

Analisis Perilaku Komunikasi Narsistik pada Pemain Gim Mobile Legends Profesional di Kota Bekasi

Kevatama Bent AUFAR^{1*} & Syahrul Hidayanto²

^{1,2} Ilmu Komunikasi, Universitas Bhayangkara Jakarta Raya, Bekasi, Indonesia

email: syahrul.hidayanto@dsn.ubharajaya.ac.id

RIWAYAT ARTIKEL

Received: 2025-06-10

Revised : 2025-07-07

Accepted: 2025-07-25

KEYWORD

Narcissistic; Narcissistic Communication; Professional Game Player; Mobile Legends

KATA KUNCI

Narsistik; Komunikasi Narsistik; Pemain Game Profesional; Mobile Legends

ABSTRACT

This research aims to understand narcissistic communication behavior in professional Mobile Legends game players in Bekasi City. Narcissism is often found in people who over-glorify things that something are normal. Apart from being often found in artists, this phenomenon can also be seen in professional gamers just starting their careers. In Indonesia, there are many professional gamers, but the main topic of conversation in the gaming industry is Mobile Legends gamers. Researchers used a qualitative research approach with data collection techniques: observation, interviews, and documentation. Based on the results of research data processing, narcissistic communication behavior was found in LVo team members. Symptoms of narcissistic communication behavior include showing off one's skills to the opposing team, praising one's greatness, considering them unique, uploading successes on status on social media, and claiming to master the game because of high-flying hours. The impact of narcissistic communication behavior on professional gaming teams is tarnishing the good name of the team, coach, and team members. Then, it will be difficult for the team to get sponsors because the team often loses in tournaments, and one of the members is known to have a bad attitude. Not only that, narcissistic communication behavior can also affect team dynamics, including interactions between team members and overall team performance. Narcissistic has effect on professional gamers such as selfish decision making, dominance in conversations and decision-making, lack of empathy, and unprofessionalism.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk memahami perilaku komunikasi narsistik pada pemain gim Mobile Legends profesional di Kota Bekasi. Narsistik sering dijumpai pada orang-orang yang mengglorifikasi sesuatu secara berlebihan, yang menurut anggapan sebagian orang biasa saja. Selain sering dijumpai pada artis, fenomena ini juga dapat dilihat pada pemain gim profesional yang masih baru merintis karirnya. Di Indonesia ada banyak sekali pemain gim profesional, namun yang saat ini menjadi topik perbincangan utama dalam industri gim adalah pemain gim Mobile Legends. Peneliti menggunakan pendekatan penelitian yaitu kualitatif dengan teknik pengumpulan data adalah observasi, wawancara, dan dokumentasi. Berdasarkan hasil olah data penelitian, perilaku komunikasi narsistik ditemukan pada anggota tim LVo. Bentuk dari perilaku komunikasi narsistik yang diketahui adalah melakukan pamer keahlian kepada tim lawan, memuji kehebatan diri sendiri, menganggap mereka spesial, mengunggah kesuksesan pada status di media sosial, dan mengklaim menguasai permainan karena jam terbang yang tinggi. Dampak perilaku komunikasi narsistik pada tim gim profesional seperti tercorengnya nama baik tim, pelatih, dan anggota tim. Kemudian, tim akan sulit mendapatkan sponsor karena tim sering mengalami kekalahan dalam turnamen dan salah satu anggota dikenal memiliki *attitude* yang buruk. Tidak hanya itu, perilaku komunikasi narsistik juga dapat memengaruhi dinamika tim, termasuk interaksi antar anggota tim dan performa tim secara keseluruhan. Narsisme memiliki efek terhadap pemain gim profesional seperti dalam pengambilan keputusan yang

egois, dominasi dalam percakapan dan pengambilan keputusan, kurang empati, dan tidak profesional.

1. Pendahuluan

Pemain gim profesional merupakan pemain yang menguasai gim, bisa di sebut ahli dalam bermain gim yang di mainkan olehnya. Para pemain gim profesional difokuskan untuk mengembangkan *skill* bermain pada gim yang di mainkan, gunanya untuk meningkatkan peringkat individu dan tim dalam turnamen. Untuk menjadi atlet gim profesional sudah bukan untuk bermain gim hiburan atau relaksasi saja, tetapi memang sudah menjadi pekerjaan mereka. Mereka berpartisipasi untuk mengikuti turnamen bergengsi mewakili tim atau negara dalam kejuaraan nasional bahkan kejuaraan dunia. Pemain gim profesional biasanya terikat kontrak dan di gaji pada tim profesional contohnya seperti Evos, Rrq, Btr. Karena mereka di fokuskan untuk bermain satu gim yang dimainkan untuk berkompetisi pada turnamen tertentu (Ahmad, 2022).

Salah satu hal yang banyak dikhawatirkan oleh pengamat industri gim daring terhadap pemain gim profesional baru adalah label *star syndrome*. Pada banyak artikel jurnal penelitian, *star syndrome* juga disebut sebagai perilaku narsistik. Perilaku narsistik ini umumnya melekat pada artis baru yang terkenal dalam waktu yang cepat. Perilaku narsistik ternyata bukan hanya dilekatkan pada artis baru saja, namun juga pada profesi lain seperti pemain gim profesional. Beberapa asumsi yang melatarbelakangi perilaku narsistik pada pemain gim profesional yaitu karena *gaming* adalah industri yang sangat bersaing, pemain sering kali merasa perlu untuk memperlihatkan kepercayaan diri yang tinggi untuk membedakan diri mereka dari yang lain dan menarik perhatian sponsor, penggemar, dan tim. Selain itu, tekanan untuk sukses dalam dunia *gaming* bisa sangat tinggi. Pemain sering kali harus menghadapi tekanan dari tim, sponsor, dan penggemar untuk tampil dengan baik. Hal ini bisa menyebabkan pengembangan perilaku narsistik sebagai mekanisme pertahanan. Beberapa pemain gim profesional mungkin juga merasa tidak disukai oleh sebagian komunitas *gaming* karena keberhasilan mereka, dan sebagai responsnya, mereka mungkin mengembangkan sikap narsistik sebagai cara untuk menunjukkan ketidakpedulian terhadap pendapat orang lain.

Perilaku narsistik ternyata dapat menghambat karir pemain profesional untuk berkembang. Bukan hanya pemain profesional saja yang mengalami perilaku narsistik tersebut, pemain biasa juga bisa mengalami adanya perilaku narsistik ketika ia baru memperoleh peringkat menengah atau di sebut sebagai peringkat "*Legend*" pada gim Mobile

Legends tetapi sudah sombong dan susah menerima kritik dan saran dari tim dan selalu meremehkan lawan, sehingga dengan adanya sifat narsistik tersebut bisa membuat tim menjadi kalah (Rien, 2021).

Perilaku komunikasi narsistik menjadi ciri lebih dari 75% interaksi sosial, sering kali membuat orang lain tidak terlihat, dan memprediksi kesehatan mental dan fisik yang negatif. Hasil dan masalah hubungan seiring berjalannya waktu. Penelitian empiris saat ini mendukung gagasan bahwa individu dengan pandangan diri yang berlebihan, belum tentu bersifat patologis, menunjukkan gaya komunikasi egois dalam interaksi. Komunikasi narsistik didorong oleh keinginan individu untuk meminimalkan kecemasan dan memaksimalkan rasa aman dan kendali. Setelah American *Psychological Association* (APA) menerbitkan kriteria resmi untuk diagnosis narsisme, dokter dan peneliti mulai mengembangkan langkah-langkah untuk menilai gangguan ini. Menariknya, menjadi jelas bahwa kecenderungan narsistik dapat dilihat sebagai sebuah kontinum dari normal atau subklinis ke patologis; Pada dasarnya setiap orang mempunyai kecenderungan untuk melakukan perilaku narsistik. Untuk mengidentifikasi perilaku komunikasi narsistik, penting untuk menjelaskan bagaimana konsep narsisis terbentuk. Narsisme pertama kali dijelaskan secara rinci oleh (Freud, 1915) dalam esainya "Narsisme". Freud menganggap narsisme normal pada masa kanak-kanak dan prasekolah, tetapi bersifat patologis ketika narsisme berlanjut setelah masa kanak-kanak. Sejak usia dini, sekitar usia tiga tahun, memusatkan perhatian pada diri sendiri dan mengesampingkan orang lain (yang disebut narsisme) adalah sumber energi asli untuk pengembangan ego; itu adalah komponen kunci dalam membentuk harga diri dan harapan seseorang tentang bagaimana seharusnya. Karena takut kehilangan cinta dan kegagalan, beberapa orang menunjukkan tanda-tanda narsisme patologis. Mereka terus terlalu fokus pada diri mereka sendiri untuk melindungi rasa kerentanan mereka. Orang narsistik merasa dan bertindak seolah-olah orang lain berhutang pada mereka dan percaya bahwa mereka tidak akan mendapatkan apa yang pantas mereka dapatkan, tidak peduli berapa banyak yang diberikan orang lain kepada mereka. Akibatnya, orang narsisis berjuang untuk kemandirian, kesempurnaan, dan kekuasaan atas orang lain. Mereka juga sangat sensitif terhadap masukan karena mereka melihatnya sebagai kritik dan

tuntutan untuk mengubah diri, contoh dari komunikasi narsistik ialah tidak memberi kesempatan lawan bicara untuk berbicara, selalu ingin menjadi orang yang terpandang di sekitar, tidak dapat menerima saran dan kritik, ketika berbicara secara langsung maupun tidak langsung (Wiley, 2016).

