

PENGARUH KONFORMITAS TERHADAP PERILAKU *TOXIC DISINHIBITION ONLINE* PADA KOMUNITAS *GAMERS MOBILE LEGENDS* DI TONDANO

Jims J. Mantiri

Program Studi Psikologi Universitas Negeri Manado
Email : 19101084@unima.ac.id

Tellma M. Tiwa

Program Studi Psikologi Universitas Negeri Manado
Email : tellmatiwa@unima.ac.id

Marsael M. Sengkey

Program Studi Psikologi Universitas Negeri Manado
Email : mmsengkey@unima.ac.id

Abstrak: Tujuan dari penelitian untuk mengetahui apakah ada pengaruh konformitas terhadap perilaku *Toxic Disinhibition Online* pada komunitas *Gamers Mobile Legend* di Tondano. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif. Penelitian ini telah dilaksanakan di Kabupaten Minahasa dengan waktu penelitian kurang lebih 3 bulan. Untuk menentukan jumlah populasi yang tidak diketahui, maka dalam penentuan sampel digunakan rumus Cochran. Sampel dalam penelitian ini ialah anggota komunitas *Mobile Legends* di Tondano. tergabung dalam virtual komunitas seperti (Grup WhatsApp, Instagram, Global Chat Game untuk mencari teman bermain). Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada beberapa faktor yang menyebabkan perilaku *Toxic Disinhibition Online* khususnya dalam permainan *mobile legends* yaitu yaitu adanya kenyamanan dalam anonimitas, permainan yang kurang baik, adanya perbedaan suku, budaya, agama dan negara, adanya perilaku AFK yaitu perilaku seorang pemain yang meninggalkan permainan dengan sengaja ataupun tidak sengaja. Penelitian ini dapat dimanfaatkan sebagai bahan rujukan dalam melakukan penelitian yang berkaitan dengan pengaruh konformitas terhadap *toxic disinhibition online*.

Kata Kunci: Konformitas, *Toxic Disinhibition Online*, *Game Mobile Legend*

Abstract: *The purpose of the study was to determine whether there is an influence of conformity on Online Toxic Disinhibition behaviour in the Mobile Legend Gamers community in Tondano. This research uses quantitative research. This research has been conducted in Minahasa Regency with a research time of approximately 3 months. To determine the unknown population size, the Cochran formula was used in determining the sample. The sample in this study were members of the Mobile Legends community in Tondano. incorporated in virtual communities such as (WhatsApp Grup, Instagram, Global Chat Game to find friends to play). The results showed that there are several factors that cause Toxic Disinhibition Online behaviour, especially in mobile legends games, namely the comfort in anonymity, poor games, differences in ethnicity, culture, religion and country, AFK behaviour, namely the behaviour of a player who leaves the game*

intentionally or unintentionally. This research can be used as reference material in conducting research related to the influence of conformity on online toxic disinhibition.

Keywords: *Conformity, Online Toxic Disinhibition, Mobile Legend Game.*

PENDAHULUAN

Kemajuan dalam ilmu pengetahuan dan teknologi terus berkembang dengan cepat dan menghasilkan beragam produk teknologi. Produk-produk teknologi ini digunakan untuk memenuhi berbagai kebutuhan manusia, seperti dalam bidang ilmu pengetahuan, pendidikan, kesehatan, dan lainnya. Salah satu contohnya adalah *video game* dan *game online*, yang saat ini sangat digemari oleh kalangan anak muda sebagai sarana hiburan. Permainan elektronik ini dapat dinikmati di dalam ruangan tanpa perlu keluar rumah.

Dalam perkembangan ini, dunia komunikasi dan komputer telah bergabung menjadi satu entitas yang membentuk suatu disiplin ilmu yang dikenal dengan istilah internet. Istilah "*internet*" berasal dari gabungan kata "*Interconnected Networking*," yang mengacu pada koneksi jaringan komputer yang beragam di seluruh dunia yang saling terhubung dan membentuk suatu sistem komunikasi global. Internet merupakan hasil integrasi dari berbagai jaringan komputer, termasuk LAN (*Local Area Network*) yang mencakup wilayah lokal, dan WAN (*Wide Area Network*) yang mencakup wilayah yang lebih luas dan menggunakan teknologi yang lebih canggih. Gabungan ini menciptakan suatu jaringan komputer dengan jangkauan global yang lebih luas (Nurhakim, 2015).

