

## STRATEGI PENCEGAHAN TINDAKAN *TOXIC CULTURE* DALAM PLATFORM GAME ONLINE DENGAN PENDEKATAN *SOCIAL PREVENTION CRIME*

Salsa Septiana Jasmin<sup>1</sup>, Anton Budi Saputra<sup>2</sup>, Syahad Anugrah<sup>3</sup>, Muhammad Akbar Aidino  
Setiawan Notobuono<sup>4</sup>, Muhammad Faturrohman<sup>5</sup>, Adilia Harika Putri<sup>6</sup>.

Universitas Budi Luhur, Indonesia<sup>1,2,3,4,5,6</sup>

Email: [2343500662@student.budiluhur.ac.id](mailto:2343500662@student.budiluhur.ac.id)<sup>1</sup>, [2343500803@student.budiluhur.ac.id](mailto:2343500803@student.budiluhur.ac.id)<sup>2</sup>,  
[2343500720@student.budiluhur.ac.id](mailto:2343500720@student.budiluhur.ac.id)<sup>3</sup>, [2343500928@student.budiluhur.ac.id](mailto:2343500928@student.budiluhur.ac.id)<sup>4</sup>,  
[2343500852@studentbudiluhur.ac.id](mailto:2343500852@studentbudiluhur.ac.id)<sup>5</sup>, [2343501041@student.budiluhur.ac.id](mailto:2343501041@student.budiluhur.ac.id)<sup>6</sup>

### Keywords

*Keywords: Toxic Culture, Online Games, Social Crime Prevention*

### Abstract

*This article discusses the perspective of one of the approaches to crime prevention strategies, namely Social Prevention Crime in the case of Toxic Culture in online gaming platforms. The theory used in this study is to use the theory of social learning as evidenced by a person doing a Toxic Culture action because there are several factors such as encouragement, motivation, imitation, and the environment of family and friends. This article uses data collection techniques by means of literature studies or by the use of related documents. The results of this study indicate that the social crime Prevention approach can be done by education and counseling on the importance of good communication, as well as monitoring and moderation in online gaming platforms. In this way, it is possible to reduce Toxic Culture in online games.*

*Kata kunci: Toxic Culture, Game Online, Pencegahan Kejahatan Sosial*

*Artikel ini membahas mengenai bagaimana perspektif salah satu pendekatan strategi pencegahan kejahatan yakni Social Prevention Crime dalam kasus Toxic Culture dalam platform game online. Teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan Teori Pembelajaran Sosial yang dibuktikan dari seseorang melakukan aksi Toxic Culture karena terdapat beberapa faktor seperti dorongan, motivasi, peniruan, serta lingkungan dari keluarga maupun teman. Artikel ini menggunakan teknik pengumpulan data dengan cara studi literatur atau dengan penggunaan dokumen terkait. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa pendekatan Social Prevention Crime dapat dilakukan dengan dilakukan edukasi serta penyuluhan mengenai pentingnya berkomunikasi yang baik, serta pemantauan dan moderasi dalam platform game online. Dengan cara tersebut, memungkinkan adanya pengurangan Toxic Culture dalam game online.*

## 1. PENDAHULUAN

Gim merupakan sarana dalam melepas lelah oleh beberapa kalangan dan bermaksud untuk menghibur (Quwaider, Alabed, and Duwairi 2019). Terdapat dua macam genre gim *online* dan gim *offline*. Dalam gim Online terdapat jumlah klasifikasi bagaimana caranya bermain dari permainan yang dimainkan sendiri atau dimainkan bersama orang lain (Wibowo, 2020). Ditambahnya perkembangan zaman yang sudah sangat modern sekarang menyebabkan terjadinya globalisasi teknologi diberbagai penjuru di dunia, dan dapat mengakibatkan perkembangan informasi dan elektronik semakin canggih yang dapat mempermudah umat manusia dalam menjalankan kehidupan disegala aspek. Namun, tidak bisa dipungkiri, tidak semuanya berdampak positif, dampak negatif dari efek perkembangan ini pun merembet ke ranah perkembangan gim *online* (Agus, 2017). Game online ialah merupakan bagian dari permainan yang tergolong ke teknologi internet (Lan, 2011). Di Indonesia, khususnya dalam kemajuan *esport* sangat populer beberapa tahun terakhir, bahkan di beberapa *game online* memiliki jumlah *price pool* (hadiah) yang sangat fantastis seperti yang diselenggarakan oleh salah satu developer game "*PUBG MOBILE*" yang memiliki jumlah *price pool* sebesar 2 (dua) juta USD (Dini Dewi Heniarti, 2005).

