
ARTIKEL PENELITIAN

Pengalaman Pelaku *Toxic Behavior* pada Pemain “Mobile Legends: Bang-Bang.”

Prima Manggala Iskandar & Suryanto*

Fakultas Psikologi Universitas Airlangga

ABSTRAK

Toxic behavior dalam game online multipemain, khususnya *Mobile Legends*, telah menjadi fenomena yang meluas, namun penelitian tentang pengalaman subjektif pelaku masih terbatas. Penelitian ini bertujuan memahami alur pikiran dan dinamika psikologis pelaku *toxic behavior*. Menggunakan pendekatan kualitatif studi kasus instrumental kolektif dengan empat partisipan *rank Legend*, data dikumpulkan melalui wawancara mendalam. Temuan menunjukkan *toxic behavior* bersifat multidimensi (verbal dan perilaku), dengan perbedaan antara toksik “*have fun*” dan serius. Pendorong utama adalah anonimitas dan *vigilantism*, sementara dampak meliputi psikologis, fisik, dan sosial. Pelaku menerapkan strategi koping seperti kontrol diri dan empati. Kesimpulan: anonimitas dan inefektivitas sistem moderasi menjadi faktor sistemik utama yang mendorong normalisasi *toxic behavior*. Studi ini memberikan kontribusi bagi psikologi siber dan implikasi bagi pengembang *game*.

Kata kunci: *toxic behavior*, *Mobile Legends*, dinamika psikologis, pelaku, studi kasus

ABSTRACT

Toxic behavior in online multiplayer games, particularly Mobile Legends, is widespread, yet research on perpetrators' subjective experiences is limited. This study aims to understand the thought processes and psychological dynamics of perpetrators of toxic behavior. Using a qualitative collective instrumental case study approach with four Legend-rank participants, data were collected through in-depth interviews. Findings reveal that toxic behavior is multidimensional (verbal and behavioral), with distinctions between “have fun” and serious toxicity. Anonymity and vigilantism are key drivers, while impacts include psychological, physical, and social consequences. Perpetrators employ coping strategies such as self-control and empathy. The study concludes that anonymity and ineffective moderation systems are systemic factors driving the normalization of toxic behavior, offering theoretical contributions to cyberpsychology and practical implications for game developers.

Keywords: *toxic behavior*, *Mobile Legends*, psychological dynamics, perpetrators, case study

PENDAHULUAN

Game online merupakan bentuk hiburan interaktif digital yang hanya dapat diakses melalui internet, baik secara kompetitif maupun kooperatif, bersama pemain lain secara langsung atau asinkron. *Game online* biasanya mengimplementasikan fitur *multiplayer*, dunia virtual yang kekal, dan hubungan sosial yang difasilitasi oleh teknologi (Kowert & Quandt, 2020). Berdasarkan laporan *The Global Games Market Report 2025* oleh Newzoo, terdapat sekitar 3 miliar pemain *mobile games* yang menghasilkan sekitar 103 miliar USD per tahun. Indonesia sendiri diperkirakan akan menyumbangkan sekitar 432.370.000 USD pada tahun 2026 (Statista, 2025b). Besarnya jumlah pemain ini berbanding lurus dengan kompleksitas interaksi sosial di dalamnya, yang tidak jarang memicu gesekan emosional seperti *toxic behavior*.

Di antara berbagai genre *game online*, *Multiplayer Online Battle Arena* (MOBA) menempati posisi yang istimewa sekaligus problematis. Dikembangkan dari perpaduan genre *Real-Time Strategy* (RTS) dan *Role-Playing Games* (RPG), MOBA menuntut koordinasi tim yang cepat dan presisi dalam lingkungan pertarungan 5 lawan 5. Karakteristik ini, sebagaimana diungkap oleh Johnson dkk. (2015), secara inheren menciptakan tingkat tantangan dan rasa frustrasi yang secara signifikan lebih tinggi dibandingkan genre lainnya. Ketergantungan pada rekan setim yang tidak dikenal dalam tempo cepat, dikombinasikan dengan anonimitas, menciptakan kondisi psikologis yang rentan terhadap ledakan emosi negatif. Kegagalan koordinasi atau kesalahan kecil dari satu orang sering kali dimaknai sebagai ancaman terhadap kemenangan, yang kemudian memicu respons agresif yang berujung pada perilaku merusak pengalaman bermain bersama (Kordyaka dkk., 2020).

Di Indonesia, genre MOBA mendominasi pasar *game* digital. Berdasarkan laporan Statista (2025a), *Mobile Legends* adalah MOBA paling populer di Indonesia dengan estimasi 27.593.000 unduhan. Dilansir dari laman resmi *Mobile Legends: Bang-Bang*, *game* seluler 5v5 yang dirilis pada tahun 2016 oleh Moonton ini telah menjadi fenomena budaya yang melampaui sekadar hiburan, menjamur ke berbagai lapisan masyarakat dan kelompok usia. Dengan durasi pertandingan yang singkat, ragam *hero* yang terus diperbarui, serta sistem *rank* yang kompetitif, *Mobile Legends* menawarkan pengalaman yang adiktif sekaligus menegangkan. Namun, popularitas yang luar biasa ini juga menyimpan sisi gelap yang semakin memprihatinkan, yaitu maraknya *toxic behavior* yang telah menjadi "budaya" yang diterima, di mana pemain yang tidak tahan dengan perilaku tersebut sering kali dicap lemah, sementara pelaku merasa memiliki *power* atau superioritas (Kordyaka dkk., 2020).