Kemajuan teknologi merupakan salah satu faktor kunci dalam evolusi permainan *online* di era globalisasi ini. Sebagai hasilnya, permainan tidak lagi sekadar aktivitas individu yang bersifat satu arah. Hingga saat ini, bermain game bersama-sama telah menjadi sebuah kegiatan yang populer di kalangan berbagai kelompok usia, dari anak-anak hingga dewasa, dan hal ini

menjadi fenomena tersendiri. Bermain game telah menjadi aktivitas yang akrab seiring dengan terus berkembangnya teknologi hingga saat ini. Oleh sebab itu, jumlah pengguna game, yang sering disebut sebagai "*gamers*," terus meningkat setiap tahunnya, seperti yang diindikasikan oleh data dari penelitian yang dilakukan (Gondo, 2017).

Kehadiran internet telah dimanfaatkan oleh industri permainan untuk menghadirkan pengalaman bermain game secara daring melalui komputer dan ponsel pintar. Berdasarkan survei yang dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII), terdapat 210,03 juta pengguna internet di Indonesia dalam periode 2021-2022. Angka ini mencerminkan peningkatan sebesar 6,78% dibandingkan dengan periode sebelumnya, yang mencapai 196,7 juta pengguna internet di seluruh wilayah Indonesia. Data ini mengindikasikan potensi yang besar bagi perkembangan industri *game online*. Hasil survei tersebut juga menunjukkan bahwa perkembangan internet memainkan peran yang signifikan dalam meningkatnya jumlah pemain *game online* di Indonesia. Hal ini disebabkan karena pemain *game online* sangat bergantung pada jaringan internet untuk terhubung satu sama lain.

Pada awalnya, penciptaan *smartphone* bertujuan untuk mempermudah aktivitas sehari-hari, namun sekarang, jika digunakan tanpa bijak, dapat berubah menjadi masalah. Hal ini terjadi ketika seseorang menggunakan *smartphone* untuk hal-hal yang kurang bermanfaat, seperti bermain game, sehingga dapat dikategorikan sebagai sebuah bencana (Efendi & Prasetyo, 2004).

Perkembangan teknologi elektronik yang pesat dalam era globalisasi saat ini telah menciptakan berbagai permainan

online, salah satunya adalah game Mobile Legends. Awalnya, telepon seluler hanya digunakan untuk komunikasi, tetapi sekarang mereka juga digunakan untuk bermain game, baik secara daring maupun luring (Janttaka, 2020).

Game Mobile Legends sangat diminati oleh komunitas gamers dan juga populer di kalangan masyarakat Indonesia. Ini terjadi karena perkembangan teknologi saat ini mendorong masuknya berbagai game terbaik ke Indonesia. Sebuah artikel (Nugraha, 2018) mencatat bahwa Mobile Legends, yang saat ini sedang populer di Indonesia, adalah salah satu game andalan dalam genre MOBA yang diminati oleh berbagai kalangan. Game ini dikembangkan oleh Moonton dan dapat dimainkan pada berbagai platform seperti Android, iOS, dan Microsoft. Game Mobile Legends sangat populer di wilayah Asia, dengan sekitar 20 juta unduhan dari Google Play dan App Store. Selama satu tahun, jumlah pengguna Mobile Legends mengalami peningkatan yang signifikan.

Meningkatnya popularitas *game online* tanpa disadari telah menciptakan komunitas penggemar game yang saling terhubung melalui teknologi canggih. Komunitas ini berfungsi sebagai tempat di mana penggemar *game online* dapat berinteraksi satu sama lain, meskipun interaksi mereka seringkali terjadi melalui dunia maya dan tidak langsung. Terkadang, anggota komunitas ini tidak saling mengenal secara dekat seperti teman sebaya atau teman akrab (Panji, 2018). Data yang dikutip dari artikel tersebut menunjukkan bahwa jumlah pengguna aktif *game online* Mobile Legends di Indonesia mencapai 8 juta pengguna yang bermain setiap hari, dan aplikasi *game online* Mobile Legends telah diunduh sebanyak 35 juta kali. Hal ini mencerminkan besarnya komunitas

penggemar *game online* Mobile Legends di Indonesia dan dampaknya pada peningkatan jumlah pengguna internet di negara ini.

Selain itu, internet juga memberikan akses mudah kepada berbagai potensi negatif, seperti ketergantungan pada konten pornografi, perundungan daring, penipuan, penculikan, dan lainnya. Hal ini dapat mengakibatkan munculnya fenomena "*Toxic Disinhibition Online Effect*," yaitu perilaku agresif yang hanya terjadi ketika seseorang berada dalam lingkungan online (Gackenbach, 2007).