Dalam gim online terdapat fitur yang memudahkan pemain berkomunikasi satu pemain dengan lainnya yaitu fitur komunikasi dengan chat maupun dengan audio. Dengan adanya fitur tersebut bermaksud dan tujuan untuk mempermudah antar pemain untuk berkomunikasi dan hal tersebut juga yang membedakan gim online dengan gim offline. Pada gim online seringkali terdapat komunitas yang berada di dalamnya yang membuat hal tersebut berbeda dengan gim offline (Weibel et al. 2008). Dalam permainan gim online, terdapat pedoman komunitas yang diatur melalui tiga instrumen utama: *End User License Agreement (EULA)*, *Rules of Conduct (ROC)*, dan peraturan hukum seperti undang-undang kekayaan intelektual. Kebijakan ini bertujuan menciptakan keuntungan timbal balik antara pemain dan perusahaan pengembang. Perusahaan memanfaatkan aturan tersebut untuk membina kedisiplinan pemain dengan mengarahkan perilaku mereka. Sebagai konsekuensi, pemain yang menolak atau tidak mematuhi *EULA* maupun *ROC* akan kehilangan hak akses ke komunitas daring tersebut (Kou and Nardi, 2014).

Berikut adalah contoh bentuk pertengkaran yang ada di gim online, *Cyberbullying* dapat diklasifikasikan ke dalam beberapa bentuk. Salah satunya adalah *flaming*, merujuk pada konflik di ruang digital yang melibatkan emosi tinggi dan penggunaan bahasa kasar (Williard, 2007). Selanjutnya, *trashtalking* merupakan tindakan negatif untuk memancing emosi, mengejek, atau merendahkan, meski terkadang dimaksudkan sebagai candaan (Wibowo, 2020). Dalam konteks gim daring, kedua perilaku ini sering dijumpai dan menjadi fenomena yang lazim terjadi, meskipun sulit dihindari oleh para pemain.

Perkembangan teknologi digital yang pesat telah membawa transformasi besar dalam industri hiburan, khususnya dalam dunia gim online. Gim tidak lagi hanya sekadar sarana hiburan, tetapi telah menjadi media sosial baru tempat interaksi antar pemain dari berbagai latar belakang budaya, usia, dan negara. Namun, di balik kemajuan ini, muncul fenomena yang mengkhawatirkan: *toxic culture* atau budaya perilaku negatif yang sering kali muncul dalam interaksi antar pemain. Menurut laporan Anti-Defamation League (2022) sebanyak 86% pemain game online dewasa di Amerika Serikat pernah mengalami bentuk pelecehan di dalam permainan. Dari jumlah tersebut, 77% melaporkan mengalami bentuk pelecehan berat seperti ancaman kekerasan fisik, pelecehan seksual, dan diskriminasi berbasis ras, gender, serta orientasi seksual.

Kasus-kasus ini tidak hanya terjadi di Amerika, tetapi juga secara global, termasuk di Indonesia yang merupakan salah satu pasar game terbesar di Asia Tenggara. Fenomena ini juga didukung oleh studi dari Offenburg University of Applied Sciences (2024) yang meneliti perilaku pemain dalam game Valorant. Dalam 120 pertandingan yang diamati, terdapat 82 kasus pelecehan seksual verbal terhadap pemain perempuan, menunjukkan bahwa permasalahan ini tidak hanya meluas namun juga sistemik. Lebih dari sekadar gangguan dalam bermain, *toxic culture* berdampak langsung terhadap kesehatan mental pemain. Survei yang dilakukan oleh Wired (2023) menyatakan bahwa 64% pemain merasa terganggu secara emosional akibat tindakan toxic, dan 11% di antaranya bahkan mengaku mengalami gangguan psikologis berat, termasuk stres berat dan pikiran untuk bunuh diri. Hal ini mengindikasikan bahwa tindakan toxic dalam game online bukan sekadar kenakalan remaja biasa, melainkan bentuk kejahatan sosial yang perlu diantisipasi secara serius.

