

Kepribadian *Toxic People* terhadap Kehidupan Era Metaverse

N Ussolikhah^{1*}, F A Kurniawan², C Novianti³, Sulkhah⁴, L Marliani⁵

^{1,5}Program Studi Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam, Universitas Islam Bunga Bangsa Cirebon

²Program Studi Manajemen Bencana, Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Yogyakarta

³Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Universitas Islam Bunga Bangsa Cirebon

⁴Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Universitas Islam Bunga Bangsa Cirebon

E-mail: nakhmaali071115@gmail.com^{*1}, fickiyadikur@gmail.com²,
cucum.noviyanti@gmail.com³, sulkhahari81@gmail.com⁴,
inamarliani2104@gmail.com⁵

Abstrak. Kesalahan yang dilakukan secara sadar dan tidak sadar menjadikan perubahan terhadap aspek keharmonisan hidup. Kegagalan dalam membentuk perilaku positif berdampak pada kekerasan dalam menjalani kehidupan. Pribadi individu bersifat dinamis dan kondisional. Tujuan penelitian ini untuk memahami perbedaan pribadi *toxic people* dengan pribadi positif atau sifat natural. Metodologi penelitian dengan pendekatan kualitatif desain fenomenologi. Hasil penelitian mendeskripsikan bahwa pribadi individu terbentuk dari pola asuh yang dialami sejak dalam kandungan pranatal sampai usia golden age. Pola asuh *toxic* dari orang tua yang memberikan dampak negative pada anak membentuk pribadi yang tidak berkembang. Ada tindakan *copying* untuk membentuk pola perilaku negative. Kebiasaan yang membuat diri individu menjadi pribadi *toxic* karena lingkungan memiliki pengaruh dominan besar terhadap perubahan perilaku setiap individu. Unsur demikian memiliki stimulus dari adanya modeling pada individu yang memiliki kepribadian kurang harmonis. Indikator dari *toxic people* diantaranya cenderung temperamental. Keadaan emosi tidak stabil, *insecure*, kurang percaya terhadap orang lain dan memiliki tingkat kecemasan tinggi. penelitian ini menjelaskan secara detail bahwa pribadi *toxic* dapat merugikan diri sendiri menjadi kurang berkembang. Kepribadian *toxic people* kurang disambut baik oleh masyarakat.

Kata Kunci: *toxic*; kepribadian; *metaverse*.

Abstract. *Mistakes made consciously and unconsciously make changes to aspects of the harmony of life. Failure to form positive behavior has an impact on violence in life. The individual personality is dynamic and conditional. The purpose of this research is to understand the personal differences between toxic people and positive personalities or natural traits. Research methodology with a qualitative approach to phenomenological design. The results of the study describe that an individual's personality is formed from the upbringing experienced from the prenatal womb until*

the golden age. Toxic parenting from parents that has a negative impact on children forms individuals who do not develop. There is an act of copying to form negative behavior patterns. Habits that make an individual become a toxic person because the environment has a large dominant influence on changes in the behavior of each individual. Such elements have a stimulus from the existence of modeling in individuals who have less harmonious personalities. Indicators of toxic people include tending to be temperamental. Unstable emotional state, insecurity, lack of trust in others, and a high level of anxiety. This research explains in detail that a toxic person can harm oneself by becoming less developed. The personality of toxic people is not well received by society.

Keywords: toxic; personality; metaverse.

1. Pendahuluan

Toxic Relationship merupakan hubungan yang tidak menyenangkan dan bahkan menyebabkan kerugian. Kesulitan dalam menjalani hidup secara sosial menyebabkan pribadi *introvert* dan sulit berkembang. Pola berfikir terbatas terjadinya kemunduran dalam tindakan kreatifitas maupun *critical thinking*. Perubahan yang tidak memberikan kontribusi kemajuan terhadap diri sendiri maupun orang lain. Dampak dari *toxic people* mengakibatkan adanya kekuasaan mental yang lemah terhadap diri sendiri bahkan tidak mampu mengenal kelebihan maupun kekurangan diri sendiri. Munculnya perubahan pendidikan di era metaverse menjadikan persepsi individu semakin berkembang dan dituntut untuk terus maju serta siap menghadapi tantangan perubahan secara global [1]. Peluncuran Metaverse bertujuan untuk menjadi evolusi dalam konektivitas sosial, ruang virtual, dan kemampuan orang untuk terhubung, belajar, dan berinteraksi bersama dengan cara baru. Mark Zuckerberg mengatakan kepada media sebelum konferensi Facebook Connect bahwa perusahaannya akan menjadi media sosial di masa depan setelah munculnya smartphone dan web seluler. Banyak yang menganggap Metaverse sebagai kata baru, tetapi kata metaverse pertama kali muncul pada 1992 dalam sebuah novel spekulatif berjudul *Snow Crash* yang ditulis oleh Neal Stephenson. Dalam novel ini, Stephenson mendefinisikan metaverse sebagai lingkungan virtual yang besar. Wacana teknologi hidup berdampingan dengan manusia sudah dirasakan saat ini. Kebutuhan manusia sangat dibantu oleh kehadiran teknologi serba cepat, dan instan.

