

"Gak Toksik, Gak Seru": Hubungan antara Toxic Behaviour dalam Multiplayer Online Video Game dan Empati = "No toxicity, No fun" : Relationship Between Toxic Behaviour in Multiplayer Online Video Game and Empathy

Abdan Syakuura, author

Deskripsi Lengkap: <https://lib.ui.ac.id/detail?id=20525810&lokasi=lokal>

Abstrak

Toxic Behaviour (TB) dapat menyebar dengan cepat dalam komunitas video game, serta dapat memberikan dampak negatif dan merusak pengalaman bermain. Empati diketahui dapat menurunkan kecenderungan seseorang untuk melakukan TB. Empati juga tidak terpengaruh oleh video game kekerasan dalam jangka panjang, dapat meningkatkan perilaku prososial, serta menurunkan kemungkinan terjadinya perilaku agresif. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengkonfirmasi kembali hubungan antara TB dalam multiplayer online video game terhadap empati dengan menggunakan desain korelasional. Partisipan dalam penelitian ini berjumlah 225 orang merupakan pemain video game online aktif yang bermain secara kompetitif dengan rentang usia 13-36 tahun ($M=21,22$, $SD= 4,71$). Partisipan direkrut secara online dengan menyebarkan kuisioner ke berbagai komunitas video game. Penelitian ini menggunakan alat ukur Toxic Behaviour Scale (TBS) dan Basic Empathy Scale (BES) yang dilakukan secara daring. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa, tidak terdapat hubungan antara antara toxic behaviour dalam multiplayer online video game terhadap empati. Selain itu, TB terbukti memiliki hubungan positif terhadap total waktu bermain video game, serta memiliki hubungan negatif terhadap umur.

.....Toxic Behaviour (TB) can spread quickly among the gaming community, also it caused negative effects and ruined gaming experience. Empathy is known to be reducing one's toxic behaviour. Empathy also doesn't get affected by violent video games in the long term, instead it improves prosocial behaviour and reduces aggressive tendencies. Hence, this study is conducted to reconfirm the correlation of Toxic Behaviour in Multiplayer Online Video Game toward Empathy by using correlational research. Participants in this research are 225 active online video game players who play competitively with age ranged from 13-26 years old ($M=21,22$; $SD= 4,71$). Participants were recruited online by distributing questionnaires to various video game communities. This study used Toxic Behaviour Scale (TBS) and Basic Empathy Scale (BES) as measurement instruments. The results of this study indicated, that there is no correlation of toxic behaviour in the multiplayer online game toward empathy. In addition, TB was shown to have a positive correlation with total video game playing time, and a negative correlation with age.