Naasnya, pendekatan yang selama ini digunakan oleh pengembang game lebih bersifat reaktif mengandalkan sistem pelaporan, pemblokiran, atau banning yang belum tentu mampu menyentuh akar masalah. Disinilah pendekatan *Social Prevention Crime* (Pencegahan Kejahatan Sosial) menjadi relevan. Pendekatan ini menitikberatkan pada pencegahan melalui pendidikan, penguatan norma sosial, serta pembentukan komunitas yang sehat dan suportif, yang terbukti efektif dalam menekan perilaku menyimpang dalam konteks masyarakat umum. Dalam konteks game online, pendekatan ini dapat diterapkan melalui berbagai strategi seperti edukasi pemain sejak awal bermain, pelatihan untuk menjadi *active bystanders* (saksi aktif), sistem penghargaan bagi pemain dengan perilaku positif, hingga kolaborasi dengan psikolog dan moderator komunitas. Strategi ini diharapkan mampu menciptakan ekosistem permainan yang sehat, inklusif, dan aman bagi semua pemain. Dengan melihat tingkat urgensi dan kompleksitas masalah ini, maka perlu adanya kajian lebih dalam mengenai strategi pencegahan *toxic culture* dalam platform game online dengan menggunakan pendekatan *social prevention crime*. Harapannya, makalah ini dapat memberikan kontribusi teoritis maupun praktis dalam upaya membangun ruang digital yang aman dan produktif.

Permasalahan yang terdapat dalam penelitian ini adalah bahwa game yang tadinya hanya menjadi sarana pengisi waktu luang dan membutuhkan alat yang memadai untuk memainkannya, sekarang dapat dimainkan dimana saja dan kapan saja hanya dengan bermodalkan handphone. Bukan hanya alatnya namun, game-nya sendiri ikut berkembang dengan fitur yang interaktif. Para pemain bisa berinteraksi dengan pemain lain secara online. Namun, lambat laun hal ini justru membentuk lingkaran negatif di antara para pemain. Hal ini biasanya dikarenakan adanya kesalahan yang dilakukan seorang pemain yang menyebabkan satu team kalah dalam game tersebut.

Para pemain lain akan melemparkan caci maki kepada pemain yang melakukan kesalahan. Hal ini tentunya bisa disamakan dengan bully secara tidak langsung. Mirisnya lagi, lama kelamaan hal ini menjadi hal lumrah dikalangan pemain game, terutama game yang bisa dimainkan bersama dengan orang lain dan menciptakan lingkungan toxic dalam dunia gaming. Dari penjabaran diatas, kami memiliki kepentingan urgensi dalam hal *toxic culture* dalam gim online, serta ada nya faktor pengaruh seseorang melakukan

hal itu. Maka dari itu, menjadi bahan yang menarik untuk kami teliti lebih dalam mengenai apa dan sebab seseorang.

## **2. METODE PENELITIAN**

Pendekatan pada penelitian ini adalah dengan menggunakan pendekatan kualitatif dengan tipe deskriptif. Kualitatif Deskriptif bertujuan untuk mencari teori. Ciri utama metode penelitian ini adalah peneliti langsung terlibat ke lapangan, bertindak sebagai pengamat, membuat kategori pelaku, mengamati fenomena, mencatatnya dalam buku observasi, tidak memanipulasi variabel, menitikberatkan pada observasi alamiah (Ismail Suardi Wekke, 2019). Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini berasal dari 2 sumber data, yaitu sumber data primer dan sekunder. Peneliti menggunakan studi kepustakaan dan literatur jurnal.

## **3. HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **A. Bentuk *Toxic Culture* dalam Game Online dan Faktor Penyebabnya**

*Toxic Culture* adalah suatu hal atau tindakan yang merujuk kepada perilaku negatif yang dapat merusak lingkungan sosial di dalam game online, baik itu secara verbal maupun nonverbal. *Toxic Culture* berdampak buruk terhadap pemain lainnya. Terdapat bentuk bentuk *Toxic Culture* yang muncul di berbagai cara, bergantung terhadap jenis permainannya, serta platform yang digunakan. Adapun bentuk bentuk *Toxic Culture* dan juga faktor penyebabnya dijelaskan sebagai berikut :

#### **Flaming**

Tindakan *Flaming* merupakan tindakan dimana pelaku melakukan pengiriman pesan yang ber hal negatif, seperti kata kotor atau kasar ke orang lain secara virtual. Terjadinya *Flaming* bisa diawali dengan adanya kata kata yang bersifat makian, hinaan, bahkan kata buruk atau negatif saat mereka berinteraksi juga berkomunikasi melalui media online (Daulay, 2024). Pemain game online menggunakan *flaming* biasanya saat mereka merasa emosi, marah, kecewa terhadap pemain lawannya atau tim lawannya saat tidak sesuai dengan ekspektasi.