Konflik terjadi saat komunikasi terbentuk, persepsi yang tidak mampu dilihat dengan nilai kebenaran yang sesungguhnya dapat memanipulasi nilai kebenaran menjadi salah. Sikap sosial dibentuk dengan bijaksana pada aspek perkembangan pribadi sosial individu dengan baik. *Toxic people* di lingkungan sekitar dapat mengganggu seseorang atau kelompok di lingkungan tertentu. Salah satu bahaya dari *toxic people* adalah individu sering merasa lelah, tidak senang, atau stress ketika bersama orang lain. Mereka akan merasa terpaksa jika melakukan sesuatu hal yang tidak disenangi dan tidak mengalami kemajuan dalam hubungan. Mereka selalu merasa bersalah apabila tidak melakukan sesuatu yang lebih untuk mereka. Mereka juga sering merasa dihakimi dan dihina dan merasa harus berhati-hati agar tidak membuat orang lain kesal [2]. Permasalahan yang ditimbulkan oleh berat badan berkurang, berat badan bertambah, pertemanan serta komunikasi siswa yang kecemasan yang berlebihan, depresi, bermasalah berbagai bentuk dan modelnya, kemarahan dan masalah kesehatan lainnya baik secara personal maupun kelompok.

Tidak percaya diri dirasakan individu dari dampak *negative toxic relationship* [3]. Menurut *Positive Psychology*, *self-worth* adalah salah satu bentuk apresiasi yang menghargai diri sendiri dengan mengetahui bahwa kamu layak dan berharga. Namun sangat disayangkan banyak orang-orang yang tidak menyadari kelebihan yang ada di dalam dirinya sehingga mereka tidak menyadari bahwa mereka sangat berharga. Keadaan seperti ini dapat menjadi sebuah sebab terjadinya *toxic relationship*. Beberapa penelitian ditemukan dari pendapat [1]. Berkembangnya Metaverse akan menjadi jawaban atas lemahnya teknologi virtual yang berkembang saat ini, di mana saat ini Metaverse masih memiliki banyak kekurangan atau keterbatasan pada sensasi dan pengalaman, rendahnya persepsi perlu dikembangkan menjadi argumen positif. Akibat pola pikir positif terbentuk kepribadian positif begitu pula sebaliknya apabila terbentuk pola pikir negative akan mewujudkan pribadi negative. *Artificial Intelligence* (AI) atau kecerdasan buatan adalah dasar dari empat aspek Metaverse. AI merupakan teknologi digital yang mampu melakukan tugas-tugas yang biasanya memerlukan kecerdasan manusia (*human intelligence*). Misalnya seperti; persepsi visual,

pengenalan suara, pengambilan keputusan, dan terjemahan bahasa. Sampai saat ini, hanya pengembang yang dapat mengembangkan AI. Konsep kecerdasan buatan menjadi wahana besar dalam memberikan kontribusi terhadap kebebasan bersaing dan kesiapan mentalitas secara personal maupun kelompok. Kekuatan ini menjadi pondasi dasar saat manusia tidak lagi berjuang untuk mempertahankan kehidupan. Kondisi manusia menjadi lemah akibat adanya kecerdasan buatan yang selalu diandalkan untuk mengatasi berbagai masalah pribadi maupun sosial.