Narsistik banyak ditemui di industri-industri yang bisa membuat seseorang menjadi terkenal, tidak terkecuali esports. Dinamakan seperti penyakit (*syndrome*) karena memang kondisinya masuk ke dalam salah satu penyakit psikiatri yang bersifat situasional atau sementara. Beberapa hal yang menjadi tanda seseorang sedang mengalami narsistik adalah sombong, merasa dirinya spesial dan hanya mau berinteraksi dengan orang-orang tertentu, juga selalu berusaha untuk mendapatkan sorotan. Yang paling parahnya, mereka yang tergolong berperilaku narsistik mempunyai anggapan bahwa orang-orang akan mendatangi dia karena dia terkenal dan terbaik. Kejadian yang paling banyak ditemui pada atlet-atlet esports pendatang. Merasa dirinya pemain terbaik dan spesial dari yang lain.

Narsistik adalah gangguan kepribadian yang umumnya lebih banyak memengaruhi laki-laki dibandingkan perempuan serta lebih umum dialami oleh para remaja atau seseorang yang baru beranjak dewasa. Sementara itu dalam Ilmu Kedokteran dan Psikologi, narsistik adalah kumpulan dari beberapa tanda dan gejala kini yang sering berhubungan dan muncul bersamaan, serta diasosiasikan dengan penyakit atau gangguan kesehatan tertentu. Penyebab narsistik sebagian besar percaya bahwa pengalaman masa kanak-kanak awal, seperti pengasuhan yang terlalu tidak sensitif dan sombong, berperan dalam perkembangan kondisi ini. Penyebab lainnya yakni menerima kekaguman yang berlebihan atau pengabaian yang mendalam oleh salah satu atau kedua orang tua. Gejala dan ciri-ciri narsistik biasanya muncul pada awal masa dewasa dan pada orang-orang yang baru saja terkenal, sehingga terjadi perubahan drastis dalam kehidupannya. Memiliki rasa mementingkan diri sendiri secara berlebihan. Membutuhkan kekaguman dan pujian setiap melakukan apapun. Mengharapkan perlakuan khusus, karena bangga dengan apa yang dicapai. Melebih-lebihkan prestasi dan bakat. Bereaksi negatif terhadap kritik (Superlive, 2021).

Santrock (dalam Violin, 2020) mengatakan narsisme merupakan pendekatan kepada orang lain yang berpusat kepada diri sendiri dan mementingkan diri sendiri. Selalu fokus dengan diri sendiri yang selalu menghiraukan masukan terkait informasi yang sudah diberitahukan oleh orang lain. Seringkali pelaku narsisme tidak menyadari kondisi mereka

yang sebenarnya dan bagaimana orang lain memandangnya. Kurangnya pemahaman ini membuat mereka sulit untuk beradaptasi. Pelaku narsisme sangat mementingkan dirinya sendiri, dan selalu bersikeras bahwa menganggap dirinya sempurna, dan menganggap keinginan dan harapan mereka sebagai hal yang penting.

Menurut Freud (dalam Alwisol, 2011), narsisme merupakan rasa cinta terhadap diri sendiri, sehingga cinta yang didampingi oleh tindakan narsisme menjadi lebih mementingkan diri sendiri. Seseorang yang kagum pada dirinya sendiri yang berpikir bahwasannya sudah memiliki keahlian yang sudah di atas rata-rata sehingga membuat dirinya merasa sudah menjadi pemain profesional *gim* daring Mobile Legends dengan memamerkan apa yang dimiliki, hanya melakukan berbagai hal untuk menarik perhatian banyak orang, ingin bergaul dengan orang yang di rasanya selevel, dan tidak bisa menerima kritik dan saran.

Menurut Nevid (2005), orang dengan gangguan kepribadian narsistik, memiliki rasa yang sangat bangga atau kepercayaan diri yang berlebihan dan sangat membutuhkan kekaguman. Mereka membesar-besarkan prestasi mereka dan berharap orang lain memberikan mereka banyak pujian. Mereka mengharapkan orang lain melihat kualitas istimewa mereka, meskipun saat prestasi mereka biasa saja. Dan mereka bangga menikmati banyaknya pujaan, mereka kurang memiliki empati pada orang lain, ingin menjadi pusat perhatian, dan mereka memiliki pandangan yang jauh lebih membanggakan tentang diri mereka sendiri.

Narsistik sering dijumpai pada orang-orang yang mengglorifikasi sesuatu secara berlebihan, yang menurut anggapan sebagian orang biasa saja. Seperti yang telah dijelaskan di atas, fenomena ini sering dijumpai pada pemain gim profesional yang masih baru merintis karirnya. Di Indonesia ada banyak sekali pemain gim profesional, namun yang saat ini menjadi topik perbincangan utama adalah pemain gim Mobile Legends. Justifikasi ini muncul karena terdapat banyak turnamen Mobile Legends yang diselenggarakan oleh para pemuda perkumpulan remaja delapan sembilan atau yang tergabung dalam Remaja Kurang Olahraga (RKO), bahkan diketahui Pemerintah Kota Bekasi juga turut menyelenggarakan turnamen Mobile Legends ini.

Mobile Legends Bang-Bang merupakan gim seluler ber-genre *Multiplayer Online Battle Arena* (MOBA), gim daring yang dikembangkan dan diterbitkan oleh Moonton, anak perusahaan dari ByteDance. Dirilis pada tahun 2016, gim ini semakin populer di seluruh dunia, terutama di wilayah Asia Tenggara. Dan sejak itu telah

melampaui satu miliar kali unduhan, dengan puncak pemain bulanan sebanyak 100 juta pada tahun 2021, "Mobile Legends: Bang Bang" mencapai pendapatan kotor sepanjang masa sebesar US\$1 miliar dengan 44 persen pendapatannya berasal dari luar Asia, menjadikannya gim seluler teratas dari genre-nya dengan daya tarik global. Kepopuleran gim Mobile Legends di Indonesia sudah tidak mengenal batas usia lagi, mulai dari anak-anak hingga orang dewasa senang dengan gim ini.

Kompetisi Mobile Legends menjadi ajang kompetisi pertama di Indonesia yang digelar pemerintah. Mobile Legends menjadi satu di antara gim yang digandrungi para *gamer* di seluruh dunia, termasuk di Indonesia. Pengguna gim daring Mobile Legends ini diperkirakan mencapai jutaan orang. Untuk para pemainnya bukan hanya laki-laki saja, tetapi perempuan juga banyak yang bermain gim ini. Gim Mobile Legends dirilis pertama kali pada tahun 2016 oleh pengembang gim asal Tiongkok, Moonton. Gim ini lebih dulu dirilis untuk platform Android yaitu pada bulan Juli 2016. Empat bulan kemudian atau pada November, gim ini masuk ke platform iOS. Dengan unduhan awal yang tidak memerlukan kuota banyak, Mobile Legends langsung menjadi primadona di Indonesia. Hanya dalam waktu dua tahun sejak dirilis, gim ini sudah diunduh lebih dari lima juta unduhan (Budi, 2019).

Mobile Legends menjadi salah satu gim mobile terpopuler di dunia. Gim Mobile Legends yang diprakarsai oleh Moonton, dimainkan oleh puluhan juta orang setiap bulannya. Berdasarkan data activeplayer.io, jumlah pemain Mobile Legends di seluruh dunia diestimasi sebanyak 80,76 juta orang pada Desember 2022. Jumlah tersebut menurun 0,6% dibandingkan pada bulan sebelumnya yang sebanyak 81,25 juta pemain. Tetapi, jumlah tersebut masih lebih tinggi 4,80% di banding tahun sebelumnya pada desember 2021.

Jumlah orang yang memainkan gim Mobile Legends ini tercatat sebanyak 77,06 juta orang. Jumlah pemain Mobile Legends di seluler per tahun adalah sebanyak 963,91 juta orang sepanjang 2022. Jumlah ini naik 4% dari tahun sebelumnya yang sebanyak 942,25 juta orang. Bahkan sering bertambahnya pemain, data AppMagic mencatat, pendapatan gim Mobile Legend sebesar US\$ 215,99 juta atau sekitar Rp.3,3 triliun pada 2022. Nilai itu menurun 8,35% dari tahun sebelumnya yang sebesar US\$235,66 juta (Rizaty, 2023).

