

**PERILAKU *TOXIC* DALAM KOMUNIKASI VIRTUAL *GAME ONLINE*
MOBILE LEGENDS: ANALISIS DAMPAK PADA KEHIDUPAN PEMAIN**

SKRIPSI

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Sosial
(S.Sos)



RAHMA AGNIA FITRIANI

NIM. 2108302159

**JURUSAN KOMUNIKASI DAN PENYIARAN ISLAM
FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI ISLAM
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN)
SIBER SYEKH NURJATI CIREBON
Tahun 1446 H/2025 M**

**PERILAKU *TOXIC* DALAM KOMUNIKASI VIRTUAL *GAME ONLINE*
MOBILE LEGENDS: ANALISIS DAMPAK PADA KEHIDUPAN PEMAIN**

SKRIPSI

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Sosial
(S.Sos)

RAHMA AGNIA FITRIANI

NIM. 2108302159

UINSSC
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SIBER
JURUSAN KOMUNIKASI DAN PENYIARAN ISLAM
FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI ISLAM
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN)
SIBER SYEKH NURJATI CIREBON
Tahun 1446 H/2025 M

ABSTRAK

PERILAKU *TOXIC* DALAM KOMUNIKASI VIRTUAL *GAME ONLINE* *MOBILE LEGENDS*: ANALISIS DAMPAK PADA KEHIDUPAN PEMAIN

RAHMA AGNIA FITRIANI
2108302159

Perkembangan teknologi digital telah mengubah pola interaksi sosial, termasuk dalam dunia hiburan seperti *game online*. Salah satu *game* yang populer di kalangan mahasiswa adalah *Mobile Legends*, yang tidak hanya menjadi media hiburan tetapi juga ruang komunikasi *virtual* antar pemain. Dalam interaksi tersebut, sering kali muncul perilaku menyimpang berupa komunikasi *toxic* yang berdampak pada kenyamanan bermain hingga kehidupan nyata pemain. Penelitian ini berfokus pada mahasiswa Jurusan Komunikasi dan Penyiaran Islam UIN Siber Syekh Nurjati Cirebon angkatan 2021 yang aktif bermain *Mobile Legends*, dengan tujuan untuk mengungkap bentuk-bentuk perilaku *toxic* yang muncul, faktor-faktor yang memicu terjadinya perilaku tersebut, serta dampak psikologis yang dirasakan oleh para pemain.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus. Data diperoleh melalui observasi partisipatif, wawancara mendalam, dan dokumentasi terhadap informan yang sesuai dengan kriteria. Analisis data dilakukan secara deskriptif dengan menggali makna dari pengalaman subjektif para pemain.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa perilaku *toxic* dalam komunikasi *virtual game Mobile Legends* meliputi tindakan menghina secara verbal, menyalahkan rekan tim, bermain tidak serius secara sengaja, hingga melakukan provokasi. Perilaku ini dipicu oleh berbagai faktor seperti tekanan kompetisi, emosi yang tidak terkontrol, anonimitas dalam permainan, serta dinamika sosial dalam tim. Dampak yang ditimbulkan tidak hanya terjadi selama permainan berlangsung, tetapi juga memengaruhi kondisi emosional dan relasi sosial pemain di luar *game*. Temuan ini menunjukkan perlunya kesadaran etis dalam berkomunikasi di ruang digital, serta pentingnya pengelolaan emosi bagi pemain *game online*.

Kata Kunci: Komunikasi *Virtual*, *Toxic Behavior*, *Mobile Legends*, Dampak Psikologis, Game Online

ABSTRACT

TOXIC BEHAVIOR IN VIRTUAL COMMUNICATION OF MOBILE LEGENDS ONLINE GAME: ANALYSIS OF IMPACT ON PLAYERS' LIVES

RAHMA AGNIA FITRIANI
2108302159

Technological advancement has significantly transformed patterns of social interaction, including online gaming. One game particularly popular among university students is Mobile Legends, which serves not only as a source of entertainment but also as a virtual communication space among players. However, this interaction can lead to various deviant behaviors, most notably toxic communication, which can disrupt the gaming experience and extend its impact on players' real lives. This study focuses on active Mobile Legends players among students of the Islamic Communication and Broadcasting Department at UIN Siber Syekh Nurjati Cirebon, enrolled in the 2021 cohort. It aims to identify types of toxic behavior, the factors that trigger them, and the psychological impact on players.

