

BAB V

PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN

Pada bab ini, data yang diperoleh peneliti baik data primer maupun data sekunder yakni dalam bentuk hasil wawancara dan observasi di lapangan, maka penulis akan menganalisis menggunakan analisis kualitatif, yaitu dengan cara menguraikan data yang diperoleh dari hasil penelitian dalam bentuk kalimat-kalimat yang disusun secara sistematis sehingga akan memperoleh gambaran yang jelas mengenai efek game online freefire pada perilaku toxic disinhibition. Dalam hal ini pembahasan hasil penelitian dibagi atas dua bagian yaitu : Analisis dan dan Interpretasi data hasil penelitian.

5.1 Analisis Data

Pembahasan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti diawali dengan melakukan analisis dengan data-data yang didapatkan peneliti pada saat melakukan wawancara dan observasi. Data-data yang peneliti dapatkan dalam proses wawancara dan observasi yang berkaitan dengan efek game online pada perilaku toxic disinhibition, kemudian akan dianalisis berkaitan dengan indikator yang digunakan dalam penelitian ini. Analisis data ini sangat penting agar peneliti dapat menjelaskan makna dari hasil penelitian untuk selanjutnya dapat dilakukan kajian untuk memperoleh kesimpulan dalam menjawab masalah penelitian. Berikut hasil analisis berdasarkan hasil wawancara dan observasi sesuai 4 indikator :

1. Whisper

Whisper ialah mengirim pesan teks yang berkesan merendahkan player itu ataupun dengan cacian dan makian sehingga player itu melakukan perilaku toxic. Mirip seperti cyberbullying, perilaku jenis ini juga sering terjadi di antara para informan yang peneliti amati dan wawancarai.

Hanya saja dalam bentuk spam teks yang hendak mengolok-olok kemampuan bermain game player lain dalam game ini. Selain itu, perilaku whisper juga merupakan sebuah praktik toxic yang tidak mengindahkan komunikasi dalam permainan freefire.

Saat melakukan wawancara, peneliti menemukan bahwa dari ketiga informan yang dipilih untuk menjadi informan dalam penelitian ini memiliki tanggapan yang hampir sama terkait kekalahan mereka disaat melakukan sebuah pertandingan untuk menguji kemampuan atau skill dari tim informan sendiri sejauh mana skill dan kemampuan mereka untuk memenangkan pertandingan tersebut. Berdasarkan wawancara peneliti ketika dari tim informan mengalami kekalahan disaat bertanding, dari tim lawan mengirimkan pesan teks berupa kata cacian dan maki serta mengolok-olok dari tim informan, sehingga ke tiga informan tersebut melakukan perilaku toxic.

2. Griefing

Dalam istilah dalam game freefire, griefing yang berarti membuat pemain lain kesal dengan sengaja. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan, peneliti menemukan bahwa jawaban tiga orang informan memiliki tanggapan yang sama terkait selebrasi atau biasa disebut dengan istilah emote dalam game freefire, yang dilakukan tim lawan terhadap tim dari ketiga informan itu sendiri. Berdasarkan hasil wawancara peneliti terhadap ketiga informan tersebut peneliti menyimpulkan bahwa ketiga informan tersebut mengalami kekesalan terhadap tim lawan sehingga menimbulkan perilaku toxic dari ketiga informan tersebut.

3. Cheater

Yaitu menggunakan perangkat lunak secara illegal demi keuntungan pribadi dan juga sesama rekan timnya. Saat melakukan wawancara, peneliti menemukan bahwa dari ketiga

informan yang dipilih untuk menjadi informan dalam penelitian ini memiliki tanggapan yang hampir sama. ketiga informan tersebut mengakui adanya kecurangan dari pihak lawan yang menggunakan aplikasi cheat atau biasa dibilang menggunakan aplikasi pihak ketiga demi keuntungan dari timnya sendiri.

Berdasarkan hasil wawancara terhadap ketiga informan tersebut bahwa kecurangan dengan menggunakan perangkat lunak secara illegal juga sangat berpengaruh terhadap perilaku toxic pemain freefire.

