

PERANCANGAN KOMIK WEBTOON MENGENAI TOXIC BEHAVIOR DALAM GAME ONLINE KOMPETITIF UNTUK DEWASA AWAL

Muhammad Alfiola Naboya Pasha, Agus Rahmat Mulyana dan Aditya Januarsa

Desain Komunikasi Visual, Fakultas Arsitektur dan Desain, Institut Teknologi Nasional Bandung, Jl. PHH. Mustofa No. 23, Neglasari, Kec. Cibeunying Kaler, Kota Bandung, Jawa Barat 40124, Indonesia

E-mail : jamban256@mhs.itenas.ac.id

Abstrak

Video game online kompetitif merupakan salah satu pilihan kegiatan yang dipilih oleh masyarakat untuk mengisi waktu luang. Apalagi dengan banyaknya pilihan video game online kompetitif yang tersedia di berbagai platform, seperti smartphone, PC, console dan lain-lain. Sayangnya, skena game online kompetitif ini dinodai dengan adanya toxic behavior yang sering dilakukan oleh para pemain game online tersebut terhadap pemain yang lainnya, yang berujung dengan rusaknya mood para pemain hingga depresi dan mental illness.

Banyaknya para pemain game online yang menjadi korban dari toxic behavior itu sendiri dan tidak sedikit pula para pemain yang menjadi salah satu pelaku yang berperilaku toxic tersebut. Berbagai macam alasan yang dijadikan mengapa toxic behavior dalam game online kompetitif ini masih terjadi, walaupun perilaku termasuk kegiatan cyberbullying. Komik webtoon yang berjudul EZ – A Story of Toxicity in Video Games dirancang untuk memberikan informasi yang berguna bagi para pemain game online agar mengetahui lebih lanjut apa itu toxic behavior, bagaimana cara menghadapinya, hingga mengajak para pemain untuk tidak berlaku toxic terhadap sesamanya.

Kata kunci: toxic behavior, cyberbullying, game online kompetitif, komik

Abstract

Competitive online video games are one of the choices of activities chosen by the community to fill their spare time. Especially with the large selection of competitive online video games available on various platforms, such as smartphones, PCs, consoles and others. Unfortunately, this competitive online game scene is tainted by toxic behavior that is often carried out by online game players towards other players, which leads to damage to the mood of the players to depression and mental illness.

The number of online game players who are victims of the toxic behavior itself and not a few players who become one of the perpetrators of the toxic behavior. Various reasons are used as to why toxic behavior in competitive online games still occurs, even though the toxic behavior is one of example of cyberbullying. The webtoon comic entitled EZ – A Story of Toxicity in Video Games is designed to provide useful information for online game players to find out more about what toxic behavior is, how to deal with it, and to persuade players to be not being toxic to each other.

Keywords: toxic behavior, cyberbullying, competitive online games, comic

PENDAHULUAN

Dengan berkembangnya zaman pada saat ini, banyak sekali aktivitas yang dapat dilakukan oleh masyarakat pada masa senggang, dimana aktivitas tersebut dapat dilakukan di indoor atau dalam ruangan. Ada yang menonton film secara maraton atau biasa disebut binge watching, berseluncur di dunia maya atau internet surfing sampai mencoba bermain video game yang baru. Video game sendiri bisa dikategorikan secara umum menjadi dua, yaitu single player video game, dimana game tersebut hanya dapat bisa dimainkan oleh satu player pada waktu yang sama, biasanya game ini lebih mengutamakan cerita atau story dan ada pula game multiplayer atau game online, dimana game tersebut dapat dimainkan oleh lebih dari satu orang. Seringkali game multiplayer atau game online ini menuntut para player untuk bekerja sama atau co-op atau berkompetisi dengan satu sama lain dengan dibaginya para player menjadi dua tim.

Di Indonesia sendiri, bermain game online menjadi salah satu bentuk hiburan yang dipilih oleh para masyarakat ketika mengisi waktu senggang, terutama ketika pandemi COVID-19 pada saat ini, yang mengharuskan masyarakat untuk berdiam diri dirumah. Berdasarkan survey yang diselenggarakan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII), masyarakat yang memilih bermain game online tersebut sebesar 16,5% sementara musik online 15,3% [3]. Apalagi dengan banyaknya pilihan game online kompetitif yang dapat dimainkan terutama yang gratis atau free-to-play, seperti Counter-Strike Global Offensive yang mencatat jumlah pemainnya sebanyak 20.535.709 orang bermain ketika game tersebut mendapatkan update terbaru, membuat game tersebut menjadi free-to-play dan adanya mode permainan baru yaitu Danger Zone, sebuah mode Battle Royale yang populer yang banyak dimainkan pada saat ini [4].

