunya menarik perhatian bagi peneliti untuk meneliti hal ini, khususnya didunia perguruan tinggi, terlebih lagi pada fakultas yang dinotabankan akan melahirkan pendidik dimasa yang akan datang, yang seharusnya mampu untuk memberikan suri tauladan yang baik kepada orang sekitar dan anak didiknya ketika menjadi pendidik nantinya, maka dari itulah peneliti tertarik untuk meneliti tentang **"Persepsi Mahasiswa UIN Antasari Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Terhadap Perilaku Toxic Dalam Bermain *Game Mobile Legend*"**

³ Devita Rani, "Dampak Game Online Mobile Legends:Bang Bang Terhadap Mahasiswa Di Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Universitas Medan Area", (Skripsi, Universitas Medan Area, Medan, 2018), 1.

B. Definisi Operasional

Definisi dibuat untuk memudahkan pembaca dan menghindari pemahaman yang keliru terhadap penelitian ini khususnya mengenai masalah yang akan diteliti dalam penelitian ini. Oleh karena itu, peneliti perlu menjelaskan beberapa istilah kata kunci penting yang terkait dengan penelitian ini, yaitu :

1. Persepsi

Persepsi dalam kamus besar bahasa Indonesia (KBBI) diartikan sebagai tanggapan, penerimaan langsung dari suatu serapan, proses kognitif yang kompleks di mana individu menginterpretasikan informasi yang diterima melalui panca inderanya.⁴ Persepsi tidak hanya sebatas tanggapan pasif terhadap stimulus, persepsi juga dipengaruhi oleh faktor-faktor seperti pengalaman masa lalu, pengetahuan, emosi, dan ekspektasi individu.

Seperti yang dijelaskan oleh Jalaluddin Rakhmat, persepsi adalah sebuah konstruksi mental yang dibangun berdasarkan interpretasi terhadap informasi yang masuk. Dengan kata lain, apa yang kita lihat, dengar, rasakan, dan alami tidak selalu sesuai dengan realitas objektif, melainkan dipengaruhi oleh cara kita memandang dunia.

Jadi persepsi dalam konteks penelitian ini dimaknai sebagai interpretasi unik yang dilakukan oleh individu terhadap suatu fenomena, dalam hal ini adalah pandangan mahasiswa konsentrasi Akidah Akhlak terhadap mahasiswa Fakultas

⁴ Kamus besar bahasa Indonesia (KBBI) pengertian Persepsi.

Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin. Persepsi ini terbentuk melalui proses kognitif yang kompleks, di mana informasi yang diperoleh dari berbagai sumber, baik langsung maupun tidak langsung, diproses dan ditafsirkan berdasarkan pengalaman pribadi, pengetahuan, nilai-nilai, dan ekspektasi masing-masing individu. Dengan demikian, persepsi bersifat subjektif dan dapat bervariasi antar individu meskipun mengamati objek yang sama.

2. Perilaku *Toxic*

Perilaku toxic merupakan manifestasi dari tindakan yang disengaja untuk mengganggu kenyamanan dan kesejahteraan pemain lain dalam lingkungan permainan. Meskipun bentuk manifestasinya dapat bervariasi antar satu permainan dengan permainan lainnya, secara umum perilaku toxic dalam konteks permainan daring melibatkan interaksi sosial yang destruktif, seperti ujaran kebencian, gangguan terhadap proses permainan, dan tindakan curang." Adapun perilaku toxic yang dimaksud dalam penelitian ini adalah perilaku yang tidak baik yang muncul dari dalam diri seseorang disebabkan adanya lepas kontrol emosi dari pemain yang menyebabkan pada turunnya kualitas akidah dan akhlak dan berdampak pada aspek regulasi emosi, interaksi sosial, dan pengelolaan diri serta keseimbangan antara kebutuhan mental serta spiritual.