Mayoritas pemain *Mobile Legends* di Indonesia berada pada rentang usia 18–28 tahun (Society, 2024). Pada fase ini, individu masih berada dalam masa perkembangan psikologis dan emosi yang dinamis, yang dapat membuat mereka lebih rentan terhadap frustrasi dan perilaku agresif (Arnett, 2000). Para pemain sering kali menggunakan fitur *chat* atau *voice chat* untuk melontarkan hinaan yang menyentuh ranah fisik, sosial, hingga suku, agama, ras, dan antargolongan (SARA) (Sholihatin dkk., 2025). Penelitian oleh Sholihatin dkk. (2025) juga menemukan bahwa *toxic language* dalam *Mobile Legends* di Indonesia mencakup lima kategori utama: hinaan terhadap kelemahan seseorang (seperti *tolol*, *bego*, *goblok*), serangan terhadap kekerabatan atau keluarga (*yatim*), penyebutan nama binatang (*anjing*, *babi*), umpatan kedaerahan (*jancok*), serta perbuatan keji (*bangsat*). Studi yang sama juga mengidentifikasi bahwa perilaku ini dipicu oleh tim yang tidak kooperatif, kekalahan beruntun, kendala sinyal, perbedaan tempo bermain, dan adanya kondisi saling ejek. Ironisnya, pemain yang tidak tahan dengan perilaku tersebut sering kali dicap lemah, sementara pelaku merasa memiliki superioritas atau kekuasaan dalam ruang siber yang anonim (Kordyaka dkk., 2020).

Dampak dari *toxic behavior* dalam *game online* bukanlah masalah sepele; ia memiliki konsekuensi psikologis yang nyata dan terukur. Penelitian kuantitatif berskala besar oleh Zsila dkk. (2022) yang melibatkan 2.097 *gamer* (88,5% pria, rata-rata usia 26,2 tahun) menemukan bahwa sebagian besar pemain (66%) pernah menjadi korban *toxic behavior* dalam setahun terakhir, dan mereka menganggap masalah ini sebagai hal yang serius. Korban yang berulang kali terpapar *toxic behavior* melaporkan peningkatan gejala depresi serta kecenderungan *problematic video game usage*. Sementara itu, mereka yang menjadi korban sekaligus pelaku (*victim/perpetrators*) melaporkan kecemasan yang lebih tinggi dan kecenderungan merenungkan kemarahan. Penelitian lebih lanjut oleh Zsila dan Demetrovics (2025) mengungkap bahwa wanita, pemula, individu dari kelompok LGBTQ+, dan pemain dengan ras minoritas cenderung lebih sering menjadi sasaran, sementara pelaku biasanya adalah pemain laki-laki dengan *rank* tinggi yang memiliki kecenderungan psikopat, sadisme, dan seksisme.

Dalam literatur psikologi siber, perilaku ini dikonseptualisasikan sebagai *toxic behavior*. Kordyaka, Jahn, dan Niehaves (2020) mendefinisikannya sebagai perilaku dalam *game video* multipemain yang menyebarkan suasana hati buruk, memengaruhi permainan secara negatif, dan berpotensi menyebabkan hilangnya pemain (*churn*). Dalam upaya merumuskan teori terpadu, Kordyaka dkk. (2020) menguji tiga pendekatan teoretis: *social cognitive theory*, *theory of planned behavior*, dan *online disinhibition effect*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *online disinhibition effect*, yang diperkuat oleh anonimitas dan minimnya konsekuensi sosial, merupakan faktor penjelas terkuat, dengan dimensi *toxic behavior victimization* (pengalaman menjadi korban), *attitude* (sikap terhadap perilaku), dan *behavioral control* (kontrol diri) juga memainkan peran penting dalam siklus toksisitas. Penelitian lanjutan oleh Kordyaka, Laato, dan Niehaves (2024) bahkan mengidentifikasi adanya "*toxic triad*" (agresi, kemarahan, dan otoritarianisme) sebagai prediktor kepribadian yang kuat terhadap munculnya *toxic behavior* di kalangan pemain MOBA.