Namun sayangnya, skena kompetitif game online ini tak jauh dari toxic behavior yang dilakukan oleh para sesama gamer di game online tersebut. Mulai dari abusive communication yang ditujukan kepada sesama gamer (pelecehan secara verbal, hate speech, flaming), tindakan yang mengganggu alur, hukum dan juga norma dalam permainan atau biasa disebut disruptive gameplay (griefing, spamming dan cheating) [1]. Sayangnya perilaku ini sudah diwajarkan oleh para komunitas pemain tersebut, padahal perilaku tersebut tergolong serius dan juga menodai skena video game online kompetitif, karena toxic behavior tersebut dapat berakibat terjadinya depresi dan mental illness [2]. Hal ini sangat tidak menguntungkan bagi para newcomer atau pendatang baru game online kompetitif. Banyak kasus yang terjadi dimana para newcomer merasa jera untuk bermain game online kompetitif ketika mereka menjadi korban toxic behavior yang dilakukan oleh para gamer lainnya di game online kompetitif tersebut [7].

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Haewoon Kwak dari Qatar Computing Research Institute, para gamer melakukan perilaku toxic tersebut karena adanya elemen kompetitif, anonymous (dikarenakan menggunakan nickname dan juga avatar, berkemungkinan besar mereka tidak akan bertemu langsung dengan gamer lain, membuat mereka merasa bebas untuk mengatakan apapun seolah-olah tidak adanya konsekuensi dalam game online), dan juga budaya sosial yang negatif (tumbuh dalam masyarakat individualis, tidak adanya empati atau merasa senang ketika melihat orang lain sedang menderita). Perilaku toxic di game online kompetitif ini salah satu bentuk dari cyberbullying, tindakan agresif yang disengaja dilakukan berulang kali melalui media elektronik terhadap korban [6]. Maka dari itu, dibutuhkan sebuah media yang dapat memberikan sosialisasi lebih lanjut tentang toxic behavior ini dan juga sekaligus memotivasi para gamer untuk bersikap good mannered ketika bermain game online kompetitif.

KAJIAN TEORI

Toxic Behavior

Menurut studi terdahulu yang diambil dari jurnal milik Nicole A. Beres, Julian Frommel, Elizabeth Reid, Regan L. Mandryk dan Madison Klarkowski yang berjudul *Don't You Know That You're Toxic: Normalization of Toxicity in Online Gaming*, toxic behavior yang seringkali dilakukan oleh sesama para gamer yaitu mulai dari pelecehan, verbal abuse dan flaming. Selain itu, ada juga yang mempengaruhi gameplay game tersebut secara keseluruhan dan juga melanggar norma dalam permainan tersebut seperti, griefing, spamming, smurfing, afk dan juga cheating. Perilaku yang disebutkan tadi bisa dihubungkan dengan gangguan kesehatan mental seperti depresi dan juga dapat membuat para korban yang merasakan tindakan toxic tersebut untuk berhenti bermain video game online kompetitif [18].

Padaahal, video game online kompetitif sendiri merupakan salah satu sarana untuk mereka yang ingin refreshing dari kehidupan nyata, bersenang-senang dengan bermain game online favorit mereka bersama teman-temannya maupun dengan orang asing yang sayangnya experience mereka ini dirusak oleh perilaku toxic ini. Apalagi kegiatan bermain game sendiri sudah menjadi salah satu aspek kehidupan dari jutaan orang hampir di seluruh dunia.

Smurfing

Smurfing merupakan tindakan dimana pemain lama yang mempunyai skill dan juga pengalaman yang jauh lebih tinggi, kemudian bermain menggunakan akun baru, seolah-olah pemain tersebut merupakan pendatang baru di game tersebut. Tindakan ini sendiri dapat merusak pertandingan yang ideal, lebih tepatnya membuat pertandingan tersebut tidakimbang, dikarenakan player yang melakukan smurfing tersebut sudah mengetahui tips dan trik bagaimana caranya menang dengan mudah, sehingga membuat kesal para pemain baru yang ingin mencoba permainan tersebut [19].