Gim daring saat ini sudah banyak jenisnya, beberapa gim daring yang sedang *booming* saat ini seperti PUBG (Player Unknown Battle Ground), AOV (Arena Of Valor), Vain Glory, MOBA (Multiplayer Online Battle Arena). Gim daring

seperti Mobile Legends sangat populer saat ini. Salah satu gim yang paling digandrungi dan diapresiasi saat ini adalah Mobile Legends: Bang Bang. Permainan ini dimainkan dengan lima orang dalam satu tim dan lima orang dalam tim lawan. Gim ini merupakan gim strategi yang menuntut dua tim bertarung untuk menang. Kemenangan akan diraih apabila tim dapat merebut bangunan lawan/musuh.

Gim Mobile Legends Bang-Bang adalah permainan *multiplayer* banyak diminati dibandingkan gim *multiplayer* lain seperti AOV (Arena Of Valor) dan Vain Glory. Mobile Legend Bang-Bang bukan sekedar permainan biasa dan hanya sekedar hiburan saja. Banyak orang yang menyelenggarakan kompetisi permainan ini di tingkat nasional dan internasional. Gim *mobile* yang paling awal dimunculkan adalah gim *tetris* dan gim *snake* yaitu pada pertengahan tahun hingga akhir tahun 1990 (Synodinos, 2017). Namun dengan jenis gim *mobile* ini masih tetap bersifat dasar yang dimana tidak ada struktur pendapatan pada para pembuat gim ini. Pada tahun 2007, Apple meluncurkan *handphone* baru yang berjenis layar sentuh, gim mobile menjadi bentuk gim yang penting. IPhone dan berbagai ponsel pintar lainnya menghadirkan toko aplikasi ke ponsel pintar yang memungkinkan pengguna mengunduh berbagai layanan seluler seperti gim seluler ke ponsel pintar. Hal ini mejadi terbukti untuk generasi baru gim *mobile* karena perusahaan mampu menghasilkan keuntungan dari konsumen atau pembeli gim *mobile* dari aplikasi yang di namakan *playstore* untuk khusus *android* dan *app store* khusus *iphone* (Liu, 2014).

Pada awal penayangan perdana gim tersebut, gim tersebut hanyalah sebuah perkenalan secara sederhana dan di mulai oleh Steven Russel dan sebuah proyek *computer games* pada tahun 1962 dengan gim andalan mereka yaitu Star Wars. Beberapa tahun kemudian, banyak permainan yang berevolusi dari permainan dua dimensi dan permainan tiga dimensi. Begitu pula yang hanya sekedar hiburan atau belajar atau mengajar. Gim pada hakikatnya adalah hiburan karena ketika penggunaanya bermain, mereka merasa senang. Saat ini gim dihadirkan dengan kualitas visual yang sangat canggih karena didukung oleh teknologi pemain lebih interaktif sesuai keinginannya dan pemain merasa hidup dalam permainan. Jadi bisa dikatakan gim berkembang seiring dengan teknologi dan zaman yang kini semakin maju (Pratama, 2014).

Kata gim berasal dari bahasa Inggris. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, istilah "Game" adalah permainan, permainan disini mengacu pada konsep ketangkasan mental (*Intellectual Play Ability*

Game) yang juga dapat dipahami sebagai ajang pengambilan keputusan dan tindakan pemain, umumnya dalam keadaan serius atau tidak serius (Suryadi, 2017). Bermain gim merupakan suatu kebutuhan dan juga masalah besar bagi para pengguna komputer, karena untuk dapat menjalankan gim dengan nyaman diperlukan spesifikasi komputer yang relatif tinggi dibandingkan komputer biasa. Dari berbagai definisi permainan, kita dapat menyimpulkan bahwa permainan adalah suatu program yang dirancang sedemikian rupa untuk memenuhi salah satu kebutuhan manusia, yaitu kebutuhan manusia akan hiburan. Hiburan dinilai penting bagi seseorang karena hiburan akan mampu membantunya menyegarkan pikiran setelah disibukkan dengan berbagai aktivitas yang menguras tenaga dan pikiran (Purnomo, 2020).

Pemain gim profesional seharusnya mampu menerima kritik dan saran dari pelatih atau pun sesama anggota tim, bukan justru mengabaikan dan menolak segala bentuk masukan. Penelitian terkait perilaku komunikasi narsistik biasanya dikaitkan dengan publik figur atau *influencer*. Mengingat profesi ini memang rentan dengan perilaku narsistik. Namun, penelitian ini berfokus pada subjek penelitian yang belum dibahas oleh penelitian lain yaitu pemain gim profesional. *Mobile Legends* merupakan gim daring yang bebas berekspresi untuk para pemainnya. Tapi kebebasan ini memberikan *boomerang* terhadap dirinya sendiri yang menyebabkan perilaku emosional dan mementingkan diri sendiri yang bisa menyebabkan pengaruh besar kepada anggota tim. Menyediakan wawasan tentang karakteristik psikologis pemain profesional, khususnya yang mungkin memiliki kecenderungan narsistik. Membantu dalam mengidentifikasi bagaimana perilaku narsistik mempengaruhi interaksi dan dinamika tim, yang penting dalam sebuah permainan yang sangat bergantung pada kerja sama tim. Mendeteksi perilaku narsistik yang mungkin merugikan tim, seperti kurangnya komunikasi yang efektif atau konflik interpersonal. Memungkinkan pelatih dan manajer tim untuk mengembangkan strategi komunikasi dan intervensi yang dapat mengurangi dampak negatif dari perilaku narsistik. Informasi yang dihasilkan bisa digunakan untuk merancang program pembinaan dan pelatihan yang lebih baik yang tidak hanya fokus pada keterampilan teknis tetapi juga pada aspek psikologis dan komunikasi. Menyediakan dasar untuk menciptakan lingkungan kompetisi yang lebih sehat dengan menekankan pentingnya kesehatan mental dan komunikasi yang positif di antara pemain. Mendorong perilaku sportif

dan profesionalisme dalam komunitas esports. Memberikan wawasan yang spesifik terhadap komunitas pemain di kota Bekasi, yang mungkin memiliki dinamika sosial dan budaya yang unik. Memungkinkan pihak terkait, seperti organisasi esports lokal dan pemerintah daerah, untuk merancang kebijakan atau program yang mendukung pengembangan industri esports secara lebih tepat sasaran. Menambah khazanah literatur akademis terkait psikologi dalam konteks esports, khususnya di Indonesia yang risetnya mungkin masih terbatas. Menjadi dasar bagi penelitian lebih lanjut yang mungkin ingin mengeksplorasi topik serupa di kota atau konteks yang berbeda. Dengan menganalisis perilaku komunikasi narsistik, diharapkan ada peningkatan kesadaran dan pengetahuan tentang pentingnya aspek psikologis dalam mendukung karir dan kinerja pemain gim profesional. Berdasarkan latar belakang masalah di atas, peneliti tertarik untuk mengetahui lebih lanjut untuk membahas melalui judul penelitian yang berjudul **“Analisis Perilaku Komunikasi Narsistik Pada Pemain Gim Mobile Legends Profesional di Kota Bekasi”**

2. Metode

Metode penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif dengan metode deskriptif kualitatif. Penelitian kualitatif adalah suatu proses penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis dan lisan orang serta perilaku yang diamati. Penelitian deskriptif merupakan suatu bentuk penelitian yang bertujuan untuk mendeskripsikan atau menjelaskan fenomena-fenomena yang ada, misalnya fenomena alam atau manusia. Untuk memahami dan menganalisis fenomena tersebut secara mendalam, peneliti melakukan wawancara dengan informan penelitian. Metode penelitian kualitatif dinilai merupakan metode yang cocok untuk penelitian ini karena metode ini digunakan peneliti untuk menganalisis peristiwa dan kejadian yang telah terjadi.