Menariknya, *Mobile Legends* berfungsi sebagai belati bermata dua bagi para pemainnya. Martisa dkk. (2025) menemukan bahwa di satu sisi, permainan ini dapat memunculkan rasa aman, saling percaya, dan kegembiraan melalui kerja sama tim yang solid. Namun di sisi lain, komentar-komentar negatif dalam ruang siber dapat menggerogoti kepercayaan diri dan motivasi pemain. Fenomena ini semakin kompleks ketika dikaitkan dengan karakteristik demografis pemain. Mahasiswa, yang umumnya berada pada rentang usia 18–25 tahun, termasuk dalam fase *emerging adulthood* (Arnett, 2000) atau masa transisi yang ditandai oleh eksplorasi identitas, ketidakstabilan emosi, dan fokus pada diri sendiri. Pada fase ini, individu belum sepenuhnya matang secara emosional, sehingga lebih rentan terhadap frustrasi dan lebih mudah terpancing untuk merespons secara agresif (Santrock, 2023). Ditambah dengan tekanan akademik dan tuntutan sosial yang intens, mahasiswa menjadi populasi yang sangat rentan terhadap dinamika toksik dalam *game online*. Penelitian di kalangan mahasiswa Indonesia telah mulai mengangkat isu ini. Ariffudin (2024) melakukan studi fenomenologis terhadap perilaku kekerasan verbal pada siswa pemain *game online*, yang menemukan bahwa kekalahan tim memberikan sumbangan paling besar dalam mendorong terjadinya *toxic behavior*, dan pemain melakukannya sebagai katarsis emosional untuk "melegakan hati". Penelitian lain tentang fenomena *toxic behavior* di kalangan mahasiswa oleh Masir (2025) dan analisis perilaku komunikasi toksik pada komunitas mahasiswa oleh Wibawa (2024) turut mengonfirmasi bahwa perilaku ini dipengaruhi oleh tekanan permainan, kebutuhan akan pengakuan, dan kurangnya pengendalian emosi. Namun, sebagian besar penelitian tersebut masih bersifat kuantitatif atau fenomenologis deskriptif yang belum menggali secara mendalam alur pikir dan dinamika psikologis pelaku, khususnya dalam konteks budaya Indonesia.

Dari hasil menelusuri jejak penelitian terdahulu dan mengamati fenomena yang ada, terdapat celah penelitian yang perlu diisi. Penelitian-penelitian sebelumnya belum banyak yang secara spesifik menggali konstruk psikologis di balik keputusan pelaku untuk melakukan tindakan toksik, serta bagaimana mereka memaknai tindakan tersebut dalam konteks sosial dan emosional mereka sebagai mahasiswa (*emerging adult*). Padahal, memahami alur pikir pelaku sangat krusial bagi pengembang *game*, seperti Moonton, untuk merancang sistem moderasi yang efektif dan tidak sekadar reaktif. Tanpa pengetahuan tentang motivasi dan proses kognitif di balik perilaku ini, upaya penanganan akan terus mengalami hambatan. Oleh karena itu, penelitian ini hadir untuk mengisi kekosongan tersebut dengan menyelidiki secara kualitatif dinamika psikologis dan alur pikir pelaku *toxic behavior* dalam *game Mobile Legends* pada mahasiswa, dengan harapan dapat memberikan kontribusi teoretis bagi psikologi siber serta masukan praktis bagi penciptaan lingkungan bermain yang lebih sehat dan sportif.

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, pertanyaan penelitian yang diajukan adalah "Bagaimana pengalaman dan alur pikiran pelaku *toxic behavior* ketika bermain *Mobile Legends*?" Pertanyaan ini dikembangkan menjadi empat sub-pertanyaan: (1) Apa saja bentuk-bentuk *toxic behavior* saat bermain *Mobile Legends*? (2) Apa saja pemicu dan pendorong munculnya *toxic behavior* pada pelaku saat bermain *Mobile Legends*? (3) Apa saja dampak psikologis, fisik, dan sosial yang dialami pelaku *toxic behavior* saat bermain *Mobile Legends*? (4) Apa saja upaya yang dilakukan pelaku untuk menghindari atau mengontrol *toxic behavior* saat bermain *Mobile Legends*?

METODE

Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis studi kasus instrumental kolektif (*collective instrumental case study*) sebagaimana dikemukakan oleh Stake (1995). Pendekatan ini dipilih karena memungkinkan peneliti untuk mengeksplorasi pengalaman subjektif secara holistik dan kontekstual, serta mempertahankan perspektif dunia nyata dalam mempelajari perilaku individu dan dinamika psikologis (Yin, 2018). Desain *multiple-case* (Yin, 2018) digunakan agar analisis lintas kasus dapat mengungkap pola umum sekaligus keunikan masing-masing partisipan.

Partisipan

Partisipan dalam penelitian ini dipilih secara purposif dengan kriteria: (1) pemain aktif *Mobile Legends* (sekurang-kurangnya 1 tahun terakhir), (2) berusia 18–29 tahun (sesuai rentang *emerging adulthood*), (3) pernah mencapai *rank* minimal *Legend* sebagai bukti pemahaman dan keterlibatan yang mendalam dalam permainan, serta (4) mengakui pernah melakukan atau menerima perilaku toksik. Berdasarkan kriteria tersebut, terpilih 4 partisipan mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas Airlangga dengan inisial Felicitus (laki-laki, 22 tahun, *rank* tertinggi *Mythical Glory* 71), LoYappingGwNgetroll (laki-laki, 23 tahun, *Mythical Glory* 86), Zyxowl (perempuan, 21 tahun, *Legend*), dan Ree_re26 (perempuan, 23 tahun, *Mythical Glory* 56). Jumlah partisipan ini sesuai dengan rekomendasi Stake (1995) dan Yin (2018) untuk studi kasus instrumental kolektif yang menekankan kedalaman daripada kuantitas.