Griefing

Griefing adalah tindakan dimana ketika pemain melakukan tindakan yang tidak sportif ketika pertandingan berlangsung. Contohnya seperti melakukan team killing dengan sengaja melukai atau membunuh rekan setimnya hingga membuat timnya sendiri kekurangan orang, afk atau away from keyboard, dimana salah satu pemain dengan sengaja diam di tempat, tidak bermain sama sekali, sehingga membuat timnya menjadi pincang dikarenakan kurangnya pemain yang berkontribusi dalam pertandingan yang membuat tindakan griefing ini sangat merugikan salah satu tim [1].

Cheating

Cheating merupakan tindakan apapun yang dilakukan oleh seorang pemain untuk mendapatkan keuntungan dari sesama pemainnya atau tujuan yang diinginkannya, ketika menurut aturan game tersebut keuntungan atau target tersebut tidak seharusnya dicapai oleh pemain [20]. Perilaku cheating ini sendiri sangat menyusahkan para pengembang dan juga komunitas pemain game tersebut, membuat para gamer merasa bahwa game tersebut menjadi tidak layak untuk dimainkan [21].

Trash talk

Trash talk, yang secara harfiah berarti omongan sampah atau omong kosong, merupakan sebuah komentar yang sombong tentang diri sendiri atau komentar yang kontennya menghina tentang lawan yang disampaikan oleh pesaing biasanya ketika sebelum atau selama kompetisi itu berlangsung [14]. Mulai dari menyebut tim lawan sebagai noob atau bodoh, ez atau easy yang berarti mudah yang seakan-akan meremehkan tim lawan.

Trolling

Trolling adalah tindakan yang seringkali dilakukan di dunia maya dengan membuat komentar secara berulang kali yang berisi kata-kata kasar, provokatif, dan mengancam [22]. Menurut pakar psikologi [23], tindakan *trolling* di dunia maya bisa terjadi karena adanya *online disinhibition effect*, yaitu adanya faktor-faktor seperti anonimitas, ketersembunyian, kurangnya penegakkan hukum dan merasa aman karena tidak harus bertemu dengan seseorang tersebut yang berujungnya terciptanya budaya kebencian. Siapapun bebas untuk berkomentar, mengumpat, menghina dan tidak punya sopan santun. Mengapa hal ini bisa terjadi? Alasannya sangat sederhana, mereka merasa superior, karena menghina orang lain memberi individu tersebut sebuah kepuasan. Seseorang yang bertindak menghina, mengutuk dan menikmati kebebasannya di dunia disebut sebagai trolls, monster yang bersembunyi dalam gelapnya dunia maya dan mengancam orang lain yang dianggap lebih lemah.

Hate speech

Hate speech atau secara arti harfiahnya yaitu ujaran kebencian, merupakan ucapan yang bermotivasi untuk bermusuhan dan juga jahat yang ditunjukkan terhadap seseorang maupun kelompok dengan berdasarkan karakteristik bawaan orang atau kelompok yang ada. Ucapan ini juga mengungkapkan sebuah sikap yang diskriminatif, mengintimidasi, rasa tidak setuju, antagonis dan juga merugikan terhadap karakteristik tersebut, yang meliputi mulai dari jenis kelamin, ras, agama, etnis, warna kulit, asal negara, disabilitas atau orientasi seksual. Hate speech disini dimaksudkan untuk melukai, melecehkan, mengintimidasi, merendahkan dan menjadikan orang atau kelompok sasaran menjadi korban, juga menimbulkan ketidakpekaan dan juga kebrutalan terhadap orang atau kelompok yang dituju [17]. Selain secara langsung, hate speech ini sering juga dikemukakan melalui media online dan salah satunya adalah game online. Seringkali player mengungkapkan hate speech terhadap player lain dikarenakan stereotip yang ada, sebagai contoh player dari Filipina seringkali disebut sebagai peenose, dimana kata tersebut merupakan plesetan dari kata pinoy yang merujuk kepada orang Filipina. Ada juga indog, yang sering ditujukan kepada player dari Indonesia, yang kurang lebih artinya sebagai Indo Dog, atau Indonesia Anjing.