Bahwa pendekatan kualitatif merupakan pendekatan penelitian dimana data yang dikumpulkan dan disajikan berupa kata-kata dan gambar, bukan angka-angka. Data tersebut dapat berasal dari hasil wawancara, catatan lapangan, foto, video, dokumen pribadi, dan dokumen lainnya (Moleong, 2004). Penelitian kualitatif memungkinkan peneliti untuk mendapatkan pemahaman yang mendalam tentang pengalaman, persepsi, dan motivasi individu yang terlibat dalam perilaku komunikasi narsistik. Perilaku narsistik sering kali kompleks dan dipengaruhi oleh faktor-faktor subjektif seperti pengalaman masa kecil,

interaksi sosial, dan kondisi psikologis individu. Penelitian kualitatif memungkinkan peneliti untuk mengeksplorasi faktor-faktor ini dengan lebih baik daripada pendekatan kuantitatif yang lebih terbatas. Dalam penelitian kualitatif, peneliti sering kali terlibat secara langsung dengan subjek penelitian, baik melalui wawancara, observasi, atau analisis dokumen. Ini dapat memungkinkan peneliti untuk membangun hubungan yang lebih intim dengan subjek penelitian dan mendapatkan wawasan yang lebih dalam tentang perilaku komunikasi narsistik.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi merupakan teknik pengumpulan data yang sangat umum dalam metode penelitian kualitatif. Observasi merupakan bagian dari pengumpulan data. Observasi artinya mengumpulkan data secara langsung di lapangan. Observasi adalah suatu proses yang didahului dengan pengamatan dan selanjutnya pencatatan secara sistematis, logis, objektif, dan rasional terhadap berbagai jenis fenomena dalam situasi nyata dan buatan. Salah satu teknik yang dapat digunakan untuk menemukan atau mempelajari perilaku nonverbal adalah dengan menggunakan teknik observasi. Observasi merupakan aktivitas manusia sehari-hari yang menggunakan panca indera mata dan didukung oleh panca indera lainnya. Keberhasilan observasi sebagai suatu teknik pengumpulan data terutama bergantung pada pengamat itu sendiri. Hal ini dikarenakan pengamat melihat, mendengar, mencium, dan menyimak objek yang diteliti serta menarik kesimpulan dari apa yang diamatinya (Iryana & Kawasati, 2019). Observasi non partisipan menjadi jenis observasi yang dipilih dalam penelitian ini. Observasi dilakukan pada bulan April-Juni 2024. Kemudian, wawancara dilakukan untuk memperoleh informasi yang tidak dapat diperoleh melalui observasi atau lainnya. Karena peneliti tidak bisa mengamati semuanya. Tidak semua data dapat diperoleh melalui observasi. Oleh karena itu, peneliti perlu mengajukan pertanyaan kepada peserta. Pertanyaan sangat penting untuk menangkap persepsi, pemikiran, pendapat, dan perasaan masyarakat terhadap gejala, peristiwa, fakta, dan kenyataan. Dengan mengajukan pertanyaan, peneliti memasuki alam pikiran orang lain, mencari tahu apa yang ada dalam pikirannya, dan memahami apa yang sedang dipikirkannya. Karena persepsi, emosi, dan pikiran masyarakat sangatlah penting dan dapat dipahami, diklarifikasi, dan dianalisis secara ilmiah. Dalam wawancara, peserta berbagi pengalamannya dengan peneliti (Semiawan, 2010). Peneliti memilih jenis wawancara semi terstruktur dalam penelitian ini.

Sementara itu, istilah "dokumen" memiliki tiga arti. Pertama, dalam arti seluas-luasnya, yaitu mencakup seluruh sumber informasi, baik tertulis maupun lisan. Kedua, dalam arti sempit, yaitu hanya seluruh sumber tertulis. Ketiga, dalam artian terbatas pada dokumen resmi dan dokumen pemerintah yang meliputi: Perjanjian, Hukum, Konsesi, Hibah, dan sebagainya. Dokumen berarti segala materi tertulis atau film, selain rekaman audio, yang tidak dibuat atas permintaan penyidik. Dokumen merupakan catatan peristiwa masa lalu dan dapat berupa tulisan, foto, atau karya monumental manusia. Dari berbagai pengertian di atas, dokumen adalah sumber data yang digunakan untuk melengkapi penelitian, baik berupa dokumen, film, gambar (foto), maupun karya monumental peneliti proses penelitian (Natalina, 2014). Dalam penelitian ini, peneliti mengumpulkan data berupa dokumentasi berupa *screenshot* profil gim informan.

Peneliti memutuskan untuk menggunakan triangulasi teknik karena dengan menggunakan lebih dari satu teknik atau sumber data, triangulasi dapat meningkatkan keandalan temuan penelitian. Dengan melihat konvergensi temuan dari berbagai sumber, peneliti dapat merasa lebih yakin bahwa hasilnya tidak hanya bergantung pada satu metode atau sumber data. Dengan menggunakan beberapa teknik, triangulasi memungkinkan peneliti untuk mengeksplorasi fenomena dalam berbagai konteks yang berbeda. Ini dapat membantu untuk memperkaya pemahaman tentang fenomena tersebut dan mengungkap aspek-aspek yang mungkin terlewatkan jika hanya menggunakan satu pendekatan.

3. Hasil dan Pembahasan

a. Profil Informan Penelitian

Tabel 4.1 Profil Informan penelitian

No	Inisial Nama	Jabatan	Usia
1.	AR	Anggota	26
2.	NF	Pelatih	22
3.	KZ	Anggota	26

Saat ini, informan AR sedang fokus pada turnamen gim mendatang, selain itu juga dia memiliki usaha sampingan yaitu online shop yang menjual sparepart motor seperti baut, lampu, dan sebagainya. Ia mengatakan bahwa tertarik untuk menjadi pemain gim profesional karena ingin memenuhi rasa penasarannya dan membangun jaringan. Beberapa pemain gim profesional yang menjadi inspirasi AR adalah Gustian dan Dicky. Sebelum fokus pada gim Mobile Legend, ia sering

bermain gim Point Blank, Ayodance, PUBG, dan Dota. Durasi bermain AR setiap harinya adalah 8 jam. Untuk hari Sabtu dan Minggu ia menjadwalkan libur untuk Latihan atau bermain gim. Hanay saja, ketika hari mendekati pelaksanaan turnamen, ia juga biasa memanfaatkan waktu di Sabtu dan Minggu dengan durasi beberapa jam saja. AR termotivasi untuk bergabung dengan tim gim profesional karena ia ingin merasakan apa yang idolanya rasakan. AR mengatakan bahwa ia telah bergabung di tim gim profesional sejak tahun 2022. Tim gim profesional pertamanya adalah Eternal. Namun, pada akhir 2023 ia memutuskan untuk pindah ke tim LVo sampai dengan sekarang.

Sementara itu, NF saat ini sedang fokus untuk menyiapkan diri di turnamen mendatang. Mesk begitu ia juga memiliki usaha sampingan yang tidak ingin ia sampaikan saat sesi wawancara. Berbeda dengan AR, NF sebetulnya tidak memiliki niat untuk menjadi pemain gim profesional. Ia bermain gim Mobile Legends hanya sebatas hobi saja dan untuk mencari kesenangan. Tetapi, ia beberapa kali mendapatkan tawaran untuk bergabung di tim gim profesional. NF terinspirasi menjadi pemain gim profesional dari Jess No Limit dan ZxuaN. Sebelum bermain gim Mobile Legends, ia sering bermain gim lain seperti Point Blank, Dota, Mostwanted, PUBG, dan Clash of Clans. NF mengatakan bahwa jadwal latihan gim adalah hari Senin-Sabtu. Pada hari Minggu, NF diminta untuk libur latihan oleh pelatihnya. NF tidak menyangka bahwa ia bisa direkrut dalam tim LVo. Padahal, ia tidak terlalu memiliki motivasi untuk menjadi pemain gim profesional. Ia resmi menjadi pemain gim profesional pada tahun 2022 dan bergabung di tim LOVE. Di pertengahan Juni 2023, ia memutuskan untuk pindah ke tim LVo.

Informan terakhir yakni KZ yang saat ini sibuk latihan dalam rangka menghadapi turnamen mendatang. Sama seperti NF, KZ tidak menyangka bahwa kegiatan ia bermain bersama teman-temannya dan iseng mengikuti turnamen gim tingkat lokal, ternyata dilirik oleh tim-tim besar. Ia pun kemudian diminta untuk bergabung dengan salah satu tim besar yang melirikinya. Pemain gim profesional yang menginspirasi dia adalah Wizzking dari RRQ. Beberapa gim yang ia mainkan selain Mobile Legends adalah Point Blank, Ayodance, Lost Saga dan Dota 2. KZ biasanya bermain gim Mobile Legends saat malam hari yaitu dari jam 11 malam hingga jam 4 pagi melawan tim lain untuk *sparing*. KZ aktif sebagai pemain gim profesional sejak tahun 2022. Pandemi covid-19 menjadi salah satu faktor ia kemudian terpikir untuk menjadi pemain gim profesional. Saat pandemi, ia sering menghabiskan

waktu bermain gim daring dan menjajal beberapa turnamen gim daring.

b. Profil Tim LVo



Gambar 1. Grup WA LVo

LVo adalah singkatan dari Lavis Oyster. Tim LVo dalam mengatur manajemen di dalam organisasinya bertumpu pada visi dan misi yang mendukung tujuan dan keberhasilan bersama. Adapun visi dan misi dari organisasi Tim LVo yaitu:

- a) Visi
 1. Menjadikan komunitas *squad* Mobile Legends terbesar, terbaik dan dikagumi di Indonesia.
 2. Membangun komunitas yang bersifat kekeluargaan.

- b) Misi.