Menjalin komunikasi antara dua orang merupakan aktifitas sosial yang perlu dikembangkan dan diperhatikan. Pada kegiatan sosial menumbuhkan rasa kasih sayang dan perhatian antar individu. Terjadi permasalahan dari kontak dua orang atau lebih apabila saling menjatuhkan, mencemooh dan menyakiti satu sama lain melalui sikap dan tindakan yang tidak diharapkan [4]. *Toxic relationship* bisa terjadi antara pasangan hidup, teman, rekan kerja, atau bahkan keluarga. Jenis hubungan ini sangat berpotensi membuat korban menjadi tidak produktif, mengalami gangguan mental, dan bahkan dapat memicu terjadinya ledakan emosi yang berujung pada tindakan kekerasan. Perkembangan teknologi di kehidupan sosial budaya masyarakat Indonesia memiliki pengaruh tinggi terhadap budaya dan kebiasaan masyarakat dengan mekanisme observasi dan modeling [5]. Metaverse pada era saat ini memang kita lihat menjadi populer sejak diumumkan oleh pendiri Facebook. Metaverse sendiri adalah istilah yang terdiri dari dua kata yakni, "meta = di atas atau melebihi" dan "universe = alam semesta" sehingga hal ini akhirnya merujuk pada dunia serba digital yang melampaui dunia yang biasa. Peralihan kebiasaan dari dunia nyata ke dunia maya menjadi perbincangan yang tidak ujung terhenti. Perlu disadari bahwa kekuatan pasar publik terhadap perubahan dan pembaharuan media maupun pembentukan pola kepribadian menjadi tanggung jawab bersama antara orang dewasa, guru, orang tua kepada anak-anak atau individu yang perlu dibimbing dan diperhatikan secara fisik maupun psikis. Memasuki perubahan kemajuan teknologi dan kemajuan generasi secara cepat tanpa batas menjadi ungkapan dasar bahwa akan terjadi perubahan dari berbagai aspek secara pribadi, sosial, belajar maupun masa depan. Perubahan ini dapat dirasakan oleh semua warga di dunia khususnya di Indonesia dan seluruh kalangan tanpa ada kecuali. Potensi perubahan dari pengaruh teknologi secara masif dan komprehensif. Hal ini belum disadari dari perubahan demikian memiliki dampak secara menyeluruh salah satunya dari perubahan sikap dan cara pandang. Kehidupan era metaverse membawa perubahan besar dari pola komunikasi dan gaya hidup secara glamor, ingin selalu aksis, narsis dan dipandang tinggi di media sosial.

Toxic parents memperlakukan anak-anak mereka sebagai bawahan dan menganggap kata-kata mereka sebagai otoritas yang tidak dapat dipertanyakan. Kasus seperti ini sering muncul dalam kehidupan masyarakat, terutama pada generasi muda yang sering menjadi korban pola asuh yang tidak sehat ini. Dampak lingkungan yang buruk ini dapat mempengaruhi kesehatan mental remaja, seperti kurangnya kepercayaan diri, rasa tidak aman, ketidakbahagiaan, perasaan tidak pantas bahagia, depresi, dan masalah lainnya. Berdasarkan latar belakang masalah dapat dirumuskan sebagai berikut: Bagaimana peran orang tua untuk meminimalisir *toxic parenting*? Apakah kegagalan dalam menghadapi era metaverse berdampak pada *toxic people*? Mengapa pengaruh dari teknologi dapat merubah pola komunikasi sosial?

2. Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Penelitian deskriptif adalah penelitian yang memandu peneliti untuk mengeksplorasi dan memotret situasi sosial secara menyeluruh, luas dan mendalam [6]. Analisis data dilakukan secara induktif berdasarkan pada data yang diperoleh di lapangan. desain fenomenologi. Terinspirasi dari beberapa kejadian sosial terjadi dimasyarakat Indonesia [7]. Peneliti memperoleh data dari hasil pengamatan dilapangan melalui observasi nonpartisipan. Fenomenologi menjelaskan fenomena dan maknanya bagi individu dengan melakukan wawancara pada sejumlah individu. Studi fenomenologi mengasumsikan bahwa setiap individu mengalami suatu fenomena dengan kesadarannya. Dengan kata lain, studi fenomenologi bertujuan untuk menggali kesadaran terdalam para subjek mengenai pengalaman dalam suatu peristiwa. Pendekatan fenomenologi berkonsentrasi pada pengalaman pribadi termasuk bagian dari individu-individu yang ada saling memberikan pengalaman satu sama lainnya [8]. Pada dasarnya fenomenologi adalah suatu tradisi pengkajian yang digunakan untuk mengeksplorasi pengalaman manusia [9]. Data primer adalah data yang diperoleh secara langsung dari

narasumber melalui wawancara dan observasi [10]. Dalam penelitian ini pengumpulan data dilakukan dengan cara wawancara kepada beberapa subjek yang berada di Dusun I, Desa Ujungsemi, Kecamatan Kaliwedi, Kabupaten Cirebon, Jawa Barat.

3. Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan hasil pengamatan di lapangan dapat ditemukan beberapa fenomena kejadian di masyarakat menggambarkan pola kehidupan kurang sehat secara sosial. Berbagai macam dari indikator kesulitan komunikasi, tidak memiliki *feed back* yang baik. Tidak memiliki respons positif dan perilaku komunikasi yang tidak wajar seperti mudah marah, membentak, diskriminasi, cemooh, menghina dan bentuk perilaku *bullying* lainnya. Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak (Kemenppa) RI menjelaskan *bullying* atau penindasan/perundungan merupakan segala bentuk penindasan atau kekerasan yang dilakukan dengan sengaja oleh satu atau sekelompok orang yang lebih kuat atau berkuasa terhadap orang lain, dengan tujuan untuk menyakiti dan dilakukan secara terus menerus. Kasus *bullying* yang kerap terjadi dalam dunia pendidikan di Indonesia memang kian memprihatinkan. Hasil kajian Konsorsium Nasional Pengembangan Sekolah Karakter tahun 2014 menyebutkan, hampir setiap sekolah di Indonesia ada kasus *bullying*, meski hanya penindasan verbal dan psikologis/mental. [7] *Metaverse* adalah kata majemuk dari *transendensi meta* dan *alam semesta* dan mengacu pada dunia virtual tiga dimensi di mana avatar terlibat dalam kegiatan politik, ekonomi, sosial, dan budaya. Ini banyak digunakan dalam arti dunia virtual berdasarkan kehidupan sehari-hari di mana yang nyata dan yang tidak nyata hidup berdampingan.

Tabel 1. Jenis *Toxic Relation*

No	Jenis	Keterlibatan	Indikator	Perilaku yang Nampak	Keterangan
1	<i>Toxic Parent</i>	Orang tua dan anak	<ol style="list-style-type: none"> 1. Orang tua tempramen 2. Anak sering di bandingkan 3. Anak dipermalukan di depan umum 4. Anak dibentak dan di cemooh 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Anak tidak percaya diri 2. Adak tidak produktif 3. Motivasi hidup tidak berkembang 4. <i>Insecure</i> 5. Prestasi menurun 6. Tidak memiliki inisiatif 	Konsultasi Psikolog anak dan konseling anak dan remaja
2	<i>Toxic Family</i>	Suami dan Istri	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sikap temperament 2. Suami istri saling membentak dan menyalahkan 3. Hinaan dan caci maki 4. Saling menjatuhkan 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kekerasan dalam rumah tangga 2. Perceraian 	Konsultasi psikolog atau konseling keluarga
3	<i>Toxic Pertemanan</i>	Teman, Sahabat, Bestie	<ol style="list-style-type: none"> 1. Terjadi kecurangan dalam bersosial 2. Saling menjatuhkan 3. Sikap adu domba 4. Berkhianat antar teman 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Permusuhan 2. Perdebatan 3. Perpecahan 	Konseling kelompok
4	<i>Toxic Metaverse</i>	Teman di dunia online	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Cyber bullying</i> 2. <i>Uploud</i> foto memalukan 3. Pencemaran nama baik di medsos 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Saling memblokir akun medsos 2. Menyampaikan sindiran melalui status di medsos 3. Bersaing pamer dengan pola hidup yang mewah 	<i>Cyber counseling</i>

Berdasarkan dari analisis Tabel 1 dapat ditemukan bahwa jenis dari *toxic relation* memiliki 4 jenis dari hasil observasi di masyarakat. Diantaranya terdapat *toxic parent*, peran orang tua di rumah memiliki tanggung jawab secara penuh dari pola asuh yang diberikan selama anak dalam pengawasan. Kegagalan dalam membentuk pola asuh yang baik dapat memberikan pengaruh besar terhadap perubahan sosial bagi

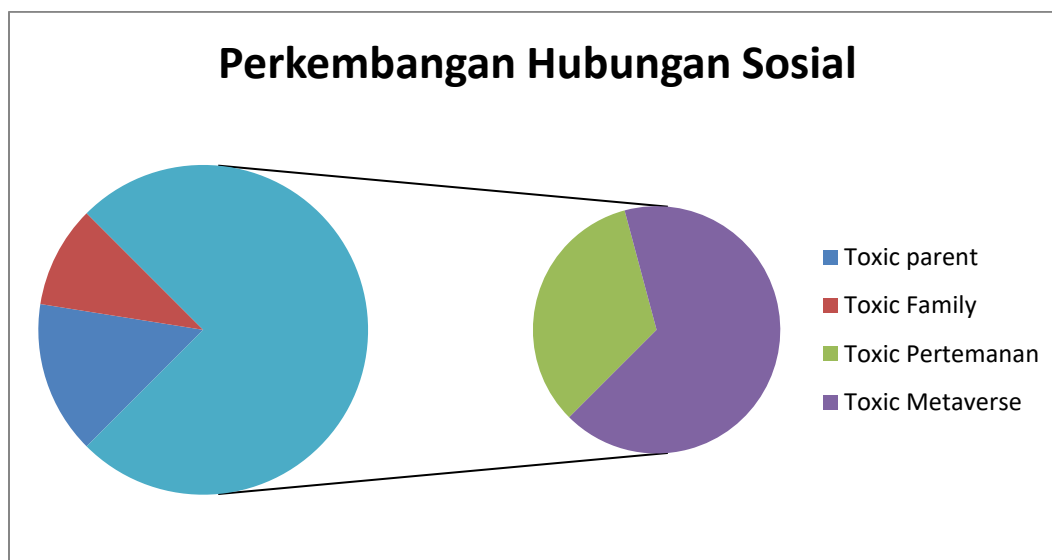
pribadi anak. Beberapa dari indikator tersebut menjelaskan bahwa orang tua temperamental dapat melakukan sikap dan kekerasan secara verbal maupun nonverbal hal ini diakibatkan dari rendahnya pengetahuan dan kurang wawasan orang tua serta tidak ada tindakan evaluasi bersama antara kesalahan yang dilakukan anak dengan sikap otoriter orang tua yang tidak mau dikritik dan ingin selalu dibenarkan. Pola komunikasi merupakan model dari proses komunikasi, dalam komunikasi sendiri ada berbagai macam model komunikasi, dan bagian dari sebuah proses komunikasi akan dapat ditemukan pola yang cocok dan mudah digunakan dalam berkomunikasi [11]. Pola komunikasi identik dengan proses komunikasi, karena pola komunikasi yang efektif dapat memberikan umpan balik yang bagus dari si penerima pesan. Biasanya komunikasi yang dilakukan ialah melalui antar pribadi.