Teknik Pengumpulan Data

Data utama dikumpulkan melalui wawancara mendalam semiterstruktur yang berlangsung secara luring pada bulan April 2026, dengan durasi antara 57 hingga 127 menit per partisipan. Pedoman wawancara disusun berdasarkan kerangka teori *toxic behavior* dari Kordyaka, Jahn, dan Niehaves (2020) dan dikembangkan menjadi empat domain utama: bentuk-bentuk perilaku toksik, pemicu dan pendorong, dampak psikologis/fisik/sosial, serta upaya menghindari atau mengontrol perilaku toksik. Wawancara diawali dengan pertanyaan pembuka untuk membangun *rapport*, dilanjutkan dengan eksplorasi mendalam menggunakan teknik *probing*, dan diakhiri dengan konfirmasi akhir. Semua wawancara direkam dengan izin partisipan dan ditranskrip secara verbatim.

Analisis Data

Analisis data dilakukan dengan pendekatan tematik yang mengintegrasikan prosedur dari Stake (1995) dan Yin (2018). Langkah-langkahnya meliputi: (1) pembacaan berulang transkrip untuk memahami konteks; (2) pembuatan catatan interpretatif awal; (3) identifikasi tema emergen dari kata kunci dan frasa; (4) pengelompokan tema emergen menjadi tema superordinat; (5) pembuatan pola lintas kasus (*cross-case synthesis*); dan (6) penghubungan temuan dengan kerangka teoretis. Proses ini dilakukan secara iteratif untuk memastikan konsistensi dan kredibilitas interpretasi.

Teknik Pemantapan Kredibilitas

Kredibilitas penelitian dijaga melalui tiga teknik. Pertama, triangulasi sumber data dengan membandingkan data dari keempat partisipan serta menggunakan dokumentasi (*verbatim*) sebagai data pendukung. Kedua, triangulasi peneliti melalui diskusi dengan dosen pembimbing untuk meminimalkan bias interpretasi. Ketiga, *member checking* dengan mengonfirmasi kembali transkrip dan interpretasi kepada partisipan untuk memastikan bahwa temuan benar-benar mencerminkan pengalaman subjektif mereka (Rahal, 2024). Selain itu, peneliti meningkatkan ketekunan dengan meninjau ulang rekaman audio dan memperkaya referensi teoretis selama proses analisis.

HASIL PENELITIAN

Bentuk-Bentuk Toxic Behavior

Penelitian ini menemukan bahwa perilaku toksik dalam *Mobile Legends* terbagi menjadi dua bentuk utama: verbal dan perilaku (*behavioral*). Bentuk verbal meliputi penggunaan kata-kata kasar, umpatan, dan cemoohan melalui fitur *in-game chat*. Felicitus mengakui pernah mengetik, "*Kamu goblok!*" kepada sesama pemain, sementara LoYappingGwNgetroll melontarkan, "*Ah! Tolol lu! Tolol lu! Uninstall aja*

ML-nya!" Zyxowl, meskipun lebih berhati-hati, mengaku mengucapkan "*kontol*" dalam *voice call* bersama teman, namun tidak berani melakukannya ke publik karena merasa "*masih cupu*".

Ree_re26 membedakan toksik verbal menjadi dua kategori: yang bersifat *have fun* (candaan) dan yang serius (ofensif). Batas antara keduanya terletak pada intensi awal dan apakah pesan mengandung unsur ofensif seperti SARA, *body shaming*, serangan terhadap keluarga, atau cemoohan terhadap *rank* pemain lain. Temuan ini diperkuat oleh Felicitus yang menyatakan bahwa *spam recall* dan *quick chat* sarkastik seperti "*Well played!*" dilakukan "*biar lucu aja*" atau sebagai *rage bait*.

Bentuk perilaku (*behavioral*) lebih beragam dan sering kali tidak terdeteksi oleh sistem moderasi. Felicitus menyebut *spam recall* dan *quick chat* sebagai cara memancing amarah lawan. LoYappingGwNgetroll memberikan deskripsi rinci tentang *trolling* sistematis: AFK (Away From Keyboard), *pick/ban hero* aneh, menahan *heal* untuk teman yang "*rewel*", dan melakukan *surrender* paksa untuk meminimalisir kepuasan lawan yang sombong. Uniknya, ia mengaku tidak pernah menerima hukuman dari sistem karena *team fight participation*-nya tetap tinggi secara statistik. Zyxowl hanya melakukan *emote* saat mati atau menang karena tidak bisa *multitasking*, sedangkan Ree_re26 melakukan *spam emote* dan *chat* sebagai bentuk *have fun* untuk memancing emosi lawan atau sekadar "*centil*".