3. Game *Mobile Legend*

Mobile Legends saat ini menduduki posisi sebagai salah satu permainan daring yang paling banyak diminati oleh masyarakat, terutama anak-anak hingga usia dewasa. Game mobile legend adalah game yang disediakan secara daring

secara luas yang sudah menjadi game online yang diakui oleh lokal dan international. dalam permainannya disediakan lima mode permainan yaitu mode *ranked*, *classic brawl*, *arcade*, *mayhem*, dan *custom*. setiap mode dimainkan oleh satu pemain atau pertim untuk memenangkan pertandingan. esensi dari permainan ini adalah menjadikan pemain-pemain yang bersaing untuk memperoleh pengkat yang lebih tinggi.

Adapun dalam penelitian ini mode permainan yang dimaksud adalah yaitu mode *ranked*, *classic brawl*, *arcade*, *mayhem*, dan *custom*.

C. Fokus Penelitian

1. Persepsi mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin terhadap perilaku *Toxic* dalam bermain Game *Mobile Legend*
2. Menanggulangi perilaku *Toxic* pada mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin menurut persepsi mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin

D. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui persepsi mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin terhadap perilaku *Toxic* dalam bermain game *mobile legend*
2. Untuk mengetahui penanggulangan perilaku *Toxic* pada mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin menurut persepsi mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin

E. Signifikasi Penelitian

Diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan sumbangan baik secara teoritis maupun praktis bagi berbagai pihak, sebagaimana berikut:

1. Secara Teoritis

- a. Menjadi bahan yang dapat mengembangkan wawasan, pengetahuan atau khazanah keilmuan bagi peneliti dan para pembaca. Terkhusus berhubungan dengan perilaku *toxic* dalam bermain game *mobile legend* yang terjadi saat ini, yang mana juga diharapkan bisa menjadi referensi untuk penelitian yang lain terkait hal serupa.
- b. Sebagai dokumen serta referensi untuk penelitian lanjutan terkait dampak perilaku *toxic* dalam bermain game terutama yang melibatkan pemain dari kalangan mahasiswa.

2. Secara Praktis

- a. Bagi pembina dapat dijadikan sebagai acuan untuk menanggapi perilaku *toxic* dalam bermain game *mobile legend* yang terjadi di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin.
- b. Bagi peneliti, menambah pengalaman dan pengetahuan mengenai perilaku *toxic* dalam bermain game *mobile legend* yang terjadi di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin.
- c. Bagi pembaca dan pemain game online khususnya, memberikan wawasan dalam menanggapi perilaku *toxic* dalam bermain game

mobile legend yang terjadi di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin.

F. Penelitian Terdahulu

Tinjauan pustaka dalam penelitian ini bertujuan untuk memetakan studi-studi sebelumnya yang relevan dengan penelitian. Melalui tinjauan ini, diharapkan dapat teridentifikasi celah-celah penelitian yang belum terjamah, sehingga penelitian yang akan dilakukan dapat memberikan kontribusi yang orisinal dan signifikan dalam bidang studi ini, antara lain:

1. Eko Iza Maulizin, 2021, *Pengaruh Pesan Toxic Dalam Game Online Terhadap Perilaku Bullying Pada Komunitas Sekawan Esport Di Yogyakarta*. Skripsi. Hasil penelitian sebelumnya menunjukkan adanya korelasi yang signifikan antara pesan toksik dalam game online dengan perilaku bullying di komunitas Sekawan Esport Yogyakarta. Meskipun penelitian ini memiliki kesamaan topik dengan penelitian yang sedang dilakukan, terdapat perbedaan mendasar pada fokus kajiannya. Penelitian sebelumnya lebih menekankan pada dampak langsung pesan toksik terhadap terjadinya perilaku bullying, sedangkan dalam penelitian penulis memuat tentang bagaimana perilaku toxic dapat menjadi kebiasaan berperilaku buruk pada mahasiswa uin antasari fakultas tarbiyah dan keguruan.
2. Ibnu Aroby Al-Khitam, 2020, *Bentuk Pencegahan Orang Tua Dalam Mengurangi Perilaku Buruk Remaja Akibat Sering Bermain Game Online Di Perumahan The Argopuro Kecamatan Kaliwates Kabupaten*