Dengan semangat sekuat baja menjadikan *squad* yang berbahaya

NF merupakan pelatih dari tim LVo Gim daring Mobile Legends. NF adalah orang dibalik berkembangnya Tim LVo hingga saat ini sudah menginjak usia 4 tahun dari munculnya tim LVo pertama kali. Saat ini terdaapt lima anggota LVo.

c. Aspek Perilaku Komunikasi Narsistik Informan

Berdasarkan hasil wawancara, ketiga informan mengakui bahwa pernah memuji diri mereka sendiri diawal karir mereka sebagai pemain gim profesional. Memuji diri sendiri di sini adalah seperti mengklaim bahwa ia lebih ahli dibandingkan lawannya. Tidak seperti informan lain, NF sebetulnya sadar bahwa yang ia lakukan itu tidak baik jika dilihat oleh orang lain.

“Memuji diri sendiri pernah mas contohnya ketika ada target ketika ketemu tim lain yang memang saya incar disaat ketemu di turnamen, ketika tim mereka kalah saya merasa puas yang

dimana saya memuji diri saya seperti mengakui diri saya ini hebat, dan mempunyai skill diatas mereka.” AR

“pernah mungkin dulu banget sih ya mas, kalau untuk seperti itu saya tau kurang baik juga untuk diri saya ketika dinilai oleh orang lain mas” NF

“Ya pasti pernah kaya “kok gua sekarang se jago ini ya, padahal dulu gua sering dikata-katain sama temen gua cupu atau apa gitu, tapi ngga expect aja kalau bisa sampe sekarang atau jauh lebih baik lagi.” KZ

Kemudian, terkait dengan kontribusi dalam tim dan tingkat pengaruh terkait prestasi tim, hanya NF yang mengklaim bahwa ia berpengaruh dalam tim LVo. Ia merasa bahwa ia bisa meminkan karakter apapun dan bisa menyesuakannya. Sementara AR dan KZ memiliki jawaban yang lebih diplomatis yakni keberhasilan tim adalah karena kerja sama tim bukan karena individu tertentu.

“Sangat berpengaruh banget sih ngga mas, karena semua nya juga berpengaruh. karena kan butuh kekompakan yang sangat baik untuk menghadapi lawan yang cukup sulit ya, mangkanya saya dan yang lain ketika latihan atau tournament itu cukup bermain yang sangat kompetitif agar bisa memenangkan pertandingan tersebut mas.” AR

“Bisa dibilang iya karena di tim saya itu saya termasuk orang yang bisa menggunakan karakter apa saja dan saya bisa menyesuakannya” NF

“Berpengaruh karena, kita kalau kurang tim walaupun 1 orang gitu, kita punya chemistry ngga ke bentuk susah juga gitu, dan kita udah ada chemistrynya jadi udah tau nih strategi kita seperti apa, ngimbangin musuh seperti apa, jadi kita udah terbiasa dan karena sudah terbentuk chemistrynya” KZ

Ketika ditanya apakah informan sering menggunggah foto di media sosial ketika berhasil menjuarai suatu turnamen, ketiganya menjawab sering melakukannya dan motivasi semua informan cenderung sama, yaitu agar orang lain terinspirasi untuk bisa juara seperti mereka atau terinspirasi menjadi pemain gim profesional yang lebih dari mereka.

“Iya saya memposting foto di sosial media saya tapi di whatsapp aja mas, karena ya saya bangga dengan pencapaian saya bisa menang, mungkin bisa

menjadi patokan untuk pemain pemula yang mau bekerja keras supaya bisa lebih dari saya.” AR

“Pernah palingan Cuma di status wa aja sih mas kalau di instagram gitu ngga, soalnya followers saya dikit jadi percuma juga mau share hahah” NF

“Pasti namanya kan kita bangga sama diri kita sendiri, supaya menjadi motivasi buat orang lain, tujuannya untuk motivasi sih” KZ

Saat menjadi pemain gim profesional, ketiga informan menemui tantangan yang sama yaitu dalam hal kepercayaan diri. Ketiganya mengakui bahwa mereka sempat mengalami krisis kurang percaya diri. Namun, semakin jam terbang bertambah, mereka bisa mengatasi krisis tersebut. Dari ketiga informan, hanya KZ yang merasa bahwa ia saat ini lebih jago jika dibandingkan dengan saat awal-awal menjadi pemain gim profesional. Untuk itu, ia merasa tidak memiliki masalah dengan kepercayaan diri saat mengikuti turnamen.

“Pernah mas pasti hal itu menurut saya sih hal yang wajar, apalagi ketemu tim besar yang sudah lebih besar namanya, pasti mikir otak lagi gimana cara mengalahkan tim tersebut agar bisa menang, dan kita juga saling semangatin satu sama lain supaya fokus dan bisa memenangkan pertandingan tersebut mas.” AR

“Pernah ketika waktu awal turnamen offline di tonton banyak orang jadi grogi, permainan sedikit berantakan karena gabisa fokus dan belum terbiasa aja sih mas, cara saya mengatasi hal tersebut saya Cuma bisa doa, Tarik nafas dan minum supaya lebih tenang” NF

“Pasti ya, apalagi kalau awal-awal pertama kali turnamen ketemunya orang-orang jago nih, jadi kita ga pede gitu, kalau sekarang nih pede lah orang saya jago” KZ

Pamer kemampuan atau kebolehan di kalangan pemain gim profesional adalah hal yang lumrah dilakukan. Biasanya ini mereka lakukan untuk menarik perhatian sponsor atau pun sebatas meningkatkan kepercayaan diri dan menekan lawan saat *in game*.

“Menurut saya boleh-boleh aja namanya untuk menarik perhatian untuk mendapatkan sponsor ya gamasalah untuk memamerkan skill atau kemampuan yang kita punya, intinya jangan sombong kalau untuk mencari perhatian mendapatkan sponsor mas.” AR

“Wajar aja ya kalau untuk pamer kemampuan dalam game, karena kan menarik perhatian sponsor supaya tim kita mendapatkan sponsor yang bagus dan baik” NF

“Boleh sih, ngga masalah seperti taunting-taunting musuh atau recall-recall di depan musuh supaya merasa lebih percaya diri aja terhadap musuh” KZ

Selanjutnya, ketiga informan sepakat bahwa mereka berhak untuk mendapatkan pujian dari orang lain atas kinerja mereka. Pujian menjadi bukti bahwa keahlian mereka diakui publik.

“Berhak saja untuk mendapatkan pujian karena kan itu hal yang wajar mas. Menghargai dan memuji seseorang atas kerja keras dan pencapaiannya adalah bentuk pengakuan yang penting, yang dapat memberikan motivasi dan penghargaan atas usaha mereka.” AR

“Sebenarnya tergantung pada diri masing-masing sih ya mas kalo seperti itu ada yang haus pujian dan ada yang tidak, kalau memang di puji karena jago bermain ya Alhamdulillah mas bisa membuat penonton senang karena skill kemampuan kita” NF

“Ya gimana ya, kalau dipuji ya senang aja ya, apalagi dipuji sama orang-orang besar gitu kan seperti tim esport yang muji kita, itu kan suatu hal yang baik buat diri saya sendiri gitu, mungkin dari tim lvo saya bisa masuk tim rrq atau evos yang udah menjadi tim juara dunia” KZ

Saat ditanya mengenai sesuatu yang spesial dari mereka yang membuat mereka berbeda dari pada pemain gim profesional yang lain, hanya KZ yang mengatakan bahwa ia hebat karena pernah menjadi juara pertama dalam turnamen tingkat daerah.

“Apa ya, gada yang special sih mas dari diri saya, mungkin beda dari yang lain itu udah pasti beda sih ya, paling bedanya dari cara bermain game nya aja sih mas yang bisa membuat tim saya bangga kepada saya karena setiap kali bermain ya saya selalu memberikan info untuk mengatur strategi mengalahkan lawan dengan cara saya banyak belajar dari pemain profesional lainnya sih mas.” AR

“Yang Membuat saya special itu, ketika tim sedang turnamen dan permainan berantakan saya selalu memberikan info supaya tim lebih fokus dan semangat contohnya (ayo menangin nanti kalo

emang bisa menang gua beliin makan) ya kaya gitu aja sih mas, menurut saya itu hal biasa sih ya ga special banget hahah” NF

“Ya saya merasa diri saya hebat, kalau saya turnamen-turnamen kecamatan atau daerah, bukannya sombong ya, tapi kan kenyataannya emang saya juara 1 disini saya juga bersama teman-teman saya untuk berjuang memenangkan pertandingan ini” KZ

d. Pandangan Informan terhadap Perilaku Komunikasi Narsistik pada Pemain Gim Profesional

Seluruh informan mengatakan bahwa mereka pernah menemukan pemain gim profesional toxic ketika bermain Mobile Legends. Biasanya, pemain yang toxic berperilaku sombong di awal permainan dan mempermalukan diri mereka di akhir permainan.