Pemicu dan Pendorong Munculnya Toxic Behavior

Pemicu (*trigger*) internal yang paling dominan adalah ketika orang lain memulai terlebih dahulu. Felicitus, LoYappingGwNgetroll, dan Ree_re26 sepakat bahwa mereka akan melakukan *toxic behavior* sebagai bentuk retaliasi. LoYappingGwNgetroll menyatakan, "*Kecuali, mereka mulai duluan, beda cerita. Kalau mereka paling duluan kita ladein.*" Pemicu internal lainnya adalah *lose streak* (kekalahan beruntun) dan pola WLWL (*win-lose-win-lose*). Felicitus menyebut pola WLWL lebih memicu frustrasi karena menguras lebih banyak energi dan waktu. LoYappingGwNgetroll membedakan secara tajam antara pesan informasional ("*NF Mid 6.30*") yang tidak memicu dan pesan imperatif ("*Woi, Roam lihat map!*") yang langsung mendorongnya untuk *trolling*. Ree_re26 menambahkan bahwa kehadiran *couple* dalam tim yang tidak bermain untuk kemenangan tim juga menjadi pemicu.

Pemicu eksternal meliputi *bad mood* atau suasana hati buruk yang dapat dipicu oleh sinyal tidak stabil, suasana tidak mendukung, atau masalah di luar *game*. Felicitus menjelaskan, "*Ketika aku lagi nggak capek mungkin ya... Mungkin aku akan lebih mempertimbangkan... Tapi, ketika situasinya udah banyak banget frustrasi yang terkumpul terus kena trigger, itu kayaknya yaudah lah, 'Lepas.'*" LoYappingGwNgetroll menceritakan pengalaman macet 1,5 jam untuk menjemput teman yang membuat suasana hati sangat buruk, dan ketika malamnya bermain ML dan ada orang yang memberi perintah, ia langsung terdorong untuk *trolling*.

Faktor pendorong (*facilitator*) paling dominan adalah anonimitas. LoYappingGwNgetroll menyatakan, "*Ya itu anonim. Enggak ada hukuman... Kalau ngomong tai di depan orang kan bisa digampar. Kalau dia ngomong apapun siapa yang mau gampar?*" Ree_re26 menambahkan bahwa karena pemain tidak mencantumkan nama asli dan foto asli, mereka merasa lebih bebas untuk melakukan perilaku toksik. Pendorong lain meliputi frustrasi yang menumpuk (*build up*), perasaan bahwa *rank/bintang* bisa dicari lagi, kebutuhan untuk *vigilantism* (main hakim sendiri), serta pengaruh komunitas dan teman dalam tim yang melakukan duluan (*ikut trend*).

Dampak Psikologis, Fisik, dan Sosial

Dampak psikologis pada pelaku bervariasi. Untuk toksik *have fun*, partisipan melaporkan perasaan senang, puas, atau biasa saja. Felicitus mengatakan, " *mungkin kalau yang tipe toxic-nya yang guyon-guyon aja... 'Oh yaudah lah, lucu.'*" LoYappingGwNgetroll merasakan peningkatan adrenalin dan kebahagiaan ketika *trolling*-nya ditanggapi, dan kesedihan ketika tidak ditanggapi. Ree_re26 menyatakan, "*seneng having fun gitu karena... bisa mancing emosi orang.*" Untuk toksik serius, partisipan melaporkan penyesalan dan perasaan bersalah. Felicitus mengakui, "*toxic yang serius... menyesal aja mungkin.*"

Sensasi fisik yang dialami meliputi jantung berdebar, rahang tegang, badan hangat, dan tremor pada jempol. Felicitus menggambarkan, "*Rahang tuh mulai tegang, mulai gigit, mulai nggertak...*"

LoYappingGwNgetroll melaporkan, "*badan ngerasa anget... jantung berdebar... jempol geter.*" Ree_re26 menambahkan bahwa ia suka memukul-mukul udara atau bantal di sekitarnya karena terlalu senang atau "*high cortisol*".

Dampak sosial terlihat pada renggangnya hubungan pertemanan. Felicitus mengakui bahwa ia dan teman-temannya pernah "*ngambek, gak mau main, selama beberapa hari gak nyapa.*" LoYappingGwNgetroll menceritakan bahwa mereka mencemooh teman hingga temannya *mutung* (diam) dan tidak mau bermain. Ree_re26 bahkan mengalami *hiatus* bermain selama satu bulan setelah menerima "*silaturahmi*" yang sangat ofensif.

Upaya Menghindari atau Mengontrol Toxic Behavior

Partisipan mengembangkan berbagai upaya untuk menghindari atau mengontrol perilaku toksik. Felicitus menekankan pentingnya *restrain* atau kontrol diri, "*menurut aku ketika aku sudah bisa restrain, sudah bisa mengontrol diri, justru malah itu akan meningkatkan performaku.*" Zyxowl secara sadar menahan diri untuk tidak mengetik hal-hal buruk karena merasa "*masih cupu*" dan berpikir orang lain mungkin bermain untuk mencari kesenangan. Ree_re26 mulai berpikir dua kali sebelum mengetik, "*takutnya itu jadi ofensif terus orang lain, enggak terima, dan jadinya feel bad.*"

LoYappingGwNgetroll mengakui bahwa ia tahu kapan harus berhenti bermain, terutama setelah *lose streak*, dan memanfaatkan fitur *chatblock* agar pesan dari orang yang bukan teman tidak masuk. Felicitus juga memilih untuk tidak melakukan eskalasi ketika membalas *toxic behavior*, hanya melakukan apa yang dilakukan orang lain kepadanya. Faktor penghambat lainnya meliputi empati, kesadaran bahwa *game* tidak untuk diseriuseri, bermain bersama teman, suasana hati yang baik, dan pengalaman menerima permintaan maaf dari orang lain