4. Chyberbullying

Cyberbullying berarti mengganggu pemain lain secara berulang-ulang dan tidak menyenangkan seperti menghina dan mengolok-olok ataupun mengancam.

Berdasarkan hasil wawancara yang penulis temukan di lapangan Chyberbullying sendiri berkaitan dengan mengeluarkan kata-kata kasar serta mengejek kekurangan sesama player. Peneliti menemukan bahwa dari ketiga informan saling membalas argumen berupa hinaan atau disebut chyberbullying itu sendiri. Terlihat dalam suatu pertandingan game freefire narasi-narasi dari chyberbullying menjadi patokan disaat salah satu informan merasa kurang puas dengan hasil pertandingan yang didapat.

Berdasarkan hasil Wawancara para pemain game online Freefire dan orang tua pemain di Matani RT19/Rw06 Kelurahan Kupang Tengah Kecamatan Penfui timur sebagai berikut :

1. Kecanduan terhadap *game online Freefire*.

Sesuai dengan hasil observasi dan wawancara di Matani RT 19/RW 06, para pemain *game online Freefire* menghabiskan 10 jam dalam sehari dalam mengoperasikan game tersebut. Bahkan ada yang melebihi kurun waktu tersebut. karena itu, peneliti melihat bahwa *game online Freefire* merupakan salah satu game online yang menyenangkan dan digemari serta

dapat membuat para pemain menjadi ketergantungan atau kecanduan terhadap game online ini.

Dalam sikap kecanduan tersebut, ada beberapa pemain yang menganggap *game online Freefire* ini sangat berarti sehingga mereka tak sangat mengedepankan totalitas dalam permainan tersebut. Selain itu, saat *game online freefire* berlangsung mereka bermain dengan professional dan saat ada hambatan-hambatan atau *disinhibition online* membuat emosional pemain melunjak dan berdampak pada timbulnya perilaku *toxic*.

2. Salah satu pemain tim dalam *game online freefire* bermain kurang baik.

Ketika bermain dalam satu tim, lazimnya terdapat 4 orang pemain. Di saat permainan berlangsung, jika ada salah satu atau dua pemain bermain dengan kurang baik tentu berdampak pada pemain lain dan penilaian tim. Intinya, permainan beregu sangat mengedepankan kerja sama dan kekompakan tim. Oleh sebab itu, ketika ada pemain yang melakukan kesalahan akan menyebabkan kekalahan team tersebut. Pemain lain yang masih dalam satu tim merasa dirugikan. Di saat saat seperti inilah beberapa pemain menjadi emosional dan menjadi faktor awal munculnya perilaku *toxic disinhibition*.

3. Adanya perilaku AFK (*Away From Keyboard*)

AFK artinya yaitu pergi dari keyboard. Maksudnya ialah saat permainan sedang berlangsung kemudian ada pemain berdiam diri tanpa melakukan pergerakan apapun untuk membantu teamnya dan menyebabkan kekalahan juga akan menimbulkan perilaku *toxic*. Dengan kata lain, jenis perilaku seperti ini tergolong sikap apatis, egois, dan tidak mempedulikan rekan setimnya. Intinya adalah dia ikut nimbrung dalam permainan tetapi tidak berkontribusi dalam proses kerja sama. Pemain dengan jenis perilaku seperti ini tidak

mementingkan misi tim untuk meraih kemenangan, tetapi hanya suka saja mengotak-atik dan menertawakan rekan setim yang tertembak dan membutuhkan bantuan.

4. Adanya perilaku *Troll*

Perilaku *Troll* merupakan tindakan player yang menyebarkan atau membuat keisengan dan kejahilan yang bermaksud untuk kesenangan pribadi. Jika ada salah satu pemain yang melakukan hal tersebut tentu tidak menguntungkan tim bahkan dapat membuang-buang waktu untuk mencapai kemenangan, sehingga perilaku tersebut dapat memicu terjadinya perilaku toxic dari pemain lain baik itu satu tim maupun tim dari musuh. Pada intinya perilaku jenis ini marak terjadi, secara khusus di lokasi penelitian, di mana ada anak-anak yang memaki karena ada rekan setim yang melakukan perilaku *troll*. Selain itu perilaku ini dapat dijelaskan dengan suatu pengertian bahwa perilaku ini merupakan perilaku mencari masalah antar-pemain dalam tim.