This research employed a qualitative approach using a case study method. Data were collected through participant observation, in-depth interviews, and documentation, involving informants selected based on specific criteria. The data were analyzed descriptively by interpreting the players' subjective experiences.

The findings reveal that toxic behavior in virtual communication within Mobile Legends includes verbal insults, blaming teammates, deliberately underperforming, and taunting or provoking other players. These behaviors are driven by various factors such as competitive pressure, emotional instability, the anonymity provided by the game, and complex team dynamics. The impact of such behavior extends beyond the game itself, affecting players' emotional well-being and real-life social relationships. This study highlights the urgent need for ethical awareness in digital communication and emphasizes the importance of emotional regulation among online gamers.

Keywords: Online Game, Psychological Impact, Toxic Behavior, Mobile Legends, Virtual Communication.

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul “Perilaku *Toxic* Dalam Komunikasi Virtual *Game Mobile Legends*: Analisis Dampak Pada Kehidupan Pemain”. Oleh Rahma Agnia Fitriani, NIM. 2108302159, telah di Munaqosahkan pada tanggal 10 Juni 2025 di hadapan penguji dan dinyatakan LULUS.

Skripsi ini telah memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Sosial (S. Sos) pada Jurusan Komunikasi dan Penyiaran Islam, Fakultas Dakwah dan Komunikasi Islam, UIN Siber Syekh Nurjati Cirebon.

Panitia Munaqosah	Tanggal	Tanda Tangan
Ketua Jurusan Abdu Zikrillah, M. Ds NIP. 19911105 201903 1 013	16/06/2025	
Sekretaris Jurusan Rani Ika Wijayanti, M. Med. Kom NIP. 19900514201903 2 011	16/06/2025	
Penguji I Rani Ika Wijayanti, M. Med. Kom NIP. 19900514201903 2 011	16/06/2025	
Penguji II Anggi Yus Susilowati, M. Si NIP. 19900123201903 2 006	16/06/2025	
Pembimbing I Ana Humardhiana, M. Hum NIP. 19860802 201903 2 008	16/06/2025	
Pembimbing II Dr. Arief Rachman, M. Si NIP. 19690927 200003 1 003	16/06/2025	

Mengetahui,

Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi Islam


Dr. Naila Farah, M. Ag
NIP. 197706222011012003

LEMBAR PERSETUJUAN

**PERILAKU *TOXIC* DALAM KOMUNIKASI VIRTUAL *GAME ONLINE*
MOBILE LEGENDS: ANALISIS DAMPAK PADA KEHIDUPAN PEMAIN**

FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI ISLAM

Oleh :

RAHMA AGNIA FITRIANI
NIM. 2108302159

Menyetujui :

Pembimbing I



Ana Humardhiana, M. Hum
NIP. 19860802 201903 2 008

Pembimbing II



Dr. Arief Rachman, M. Si
NIP. 19690927 200003 1 003

Mengetahui,

Ketua Jurusan Komunikasi dan Penyiaran Islam



Abdu Zikrillah, M. Ds
NIP. 19911105 201903 1 013

NOTA DINAS

Kepada Yth.

Ketua Jurusan Komunikasi dan Penyiaran Islam

UIN Siber Syekh Nurjati Cirebon

Di Cirebon

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Setelah melakukan bimbingan, telaah, arahan, dan koreksi terhadap penulisan skripsi berikut ini :

Nama : Rahma Agnia Fitriani

NIM : 2108302159

Judul : Perilaku *Toxic* Dalam Komunikasi Virtual *Game Mobile Legends*:
Analisis Dampak Pada Kehidupan Pemain.

Kami berpendapat bahwa skripsi tersebut sudah dapat diajukan kepada Jurusan Komunikasi dan Penyiaran Islam Fakultas Dakwah dan Komunikasi Islam, UIN Siber Syekh Nurjati Cirebon untuk dimunaqosahkan. Demikian Nota Dinas ini untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Pembimbing I



Ana Humardhiana, M. Hum

NIP. 19860802 201903 2 008

Pembimbing II



Dr. Arief Rachman, M. Si

NIP. 19690927 200003 1 003

PERNYATAAN KEASLIAN

Bismillahirrahmaanirrohim

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Rahma Agnia Fitriani

NIM : 2108302159

Judul : Perilaku *Toxic* Dalam Komunikasi Virtual *Game Mobile Legends*: Analisis Dampak Pada Kehidupan Pemain.