DISKUSI

Bentuk Toxic Behavior sebagai Spektrum

Temuan tentang perbedaan antara toksik "*have fun*" dan toksik serius memperluas klasifikasi Liu dan Agur (2021). Partisipan secara eksplisit membedakan intensi di balik perilaku mereka: *spam recall*, *emote*, dan *quick chat* sarkastik sering dianggap sebagai candaan atau *rage bait*, sedangkan umpatan yang menyinggung SARA, *body shaming*, atau *rank shaming* dianggap serius dan ofensif. Perbedaan ini mencerminkan dimensi *attitude* dalam teori Kordyaka dkk. (2020), di mana intensi dan konteks sangat menentukan keinginan berperilaku toksik. Dari perspektif *emerging adulthood*, perbedaan ini juga mencerminkan *the age of identity exploration* (Arnett, 2000), di mana individu mengeksplorasi batas-batas sosial dan emosional dalam lingkungan yang relatif aman dan anonim.

Bentuk perilaku yang dilaporkan, terutama *trolling* sistematis oleh LoYappingGwNgetroll, menunjukkan adanya "*seni menghindari hukuman*" yang belum banyak diungkap penelitian sebelumnya. Pemain memanfaatkan kelemahan sistem moderasi dengan tetap mempertahankan *team fight participation* tinggi sehingga tidak terdeteksi sebagai pelanggaran. Hal ini sejalan dengan temuan Kordyaka dkk. (2020) bahwa *game design* berupa tidak adanya hukuman konkret menyebabkan pemain merasa tidak ada konsekuensi langsung, sehingga perilaku toksik terasa normal.

Pemicu dan Pendorong: Peran Anonimitas dan Vigilantism

Pemicu retaliasi (*orang lain memulai duluan*) yang dilaporkan oleh hampir semua partisipan memperkuat konsep *toxic behavior victimization* (TBV) dalam teori Kordyaka dkk. (2020), di mana pemain belajar dan membalas perilaku pemain lain dalam *game*. Temuan ini juga konsisten dengan penelitian Ariffudin (2024) dan Kordyaka dkk. (2023) tentang siklus toksisitas di mana pelaku, korban, dan penonton saling memengaruhi.

Faktor pendorong paling dominan adalah anonimitas, yang disepakati oleh LoYappingGwNgetroll dan Ree_re26. Anonimitas membuat pelaku merasa kebal terhadap norma sosial karena minimnya konsekuensi dunia nyata. Temuan ini memperkuat penelitian Liu (2021) dan kerangka *Online Disinhibition Effect* yang digunakan oleh Kordyaka dkk. (2020). Namun, penelitian ini juga mengungkap pendorong unik, yaitu *vigilantism* atau main hakim sendiri. LoYappingGwNgetroll secara eksplisit

menyatakan bahwa ia bertindak sebagai "*perpanjangan tangan Tuhan*" dan "*pembela rakyat kecil*" karena sistem moderasi dianggap gagal memberikan hukuman setimpal. Hal ini menunjukkan bahwa ketidakpercayaan terhadap sistem dapat mendorong individu untuk mengambil tindakan sendiri, yang justru memperkuat siklus toksisitas.

Dari perspektif *emerging adulthood*, *vigilantism* ini dapat dipahami melalui *the age of identity exploration* dan *self-focused age* (Arnett, 2000). LoYappingGwNgetroll mengeksplorasi identitas moralnya sebagai penegak keadilan, sementara ia memprioritaskan kepuasan pribadinya (menghukum pelaku) tanpa menghiraukan kepuasan orang lain. Sebuah manifestasi dari *self-focused age* di mana kepuasan pribadi diutamakan di atas kepentingan tim.

Dampak dan Upaya Koping: Agensi dalam Lingkungan Toksik

Penelitian ini menemukan bahwa *toxic behavior* tidak hanya berdampak pada korban, tetapi juga pada pelaku, baik secara psikologis (senang, puas, menyesal), fisik (jantung berdebar, tremor, badan hangat), maupun sosial (renggangnya hubungan pertemanan, *hiatus*). Temuan ini memperkaya literatur yang selama ini lebih fokus pada dampak terhadap korban (Zsila dkk., 2022; Zsila & Demetrovics, 2025). Sensasi fisik yang dilaporkan, seperti "*fight or flight response*" dan "*dopamine rush*", menunjukkan bahwa *toxic behavior* melibatkan seluruh tubuh, bukan hanya kognisi atau emosi. Hal ini sejalan dengan penelitian Zsila dan Demetrovics (2025) yang menyatakan bahwa pelaku *toxic behavior* memiliki kecenderungan sadisme, ditunjukkan dengan perasaan senang ketika orang lain marah.