Cyberbullying

Cyberbullying merupakan tindakan perundungan atau bullying yang dilakukan melalui media elektronik seperti melalui telepon genggam ataupun internet [10]. Dikarenakan dengan beberapa faktor seperti media yang digunakan dan juga minim atau tidak adanya kontak secara tatap muka, cyberbullying mempunyai karakteristik yang berbeda, seperti (a) skenario komunikasi para pelaku cyberbullying dan juga korbannya, dimana secara tidak langsung; (b) kemungkinan adanya penyerangan secara anonimitas; dan (c) karakter tidak langsungnya, seperti dalam kasus cyberbullying, perilaku agresif ini dimediasi dengan teknologi yang digunakan oleh pelaku cyberbullying dan diterima oleh korbannya [11].

Cyberbullying di video game online

Cyberbullying di video game online biasa menunjuk ke perilaku menyalahkan seseorang atas kegagalan timnya ketika pertandingan sedang berlangsung [2], mulai itu dari berkata kasar dengan spamming menggunakan fitur voice chat atau text chat di dalam game, menyangkut SARA, melecehkan dan sebagainya, hingga membuat player yang lain merasa terganggu dan sakit hati.

Video Game

Video game merupakan sarana permainan elektronik yang melibatkan interaksi antarmuka dengan player yang menghasilkan umpan balik secara visual yang dihasilkan dengan media perangkat video [13]. Video game sendiri biasa dimainkan dengan perangkat elektronik yang biasa disebut sebagai platform. Contoh dari platform ini sendiri adalah komputer pribadi atau biasa disebut sebagai PC, lalu console seperti PlayStation dan juga Xbox, sampai perangkat smartphone yang sering digunakan sehari-hari. Ada pula game arcade yang bisa dibilang merupakan nenek moyang dari video game yang sudah kita kenal, yang sebelumnya sangat umum, sudah mulai jarang digunakan dan langka [13].

Video Game Online

Awal mulanya, video game online dikenal sebagai Massively Multiplayer Online Game (MMOG). Multiplayer disini bisa diartikan bahwa game tersebut bisa dimainkan oleh lebih dari satu player. Lalu game online merupakan permainan yang membutuhkan koneksi internet untuk dimainkan, dimana para playernya bisa berasal dari dalam negeri atau luar negeri. Untuk bisa memainkan permainan tersebut, setiap player diharuskan untuk memasang atau menginstall software game tersebut [12].

Dewasa Awal

Dewasa awal merupakan sebuah masa dimana seseorang melakukan pencarian, penemuan, pematangan dan masa reproduktif, dimana masa tersebut penuh dengan masalah juga ketegangan emosional, periode isolasi sosial, komitmen dan masa ketergantungan, perubahan pada nilai-nilai, kreativitas dan juga penyesuaian diri pada pola hidup yang baru [8]. Untuk tahap dewasa awal dimulai dari usia antara 20 tahun sampai 30 tahun [9].

Komik Webtoon

Webtoon merupakan sebuah neologisme dari web dan cartoon, merupakan sebuah media dimana komik strip tersebut disebar melalui internet, tapi dengan perkembangan zaman sekarang, webtoon disebar melalui smartphone. Webtoon adalah webcomic yang menggunakan style manhwa yang dipublikasikan secara online [23]. Webtoon awalnya dibuat oleh kartunis yang tidak mempunyai dukungan finansial lalu disebar melalui internet [24]. Salah satu platform webtoon yang terkenal adalah LINE Webtoon.

Komik-komik dalam webtoon bisa dikategorikan sebagai berikut:

1. Horror

Genre ini akan menyajikan cerita-cerita yang seram, menakutkan dan tidak jarang menampilkan adegan kekerasan, tapi ada juga yang menonjolkan dari sisi suasana tone dan manner itu sendiri.

2. Drama

Seperti judul genrenya, genre drama memiliki cerita yang penuh akan drama yang biasa memicu konflik emosi para pembacanya, dengan bertujuan agar para pembacanya ikut terbawa dalam cerita yang disajikan.

3. Thriller

Thriller yang merupakan kata dari sebuah Bahasa Inggris, mempunyai arti sebagai sesuatu yang mengerikan atau sebuah cerita yang seru.

4. Fantasi

Di genre ini, biasanya dunia fantasi yang dijadikan sebagai landasan dari sebuah cerita komik ini, diciptakan sendiri oleh penulis komiknya. Dalam komiknya pun biasa melibatkan unsur mistik, sihir, legenda atau mitos zaman dahulu, dan lain-lain.

5. Romantis

Genre komik ini biasa berisi akan unsur percintaan yang membuat para pembacanya ikut terbawa perasaan, khususnya perasaan romantis.