"*Toxic Disinhibition*" mencakup perilaku "Flaming" atau komunikasi yang mengancam, perilaku tidak sopan, serta ekspresi perasaan pribadi kepada orang lain melalui jaringan komputer. Ini adalah contoh perilaku agresif yang sering muncul dalam lingkungan daring (Wang, Kuei-ing & Jou-Fan, 2014).

Berdasarkan hasil observasi awal peneliti pada komunitas *game online*, terlihat bahwa dalam permainan para pemain tidak segan-segan untuk saling melemparkan kata-kata kasar bahkan makian terhadap pemain lain yang dianggap merugikan jalannya permainan. Hal ini akan semakin meningkat apabila berhadapan dengan orang yang tidak dikenal. Alasan para pemain menunjukkan sikap seperti itu karena mereka merasa Tindakan yang dilakukan adalah hal yang biasa dalam permainan. Selain itu karena antar pemain tidak saling mengenal atau bertatap muka secara langsung maka mereka tidak takut apabila ada yang merasa marah ataupun tersinggung. Bahkan jika keadaan dibalik, mereka pun akan bersikap biasa saja Ketika dimaki atau dikata-katai dalam konteks permainan. Fenomena inilah yang melatar belakangi munculnya ide peneliti untuk melakukan penelitian dengan judul "Pengaruh Konformitas

terhadap Perilaku Toxic Disinhibition Online pada Komunitas Gamers Mobile Legend di Tondano”.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian berjenis kuantitatif. Penelitian kuantitatif adalah metode penelitian yang memanfaatkan data berbentuk angka untuk menghasilkan informasi yang terstruktur (Sinambela, 2021). Penelitian kuantitatif bertujuan untuk memperoleh data yang memberikan gambaran tentang karakteristik objek, peristiwa, atau situasi (Sekaran & Bougie, 2016). Dalam penelitian ini, metode analisis data yang digunakan adalah analisis regresi sederhana, yang bertujuan untuk menilai pengaruh masing-masing variabel independen (X) terhadap variabel dependen (Y).

Teknik *Sampling* dalam penelitian ini adalah *Purposive Sampling* dimana sampel yang akan diambil adalah yang sesuai dengan kriteria subjek dalam penelitian ini. Berdasarkan perhitungan tersebut, maka jumlah sampel minimal yang harus digunakan dalam penelitian adalah 97 responden. Penelitian ini dilaksanakan di Kabupaten Minahasa dengan waktu penelitian kurang lebih 3 bulan.

Metode pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan skala sikap *Model Likert*. Dimana skala sikap disusun untuk mengungkap sikap pro dan kontra, positif dan negatif, setuju dan tidak setuju terhadap suatu objek sosial. Skala sikap berisi atas 25 sampai 30 pernyataan sikap, sebagian berupa pernyataan *Favorable* dan sebagian pernyataan *Unfavorable* (Azwar, 2003).

HASIL PENELITIAN

Subjek dalam penelitian ini memiliki rentang usia mulai dari umur 17 tahun sampai dengan ≥ 35 tahun. Responden yang berumur antara 17-22

tahun yaitu sebanyak 43 orang responden (44,3%), kemudian yang berumur 23-28 tahun sebanyak 39 orang responden (40,2%), yang berumur antara 29-35 tahun sebanyak 15 orang responden (15,4%). Subjek dalam penelitian ini yang berjenis kelamin laki-laki yaitu sebanyak 71 orang (73,1%), sedangkan yang berjenis kelamin perempuan sebanyak 26 orang responden (26,9%) dari total seluruh responden yang digunakan dalam penelitian.

Sebelum diberikan pada subjek alat ukur yang digunakan telah melalui proses tryout yang diberikan pada 30 orang subjek yang memiliki kriteria yang sesuai dengan kriteria subjek penelitian.

Uji validitas digunakan untuk mengevaluasi apakah sebuah kuesioner dapat dianggap sah atau tidak. Validitas kuesioner menunjukkan sejauh mana pernyataan yang terdapat dalam kuesioner mampu mengukur konsep yang dimaksud oleh kuesioner tersebut. Uji validitas dalam penelitian ini dihitung dengan membandingkan nilai r_{hitung} (*correlated item-total correlations*) dengan nilai r_{tabel} . Jika $r_{hitung} \geq r_{tabel}$ (pada taraf signifikansi 5%) maka pernyataan tersebut dinyatakan valid. Adapun hasil uji validitas kuesioner (instrumen penelitian) dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1. Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Variabel Konformitas