“Sering banget malah ketemu pemain yang toxic, udah pasti ada aja ketemu pemain kaya gitu, pemain yang kaya gitu kebanyakan egois yang mau menang sendiri, mengaku kalau dirinya jago padahal hasilnya gada skill sama sekali mas, ya bisa keliatan lah orang yang banyak ngomong sama yang ngga tuh mas.” AR

“Bukan sering lagi si mas, setiap hari kadang ketemu pemain kaya gitu dikit dikit bawa agama, ngatain orang tua, intinya toxic banget sih” NF

“Pasti ya, kaya dia udah merasa percaya diri seperti dia teriak-teriak, katin kita, ya gimana kita juga harus menahan emosi juga, karena game belum selesai ya akhirnya kita juga yang menang kan” KZ

Menurut AR, NF, dan KZ pemain narsistik adalah pemain yang bersifat sombong, angkuh, dan egois. Mereka biasanya menganggap diri mereka paling hebat dibandingkan yang lain. Selain itu, mereka juga tidak segan untuk berkata kasar untuk merendahkan pemain lain. Ketika berhadapan dengan pemain narsistik saat di *in game* mereka cenderung mengabaikan dan tidak ambil pusing. Langkah yang biasa dilakukan adalah dengan menekan tombol *mute* pada layar gim.

“Pemain narsistik itu sombong, angkuh, egois, mengakui sendiri kalau dia mempunyai kemampuan yang hebat, toxic selalu bahasa kasar yang selalu menyudutkan agama, orang tua dll mas, sebenarnya game itu sebatas hiburan aja jadi gausah bawa bawa agama apalagi toxic secara berlebihan, ya ga baik sebenarnya, takutnya

banyak anak kecil yang mengikuti orang tersebut jadi ga baik buat anak kecil lainnya.

Tanggapan saya untuk pemain toxic atau narsistik lebih baik dirubah, jangan jadi orang yang seperti itu, karena ga baik buat orang lain dan bisa berdampak buruk juga buat diri dia sendiri nanti kedepannya. Di jaga bahasa nya jangan sampai anak kecil dan orang lain mengikuti bahasa yang tidak baik untuk di contoh. Jangan pernah menjadi orang yang sombong atau angkuh dihadapan orang lain.” AR

“Pemain yang mempunyai sifat narsistik itu seperti sombong, yang mengaku mempunyai kemampuan bermain yang hebat tapi nyatanya ga seperti yang dia bilang gitu mas, nihil lah hasilnya.

Tanggapan saya sih udah biasa ya ketemu pemain seperti itu, paling saya bisukan aja mas ketika ketemu pemain lain, berbeda dengan kalau ketika saya bermain secara bareng-bareng terus teman saya mempunyai sifat seperti itu, ya saya lebih baik kasih saran langsung” NF

“Pemain narsistik itu seperti sombong, angkuh, kaya besar kepala gitu, gua yakin orang kaya gitu gaakan bisa menang sih, udah percaya diri gitu kan egois kalau dia mengakui mempunyai kemampuan yang hebat, asli nya mah ga kaya gitu bray.

Lebih baik dirubah lah jangan jadi orang yang seperti itu, karena ngga baik buat diri dia sendiri maupun orang lain dengan cara dia seperti itu kaya kumpungan banget ngga sih, kan kita kan gamau stuck disitu aja kan, kalau tim-tim besar neglirik pun juga buat apa walaupun dia jago nih tapi dia punya sifat narsistik, apa ya emosional lu tinggi gabisa di kontrol, lebih fokus kontrol emosi aja” KZ

Pemain gim narsistik tidak hanya mereka temui di luar tim saja, di dalam tim LVo juga ada pemain gim narsistik. Ketika anggota dalam tim sudah mengarah ke perilaku narsistik dan mengganggu kinerja tim, biasanya pelatih akan mengingatkan dan anggota lain juga membantu untuk menyampaikan agar hal tersebut tidak muncul kembali. Menurut AR, pemain narsistik di dalam tim akan berdampak negatif kepada tim.

“Ada mas walaupun ga banyak tapi cukup berpengaruh juga untuk tim, banyak faktor yang bisa berdampak negatif untuk tim dan dirinya sendiri sih.” AR

“Ada sih mas Cuma beberapa tetapi sudah diberitahu oleh pelatih ya hasil nya berubah sedikit jadi lebih baik tapi ya masih sama aja dilakuin terus” NF

“Ada ada, Cuma kita sering mengingatkan aja mengingatkan satu sama lain kurangnya egoisnya” KZ

Ketika terdapat anggota yang terindikasi berperilaku narsistik, setiap informan memiliki caranya tersendiri untuk memberitahu rekan timnya. Misalnya, AR yang terlebih dahulu berbicara secara personal dengan anggota yang dimaksud. Jika pendekatan personal tidak berhasil, AR akan melibatkan pelatih untuk mendiskusikannya secara bersama-sama.

“Yang akan saya lakukan yaitu saya langkah pertama paling saya mencoba memberitahu secara personal dulu mas biar enak secara empat mata, obrolin dimana kekurangan dia yang mempunyai sifat narsistik seperti sombong dll. Kalau memang sudah tidak bisa di bicarakan secara personal saya akan mengadu ke pelatih supaya bisa dibicarakan secara seksama dengan anggota lain, agar anggota lain tidak mengikuti sifatnya seperti teman saya ini.” AR

“Pasti selalu dibicarakan sih mas secara bareng-bareng, karena kan hal seperti itu cukup bahaya dang a baik juga buat tim dan diri dia sendiri, walaupun dia yang seperti itu tapi kan kurang baik juga buat tim, bisa membuat kekalahan juga itu bisa” NF

“Yang akan saya lakukan itu, paling saya berbicara secara personal dulu ya mas biar sama-sama lebih enak atau bicara empat mata, obrolin dimana kekurangan dia yang mempunyai sifat narsistik seperti sombong, kalau memang sudah tidak bisa dibicarakan seperti personal, saya akan mengadu ke pelatih, agar pelatih yang akan ngasih tau dia” KZ

Menurut AR, NF, dan KZ sifat narsistik muncul biasanya karena pemain gim tersebut terlalu banyak memperoleh pujian sehingga ia lupa diri dan menganggap bahwa ia hebat.

“Penyebabnya bisa dibilang karena terlalu banyak menerima pujian dari banyak nya orang sehingga dia sadar dan mengakui ke banyak orang bahwa dirinya sangatlah hebat, sehingga kesombongan itu terbawa terus-menerus.” AR

“Penyebabnya biasanya dari banyak pujian sehingga terlalu percaya diri dan bisa mengakibatkan kesombongan” NF

“Penyebabnya bisa disebut karena banyak menerima pujian dari banyak orang ya, jadi ya sombong gitu orang jadi ga sadar kalau dia mengakui dirinya sangat hebat, padahal mah biasa aja, tidak sesuai ekspektasi lah” KZ

Terkait kewajaran memiliki anggota tim yang berperilaku narsistik, terdapat perbedaan pandangan di antara informan. AR dan KZ menanggapi hal tersebut wajar, namun NF mengatakan hal tersebut tidak wajar dan akan mengganggu performa tim. Dampak yang terburuk adalah tidak ada sponsor yang akan tertarik karena tim sering mengalami kekalahan akibat pemain yang narsistik. NF bahkan mengatakan bahwa jika di dalam tim terdapat pemain yang narsistik, ia akan menjauhinya dan meminta manager untuk memecat pemain tersebut.

“Hal tersebut wajar menurut saya mas namanya manusiawi kan, selagi masih bisa dirubah ya gapapa dibicarakan baik baik secara personal dulu atau bisa dibicarakan secara bareng-bareng dengan anggota lain untuk mensupport teman saya yang mempunyai sifat narsistik agar semangat merubah sifat nya yang seperti itu.” AR

“Ga wajar sih ya mas karena membuat tim menjadi buruk dan membuat diri teman saya menjadi buruk juga, walaupun ada teman yang mempunyai sifat seperti itu walaupun satu orang juga berpengaruh besar buat kedepannya mas, bisa mengakibatkan kekalahan pada tim, sponsor juga males kali mas litany hahaha.

Kemungkinan iya (diajuhi) kalau memang udah dikasih tau tapi masih gabisa berubah mau gamau akan saya jauhi mas dan manager juga akan pecat anggota yang seperti itu” NF

“Wajar aja menurut saya, namanya game kan, apalagi itu sifatnya game kan, pasti mungkin dari semua orang pernah ngerasain ketemu orang di game seperti itu atau punya temen seperti itu” KZ

Pemain narsistik yang berulah saat turnamen dan menyebabkan kekalahan akan menjadi sasaran kekesalan anggota tim. Akan banyak implikasi yang muncul ketika tim mengalami kekalahan seperti nama tim menjadi jelek, tidak ada sponsor yang tertarik, atau bahkan membuat nama baik pemain profesional yang ada di dalam tim ikut tercemar.