Faktor penyebab dari *flaming* sendiri biasanya karena pemain merasa dirinya harus mendapatkan kemenangan, sehingga mereka mendapatkan tekanan kompetitif. Selain itu pemain merasa dirinya bebas karena identitasnya tidak dapat diketahui, terdapat

banyak game yang kurang pengawasan, sampai *flaming* sudah menjadi budaya dalam komunitas yang negatif. Mereka menganggap flaming sebagai hal yang lumrah juga sebagai hiburan.

### **Griefing**

*Griefing* adalah sebuah tindakan pemain yang secara sengaja mengganggu permainan saat sedang berjalan demi kesenangan personal atau hanya untuk merusak permainan orang lain. Misalnya, menghalangi rekan dalam satu tim, melakukan intentional feeding atau menggunakan bug disengaja demi membuat kekacauan. Faktor penyebab dari tindakan *griefing* adalah karena pelaku merasa aman karena sistem di dalam game online tidak memberikan hukuman yang nyata, bisa juga karena pelaku ingin merasa pribadi dirinya unggul. Bahkan faktor lain bisa juga karena pelaku melakukan balas dendam terhadap pemain lain.

### **Hate Speech dan Diskriminasi dalam Game Online**

*Hate speech* adalah sebuah penghinaan, pencemaran nama baik, sebuah penistaan, perbuatan yang tidak menyenangkan, hal yang memprovokasi, menghasut juga ujaran yang membuat penyebaran berita bohong (Karo, 2022). Bentuk *hate speech* dan diskriminasi di dalam dunia virtual sangatlah memprihatinkan dan jika dibiarkan akan merusak mental pemain game virtual. Seperti, merusak pengalaman bermain pemain juga gangguan kesehatan mental pemain. Dalam platform game online, bentuk hate speech dapat dilakukan via chat ataupun voice chat.

Faktor penyebab dari *hate speech* dan juga diskriminasi dalam game online biasanya adalah karena banyak pemain yang usianya remaja dan mereka kurang edukasi pentingnya menghargai satu sama lain di dunia digital. Pengaruh dari sosial media juga dapat menjadi salah satu faktor penyebab pemain melakukan *hate speech* dan diskriminasi. Dalam dunia game juga, terdapat komunitas buruk yang menganggap hate speech merupakan hal lelucon dan sudah normal di kalangan mereka.

### **Doxxing dan Intimidasi Luar Game**

*Doxxing* merupakan sebuah tindakan dimana mempublikasikan informasi yang sifatnya personal dari korban melalui media internet yang bertujuan supaya orang lain menyerang korban. Aksi ini dapat dilakukan oleh komunitas game online, mereka ada yang menyebarkan informasi yang bersifat personal orang lain ke bentuk apapun

(Septiani, 2021). Biasanya dalam konteks game online, *doxxing* dapat terjadi ketika adanya konflik yang terbawa ke luar lingkup permainan, misalnya ke media sosial. Tindakan *doxxing* juga sering kali berbarengan dengan bentuk intimidasi. Seperti pelecehan, ancaman tindak kekerasan, serta fitnah.

Faktor penyebab *doxxing* serta intimidasi di luar game adalah biasanya akibat perselisihan yang bersifat personal, bisa juga karena pemain yang terlalu fanatisme atau memiliki dendam pribadi. Pemain dapat mudah mengakses informasi pribadi, kurangnya kesadaran akan privasi di bidang digital, serta sistem penegakan hukum yang lemah tentang hukum digital.