Penemu teori gaya kelekatan, menggambarkan kelekatan sebagai ikatan emosional yang memengaruhi perilaku seseorang dari usia anak sampai dewasa [12]. Perbuatan orang tua yang telah menyakiti anak dapat berdampak negatif pada diri anak. Salah satu kegagalan yang dialami anak setelah mendapat perlakuan tidak baik yaitu rendahnya rasa percaya diri, tidak produktif, dan mematahkan mentalitas sehat secara pribadi. Diri anak cenderung mudah menyerah dan cepat frustrasi. Sikap yang nampak dari *toxic parent* yaitu Anak sering dibandingkan dengan anak tetangga atau teman lain. Sebagai orang tua yang bijaksana memiliki pola pikir sehat dan tingkat kesadaran tinggi. peran anak di kehidupan ini memiliki bakat, minat dan kekurangan maupun kelebihan yang berbeda-beda dengan anak lain. Tidak sewajarnya orang tua bersemangat menjatuhkan harga diri anak dengan membandingkan keberhasilan orang lain dihadapan anak yang diasuhnya. Sikap lain yang merugikan mental anak yaitu Anak dipermalukan di depan umum. Sering kali orang tua menampilkan sikap tidak baik dan sering menjatuhkan harga diri anak di hadapan anak lain. Anak dibentak dan di cemooh akan menjadi pribadi kurang peka dan egois. Orang tua terlalu banyak memerintah dan membentak dapat menjadikan diri anak lemah dan tidak memiliki motivasi dalam membangun pribadi lebih baik lagi.

Sikap temperamen dari salah satu pasangan suami atau istri tanpa disadari dapat melemahkan jiwa dan rapuhnya hubungan asmara. Akibat ketidak sadaran sering terjadi pertengkaran di dalam rumah tangga menyebabkan kondisi psikis terganggu. Hasil pengamatan peneliti di lapangan ditemukan dari fenomena masyarakat pada khususnya seorang istri mendapat perlakuan tindak kekerasan verbal dan nonverbal. Jenis dari sikap tersebut digambarkan dari hilangnya nilai keharmonisan keluarga. Perilaku suami pada istri yang sering membentak dan memarahi setiap hari sampai pada perilaku kekerasan fisik seperti mendorong, menendang dan menjewer atau tindakan kasar lainnya menyebabkan cedera ringan maupun berat. Kekerasan dalam rumah tangga sudah melanggar aturan hukum agama maupun hukum negara. Sikap istri pada fenomena demikian memiliki inisiatif untuk mengajukan ke pengadilan agama setempat perihal gugat cerai. Dari fenomena yang terjadi di masyarakat peneliti mengambil tiga subjek istri. Dari hasil wawancara dan pengamatan langsung diketahui bahwa dua istri sudah resmi bercerai secara agama dan negara. Satu istri masih mempertahankan untuk bersama dengan alasan ada anak yang masih balita membutuhkan pendampingan secara utuh. Melalui kesadaran istri tersebut perceraian tidak jadi diproses. Dari dua istri yang telah resmi bercerai pada akhirnya sudah menikah dan dapat hidup bahagia. Keputusan yang diambil dari ke tiga subjek tersebut memiliki risiko dan akibat yang siap ditanggung secara pribadi maupun sosial. *toxic relationship* diantaranya yakni kepribadian, faktor kepribadian yang dimaksud adalah gaya kelekatan tidak aman yaitu cemas (*anxiety*), individu dengan kekhawatiran berlebih akan menjadi takut ditinggalkan oleh pasangan [13].