Dengan ini menyatakan bahwa :

1. Skripsi ini merupakan hasil karya penulisan yang diajukan untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh gelar Sarjana Sosial (S. Sos) di UIN Siber Syekh Nurjati Cirebon.
2. Semua sumber yang penulis gunakan dalam penulisan skripsi ini telah dicantumkan sesuai ketentuan atau pedoman karya tulis ilmiah.
3. Apabila dikemudian hari terbukti bahwa skripsi ini sebagian maupun seluruh isinya merupakan karya plagiat, maka penulis bersedia menerima sanksi yang berlaku di UIN Siber Syekh Nurjati Cirebon.

Cirebon, 20 Mei 2025



Rahma Agnia Fitriani

NIM. 2108302159

PERSEMBAHAN

Puji syukur saya sampaikan kepada Allah SWT karena atas ridho-Nya, saya bisa menyelesaikan skripsi diwaktu yang tepat. Sholawat dan salam selalu terlimpahkan kepada Nabi Muhammad SAW beserta keluarga dan sahabatnya serta kepada kita selaku ummatnya hingga akhir zaman. Pada lembar persembahan ini, saya sampaikan terima kasih yang sebesar- besarnya kepada semua pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan skripsi ini sangat berarti bagi saya. Untuk itu, skripsi ini saya persembahkan kepada:

1. Mamahku tercinta, Euis Adillah, S.Pd. Terima kasih atas segala doa, dukungan, pengorbanan, dan kasih sayang yang tak pernah putus sepanjang langkah hidupku. Engkaulah sosok kekuatan terbesar dalam setiap perjuanganku.
2. Untuk Papahku tersayang, Mamit Kamalduin, S.E, terima kasih atas cinta, doa, dan dukunganmu yang tak pernah putus. Karya ini kupersembahkan sebagai bukti kecil dari besarnya cintaku padamu.
3. Dosen pembimbing skripsi, Miss Ana Humardhiana M. Hum dan Bapak Dr. Arief Rachman, M. Si. Terima kasih telah berkenan dalam membimbing saya sampai menyelesaikan skripsi ini.
4. Bapak dan Ibu dosen jurusan Komunikasi dan Penyiaran Islam beserta Staf jurusan terimakasih banyak telah memberikan ilmu dan pengalaman yang terbaik selama di KPI IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
5. Untuk sahabatku, Novia Ezza Setyani, teman seperjuangan dan satu atap dalam tawa dan air mata. Terima kasih telah menjadi tempat pulang di tengah penat, penyemangat di kala jatuh, dan saksi bisu atas segala proses ini, yang hadir tak hanya sebagai sahabat, tapi keluarga.
6. Kepada kedua kakak kandungku Fadli Kemal Pratama, Mutia Dwi Rizkitawani dan kakak iparku Intan Rachmah Jani, serta ponakan tersayangku Raaisyah Haura Yameena. Terima kasih banyak sudah memberikan dukungan yang luar biasa dalam kondisi apapun.
7. Untuk sahabatku, Shofura Najmi Adillah dan Siska Wati Oktoviani yang tumbuh bersamaku dalam setiap tawa, air mata, dan cerita kehidupan.

Terima kasih atas persahabatan yang tulus, atas semua pelukan hangat dan kata-kata penguat di saat aku hampir menyerah. Dukungan dan kehadiranmu menjadi bagian penting dalam proses ini,

8. Teruntuk teman-teman semasa sekolahku, SMAN 8 Tangerang Selatan, Mariska, Nathania, Fina, Wina, Putdew, Nesha dimanapun kalian berada terimakasih sekali lagi untuk kenangan hidup yang indah.
9. Teruntuk teman-teman seperjuanganku KPI-E angkatan 2021 yang telah menemani dan mewarnai dengan banyak cerita semasa kuliah dari yang manis sampai pahit.
10. Teruntuk teman dekatku semasa kuliah Putri, Gina, Sheila, Cinta dan teman-teman lainnya terimakasih banyak karena selalu ada buat menemani dan membantu dalam kondisi apapun terutama dukungan dari kalian menjadi kekuatan saya dalam menyelesaikan skripsi ini.
11. Teruntuk Haya, Ifa, dan Safina Terimakasih udah selalu ada, menghibur dikala penulis suntuk dan butuh hiburan.
12. Teruntuk Kak Yuni, Kak Zahy, Ka Apry, dan Kak Iqbal terimakasih karena selalu menyemangati saya dalam berproses.
13. Untuk seseorang yang belum bisa penulis tuliskan dengan jelas namanya disini, namun sudah tertulis jelas di *Lauhul Mahfudz* untukku. Terimakasih sudah menjadi salah satu sumber motivasi penulis dalam menyelesaikan skripsi ini sebagai salah satu bentuk penulis untuk memantaskan diri. Meskipun saat ini penulis tidak tahu keberadaanmu entah di bumi bagian mana dan menggenggam tangan siapa. Seperti kata Bj Habibie "kalau memang dia dilahirkan untuk saya, kamu jungkir balik pun saya yang dapat".
14. Untuk diriku sendiri yang telah bertahan dalam diam, berjuang dalam sepi, dan terus melangkah meski lelah tak jarang singgah. Terima kasih untuk tidak menyerah, meskipun jalan terasa berat. Karya ini adalah bukti bahwa kamu mampu melewati apa yang dulu terasa mustahil.
15. Terakhir kepada pihak-pihak yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu terima kasih banyak.