6. Komedi

Sesuai dengan genrenya, komedi berisikan cerita-cerita yang lucu dan juga humoris yang membuat para pembacanya senang dan tertawa.

7. Slice of Life

Slice of life atau yang secara bahasa artinya sepinggal kehidupan, biasa menceritakan kisah kehidupan sehari-hari yang dialami seorang karakter dalam cerita tersebut.

METODE PENELITIAN

Tujuan dari penelitian yang dilakukan adalah mengetahui seberapa banyak pemain game online yang terlibat dalam toxic behavior, entah itu adalah pelaku (secara sengaja maupun tidak disengaja), korban dari toxic behavior dan seberapa sering kah mereka mengalami tindakan tersebut. Selain itu, tujuan penelitian ini bermaksud apakah para pemain game online tahu tentang toxic behavior itu sendiri, bagaimana cara mengatasinya dan bagaimana cara mereka agar tidak berlaku toxic terhadap sesamanya. Pengumpulan data dilakukan secara online dengan menggunakan metode kuesioner, wawancara personal secara acak dan juga metode analisis sampel artifak. Alasan menggunakan metode kuesioner adalah untuk mendapatkan data tentang berapa banyak player yang mengetahui tentang toxic behavior itu sendiri, seberapa sering kah mereka mengalami tindakan tersebut. Metode wawancara dipilih agar mendapatkan data-data yang lebih rinci seperti tindakan toxic apa yang sering mereka temui dan bagaimana cara menanggulangnya. Analisis sampel artifak digunakan untuk menggali data dan fakta yang lebih dalam mengenai toxic behavior dalam game online kompetitif itu sendiri.

ANALISIS DAN INTEPRETASI DATA

ANALISIS DATA

Data yang sudah didapat melalui kuesioner, wawancara personal dan analisis jurnal kemudian di analisis menggunakan metode KWHL. Berikut merupakan tabel KWHL dari data yang sudah didapat.

what do i KNOW?	WHAT do i want to find out?	HOW will i learn it?	what are some things that i LEARNED?
Perilaku toxic di skena video game online kompetitif masih sering terjadi	Apakah para gamer mengetahui tentang perilaku toxic itu sendiri?	Bertanya kepada para gamer yang aktif dalam skena game online kompetitif	Beberapa gamer mengetahui tentang perilaku toxic itu sendiri, ada juga yang secara tidak sadar melakukan tindakan toxic itu.
Perilaku toxic di skena video game online kompetitif termasuk menjadi salah satu tindakan cyberbullying	Mengapa perilaku toxic di skena video game online kompetitif masih sering terjadi?	Mencari literatur yang membahas tentang fenomena toxic behaviour di skena game online kompetitif	Selain karena melampiaskan kekesalannya, ada juga yang melakukannya dengan alasan hanya untuk memancing emosi (trolling) tim lawan.
Alasan para pelaku yang melakukan tindakan toxicity ini adalah untuk melampiaskan kekesalannya ketika tim nya kalah.	Apakah ada alasan lain para pelaku toxic ini melakukan tindakannya?		Para gamer yang menjadi korban perilaku toxic ini merasa terganggu dan juga sakit hati, sampai ada yang membuat mereka menjadi tidak ingin bermain game tersebut karena gamer based community tersebut sangat toxic.

Perilaku toxic di skena video game online kompetitif antara lain adalah smurfing, cheating, griefing, bad manning, dan sebagainya.	Bagaimana cara para gamer untuk mengatasi perilaku toxic?		
	Apa yang dirasakan para gamer yang menjadi korban perilaku toxic ini?		

Tabel 1. Tabel Analisis Data KWHL
[Sumber: penulisan penulis]

Data-data tersebut lalu kemudian diolah lebih lanjut untuk menemui problem statement dan juga problem solution. 2 jawaban ini didapat dari identifikasi masalah mulai dari kondisi ideal dan juga kondisi sekarang.



Gambar 1. Diagram Problem Statement
[Sumber: penulis]

Dengan menggabungkan kondisi ideal dan juga kondisi sekarang, akan terlihat adanya gap yang membatasi keduanya yang menghasilkan problem statement sebagai berikut:

Problem Statement: Dikarenakan toxic behavior masih sering terjadi, namun masih banyak player yang merasa emosi dan lelah karena perilaku yang diberikan oleh para player toxic tersebut, bahkan masih ada player yang bingung bagaimana cara mengatasi dan menanggapinya, tidak terkecuali para pemain baru. Hal ini membuat masalah yang ada harus diselesaikan dengan cara memberikan informasi yang dapat diakses oleh para gamers dengan mudah.