Kehidupan sosial selalu mengakibatkan peran orang lain. Istilah tersebut dikenal dengan pertemanan. Jenis dari pertemanan terbagi menjadi dua bagian yaitu pertemanan sehat dan pertemanan kurang sehat dikenal dengan *toxic relation*. Beberapa kekacauan terjadi akibat hubungan kurang sehat yang dapat mengakibatkan diri gagal dalam menjalin komunikasi dengan baik, yaitu terjadi kecurangan dalam bersosialisasi. Sesama teman saling menjatuhkan dan mengadudomba, sering ghibah dan saling caci maki. Indikator dari sikap tersebut menjadi salah satu bagian dari jenis pertemanan kurang sehat. Sebagai individu dewasa dan memiliki prinsip positif dapat menyikapi peran dan fungsi kegiatan komunitas sosial yang baik. Seperti menjalin persahabatan dengan dukungan moral dan motivasi menjalani hidup lebih baik lagi. Prinsipnya kehidupan sosial membutuhkan peran sehat secara komunikasi secara baik dan tidak saling merendahkan ataupun terintimidasi oleh satu kelompok lain.

Metaverse, pertama kali disebutkan dalam Snow Crash oleh Neal Stephenson, kemudian diperkenalkan ke publik melalui sebuah game bernama Second Life, yang dibuat oleh Linden Labs pada tahun 2003 [1]. Sejak itu, metaverse telah ada dalam berbagai bentuk di sekitar kita, namun, minat pada metaverse telah meningkat di seluruh dunia. Komunikasi era metaverse sudah terjalin di media sosial. Keterlibatan individu dalam akses akun Facebook, Twitter, Instagram dan media sosial lainnya memberikan deskripsi dan permasalahan yang bervariasi. [14] Faktanya, konstruksi dunia maya telah menjadi bagian penting dari pengalaman manusia sejak awal manusia primitif dan jauh, penting untuk mengartikulasikan visi masa depan yang kreatif dan solusi inovatif meminimalisir *toxic metaverse* melibatkan hubungan sosial media secara tidak sehat dan saling merugikan. Berdasarkan pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa kegiatan komunikasi secara sosial membutuhkan etika dan pedoman relasi yang baik sesuai aturan dan norma. Ketika etika dan norma tidak diterapkan pada komunitas sosial dapat mengakibatkan kegagalan dalam menjalin hubungan sosial. etika demikian dilibatkan dalam hubungan virtual. [1] Metaverse adalah dunia pasca-realitas, lingkungan multi-pengguna yang berkelanjutan dan menggabungkan realitas fisik dengan virtualitas digital. Hal ini terlihat sejak tahun 2018 hingga kini, kasus ini menjadi trending topic di Twitter, di mana para korban mayoritas adalah remaja usia 15-24 tahun. Berdasarkan hasil wawancara, sebagian besar korban melaporkan gejala perlakuan kasar dan negatif yang melibatkan konsekuensi emosional, biologis, perilaku, kognitif dan interpersonal. Biasanya bentuk kekerasan berupa kekerasan verbal yang kemudian meningkat menjadi kekerasan fisik. Tetapi hubungan yang beracun atau tidak sehat tersebut, tetap dijalani oleh korban, biasanya dikarenakan kurangnya pengetahuan dari korban bahwa mereka terlibat dalam hubungan yang merusak, takut kehilangan karena kurangnya kasih sayang dari lingkungan sekitar atau karena ancaman. [13] kategorisasi *toxic relationship* menunjukkan bahwa subjek yang memiliki kategori zona aman *toxic relationship* berjumlah 54 orang dengan persentase 45,8%. Kemudian subjek yang memiliki kategori mengarah ke *toxic relationship* berjumlah 49 orang dengan persentase 41,5% dan subjek yang memiliki kategori *toxic relationship* berjumlah 15 orang dengan persentase 12,7



Gambar 1. Perubahan Hubungan Sosial

Berdasarkan hasil analisis Gambar 1 perkembangan hubungan sosial dari lingkungan keluarga, anak dan orang tua. [13] *Attachment* merupakan jalinan emosional yang kuat, yang terjadi pada dua individu. Pada kategori *toxic parent* memiliki korelasi 15% pengaruh terhadap hubungan komunikasi kurang sehat menyebabkan kondisi psikis anak terganggu akibat bentakan dan sikap otoriter orang tua. Kesalahan anak akibat pola asuh kurang sehat berakibat buruk pada relasi pertemanan dan masa depan anak. Pola asuh yang buruk disebabkan dari pengaruh hubungan keluarga kurang harmonis pada prosentase