Jumlah Item yang diujikan	Jumlah Item Gugur	Jumlah Item Valid	Indekx Validitas	Nilai Reliabilitas (Cronbach's Alpha)
35	4	31	0.018– 0.824	0.934

Tabel 2. Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Variabel Toxic Disinhibition Online

Jumlah Item yang diujikan	Jumlah Item Gugur	Jumlah Item Valid	Indekx Validitas	Nilai Reliabilitas (Cronbach's Alpha)
42	13	29	0.319-0.716	0.903

Uji reliabilitas dilakukan dengan melihat hasil perhitungan nilai *Cronbach Alpha* (α). Suatu variabel dikatakan reliabel jika memberikan nilai *Cronbach Alpha* (α) > 0,60 yaitu bila penelitian ulang dengan waktu dan variabel yang berbeda akan menghasilkan kesimpulan yang sama. Tetapi sebaliknya bila $\alpha < 0,60$ maka dianggap kurang handal, artinya bila variabel-variabel tersebut dilakukan penelitian ulang dengan waktu dan variabel yang berbeda akan menghasilkan kesimpulan yang berbeda. Berdasarkan table di atas dapat dilihat bahwa kedua alat ukur dapat dikatakan reliabel karena nilai $\alpha > 0.60$.

Tabel 3. Hasil Uji Linearitas

Variabel	P	A	Interpretasi
Konformitas dan Toxic Disinhibition Online	,000	0,05	Linier

Berdasarkan tabel dapat diketahui variabel tersebut penelitim memiliki nilai $p = 0.000$, yang berarti nilai p lebih kecil dari pada nilai α . Hal ini menunjukkan bahwa kedua variable memiliki hubungan yang linier.

Tabel 4. Hasil Uji Regresi Linier Sederhana
Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients	Std. Error	Standardized Coefficients Beta
1	(Constant)	53,355	11,413

Konformitas	,536	,100	,499
-------------	------	------	------

Berdasarkan persamaan tersebut di atas, maka dapat dijelaskan bahwa nilai konstanta (a) sebesar 53,355 dapat diartikan apabila variabel konformitas dianggap konstan atau tidak mengalami perubahan, maka perilaku Toxic Disinhibition Online sebesar 53,355.

Sedangkan nilai koefisien regresi (b) pada variabel konformitas bernilai positif yaitu sebesar 0,536. Artinya setiap perubahan pada variabel konformitas sebesar 1% akan meningkatkan perilaku Toxic Disinhibition online.

Tabel 5. Hasil Uji Hipotesis Secara Parsial (t)

Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficient	T	Sig.
	B	Std. Error			
1	(Constant)	53,355	11,413	4,675	,000
	Konformitas	,536	,100	,499	,534

Berdasarkan hasil pada tabel 4.57 di atas, maka dapat diketahui bahwa secara parsial konformitas (X1) berpengaruh terhadap perilaku toxic disinhibition online(Y), hal ini diperoleh nilai t_{hitung} sebesar 5,345 dan t_{tabel} sebesar 1,662 pada taraf signifikan 0,050 (5%). Oleh karena nilai t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} ($5,345 \geq 1,662$) dan nilai signifikan sebesar 0,000, maka dapat disimpulkan bahwa konformitas berpengaruh positif dan signifikan terhadap perilaku toxic disinhibition online.

Tabel 6. Uji Regresi Sederhana
Model Summary^b

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,499 ^a	,249	,241	5,940

a. Predictors: (Constant), Konformitas

b. Dependent Variable: Toxic Disinhibition Online

Hasil pengujian regresi linier sederhana pada tabel di atas menunjukkan bahwa nilai koefisien determinasi (R^2) sebesar 0,249 atau 24,9%. Jadi dapat dikatakan bahwa 24,9% toxic disinhibition online dipengaruhi oleh konformitas. Sedangkan sisanya 75,1% dipengaruhi variabel lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil yang diperoleh, konformitas mempengaruhi perilaku toxic disinhibition online secara positif. Artinya semakin seseorang merasa nyaman dengan lingkungannya maka perilaku toxic disinhibition online akan makin sering terjadi.