Problem Solution: Untuk mengatasi masalah tentang kurangnya informasi tentang toxic behavior kepada para pemain, maka dari itu penulis menawarkan sebuah solusi dengan menggunakan komik digital webtoon. Komik digital webtoon pun dipilih karena gamer sendiri tidak jauh dari smartphonenya. Dan komik digital webtoon tersebut dapat menjadi bacaan hiburan dan juga informatif dikala mereka menunggu loading game tersebut selesai

What to Say: Bermain game online kompetitif dengan sportif tanpa berlaku toxic.

How to Say: menggunakan media komik webtoon untuk menyampaikan pesan, memberi informasi tentang toxic behavior, mengajak untuk berperilaku lebih baik lagi, dan menghibur para gamer ketika menunggu loading game mereka selesai.

TUJUAN KREATIF

Tujuan dari perancangan komik webtoon ini adalah agar para pemain game online mengerti tentang toxic behavior itu sendiri, apa saja contoh-contohnya dan bagaimana cara mereka mengatasi dan menghindari perilaku toxic tersebut. Komik webtoon ini dirancang untuk menarik target audiens yang sedang dalam umur dewasa awal, lebih spesifiknya dari umur 22-24 tahun. Komik webtoon ini bersifat menghibur sekaligus memberi edukasi tentang toxic behavior yang sering terjadi ketika bermain game online kompetitif. Komik webtoon ini dirancang untuk memberi edukasi terhadap para pemain game online tentang toxic behavior itu, mengajak mereka agar tidak berlaku toxic terhadap sesamanya, sekaligus menghibur mereka dikala mereka sedang menunggu loading game online mereka.

KARAKTERISTIK TARGET AUDIENS

Geografis	Bertempat tinggal di kota-kota besar seperti Bandung, Jakarta, Yogyakarta dan lain-lain.
Demografis	<ul style="list-style-type: none">• Pria maupun wanita• Dewasa awal (usia 22-24 tahun)• Status ekonomi A, B dan C• Pendidikan minimal SMA• Mahasiswa dan Fresh Graduate

Psikografis	<ul style="list-style-type: none"> • Suka bermain game online kompetitif • Bermain game online tersebut bersama teman maupun sendiri • Rata-rata bermain game online kompetitif selama 8 jam per hari • Pernah berlaku toxic dan juga pernah mengalami perilaku toxic tersebut
Teknografis	<ul style="list-style-type: none"> • Memiliki smartphone dan merupakan pengguna aktif • Memiliki akun media sosial (terutama LINE dan Instagram) • Sering terhubung pada media sosial • Sering mengakses komik digital seperti LINE Webtoon

KONTEN KOMIK WEBTOON

Komik webtoon ini berisikan pemahaman tentang toxic behavior, contoh-contohnya, serta bagaimana jika para pemain game online dihadapkan dengan perilaku tersebut. Cerita ini bertujuan untuk memberi pemahaman tentang toxic behavior itu, bagaimana cara mengatasi perilaku tersebut dan juga menyampaikan pesan bahwa bermain game online kompetitif tidak harus berlaku toxic terhadap sesamanya.

KONSEP VISUAL

Komik webtoon ini akan dibagikan di platform LINE Webtoon dengan desain yang menarik, colorful dan informatif agar dapat menarik target audiens yang dituju.

- Media utama : LINE Webtoon
- Ukuran kanvas : 1080 x 1920 px
- Format panel : 1 kanvas akan berisi 2 panel, dan tergantung ceritanya, 1 chapter bisa berisi 5 – 16 kanvas, sesuai dengan ketentuan format dari LINE Webtoon
- Jumlah chapter : 10 chapter
- Warna : Full colour

Font yang digunakan dalam perancangan komik webtoon ini adalah MV Boli, DINPro dan Counter-Strike.

MV Boli

abcdefghijklmnopqrstuvwxy

abcdefghijklmnopqrstuvwxy

ABCDEFGHIJKLMN OPQRSTUVWXYZ

ABCDEFGHIJKLMN OPQRSTUVWXYZ

1234567890, .?~!@#\$/\&'()_+ = - "

1234567890, .?~!@#\$/\&'()_+ = - "

Font MV Boli adalah sebuah font yang bentuknya identik dengan buku komik serta dengan keterbacaannya yang baik membuat font ini cocok digunakan dalam bubble text komik yang sedang dirancang.