### **B. Konsep *Social Prevention Crime* dalam Konteks Game Online**

*Social prevention* dalam game online itu adalah cara untuk menjaga supaya lingkungan bermain tetap sehat, aman, dan menyenangkan. Ini tentang mencegah masalah sosial seperti bullying, toxic behavior, atau masalah lain yang bisa bikin pengalaman main game jadi buruk. Jadi, *social prevention* membantu supaya semua orang bisa bermain dengan nyaman dan tanpa gangguan. Selbihnya akan dijabarkan dibawah sebagai berikut:

#### ***Social Prevention* di Dunia Digital**

Di dunia digital, seperti di game online, kita sering berinteraksi dengan orang-orang yang bahkan kita nggak kenal. *Social prevention* di sini bertujuan untuk menjaga agar interaksi itu tetap positif. Ini termasuk mencegah hal-hal seperti bullying, cheating, atau kata-kata kasar yang bisa merusak suasana bermain. Dengan cara ini, pemain bisa merasa lebih aman dan nyaman saat bermain.

#### **Bentuk Strategi Pencegahan Sosial di Game**

- 1) Pemantauan dan Moderasi yakni dengan memantau chat atau perilaku pemain untuk melihat apakah ada yang melanggar aturan, seperti kata-kata kasar atau perilaku negatif.
- 2) Penyuluhan dan Edukasi dengan memberikan informasi atau edukasi kepada pemain mengenai pentingnya bersikap baik, menghormati pemain lain, dan cara bermain yang fair.
- 3) Sistem Pelaporan dapat dilakukan dengan pemain bisa melaporkan perilaku buruk dari pemain lain, misalnya jika ada yang menipu atau mengganggu.

- 4) Sanksi dan Hadiah bisa dilakukan dengan memberikan hukuman bagi pemain yang berperilaku buruk dan memberi penghargaan pada pemain yang menunjukkan perilaku positif, seperti saling membantu atau bersikap sopan.

### **Pendekatan Sosial**

Pendekatan sosial lebih efektif karena ini melibatkan hubungan manusia yang lebih personal. Dengan pendekatan ini, pemain merasa dihargai dan lebih bertanggung jawab atas tindakan mereka. Ketika pendekatan ini diterapkan, pemain lebih sadar akan dampak perilaku mereka terhadap orang lain. Selain itu, pendekatan sosial lebih fleksibel dan bisa beradaptasi dengan perubahan suasana atau dinamika di dalam game. Hal ini membuat game jadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan karena setiap orang diajak untuk berperan aktif menjaga lingkungan yang sehat.

### **Strategi Pencegahan Berbasis Pendidikan dan Literasi Digital**

Strategi pencegahan berbasis pendidikan dan literasi digital merupakan bagian penting dalam pendekatan *social prevention of crime*, khususnya dalam konteks game online yang semakin kompleks secara sosial seiring dengan berjalannya waktu. Pendekatan ini menekankan bahwa perilaku menyimpang seperti toxic behavior tidak hanya dicegah dengan sanksi, tetapi juga dengan membangun kesadaran, empati, dan pemahaman etis dalam hal ini mengenai berinteraksi digital. Salah satu cara yang bisa dilakukan untuk menghilangkan toxic behavior dalam interaksi digital adalah memberikan pendidikan digital untuk menanamkan nilai-nilai perilaku baik melalui konten edukatif, role model, serta pelatihan komunikasi daring yang etis. Berikut penjabaran lebih lengkap mengenai strategi pencegahan berbasis pendidikan dan literasi digital:

### **Edukasi Etika Bermain Sejak *Onboarding***

*Onboarding* adalah proses di mana pemain baru mempelajari cara bermain game yang benar dengan petunjuk-petunjuk yang membantu dalam mengarahkan pemain agar dapat terbiasa dengan mekanisme di dalam game (Lennart, 2023). Beberapa pengembang game juga telah menerapkan edukasi etika sejak fase *onboarding* dengan tujuan agar pemain bisa lebih beretika saat berinteraksi dengan pemain lain dalam game sekaligus memberi tahu peraturan-peraturan yang tidak boleh dilanggar. Selain itu, jika

pemain melanggar peraturan beretika dalam game, maka akun mereka akan ditangguhkan bahkan sampai diblokir.