10% memiliki pengaruh akibat penggunaan media daring. Kehadiran metaverse dapat mengoptimalkan teknologi dan media pendidikan yang saat ini digunakan dan menjadikannya lebih efektif [14]. Akibat pengaruh dari teknologi berbasis virtual. Saat ini, metaverse atau dunia virtual 3 dimensi tempat orang bisa bersosialisasi sampai bekerja menjadi sebuah ceruk baru bagi ekonomi dunia untuk ekspansi [15]. Metaverse adalah jaringan sosial gabungan, lingkungan jaringan yang imersif dalam platform multi-pengguna yang persisten [1]. Ini memungkinkan komunikasi pengguna *real-time* tanpa hambatan dan interaksi yang dinamis.

Toxic pertemanan memiliki prosentase 25% dan *toxic metaverse* 50% lebih besar. Akibat dari akses telepon pintar secara masif dan penggunaan semakin luas hubungan sosial secara virtual semakin tinggi. *Toxic metaverse* adalah salah satu jenis relasi sosial yang melibatkan hubungan sosial terjalin secara nyata maupun maya. *Toxic relationship* masih sering terjadi di sekitar kita dan tidak sedikit yang terikat, bahkan tidak sadar bahwa mereka berada dalam hubungan yang tidak sehat [16]. Metaverse adalah internet yang diberikan dalam bentuk 3D [17]. Dengan demikian, metaverse adalah dunia komunitas virtual tanpa akhir yang saling terhubung, misalnya, orang-orang dapat bekerja, bertemu, bermain dengan menggunakan headset realitas virtual, kacamata augmented reality, aplikasi *smartphone*, atau perangkat lainnya. Perubahan demikian memiliki dampak positif dan negative terhadap perkembangan negara dan masyarakat pada umumnya. Mayoritas kehidupan masyarakat sudah dimonitoring di lingkungan virtual. Memulai adaptasi baru dan nyata dari hubungan komunikasi yang dibangun secara nyata mengakibatkan pola pemikiran kurang sehat apabila terdapat indikator negatif dan merugikan pribadi maupun kelompok. Adapun jaringan sosial secara virtual mengakibatkan dampak positif seperti memiliki motivasi tinggi dalam mencapai kehidupan yang layak. Bahkan membangun bisnis jaringan sosial secara luas dan berdampak pada situasi mental pengguna akun. Situasi dan kondisi secara virtual dikategorikan sehat apabila dapat menjalin hubungan baik maupun pertemanan secara sehat dan saling mendukung. Kedua komunikasi diwujudkan atas dasar kekuatan mental setiap individu dan potensi setiap diri untuk melibatkan diri secara sosial.

4. Kesimpulan

Sikap orang tua berperan aktif secara positif dan proaktif dalam mengatur emosi seperti tidak mudah marah, memiliki tingkat kedewasaan serta wawasan luas dan tidak otoriter terhadap anak. Penyesuaian diri orang tua dan anak dalam meminimalisir *toxic parent* menjadi wacana perubahan pribadi anak menjadi lebih produktif. Apabila orang tua tidak mampu bersikap dinamis dalam perubahan era metavers akan mengalami kemunduran dalam pengendalian jiwa anak. Pengaruh dari teknologi di era metavers dapat membawa dampak perubahan cepat dan pemikiran seba instan. anak yang mengalami situasi sosial dengan perlakuan *toxic people* akan lebih memilih untuk berkomunikasi dengan teknologi. Keputusan tersebut dibangun atas rasa aman dan nyaman dalam diri pribadi individu. Kelebihan dari teknologi menyediakan berbagai macam kebutuhan hidup melalui aplikasi. Individu merasa insecure saat di lingkungan sosial *toxic* hal ini dapat memberikan stimulus berfikir individu pada ranah kenyamanan dan pemenuhan kebutuhan dan ketenangan diri yaitu menghabiskan waktu di dunia online secara teratur. Kondisi demikian dialami sebagian besar generasi milenial. Pengaruh dari teknologi dapat merubah pola komunikasi mono sosial atau monolog. Respons yang disampaikan cukup dengan menggunakan simbol seperti emoji atau bahasa nonverbal lainnya.