RIWAYAT HIDUP



Penulis yang bernama lengkap Rahma Agnia Fitriani lahir di Bogor, pada tanggal 10 November 2003. Penulis merupakan anak ketiga dari tiga bersaudara, putri dari pasangan Bapak Mamit Kamaludin, S.E. dan Ibu Euis Adilah, S.Pd. Penulis tumbuh dan besar di Griya Sasmita Pratama Blok A No. 10, Kecamatan Pamulang, Kelurahan Pamulang Timur, Kota Tangerang Selatan.

PENDIDIKAN

Adapun riwayat pendidikan yang pernah ditempuh adalah

1. SDIT Al-Azkar
2. MTs Al-Adzkar
3. SMAN 8 Tangerang Selatan

PENGALAMAN ORGANISASI

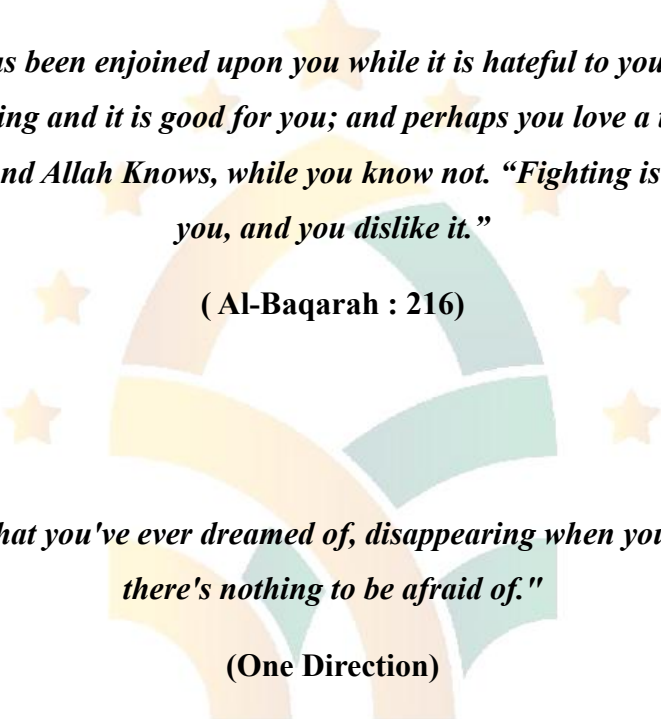
1. Pengurus HMJ KPI UIN Siber Syekh Nurjati Cirebon

Penulis mengikuti program S1 pada Fakultas Dakwah dan Komunikasi Islam dengan program studi Komunikasi dan Penyiaran Islam dan mengambil judul skripsi “Perilaku *Toxic* Dalam Komunikasi Virtual *Game Mobile Legends*: Analisis Dampak Psikologis Pada Kehidupan Pemain” dibawah bimbingan Miss Ana Humardhiana M. Hum dan Bapak Dr. Arief Rachman M. Si

MOTTO

“ Make your Dreams come True”

(Rahma Agnia Fitriani)



“ Fighting has been enjoined upon you while it is hateful to you. But perhaps you hate a thing and it is good for you; and perhaps you love a thing and it is bad for you. And Allah Knows, while you know not. “Fighting is prescribed for you, and you dislike it.”

(Al-Baqarah : 216)

"Everything that you've ever dreamed of, disappearing when you wake up. But there's nothing to be afraid of."