### **Literasi Digital dan Emosi Sosial**

Literasi digital dan emosi sosial juga merupakan aspek penting dalam bermain game. Dalam banyak kasus, perilaku toxic muncul karena ketidaktahuan pemain tentang dampak emosional dari kata-kata kasar, diskriminasi, atau hinaan terhadap pemain lain. Oleh karena itu, konten edukatif yang menjelaskan konsep empati digital, pentingnya komunikasi suportif, dan kesadaran terhadap keragaman dapat membantu menekan potensi konflik verbal. Selain itu, kampanye “*Play Nice, Play Fair*” dari Blizzard Entertainment merupakan contoh edukasi berbasis kampanye moral yang mendorong pemain untuk lebih sadar terhadap dampak sosial dari perilaku mereka di dunia maya.

### **Peran Influencer dan Konten Edukatif Komunitas**

Strategi lain yang bisa digunakan dalam mendidik pemain game adalah melalui edukasi yang melibatkan komunitas dan tokoh berpengaruh dalam dunia game. Seperti streamer, influencer, hingga pro gamer. Hal ini dikarenakan mereka memiliki basis penggemar yang besar. Banyaknya penggemar mereka dapat membantu menyebarkan edukasi mengenai etika bermain game kepada banyak orang. Dalam pendekatan *social prevention*, hal ini disebut sebagai peer education, yaitu edukasi yang dilakukan oleh figur sebaya atau panutan sosial.

### **Strategi Pencegahan Berbasis Komunitas dan Norma Sosial**

#### **Edukasi dan Literasi Digital Komunitas**

Kampanye edukatif: dengan mengadakan kampanye di platform game, media sosial, dan forum komunitas mengenai etika berkomunikasi, dampak negatif perilaku toxic, dan pentingnya empati. Workshop Dan webinar: Mengadakan sesi daring bagi komunitas pemain game online untuk mendiskusikan topik seperti cyberbullying, toxic masculinity, atau sportsmanship.

#### **Penguatan Norma Sosial Positif**

Pembentukan role model untuk komunitas : Pemain dan streamer yang mempromosikan perilaku positif dapat dijadikan teladan atau influencer positif. Reward sistem komunitas: memberikan penghargaan kepada pemain yang menunjukkan sikap baik.

### **Melibatkan stakeholder Lokal**

Melibatkan Keluarga dan Sekolah : keluarga dan sekolah dapat berperan dengan memberikan pendampingan serta pemahaman soal budaya bermain game online yang sehat. Kolaborasi dengan Developer: Dengan menyediakan fitur report system, mute function, dan filter toxic chat.

### **Intervensi Komunitas Aktif**

Pembinaan dalam komunitas: Pemain senior dapat mengambil peran dengan membimbing pemain baru tentang nilai-nilai komunitas. Membuat forum Diskusi: Komunitas membuat forum atau server untuk membahas perkembangan komunitas khususnya khususnya dalam mengatasi perilaku toxic.

### **Kampanye nilai Budaya Lokal**

Penguatan nilai Gotong Royong dan Sopan Santun : Kampanye menggunakan nilai-nilai luhur untuk menyentuh pemain secara emosional dan kultural.

### **Analisis Teori Belajar Sosial**

Teori Belajar Sosial (Albert Bandura, 1986) Teori ini berakar pada prinsip-prinsip teori belajar perilaku, namun menambahkan penekanan khusus pada pengaruh isyarat lingkungan terhadap pembentukan perilaku serta peran proses kognitif internal dalam pembelajaran. Albert Bandura, penggagas teori ini, awalnya menyebutnya sebagai *observational learning* (belajar melalui pengamatan), di mana individu memperoleh pengetahuan dan keterampilan dengan mengamati tindakan orang lain. Konsep utamanya adalah bahwa sebagian besar perilaku manusia tidak hanya dibentuk oleh pengalaman langsung, tetapi juga melalui imitasi terhadap model figur yang ditiru, baik secara sadar maupun tidak. Dengan demikian, perilaku seseorang dapat dipahami sebagai hasil observasi terhadap pola tingkah laku yang ditampilkan oleh orang lain dalam lingkungan sosialnya. (Fathurrohman, Sulistyorini, 2012).