“Kesel banget pasti sih mas kalau bisa kalah dengan kesalahan tim saya, karena kan udah latihan berjam-jam dengan waktu yang cukup lama dan matang, kalau main masih ngaco ya mending jangan tournament dulu, karena kan tournament juga bawa nama tim, yang jelek juga nanti nama tim juga mas, akan dapat nilai jelek dari penonton lainnya karena kesalahan dari satu orang tim saya, pasti yang marah bukan saya doing tapi anggota lain dan pelatih juga ikutan marah karena kalah apalagi kesalahan tim saya.” AR

“Sangat kesal sih mas ketika punya rekan tim yang gabisa diajak kerjasama, malah ngebuat tim kalah, perlu dibicarakan dengan pelatih bahkan bisa kena marah semuanya karena adanya satu orang,” NF

“Ya kesel banget lah pasti, harusnya kita bisa menang cuman karena kesalahan teman kesalahan kecil jadi kalah gitu kan, ya kita juga cape latihan berjam-jam dari pagi siang sore malam, meluangkan waktu untuk latihan atau sparing lawan tim lain tapi hasil nya ya nihil gitu, yang harusnya menang jadi kalah, paling kita kasih masukan aja sih untuk orang tersebut biar tidak diulangi lagi kesalahan itu” KZ

e. Dampak Signifikan Komunikasi Narsistik pada Kinerja dan Dinamika Tim Gim Profesional

Ada banyak faktor yang mungkin berkontribusi terhadap perkembangan gangguan kepribadian narsistik . Suatu jenis gangguan jiwa yang ditandai dengan perasaan lebih penting dari orang lain, sehingga menimbulkan keinginan berlebihan untuk diperhatikan dan disukai. Hal ini menyebabkan kurangnya empati terhadap orang lain. Namun, dibalik sikap egois tersebut terdapat rasa kurang percaya diri dan rasa takut dikritik. Orang dengan gangguan kepribadian narsistik menjadi komunikator narsistik, ditandai dengan kemampuan memanipulasi, mengeksploitasi, dan memamerkan rasa superioritas yang salah. Gangguan kepribadian narsistik muncul dari ketidakmampuan anak meniru empati orang tua, terutama pada masa perkembangan awal ketika anak sibuk dengan tahap perkembangan selanjutnya. Akibatnya, setelah mereka beranjak dewasa, mereka belum mampu menemukan sosok ideal yang dapat memenuhi kebutuhan empati mereka. Teori psikodinamik mengemukakan bahwa orang akan terhindar dari gangguan kepribadian narsistik jika melalui tahap perkembangan normal di kemudian hari. Oleh karena itu, orang tua harus mampu mengembangkan

rasa percaya diri yang normal dan mengembangkan harga diri anaknya dengan baik. Kepribadian narsistik berkembang ketika orang tua bersikap acuh tak acuh terhadap anak, kurang empati, dan terus-menerus mengabaikan nilai dari apa yang dilakukan anak. Dalam hal ini anak mencari dirinya sendiri dengan mengidealkan dirinya. Munculnya gangguan kepribadian narsistik terjadi karena penilaian berlebihan terhadap kenyataan yang dialami anak. Sikap orang tua yang memanjakan anaknya dan memuaskan segala keinginannya merupakan contoh sikap berlebihan terhadap kenyataan yang dialami anak. Pakar lain mengatakan bahwa trauma masa kecil merupakan salah satu faktor utama berkembangnya narsisme. Bahkan Sigmund Freud percaya bahwa perilaku narsistik bermula dari kombinasi pujian dan penolakan orang tua. Pemanjaan berlebihan terhadap anak dan pengabaian orang tua dapat memicu berkembangnya gangguan kepribadian narsistik (Sari, 2021).

Narsisme adalah cara memperlakukan orang lain yang egois dan egois. Selalu fokus pada diri sendiri dan selalu abaikan masukan informasi yang diberikan orang lain. Seringkali, pelaku narsisme tidak menyadari keadaan dirinya yang sebenarnya atau pandangan orang lain. Kurangnya pemahaman ini membuat mereka sulit beradaptasi. Orang narsistik sangat egois, percaya bahwa mereka sempurna, dan selalu menekankan bahwa keinginan dan harapan mereka penting (Violin, 2020).

Orang dengan sifat sangat kompetitif selalu sibuk dan mudah tersinggung serta agresif, orang ini menunjukkan apa yang oleh para psikolog disebut sebagai pola perilaku tipe A. Sebaliknya, pola perilaku tipe B adalah individu yang tidak kompetitif, tidak berpacu dengan waktu, dan mudah kehilangan kendali. Di antara tipe-tipe perilaku di atas, mungkin ada yang menganggap tipe A lebih agresif dibandingkan tipe B. Persepsi terhadap niat buruk orang lain, yaitu bias atribusi bermusuhan, faktanya atribusi berperan penting dalam reaksi individu terhadap perilaku orang. orang lain dan terutama provokasi nyata adalah titik awal dari karakteristik pribadi penting yang mempengaruhi perilaku agresif. Persepsi niat jahat orang lain, fakta bahwa atribusi memainkan peran penting dalam respon individu terhadap perilaku orang lain dan terutama terhadap provokasi yang sebenarnya, merupakan titik awal untuk karakteristik pribadi penting lainnya yang mempengaruhi perilaku agresif (Ditawati, 2022).

Beberapa studi yang membahas tentang komunikasi narsistik dan hubungannya dengan pemain game profesional yaitu, Komunikasi narsistik merupakan fenomena yang semakin mendapat perhatian dalam penelitian psikologis dan

sosiologis, khususnya dalam konteks media digital dan sosial. Game online profesional merupakan kelompok yang menarik untuk dikaji dalam konteks ini karena mereka kompetitif dan aktivitasnya sangat terlihat oleh masyarakat. Beberapa penelitian telah membahas bagaimana komunikasi narsistik terjadi dan dapat mempengaruhi game online profesional. Dalam studi ini, peneliti menemukan bahwa gamer dengan tingkat narsisme tinggi cenderung lebih sukses dalam game online profesional karena mereka lebih percaya diri dan mampu memanfaatkan interaksi sosial untuk keuntungan mereka (Williams, D., Consalvo, M., Caplan, S., & Yee, 2009).

4. Kesimpulan dan Saran

Berdasarkan hasil olah data penelitian, perilaku komunikasi narsistik ditemukan pada anggota tim LVo. Bentuk dari perilaku komunikasi narsistik yang diketahui adalah melakukan pamer keahlian kepada tim lawan, memuji kehebatan diri sendiri, menganggap mereka spesial, mengunggah kesuksesan pada status di media sosial, dan mengklaim menguasai permainan karena jam terbang yang tinggi. Perilaku narsistik dianggap sering ditemukan pada pemain gim profesional yang baru muncul di industri gim. Biasanya, pemain yang *toxic* berperilaku sombong di awal permainan dan mempermalukan diri mereka di akhir permainan. Mereka juga bersifat sombong, angkuh, egois, kurang rasa empati, haus pujian, dan menganggap diri mereka paling hebat dibandingkan yang lain. Selain itu, mereka juga tidak segan untuk berkata kasar untuk merendahkan pemain lain. Perilaku narsistik ini muncul ketika pemain gim terlalu banyak mendapatkan pujian sehingga lupa diri dan rentan menjatuhkan lawan dengan cara yang salah.

Dampak perilaku komunikasi narsistik pada tim gim profesional seperti tercorengnya nama baik tim, pelatih, dan anggota tim. Kemudian, tim akan sulit mendapatkan sponsor karena tim sering mengalami kekalahan dalam turnamen dan salah satu anggota dikenal memiliki attitude yang buruk. Tidak hanya itu, perilaku komunikasi narsistik juga dapat mempengaruhi dinamika tim, termasuk interaksi antar anggota tim dan performa tim secara keseluruhan. Untuk itu, komunikasi narsistik dapat memiliki dampak signifikan pada kinerja dan dinamika tim dalam dunia game online profesional. Penting bagi tim dan manajer untuk menyadari potensi dampak negatif dari narsisme dan mengembangkan strategi untuk mengelola perilaku ini guna memastikan kerja sama yang efektif dan lingkungan yang mendukung.

Terkait saran akademis, penulis menyarankan untuk peneliti selanjutnya yang tertarik melanjutkan

penelitian dengan tema yang serupa yaitu pertama, dengan mengidentifikasi area yang memerlukan penelitian lebih lanjut, seperti studi komparatif antara pemain dari berbagai daerah atau negara, analisis perilaku narsistik dalam berbagai jenis gim, atau penelitian longitudinal untuk melihat perubahan perilaku narsistik seiring waktu. Kemudian, peneliti selanjutnya bisa menggunakan metode penelitian tambahan atau yang berbeda yang dapat memberikan wawasan lebih mendalam atau berbeda.