(One Direction)

UINSSC

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SIBER
SYEKH NURJATI CIREBON

KATA PENGANTAR

Assalamu 'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Alhamdulillah rabbil'alamin. Segala puji bagi Allah SWT atas segala rahmat dan hidayah-Nya, saya dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “PERILAKU *TOXIC* DALAM KOMUNIKASI VIRTUAL *GAME ONLINE MOBILE LEGENDS*: ANALISIS DAMPAK PADA KEHIDUPAN PEMAIN”.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat bagi saya agar bisa memperoleh gelar Sarjana Sosial (S.Sos). Sebagai mahasiswa jurusan Komunikasi dan Penyiaran Islam (KPI). Fakultas Dakwah dan Komunikasi Islam, UIN Siber Syekh Nurjati Cirebon (UIN SSC). Skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik dan tepat waktu berkat bantuan dan bimbingan dari banyak pihak. Untuk itu, saya sampaikan terima kasih sebesar-besarnya kepada yang terhormat :

1. Bapak Prof. Dr. H. Aan Jaelani, M. Ag selaku Rektor UIN Siber Syekh Nurjati Cirebon.
2. Ibu Dr. Naila Farah, M. Ag selaku Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi Islam UIN Siber Syekh Nurjati Cirebon.
3. Bapak Abdu Zikrillah, M. Ds selaku Ketua Jurusan Komunikasi dan Penyiaran Islam.
4. Miss Ana Humardhiana, M. Hum selaku dosen pembimbing I saya.
5. Bapak Arief Rachman, M. Si selaku dosen pembimbing II saya.
6. Saya ucapkan terimakasih kepada para dosen KPI yang telah membimbing saya selama proses perkuliahan saya.

Saya juga menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang sudah membantu dalam penelitian ini. Termasuk para informan yang telah bersedia diwawancarai sehingga saya bisa mendapatkan data-data yang dibutuhkan untuk menyelesaikan penelitian ini.

Wassalamu 'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

DAFTAR ISI

SAMPUL DEPAN.....	i
ABSTRAK.....	ii
<i>ABSTRACT</i>	iii
LEMBAR PENGESAHAN.....	iv
LEMBAR PERSETUJUAN.....	iv
NOTA DINAS.....	vi
PERNYATAAN KEASLIAN.....	vi
PERSEMBAHAN.....	vii
RIWAYAT HIDUP.....	x
MOTTO.....	xi
KATA PENGANTAR.....	xii
DAFTAR ISI.....	xiii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	6
C. Pembatasan Masalah.....	6
D. Pertanyaan Penelitian.....	7
E. Tujuan Penelitian.....	7
F. Kegunaan Penelitian.....	7
1. Teoritis.....	7
2. Praktis.....	8
BAB II.....	9
LANDASAN TEORI.....	9
A. Kajian Teori.....	9
1. Perilaku Toxic dalam Dunia Digital.....	9
2. Komunikasi Virtual.....	12
3. Teori Konflik dalam Komunikasi.....	15
4. Interaksi Simbolik.....	17
5. Disinhibisi <i>Online</i>	18

B. Teori <i>New Media</i>	20
C. <i>Game Online</i>	22
A. Literatur Review	23
BAB III	23
METODOLOGI DAN DESKRIPSI OBJEK PENELITIAN	23
A. Jenis Penelitian.....	23
B. Pendekatan penelitian.....	24
C. Sumber Data.....	25
D. Deskripsi Objek Penelitian.....	25
F. Tempat dan Waktu Penelitian	30
G. Teknik Pengumpulan Data	30
H. Teknik Analisis Data	32
BAB IV	34
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	34
A. Hasil Penelitian	34
B. Pembahasan.....	55
BAB V.....	61
PENUTUP.....	61
A. Kesimpulan	61
B. Implikasi	62
C. Saran	62
Daftar Pustaka	65
LAMPIRAN.....	67

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Sekilas gambaran permainan daring Mobile Legends: Bang-Bang 26

Gambar 4. 1 Flaming yang dilakukan pemain dalam permainan daring Mobile Legends: Bang-Bang..... 35

Gambar 4. 2 Flaming yang dilakukan pemain dalam permainan daring Mobile Legends: Bang-Bang..... 35

Gambar 4. 3 Blaming yang dilakukan pemain dalam permainan daring Mobile Legends: Bang-Bang..... 38

Gambar 4. 4 Trolling yang dilakukan pemain dalam permainan daring Mobile Legends: Bang Bang 38

Gambar 4. 5 Taunting yang dilakukan pemain dalam permainan daring Mobile Legends: Bang-Bang..... 39