Teori Belajar Sosial menyatakan bahwa kemampuan kunci dalam pembelajaran manusia terletak pada kemampuan individu dalam menyerap dan memproses informasi dari tindakan orang lain, menentukan tindakan mana yang layak diadopsi, lalu menerapkannya dalam praktik. Awalnya, konsep ini dikenal sebagai *observational learning* (belajar melalui pengamatan), yakni proses memahami suatu perilaku dengan menyimak cara orang lain bertindak. Seiring perkembangannya, *observational learning*

menjadi bagian integral dari Teori Belajar Sosial yang menegaskan bahwa perilaku sosial dipelajari melalui dua mekanisme utama: mengamati dan meniru figur di sekitar, terutama mereka yang sebelumnya mendapat respons positif (*reward*) atau negatif (*punishment*) atas tindakan yang dilakukan. Dengan kata lain, individu cenderung mengulangi perilaku yang dianggap menguntungkan atau dihargai oleh lingkungan sosialnya, sementara menghindari tindakan yang berisiko mendatangkan konsekuensi negatif. (Mulyadi dkk, 2016).

Dari pembahasan mengenai pendekatan prevention crime dan teori pembelajaran sosial, dapat disimpulkan bahwa seseorang dapat melakukan *toxic culture* disebabkan karena adanya faktor dorongan motivasi, meniru, dan faktor lingkungan keluarga ataupun teman. Hal itu semata-mata mencari keuntungan karena demi kepentingan diri sendiri, adanya sifat egois dalam dirinya. Kurangnya edukasi dan pemahaman mengenai *toxic culture* dalam gim juga termasuk salah satu penyebabnya bisa terjadi indikator yang sudah dijelaskan diatas. Pada sejatinya, jika seseorang bermain gim online, seharusnya tidak akan melakukan hal yang dapat merugikan orang lain. Gim online digunakan untuk bersenang-senang dan melepaskan penat dalam kehidupan sehari-hari.

#### **4. KESIMPULAN**

Game merupakan tempat kita beristirahat sejenak dari sibuknya aktivitas dunia nyata sebagai bentuk hiburan. Namun, masih banyak orang yang tidak mengetahui bahwa game juga dimainkan oleh banyak orang secara bersamaan seperti game online. Alih-alih menambah teman, banyak orang yang malah lebih memilih untuk meluapkan emosinya kepada orang lain menggunakan kata-kata yang tidak pantas dengan memanfaatkan anonimitas dalam game. Pelaku yang melayangkan ujaran kebencian pada pemain lain mendapatkan fasilitas tersebut dengan ke anonimitas dalam game online (Arrasyid, 2020). Akhirnya, dibuatlah peraturan-peraturan yang bertujuan untuk mencegah adanya toxic behavior yang akan berkembang sebagai kultur yang buruk dalam game, sekaligus mengedukasi pemain untuk bisa lebih beretika dan saling menjaga perasaan antar para pemain. Mengingatkan kita bahwa game adalah hiburan semata di sela-sela sibuknya aktivitas dunia nyata kita.

## 5. DAFTAR PUSTAKA

- Abie, R. W. (2023). erilaku Toxic dalam Komunikasi Virtual di Game Online Mobile Legends: Bang Bang pada Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik di Universitas Muhammadiyah Palangkaraya. . *Jurnal Ilmiah Ilmu Administrasi Negara dan Ilmu Komunikasi*, 44–48.
- Agus Andoko, Kita Harus Adaktif Hadapi Kemajuan Teknologi Informasi, Edisi VI ( Surakarta : Solo Berseri, 2017), hlm.22..
- Anderson, C.A., & Dill, K.E. (2000). Video Games and Aggressive Behavior.
- Anti-Defamation League (ADL) (2022). Free to Play? Hate, Harassment, and Positive Social Experiences in Online Games. hlm 96
- Anti-Defamation League. (2022). Hate is No Game: Harassment and Positive Social Experiences in Online Games 2022
- Arrasyid, M. H. (2020). Cyberbullying dalam Permainan Smartphone (Fenomena Cyberbullying di Kalangan Mahasiswa Universitas Sebelas Maret pada Permainan Mobile Legends).
- Christofferson, J.P. (2019). Creating Positive Norms in Online Communities. *Games and Culture*, 14(3), 261–279.
- Daulay, W., & Daulay, N. M. P. (2024). Identifikasi Kejadian Cyberbullying: Flaming Pada Remaja di SMAN 3 Rantau Utara Kelas XI Kecamatan Rantau Utara Kabupaten Labuhanbatu. *Jurnal Intervensi Sosial*, 3(1), 62-70.
- Depping, A. E., Mandryk, R. L., & Birk, M. V. (2020). How Toxicity and Comradery Affect Player Retention in Online Multiplayer Games. hlm 21
- Dini Dewi Heniarti, Husni Syawali dan Diana Wiyanti, “Kebijakan Kriminal Penanggulangan Kejahatan Telematika”, *Jurnal Ethos*, (Bandung) Vol. III Nomer 1, 2005, hlm. 28.
- Fair Play Alliance (2020). Designing for Fair Play: A Framework for Building Healthy Gaming Communities. hlm 76
- Fathurrohman, M. dan Sulistyorini. (2014). Belajar dan Pembelajaran. Teras: Yogyakarta
- Febrianti, R. W., & Setiyowati, Eppy. (2023). Dampak Toxic Game Terhadap Cyber Bullying. *JIK (Jurnal Ilmu Kesehatan)*
- Ismail Suardi Wekke, d. (2019). Pengertian Penelitian Pendekatan Kualitatif. Yogyakarta: group Penerbit CV. Adi Karya Mandiri.
- Kantono, Y. M. (2020). Perancangan Kampanye Sosial untuk Mencegah Toxic Behaviour pada Game Online. *Jurnal DKV Adiwarna*, 9.
- Karo, R. P. P. K. (2022). Hate Speech: Penyimpangan terhadap UU ITE, Kebebasan Berpendapat dan Nilai-Nilai Keadilan Bermartabat. *Jurnal Lemhannas RI*, 10(4), 52-65.
- Kominfo RI & Siberkreasi (2020). Panduan Literasi Digital: Etika di Dunia Digital. Kou, Yubo, and Bonnie Nardi. 2014. “Governance in League of Legends: A Hybrid System.” *Foundation of Digital Games* (January 2014):1–9.