DINPro

abcdefghijklmnopqrstuvwxy

abcdefghijklmnopqrstuvwxy

ABCDEFGHIJKLMN OPQRSTUVWXYZ

ABCDEFGHIJKLMN OPQRSTUVWXYZ

1234567890, .?~!@#\$/\&'()_+ = - "

1234567890, .?~!@#\$/\&'()_+ = - "

Font DINPro digunakan untuk teks narasi dalam komik yang sedang dirancang. Font ini dipilih sebagai pembeda dari font yang digunakan untuk bubble text komik, tetapi tetap simple, bersih dan rapi.

COUNTER STRIKE

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

1234567890,.?~!@\$/\&'()_+=*"

1234567890,.?~!@\$/\&'()_+=*"

Font Counter-Strike merupakan font yang dipakai dalam logotype sebuah game online kompetitif yang terkenal yaitu Counter-Strike: Global Offensive. Font ini digunakan sebagai logotype dalam logo komik webtoon yang akan dirancang.



EZ - A Story of Toxicity in Video Games

Gambar 2. Logo Komik Webtoon

[Sumber: penulis]



Gambar 3. Sample Komik Webtoon

[Sumber: penulis]

SIMPULAN

Media komik webtoon ini diharapkan dapat memberi informasi terhadap para pemain game online tentang toxic behavior, apa saja contohnya, bagaimana cara mengatasinya dan juga mengajak mereka untuk tidak berperilaku toxic terhadap pemain lainnya. Selain itu, media komik webtoon ini diharapkan dapat menghibur para pemain game online dikala mereka sedang menunggu loading game online mereka selesai. Sayangnya, setelah media komik webtoon tersebut diterbitkan, masih sedikit tanggapan yang dikemukakan oleh para target audiens, dimana mungkin salah satu alasannya yakni toxic behavior sendiri masih tabu untuk mereka ungkapkan.

UCAPAN TERIMAKASIH

Ucapan terimakasih kepada Bapak Drs. Agus Rahmat Mulyana, M.Ds. dan juga Bapak Aditya Januarsa, S.Ds., M.Ds. selaku dosen pembimbing juga co-pembimbing dalam penelitian ini. Terima kasih juga kepada keluarga, sahabat atas dukungannya secara langsung maupun tidak langsung, dan juga Cupacino0 yang selalu mendengarkan keluh kesah penulis ketika menyelesaikan penelitian ini. Kemudian penulis ucapkan juga terima kasih kepada teman-teman penulis, dari Steam maupun Discord yang bermain game online, terutama Counter-Strike Global Offensive untuk beragam informasinya tentang toxic behavior yang seringkali terjadi. Saya juga mengucapkan terimakasih kepada LINE WEBTOON yang telah mewujudkan terbitnya karya komik webtoon dari penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] NicoleA. Beres, Julian Frommel, Elizabeth Reid, Regan L. Mandryk, and Madison Klarkowski. 2021. Don't You Know That You're Toxic: Normalization of Toxicity in Online Gaming. In CHI Conference on Human Factors in Computing Systems (CHI '21), May 8–13, 2021, Yokohama, Japan. ACM, New York, NY, USA, 15 pages.
- [2] Blackburn, Jeremy & Kwak, Haewoon. (2014). STFU NOOB! Predicting Crowdsourced Decisions on Toxic Behavior in Online Games.
- [3] M Dahwilani. Dani. Rabu, 23 Desember 2020. Survei: 16,5 Persen Masyarakat Habiskan Waktu Main Game Online selama Pandemi Covid-19. <https://www.inews.id/techno/internet/survei-165-persen-masyarakat-habiskan-waktu-main-game-online-selama-pandemi-covid-19>
- [4] O'Brien, Joe. January 3rd 2019. CS:GO hits massive player milestone after move to free-to-play. <https://www.dexerto.com/csgo/csgo-hits-massive-player-milestone-after-move-to-f2p-272793/>
- [5] CNN Indonesia. Rabu, 1 April 2020. Pengguna Gim Online Meningkat 75 Persen Kala Corona. <https://www.cnnindonesia.com/teknologi/20200331163816-185-488789/pengguna-gim-online-meningkat-75-persen-kala-corona>
- [6] Smith, P.K., Mahdavi, J., Carvalho, M., Fisher, S., Russell, S. and Tippett, N. (2008), Cyberbullying: its nature and impact in secondary school pupils. *Journal of Child Psychology and Psychiatry*, 49: 376-385. <https://doi.org/10.1111/j.1469-7610.2007.01846.x>
- [7] Shores, K.B., He, Y., Swanenburg, K.L., Kraut, R. and Riedl, J., 2014, February. The identification of deviance and its impact on retention in a multiplayer game. In *Proceedings of the 17th ACM conference on Computer supported cooperative work & social computing* (pp. 1356-1365).