Selanjutnya, terkait saran praktis peneliti menyarankan kepada manager tim untuk menelisik bagaimana perilaku narsistik dapat mempengaruhi kohesi tim dan strategi yang dapat digunakan untuk mengelola perilaku tersebut. Kemudian, untuk meminimalisir dampak negative terhadap tim gim profesional, peneliti menyarankan untuk dilaksanakannya program pelatihan atau intervensi untuk membantu pemain mengelola perilaku narsistik mereka, seperti pelatihan keterampilan interpersonal atau konseling psikologis. Selain itu, manajemen tim dapat mengidentifikasi dan menangani perilaku narsistik secara efektif, misalnya melalui evaluasi reguler atau sesi pembinaan tim. Saran praktik terakhir, akan lebih baik jika tim gim profesional memiliki pedoman etika yang dapat diterapkan dalam tim untuk mempromosikan perilaku yang lebih positif dan konstruktif.

5. Referensi

- Abdillah, N. (2023). Ada 4 jenis dan 11 genre game, yang mana favorit kalian? Retrieved from <https://www.pricebook.co.id/article/review/3593/ada-4-jenis-dan-11-genre-game-yang-mana-favorit-kamu>
- Adam. (2007). Mendefinisikan game online sebagai permainan yang dapat diakses oleh banyak pemain.
- Ahmad, Y. (2022, Januari). Pro player esports menjadi impian anak muda zaman sekarang.
- Alwisol. (2011). *Narsisme menjadi hanya mementingkan diri sendiri*.
- Ayuni. (2017). Studi identifikasi faktor-faktor yang mempengaruhi psychological well-being pada lansia di panti jompo Yayasan Guna.
- BR, D. M. (2018). Hubungan penerimaan diri dengan kecenderungan narsistik pada mahasiswa pengguna Instagram di Universitas Medan Area.
- Budi, N. (2019). Jejak awal Mobile Legends jadi nomor olah raga. *Bola.com*.
- Kustiawan, U. (2015). *Pengembangan media pembelajaran anak usia dini*. Retrieved from <http://www.mendeley.com/research/d612a99e-7bce-3756-a1c3-52adbe47f0f6/>
- Efrisely. (2021). Perilaku komunikasi guru kepada siswa tunagrahita di masa pandemi Covid-19 (Doctoral dissertation, Universitas Komputer Indonesia).
- Eraspace. (2022). Ini dia jenis game terpopuler dimainkan, sudah coba semua? Retrieved from <https://eraspace.com/artikel/post/wajib-coba-7-jenis-game-ini-paling-populer-dimainkan>
- Eskelinen, M. (2001). Situasi permainan. *Jurnal Internasional Penelitian Permainan Komputer*.
- Febrianty. (2023). Pengembangan android mobile game bermuatan karakter dalam materi operasi bilangan bulat pada siswa kelas VII. *Jurnal Prodi Pendidikan Matematika (JPMM)*.
- Fitriani, E. (2023). Apa itu pro player. Retrieved from <https://metodeku.com/apa-itu-pro-player/>
- Galih, G. C., & A. S. (2019). Analisis perilaku narsisme dalam menggunakan aplikasi Instagram Story.
- Gokdag, R. (2016). The effect of narcissistic personality on interpersonal communication. *Online Journal of Art and Design*.
- Hamonangan, S. (2022). Aplikasi Discord sebagai media komunikasi kelompok untuk mengatasi perbedaan skill antar gamers.
- Iryana. (2019). Teknik pengumpulan data.
- J, N. (2005). Gangguan kepribadian narsistik (Narcissistic personality disorder).
- Khansa, N. (2021). Apa itu atlet esports? Apa itu pro player?
- Laeli, A. N. (2018). Hubungan kontrol diri dan harga diri terhadap kecenderungan narsistik pada mahasiswa semester awal pengguna Instagram. *Jurnal Pemikiran dan Penelitian Psikologi*.
- Lawahizh. (2023). Perilaku komunikasi para penggemar Korean musik boyband “BTS” di komunitas Army Kota Kediri.
- Liu. (2014). Are free apps the new solution to software piracy? The impact of the freemium strategy on mobile app piracy in the presence of network effects.
- Muhammad, A. (2022). Dampak perilaku komunikasi pemain game Mobile Legends pada mahasiswa Universitas Negeri Padang. *Journal of Intercultural Communication and Society*.
- Nabilah, K. (2021). Apa itu atlet esports? Apa itu pro player?
- Pradika, M. M. (2022). Penggunaan sistem gacha dalam game online dilihat dari perspektif hukum pidana.
- Pratama, W. (2014). Game adventure misteri Kotak Pandora. *Telematika*.
- Purnomo, I. I. (2020). Aplikasi game edukasi lingkungan Agen P vs Sampah berbasis Android menggunakan Construct 2.

- Rahman, T. G. (2019). Perilaku narsistik pengguna media sosial di kalangan mahasiswa dan implikasi dalam layanan bimbingan dan konseling. Retrieved from <http://ejournal.unp.ac.id/students/index.php/pgsd>
- Rahmi. (2021). Fenomena kecanduan game online di kalangan remaja desa pesisir Kecamatan Kuala Pesisir Kabupaten Nagan Raya.
- Raskin, R., & Terry, H. (1988). A principal-components analysis of the Narcissistic Personality Inventory and further evidence of its construct validity. *Journal of Personality and Social Psychology*, 54(5), 890–902. <https://doi.org/10.1037/0022-3514.54.5.890>
- Rien. (2021, September). Apa itu star syndrome di Mobile Legend? Bisa sebabkan blunder?
- Rischa, T. Y. (2018). Mengenal dampak ketergantungan pada game online serta cara menguranginya.
- Rizaty, M. A. (2023). Pemain Mobile Legends dunia capai 80,76 juta pada Desember 2022. *DataIndonesia.id*.
- Ruing, M. M. (2016). Tingkat kecenderungan kepribadian narsistik. Retrieved from <http://www.mendeley.com/research/ab71e24f-2653-3ae0-9f0a-48d11cf4ed21/>
- Safitri, S. S. (2020). Game online dan pengaruh interaksi sosial di kalangan mahasiswa Universitas Muhammadiyah Surakarta. *Jurnal Edumaspul*.
- Sajjuri, F. Q. (2019). Analisis sikap narsisme di media sosial Instagram pada siswa SMK PGRI 3 Malang. *Jurnal Ilmu Sosial dan Ilmu Politik*.
- Sari, D. P. (2021). Gangguan kepribadian narsistik dan implikasinya terhadap kesehatan mental. Retrieved from <http://www.mendeley.com/research/547c40f9-385e-3f6e-afea-6528924ddac6/>
- Sari, I. P. (2022). Dampak game online Mobile Legends terhadap perkembangan emosi siswa kelas V SDI. *Jurnal Cakrawala Pendas*.
- Setiyowati, A. J. (2023). Analisis konformitas teman sebaya dan kesepian dengan perilaku narsistik siswa SMA pengguna TikTok. *Jurnal Nusantara of Research*.
- Sihombing, H. A. (2020). Hubungan penerimaan diri dengan kecenderungan narsistik pada mahasiswa pengguna Instagram di Universitas Medan Area. *Journal of Education, Humaniora and Social Sciences (JEHSS)*.
- Sinaga. (2023). Dinamika komunikasi kelompok pada game PUBG (PlayerUnknown's Battlegrounds) Mobile dalam mencapai kemenangan.
- Superlive. (2021, September). Star syndrome, cobaan untuk pendatang baru industri esports yang harus lo lawan!
- Suprpto. (2009). Implementation of collage skills on early childhood creativity. *3rd National Seminar on Educational Innovation (SNIP 2018)*.
- Suryadi, A. (2017). Perancangan aplikasi game edukasi menggunakan model waterfall. *Jurnal PETIK*.
- Synodinos, C. (2017). The influence of flow, subjective norms and attitude on Generation Y students' adoption intentions toward mobile games. *International Journal of E-Business and E-Government Studies*.
- Sakinah, U. (2019). Fenomena narsistik di media sosial dalam bentuk pengakuan diri. Retrieved from <http://www.mendeley.com/research/96b446f9-229a-32ab-9ece-9c6d08847768/>
- Violin, V. (2020). Narsisme perempuan: Resistensi terhadap poligami instinktif dalam novel *Surga yang Tak Dirindukan* karya Asma Nadia. *Humaniora dan Era Disrupsi: E-Proceeding Seminar Nasional Pekan Chairil Anwar*.
- Wahono. (2009). Pengembangan game edukasi pembelajaran akhlak berbasis virtual reality.
- Zaeni, S. I. (2019). Problematika perilaku narsistik pada remaja dalam bermedia sosial. Retrieved from <http://www.mendeley.com/catalog/83a2aa4d-1986-3b41-b4b4-82b77d724ebd/>



© 2025 by the authors. Submitted for possible open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution Share Alike (CC BY SA) license (<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>).