Meskipun gambaran yang terungkap cukup gelap, penelitian ini juga menemukan bahwa para pelaku tidak sepenuhnya pasrah. Mereka mengembangkan berbagai strategi koping adaptif seperti *restrain* (kontrol diri), *cognitive reappraisal* (menganggap toksik sebagai bercandaan), empati, dan kesadaran bahwa *game* tidak untuk diseriisi. Kemampuan *emerging adults* untuk mengembangkan strategi koping yang semakin adaptif mencerminkan transisi dari impulsivitas remaja menuju kapasitas regulasi diri yang lebih matang (Arnett, 2000). Felicitus, misalnya, menyatakan bahwa *restrain* justru meningkatkan performanya karena ia dapat melihat *game* secara objektif.

Faktor penghambat seperti empati, ikatan sosial (bermain bersama teman), dan suasana hati yang baik berfungsi sebagai mekanisme kontrol yang memperkuat *Behavioral Control* (BC) dalam kerangka Kordyaka dkk. (2020). Ree_re26 menjelaskan bahwa ia menempatkan diri di posisi orang yang mau dituju dan membayangkan bagaimana rasanya jika ia sendiri yang berada di posisi tersebut—sebuah refleksi dari pematangan sosial-emosional yang terjadi selama *emerging adulthood* (Arnett, 2015).

Implikasi Teoretis dan Praktis

Secara teoretis, penelitian ini memperluas teori *toxic behavior* dari Kordyaka, Jahn, dan Niehaves (2020) dengan menunjukkan bahwa dalam konteks budaya Indonesia, *vigilantism* dan perbedaan "*have fun vs serious*" merupakan dimensi penting yang perlu dipertimbangkan. Selain itu, penelitian ini menegaskan relevansi teori *emerging adulthood* Arnett (2000) dalam memahami kerentanan dan kapasitas koping individu pada fase ini. Lima ciri khas *emerging adulthood*, yaitu *identity exploration*, *instability*, *self-focused age*, *feeling in-between*, dan *possibilities* yang membentuk cara partisipan merespons *toxic behavior*, menjadikannya sebagai pedang bermata dua: meningkatkan kerentanan sekaligus menyediakan fondasi bagi strategi koping adaptif.

Secara praktis, temuan tentang anonimitas dan inefektivitas sistem moderasi memberikan implikasi penting bagi pengembang *game*. Penguatan sistem moderasi, misalnya melalui verifikasi identitas, sistem reputasi yang transparan, konsekuensi yang lebih nyata bagi pelaku ofensif, dan penguatan positif bagi perilaku sportif dapat membantu memutus siklus toksisitas. Selain itu, edukasi kepada pemain, khususnya *emerging adults*, tentang dampak *toxic behavior* dan strategi regulasi emosi yang sehat juga diperlukan.

Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan. Pertama, partisipan hanya terdiri dari 4 mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas Airlangga, sehingga temuan belum tentu dapat digeneralisasikan ke populasi *Mobile Legends* secara keseluruhan. Kedua, penelitian hanya fokus pada *game Mobile Legends*, sehingga temuan mungkin tidak berlaku untuk jenis *game* lain dengan karakteristik berbeda. Ketiga,

penelitian mengandalkan data retrospeksi melalui wawancara yang mungkin terpengaruh oleh bias ingatan atau keinginan untuk tampil baik (*social desirability bias*). Keempat, penelitian dilaksanakan dalam rentang waktu yang terbatas, sehingga tidak memungkinkan untuk melakukan observasi jangka panjang atau studi longitudinal. Peneliti selanjutnya disarankan untuk melibatkan partisipan dari berbagai latar belakang (rank, usia, jenis kelamin) dan menggunakan metode tambahan seperti observasi langsung atau *diary study* untuk mengurangi bias retrospeksi.

SIMPULAN

Penelitian ini menyimpulkan bahwa *toxic behavior* dalam *Mobile Legends* merupakan fenomena multidimensi yang dipengaruhi oleh konteks, intensi, pengalaman masa lalu, dan persepsi terhadap keadilan sistem. Bentuk-bentuk *toxic behavior* terbagi menjadi verbal (umpatan, hinaan, SARA, *rank shaming*) dan perilaku (*spam recall*, *emote*, *trolling*, AFK, *surrender* paksa), dengan partisipan membedakan antara toksik "*have fun*" (candaan) dan toksik serius (ofensif). Pemicu utama meliputi retaliasi, *lose streak*, *bad mood*, dan pesan imperatif, sementara pendorong utama adalah anonimitas dan *vigilantism* yang muncul akibat ketidakpercayaan terhadap sistem moderasi. Pelaku mengalami dampak psikologis (senang, puas, menyesal), fisik (jantung berdebar, badan hangat, tremor), dan sosial (renggangnya hubungan pertemanan, *hiatus*), namun juga mengembangkan strategi koping adaptif seperti kontrol diri, empati, dan *cognitive reappraisal*. Anonimitas dan inefektivitas sistem moderasi merupakan dua faktor sistemik utama yang mendorong normalisasi dan rasionalisasi perilaku toksik. Namun, kapasitas *emerging adults* untuk mengembangkan strategi koping adaptif memberikan harapan bahwa intervensi tepat—dari pengembang *game* maupun komunitas—dapat memutus siklus ini dan menciptakan lingkungan bermain yang lebih sehat dan sportif.).