- [8] Putri, A.F., 2019. Pentingnya orang dewasa awal menyelesaikan tugas perkembangannya. *SCHOULID: Indonesian Journal of School Counseling*, 3(2), pp.35-40.
- [9] Monks, J.F. and Knoers, A.M.P., 2014. Psikologi Perkembangan; Pengantar dalam berbagai bagiannya.
- [10] Olweus, D., 2012. Cyberbullying: An overrated phenomenon?. *European journal of developmental psychology*, 9(5), pp.520-538.
- [11] Ortega, R., Elipe, P., Mora-Merchán, J.A., Calmaestra, J. and Vega, E., 2009. The emotional impact on victims of traditional bullying and cyberbullying: A study of Spanish adolescents. *Zeitschrift für Psychologie/Journal of Psychology*, 217(4), pp.197-204.
- [12] Juariyah, J., 2018. PENGALAMAN BERMAIN VIDEO GAMES SEBAGAI KEGIATAN LEISURE CLASS MIDDLE LOWER REMAJA KAMPUNG TANOKER. *MEDIAKOM*, 1(2).
- [13] Iman, N., 2013. PEMBANGUNAN APLIKASI GAME HYBRID SHOOTER SIDE-SCROLLING DESTROYER GARUDA BERBASIS DEKSTOP
- [14] Yip, J.A., Schweitzer, M.E. and Nurmohamed, S., 2018. Trash-talking: Competitive incivility motivates rivalry, performance, and unethical behavior. *Organizational Behavior and Human Decision Processes*, 144, pp.125-144.
- [15] Hess, E., 2003. *Yib's Guide to Mooing: Getting the Most from Virtual Communities on the Internet*. Trafford on Demand Pub.
- [16] Cohen-Almagor, R., 2011. Fighting hate and bigotry on the Internet. *Policy and internet*, v. 3, n. 3.
- [17] Reed, C., 2009. The challenge of hate speech online. *Information & Communications Technology Law*, 18(2), pp.79-82.
- [18] De Letter, J., van Rooij, T., & Van Looy, J. (2017). Determinants of harassment in online multiplayer games. Presented at the 67th Annual ICA Conference: Interventions: Communication Research and Practice, San Diego, United States.
- [19] Kou, Yubo. (2020). Toxic Behaviors in Team-Based Competitive Gaming: The Case of League of Legends. 10.1145/3410404.3414243.
- [20] Yan, J., & Randell, B. (2009). An Investigation of Cheating in Online Games. *IEEE Security & Privacy*, 7.
- [21] Kimpa, K.K, A.K. Bissett. (2005). The Ethical Significance of Cheating in Online Computer Games. *International Review of Information Ethics*, vol 4, pp 31-38
- [22] ICTWatch - InternetSehat. Senin, 8 Juli 2013. Sebab Terjadinya Cyberbullying dan Trolling di Media Sosial.<https://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:2Rrqp8P8xWcJ:https://ictwatch.com/internetsehat/2013/07/08/sebab-terjadinya-cyberbullying-dan-trollingdi-media-sosial/+&cd=2&hl=en&ct=clnk&gl=id>
- [23] Tirto.id. Kamis, 20 Oktober 2016. Bullying dan Penindasan di Media Sosial. <https://tirto.id/bullying-dan-penindasan-di-media-sosial-bVZj>
- [23] Kwon, O. S. (2014, March 6). Korean webtoons go global with LINE. Medium. <https://medium.com/the-headline/korean-webtoons-go-global-with-line-b82f3920580e>

- [24] Dal Yong Jin (2015) Digital convergence of Korea's webtoons: transmedia storytelling, *Communication Research and Practice*, 1:3, 193-209, DOI: [10.1080/22041451.2015.1079150](https://doi.org/10.1080/22041451.2015.1079150)