Hasil penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa ada beberapa faktor yang menyebabkan perilaku Toxic Disinhibition Online khususnya dalam permainan mobile legends yaitu yaitu adanya kenyamanan dalam anonimitas, permainan yang kurang baik, adanya perbedaan suku, budaya, agama dan negara, adanya perilaku AFK yaitu perilaku seorang pemain yang meninggalkan permainan dengan sengaja ataupun tidak sengaja, perilaku troll yaitu memainkan game dengan asal-asalan atau bermain tidak sesuai dengan tugasnya dan perilaku feeding yaitu sengaja membiarkan musuh membunuhnya dengan mudah tanpa adanya perlawanan dari pemain tersebut, sehingga musuh mendapat point kill untuk memperkaya timnya (Khoiri, 2021). Penelitian yang dilakukan Khoiri bersifat kualitatif dengan jumlah subjek yang terbatas mengakibatkan hasil penelitian ini tidak dapat digeneralisasikan pada populasi yang lebih luas. Penelitian terbaru dari peneliti ini kemudian melengkapi hasil penelitian tersebut.

Dari hasil penelitian ini juga diperoleh bahwa pengaruh konformitas hanya sebesar 24,9% dan sisanya 75,1% dipengaruhi variabel lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini. Dapat dikatakan jika hasil penelitian ini dipadankan dengan hasil penelitian Khoiri (2021) factor lain yang dapat mempengaruhi adalah perbedaan suku, budaya, agama dan negara, adanya perilaku AFK yaitu perilaku seorang pemain yang meninggalkan permainan dengan sengaja ataupun tidak sengaja, perilaku troll yaitu memainkan game dengan asal-asalan atau bermain tidak sesuai dengan tugasnya dan perilaku feeding yaitu sengaja membiarkan musuh membunuhnya dengan mudah tanpa adanya perlawanan dari pemain tersebut, sehingga musuh mendapat point kill untuk memperkaya timnya.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan yang telah dikemukakan sebelumnya, maka kesimpulan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut Konformitas berpengaruh positif dan signifikan terhadap Toxic Disinhibition Online. Hal ini dibuktikan dengan nilai $t_{hitung} 5,345 \geq t_{tabel} 1,662$ dan nilai signifikansi $0,000 \leq 0,050$. Besarnya pengaruh kecerdasan emosional terhadap kinerja pengawai sebesar 24,9%. Sedangkan sisanya 75,1% dipengaruhi variabel lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Azwar, A., & Prihartono, J. (2003). Metodologi penelitian kedokteran dan kesehatan masyarakat. *Batam: Binarupa Akara*.
- Efendi, N. A., & Prasetyo, A. (2014). *Faktor penyebab bermain game online dan dampak negatifnya bagi pelajar*

- (studi kasus pada warung internet di Dusun Mendungan Desa Pabelan Kecamatan Kartasura Kabupaten Sukoharjo) (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Surakarta).
- Gackenbach, J. 2007. *Psychology and The Internet: Intrapersonal, Interpersonal and Transpersonal Implications*. San Diego: Academic Press
- Gondo, A. (2017). Studi kuantitatif deskriptif tentang interaksi sosial remaja di komunitas Gamers Surabaya.
- Janttaka, N. (2020). Analisis Dampak Game Online Mobile Legend Pada Anak Usia Sekolah Dasar Di Desa Junjung Kecamatan Sumbergempol Kabupaten Tulungagung. *Inventa: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4(2), 132-141.
- Khoiri, Nur Fikri. 2021. *Dampak Bermain Game Online Mobile Legends terhadap Perilaku Toxic Disinhibition Online* (Studi Kasus Di Warung Kopi Ourung- Ourung, Siman, Ponorogo).
- Lihawa, M. V., Novian, D., & Hadjaratie, L. (2022). Sistem Informasi Program Pengelolaan Penyakit Kronis (PROLANIS) Berbasis Android. *Diffusion: Journal of Systems and Information Technology*, 2(2), 97-107.
- Nugraha, P. A. (2018). *Persepsi Komunitas Gamers Terhadap Game Online (Studi Deskriptif Tentang Persepsi Komunitas Gamers Surabaya Terhadap Game Online Mobile Legends)* (Doctoral Dissertation, Universitas Airlangga).
- Panji, A. (2018). Di Indonesia, Mobile Legends Dimainkan 8 Juta Pengguna Aktif. *Kumparan Tech*, [Online] Tersedia Di: <https://kumparan.com/@kumparan_tech/di-indonesia-mobile-legendsdimainkan-8-juta-pengguna-aktif> [Diakses 14 April 2018].
- Sekaran, U., & Bougie, R. (2016). *Research Methods For Business: A Skill Building Approach*. John Wiley & Sons.
- Sinambela, Lijan Poltak dan Sarton Sinambela (2021). *Metodologi Penelitian Kuanitatif - Teori Dan Praktik*. Depok: Rajawali Pers.