5. Adanya perilaku *Feeding*.

Tindakan *Feeding* dalam game online *freefire* adalah tindakan sengaja atau sukarela agar karakter yang digunakan dapat dibunuh oleh tim lawan, sehingga tim lawan dapat mempercepat kemenangan. Mengingat kembali dalam game online *Freefire* ini terdapat 5 pemain, apabila salah satu atau dua dari tim melakukan perilaku *Feeding* ini dapat sangat merugikan pemain lain dan membuat kemenangan tim semakin jauh. Jadi hal ini dapat memicu pemain dalam satu tim tersebut emosinya melonjak dan kemungkinan melakukan perilaku toxic sangat dimungkinkan.

Berdasarkan data yang diperoleh peneliti melalui observasi dan wawancara, perilaku Toxic yang timbul dari bermain game online *Freefire* sebagai berikut :

a. Bermain dengan Curang

Bermain dengan curang merupakan perilaku yang sangat tidak ditolerir dalam permainan beregu Frefire.. Toxic memang tidak hanya sekedar melontarkan makian ataupun perilaku kurang tercela lainnya. Dengan menggunakan aplikasi pihak ketiga atau biasa disebut dengan chat, termasuk telah merusak kesenangan pemain lain yang mencoba sebisa mungkin untuk bermain dengan bersih ataupun jujur walaupun mungkin memiliki skill yang biasa saja. Bermain curang ini juga menjadi satu hal yang terus terjadi dan berulang kali dilakukan dalam tim yang peneliti amati dan wawancarai sehingga kemudian membuat peneliti menjadikan sikap ini sebagai salah satu jenis sikap toxic.

b. Egois dan tidak mau diatur.

Salah satu contoh banyak yang dilakukan pemain toxic adalah dia tidak suka diatur dan cenderung egois. Biasanya ketika bermain dengan Global atau biasanya disebut dengan player Random Squad, pemain yang egois ini bakal memilih untuk bermain sendiri dan tidak mau berkumpul dalam satu tim. Seperti yang sudah dibeberkan di atas, sikap egois ini menjadi salah satu faktor yang mendukung terjadinya perilaku toxic. Perilaku ini diibaratkan semua orang sedang bermisi ke timur sementara si pemain yang egois apatis dan justru berjalan ke barat: sebuah kontra misi dan menegasi tujuan bermain tim.

c. Merendahkan Rekan satu tim dengan hal negatif.

Biasanya pemain yang sudah lama menjadi teman sering melontarkan bercandaan. Memang hal tersebut bagus untuk mempererat pertemanan. Tetapi berbeda jika merendahkan teman satu tim yang belum dikenal.

Namun merendahkan rekan satu tim terlebih lagi dengan ucapan Negatif dan tanpa maksud bercanda merupakan perilaku toxic yang tidak banyak disadari pemain. Contohnya sebut

saja melontarkan makian atau kata-kata kurang pantas ketika rekan satu tim melakukan kesalahan saat bermain.

d. Tidak mau disalahkan

Saat bermain Game freefire, tak jarang kesalahan yang membuat tim tereliminasi karena satu atau dua orang di dalam tim. Biasanya pemain yang toxic tidak mau disalahkan atas kesalahan yang dilakukan. Pemain yang tidak mau disalahkan merasa apa yang ia lakukan dalam permainan adalah sesuatu yang baik dan tak harus terus dipertanyakan. Tetapi tidak menutup kemungkinan bahwa player yang menyalahkan player lain juga merupakan player toxic. Ini karena dia tidak mau introspeksi diri dan justru menyalahkan orang lain.

5.2 Interpretasi Data

Setelah menganalisis data-data dari hasil penelitian, maka selanjutnya peneliti akan melakukan penafsiran atau menginterpretasi data-data tersebut berkaitan dengan konsep-konsep yang digunakan dalam penelitian ini. Interpretasi data sangat penting sebagai upaya untuk menganalisis hubungan antara konsep dengan data yang diperoleh selama penelitian.