Jember, Skripsi. Hasil penelitian ini mengungkapkan bahwa orang tua di Perumahan The Argopuro telah menerapkan berbagai strategi pencegahan untuk mengurangi dampak negatif bermain game online pada remaja. Beberapa bentuk pencegahan yang ditemukan antara lain: (1) menciptakan lingkungan keluarga yang positif dengan mendorong kegiatan-kegiatan yang bermanfaat, seperti membaca al-Quran dan melaporkan aktivitas harian melalui WhatsApp; (2) mengisi waktu luang remaja dengan kegiatan yang produktif, seperti les privat, sehingga meminimalkan waktu yang digunakan untuk bermain game; dan (3) memberikan arahan yang tepat kepada remaja agar dapat memanfaatkan game online secara positif, misalnya dengan mengikuti turnamen atau menjadi YouTuber gaming. Meskipun penelitian ini memiliki kesamaan dengan penelitian sebelumnya dalam hal objek kajiannya, yaitu dampak negatif bermain game online, terdapat perbedaan yang signifikan pada fokus penelitian. Penelitian sebelumnya lebih menekankan pada upaya pencegahan yang dilakukan oleh orang tua untuk mengatasi masalah ini, sedangkan penelitian ini berfokus pada pemahaman yang lebih mendalam tentang persepsi mahasiswa UIN Antasari, khususnya mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, terhadap perilaku toxic dalam game online, terutama Mobile Legends.

3. Nur Fikri Khoiri, 2020, *Dampak Bermain Game Online Mobile Legends Terhadap Perilaku Toxic Disinhibition Online (Studi Kasus di Warung Kopi Ourung-ourung Siman, Ponorogo*, Skripsi. Analisis mendalam

terhadap data penelitian menunjukkan bahwa perilaku toxic disinhibition online dalam permainan Mobile Legends dipengaruhi oleh beragam faktor kompleks. Beberapa faktor utama yang teridentifikasi adalah: (1) kualitas permainan yang kurang memuaskan, seperti adanya ketidakseimbangan antara karakter atau bug dalam permainan; (2) perbedaan latar belakang sosial budaya antar pemain, yang dapat memicu konflik dan perselisihan; (3) perilaku anti-sosial seperti AFK, troll, dan feeding, yang secara sengaja atau tidak sengaja mengganggu jalannya permainan; serta (4) adanya tekanan untuk meraih kemenangan yang dapat memicu perilaku agresif dan tidak sportif. Penelitian ini memiliki kesamaan topik dengan penelitian sebelumnya, yaitu fenomena perilaku toxic dalam permainan Mobile Legends. Namun, penelitian ini memiliki fokus yang berbeda, yakni mengidentifikasi faktor-faktor yang melatarbelakangi munculnya perilaku toxic tersebut, sedangkan penelitian penulis berfokus pada persepsi dari seorang mahasiswa yang notabennya seorang pelajar yang memiliki ilmu yang tinggi ketika berhadapan dengan *game online* yang berisikan konten yang mengajak pada perilaku *toxic*.

G. Sistematika Penulisan

Untuk memudahkan pemahaman pembaca, pembahasan dalam skripsi ini disusun secara sistematis dalam beberapa bab dan sub-bab yang saling berkaitan. Struktur ini dirancang sedemikian rupa sehingga membentuk alur logis yang

dimulai dari bagian awal, kemudian berlanjut ke bagian utama, dan bagian akhir, sebagai berikut:

BAB I : Pendahuluan yang terdiri dari latar belakang, definsi operasional, fokus penelitian, tujuan penelitian, signifikasi penelitian, penelitian terdahulu, dan sistematika penulisan.

BAB II : Landasan Teori, pada bab ini berisi tentang pengertian persepsi, faktor-faktor yang menyebabkan persepsi, proses terjadinya persepsi, pengertian pacaran, dan pacaran menurut perspektif barat.

BAB III : Metode penelitian yang terdiri atas jenis dan pendekatan penelitian, lokasi penelitian, subjek dan objek penelitian, data dan sumber data, tehnik pengumpulan data, dan prosedur penelitian.

BAB IV : Hasil Penelitian dan Pembahasan, pada bab ini berisi tentang hasil penelitian dan pembahasan hasil penelitian.

BAB V : Penutup, pada bab ini berisi simpulan dan saran-saran