- Kowert, R. e. (2021). Toxicity in Gaming: A Review of Literature on Causes and Interventions. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 173-186.
- Kowert, R., & Cook, C. (2022). Taking it to the extreme: Prevalence and nature of extremist sentiment in games. *Frontiers in Psychology*, 15, 1410620.
- Lan Y.H., Ying J.H, "Predicting Game Online Loyalty Based on Need Gratifications and Experimental Motivates", Vol. 21 ISS 5 *Internet Research*, 2011, hlm.581.
- Lennart Nacke, PhD. (2023). Don't Spook the Newbies: Unveiling 5 Proven Game Onboarding Techniques. *The Acagamic Tip Tuesday*. Acagamic.com
- Lin, H. &. (2011). The Role of Onlookers in Arcade Gaming: Frame Analysis of Public Behaviours. *The International Journal of Research into New Media Technologies*, 17.
- Marques, T. G., Schumann, S., & Mariconti, E. (2024). Positive behaviour interventions in online gaming: a systematic review of strategies applied in other environments. *Crime Science*, 13, 14.
- Quwaider, Muhannad, Abdullah Alabed, and Rehab Duwairi. 2019. "The Impact of Video Games on the Players Behaviors: A Survey." *Procedia Computer Science* 151(2018):575-82. doi: 10.1016/j.procs.2019.04.077.
- Riot Games (2020). Behavior Systems Update – menyebutkan bahwa reinforcement positif lebih efektif dibanding hukuman saja.
- Septiani, D. (2021). Apa Itu Doxxing dan Dampaknya pada Privasi Online.
- Teng, C. (2019). Community Engagement and Support Structures in Online Games. *Computers in Human Behavior*, 101, 232-240.
- UNESCO (2021). Digital Literacy for the 21st Century. UNICEF (2019). Child Online Protection Guidelines.
- Warini, S., Hidayat, Y. N., & Ilmi, D. (2023). Teori belajar sosial dalam pembelajaran. *ANTHOR: Education and Learning Journal*, 2(4), 568-569.
- Weibel, David, Bartholomäus Wissmath, Stephan Habegger, Yves Steiner, and Rudolf Groner. 2008. "Playing Online Games against Computer- vs. Human-Controlled Opponents: Effects on Presence, Flow, and Enjoyment." *Computers in Human Behavior* 24(5):2274-91. doi: 10.1016/j.chb.2007.11.002.
- Wibowo, Megan Febry. 2020. "TRASH-TALKING DALAM GAME ONLINE PUBG MOBILE" (Studi Deskriptif Kualitatif Player PUBG Mobile)."
- Willard, Nancy. 2007. "Effectively Managing Internet Use Risks in Schools." 1-18. *Wired*. (2023)