5.2.1 Perilaku toxic Disinhibition

Perilaku *toxic Disinhibition* juga didefinisikan sebagai ketidakmampuan untuk mengendalikan perilaku impulsif, pikiran, atau perasaan dan manifestasi online selama seseorang berkomunikasi dengan cara yang tidak mereka lakukan ketika *offline* (Suler, 2004 : 26).

Perilaku toxic yang sangat sering dilakukan oleh pemain freefire. Perlakuan ini sudah menjadi hal yang biasa bagi pengguna freefire. Para pemain freefire melakukan perlakuan toxic dengan mengeluarkan bahasa-bahasa yang sebenarnya tidak pantas dilontarkan, seperti makian terhadap pemain lainnya, bahkan ada pula yang memaki pemain lain dengan orang tuanya ataupun dengan membawa serta agama dan kepercayaan.

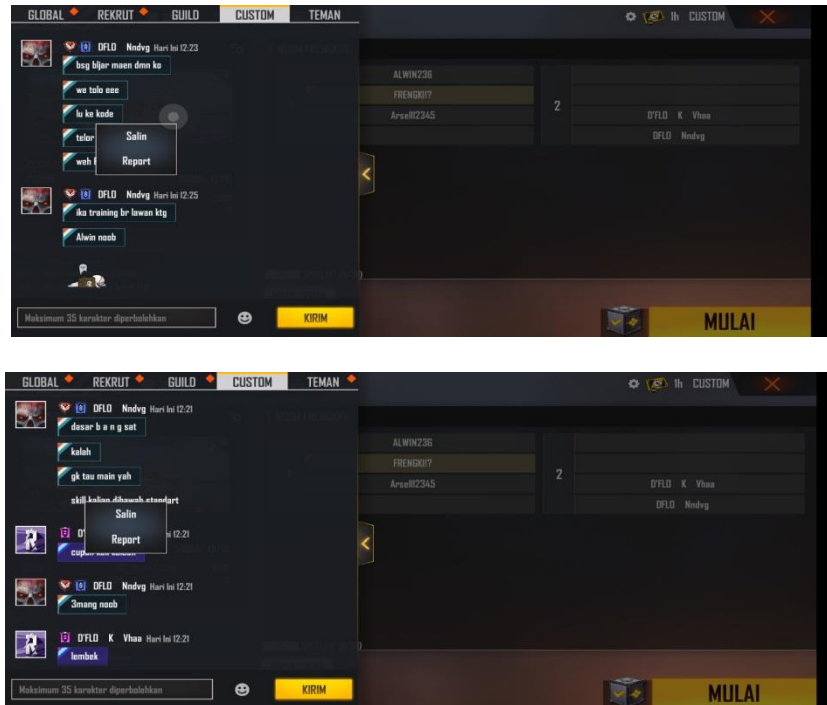
Pemain game freefire sering mengejek atau mengolok-ngolok pemain (*player*) yang bermain buruk, mengeluarkan kata-kata kotor, terkesan mengejek sehingga player yang diejek mengalami gangguan mental. Sehingga player yang diejek semakin tidak percaya diri dalam bermain game serta muncul rasa benci terhadap player yang mengejeknya. Berikut hasil interpretasi data yang telah dilakukan oleh peneliti.

5.2.2 Faktor Yang Menyebabkan Perilaku Toxic Disinhibition

a. Whisper

Whisper ialah mengirim pesan teks yang terkesan merendahkan player lain ataupun dengan cacian dan makian. Perilaku jenis dalam bentuk spam teks yang hendak mengolok-olok kemampuan bermain game player lain dalam game ini. Selain itu, perilaku whisper juga merupakan sebuah praktik toxic yang tidak mengindahkan komunikasi dalam permainan freefire. Berdasarkan wawancara dan observasi peneliti ketika pemain game online freefire mengalami kekalahan dalam permainan kemudian lawannya mengirimkan pesan teks berupa kata cacian dan maki serta mengolok-olok dirinya maka dengan spontan pemain yang mengalami kekalahan dan mendapatkan perlakuan *whiper* tersebut melakukan tindakan yang mencerminkan perilaku toxic. Berikut isi whisper ketiga informan dengan lawan mainnya :