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan terima kasih kepada Allah SWT, Prof. Dr. Suryanto, M.Si., Psikolog, selaku dosen pembimbing, keluarga, teman-teman, para partisipan penelitian (Felicitus, LoYappingGwNgetroll, Zyxowl, dan Ree_re26), serta seluruh pihak yang telah membantu penulis dalam penyusunan artikel ilmiah ini.

DEKLARASI POTENSI TERJADINYA KONFLIK KEPENTINGAN

Prima Manggala Iskandar dan Prof. Dr. Suryanto, M.Si., Psikolog, tidak bekerja, menjadi konsultan, memiliki saham, atau menerima dana dari perusahaan atau organisasi mana pun yang mungkin akan mengambil keuntungan dari diterbitkannya naskah ini.

PUSTAKA ACUAN

- Ariffudin, I. (2024). Toxic gamers: Studi fenomenologis terhadap perilaku kekerasan verbal pada siswa pemain game online. *JKI (Jurnal Konseling Indonesia)*, 9(2), 62-68. <https://doi.org/10.21067/jki.v9i2.10342>
- Arnett, J. J. (2000). Emerging adulthood: A theory of development from the late teens through the twenties. *American Psychologist*, 55(5), 469-480.
- Arnett, J. J. (2015). College students as emerging adults: The developmental implications of the college context. *Emerging Adulthood*, 4(3), 219-222.
- Johnson, D., Nacke, L. E., & Wyeth, P. (2015). All about that base: Differing player experiences in video game genres and the unique case of MOBA games. In *Proceedings of the 33rd Annual ACM Conference on Human Factors in Computing Systems* (pp. 2265-2274). ACM.
- Kordyaka, B., Jahn, K., & Niehaves, B. (2020). Towards a unified theory of toxic behavior in video games. *Internet Research*, 30(4), 1081-1102. <https://doi.org/10.1108/intr-08-2019-0343>
- Kordyaka, B., Laato, S., Jahn, K., Hamari, J., & Niehaves, B. (2023). The cycle of toxicity: Exploring relationships between personality and player roles in toxic behavior in multiplayer online battle arena games. *Proceedings of the ACM on Human-Computer Interaction*, 7(CHI PLAY), 611-641.

- <https://doi.org/10.1145/3611043>
- Kordyaka, B., Laato, S., & Niehaves, B. (2024). The toxic triad: Aggression, anger, and authoritarianism as predictors of toxic behavior in MOBA players. *Computers in Human Behavior*, 152, 108045.
- Kowert, R. Q., & Quandt, T. (2020). *The Video Game Debate 2: Revisiting the Physical, Social, and Psychological Effects of Video Games*. Routledge.
- Liu, Y. (2021). "After all they don't know me" – Examining the psychological mechanisms of toxic behavior in Honor of Kings. University of Minnesota.
- Liu, Y., & Agur, C. (2022). "After all, they don't know me" Exploring the psychological mechanisms of toxic behavior in online games. *Games and Culture*, 18(5), 598-621. <https://doi.org/10.1177/15554120221115397>
- Martisa, E., Karolina Bidang, V., Nuru, S., Eso, A., & Universitas Halu Oleo. (2025). Evaluating player attitudes in Mobile Legends: An SFL appraisal analysis. *EDUJ: English Education Journal*, 2, 1-1.
- Rahal, A. (2024). Member checking as a validation tool. In *Advances in Library and Information Science* (pp. 229-246). IGI Global.
- Santrock, J. (2023). *Life-Span Development* (19th ed.). McGraw-Hill Education.
- Sholihatin, E., Maulana, A. T., Dharu, M. A., Rahmawan, H. F., Purwanto, R. F. A., & Himawan, S. A. (2025). Analisis language toxic dalam aplikasi game online Mobile Legends. *Economics and Digital Business Review*, 5(2), 115-124. <https://doi.org/10.37531/ecotal.v5i2.1530>
- Society, C. F. D. (2024, March 25). Survei Mobile Gaming Relasi Sosial dan di Indonesia. *Center for Digital Society*. <https://digitalsociety.id/2021/01/14/survei-mobile-gaming-relasi-sosial-dan-di-indonesia/>
- Stake, R. E. (1995). *The art of case study research*. SAGE Publications.
- Statista. (2025a, November 27). Most popular MOBA apps Indonesia 2023, by downloads. <https://www.statista.com/statistics/1367704/indonesia-leading-moba-apps-by-download/>
- Statista. (2025b, November 27). Online Games – Indonesia | Statista Market Forecast. <https://www.statista.com/outlook/amo/media/games/online-games/indonesia>
- Yin, R. K. (2018). *Case study research and applications: Design and methods* (6th ed.). SAGE Publications.
- Zsila, Á., & Demetrovics, Z. (2025). Taxonomy of toxic behaviors in multiplayer gaming environments: An extension of the context of peer aggression. *Journal of Behavioral Addictions*. <https://doi.org/10.1556/2006.2025.00034>
- Zsila, Á., Shabahang, R., Aruguete, M. S., & Orosz, G. (2022). Toxic behaviors in online multiplayer games: Prevalence, perception, risk factors of victimization, and psychological consequences. *Aggressive Behavior*, 48(3), 356-364. <https://doi.org/10.1002/ab.22023>