Referensi

- [1] A. Aripidi, R. Hariady, and M. M. Chusni, "Metaverse: Konsep Pendidikan yang Akan Datang," *Kolaborasi Pendidik. dan Dunia Ind. sebagai Implementasi Merdeka Belajar-Kampus Merdeka*, pp. 138–146, 2022.
- [2] C. Author, "Assistance Of Toxic Friendship Students In Interpersonal Communication And Its Implications In Counseling," vol. I, pp. 159–167, 2022.
- [3] N. Fitria, "Proses Komunikasi Intrapersonal Untuk Meningkatkan Self Worth Setelah Mengalami Toxic Relationship Pada Perempuan Dewasa," vol. 2, no. 1, pp. 98–108, 2023.
- [4] U. Nihayah, A. V. Pandu Winata, and T. Yulianti, "Penerimaan Diri Korban Toxic Relationship

- dalam Menumbuhkan Kesehatan Mental,” *Ghaidan J. Bimbing. Konseling Islam dan Kemasyarakatan*, vol. 5, no. 2, pp. 48–55, 2021, doi: 10.19109/ghaidan.v5i2.10567.
- [5] B. H. Putra, “Tinjauan Teologis Ibadah Dalam Metaverse Di Era Pandemi Dan Kemajuan Teknologi,” *Syntax Lit. J. Ilm. Indones.*, vol. 7, no. 5, pp. 5781–5795, 2022.
- [6] J. Pendidikan and D. Setia, “(1), 2), 3),” vol. 6, no. 2, pp. 139–142, 2023.
- [7] A. Solechan, T. Wijanarko, and A. Putra, “(024) 6723456 2 Program Studi Teknik Informatika,” *Univ. STEKOM Jl. Majapahit No. 605 Pedurungan*, vol. 2, no. 1, p. 6723456, 2022.
- [8] H. Setiawan, S. M. W. Aji, and A. Aziz, “Tiga Tantangan Guru Masa Depan Sekolah Dasar Inklusif,” *Briliant J. Ris. dan Konseptual*, vol. 5, no. 2, p. 241, 2020, doi: 10.28926/briliant.v5i2.458.
- [9] R. Raka Wicaksana and N. Kristiana, “Kampanye Sosial Stop Toxic Sebagai Upaya Membangun Sikap Positif Bermain Game,” *J. Barik*, vol. 2, no. 2, pp. 202–214, 2021.
- [10] Sugiyono, “Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D,” pp. 2014–2015, 2018.
- [11] F. Rifani, Sanusi, and L. Qadariah, “Pola Komunikasi Anak Muda Di Banjarmasin Timur Dalam Menyikapi Toxic Parents Terhadap Dampak,” *Komunikasi*, no. menyikapi toxic parents, p. 10, 2018.
- [12] S. L. Sari, R. Devianti, and N. SAFITRI, “Kelekatan Orangtua untuk Pembentukan untuk Pembentukan Karakter Anak,” *Educ. Guid. Couns. Dev. J.*, vol. 1, no. 1, p. 16, 2018, doi: 10.24014/egcdj.v1i1.4947.
- [13] P. R. U. R. Nabila, Venia, Wina Lova Riza, “PENGARUH GAYA KELEKATAN TERHADAP TOXIC RELATIONSHIP PADA MAHASISWA TEKNIK ELEKTRO UNIVERSITAS SINGAPERBANGSA KARAWANG,” *Empower. J. Mhs. Psikol. Univ. Buana Perjuangan Karawang*, vol. 3 No 3, no. E-ISSN 2797-2127, pp. 15–22, 2022, [Online]. Available: <https://www.who.int/news-room/fact-sheets/detail/autism-spectrum-disorders>.
- [14] D. Setiawan, “Analisis Potensi Metaverse pada Dunia Pendidikan di Indonesia,” *JiIP - J. Ilm. Ilmu Pendidik.*, vol. 5, no. 11, pp. 4606–4610, 2022, doi: 10.54371/jiip.v5i11.1101.
- [15] S. Riyadi, “Penerapan Teknologi Metaverse Pada Bank Syari’ah Slamet,” *Islam. Bus. Financ.*, vol. 3, no. 8.5.2017, pp. 1–14, 2022.
- [16] Novendy, A. Rinaldo, S. S. Suhendar, F. Novianti, and W. Tanaka, “Meningkatkan Kesadaran Mengenai Toxic Relationship Pada Emerging Adult Menggunakan Sosial Media Instagram,” *J. Sustain. Community Dev.*, vol. 4, no. 1, pp. 40–48, 2022.
- [17] T. T. Setiyowati and E. Indartuti, “Efektivitas Program Kalimasada Di Kelurahan Medokan Semampir, Kecamatan Sukolilo, Kota Surabaya,” *PRAJA Obs. J. Penelit. Adm. Publik*, vol. 2, no. 06, pp. 116–120, 2022, [Online]. Available: <https://aksiologi.org/index.php/praja/article/view/602>.