Gambar 5.1

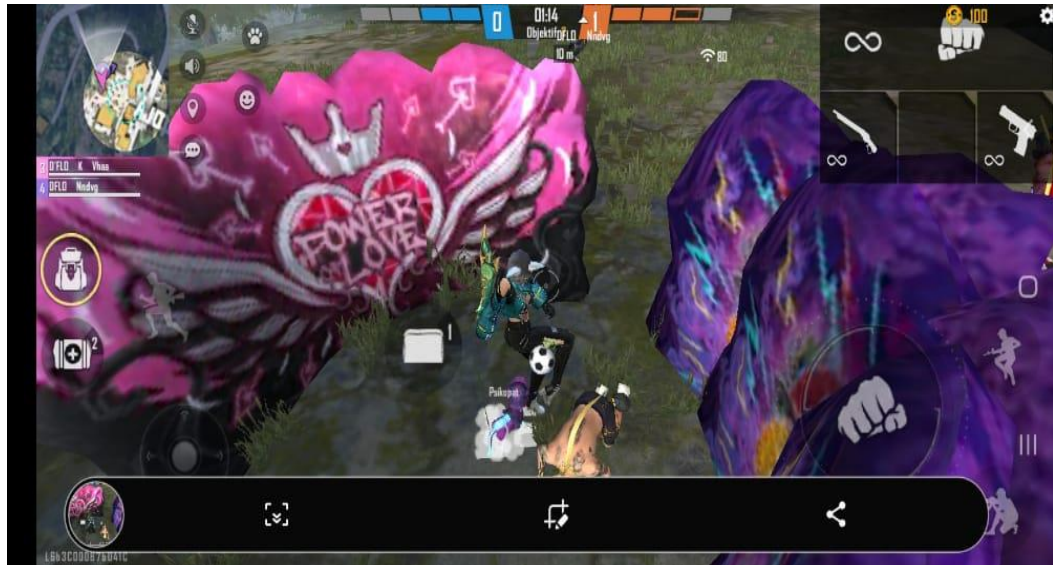


Sumber screenshot hp informan Frengki Matani Rt19/Rw06 2022

b. Griefing

Dalam istilah dalam game freefire, griefing yang berarti membuat pemain lain kesal dengan sengaja. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan, peneliti menemukan bahwa jawaban tiga orang informan memiliki tanggapan yang sama terkait selebrasi atau biasa disebut dengan istilah emote dalam game freefire, yang dilakukan tim lawan terhadap tim dari ketiga informan itu sendiri. Berdasarkan hasil wawancara peneliti terhadap ketiga informan tersebut terlihat bahwa ketiga informan tersebut mengalami kekesalan terhadap tim lawan sehingga menimbulkan perilaku toxic dari ketiga informan tersebut.

Gambar 5.2



Sumber screenshot hp informan Frengki Matani Rt19/Rw06 2022

c. Cheater

Yaitu menggunakan perangkat lunak secara ilegal demi keuntungan pribadi dan juga sesama rekan timnya. Perilaku toxic juga terjadi akibat adanya kecurangan dari pihak lawan yang menggunakan aplikasi cheat atau biasa dibilang menggunakan aplikasi pihak ketiga demi keuntungan dari timnya sendiri

Gambar 5.3



Sumber screenshot hp informan Arsel Matani Rt19/Rw06 2022

d. Chyberbullying

Cyberbullying berarti mengganggu pemain lain secara berulang-ulang dan tidak menyenangkan seperti menghina atau mengolok-olok ataupun mengancam dengan mengeluarkan kata-kata kasar serta mengejek kekurangan sesama player. Perilaku ini sangat mempengaruhi kenyamanan lawan mainnya dan akan menimbulkan perilaku toxic. Perilaku toxic juga sering beriringan dengan *cyberbullying*