



**PERILAKU *TOXIC* REMAJA DALAM BERKOMUNIKASI DI
*GAME MOBILE LEGENDS***

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh

Gelar Sarjana dalam Bidang Ilmu Komunikasi

Oleh

Vivie Widianingrum

41182037190116

PRODI ILMU KOMUNIKASI

FAKULTAS KOMUNIKASI SASTRA DAN BAHASA

UNIVERSITAS ISLAM "45" BEKASI

2022 M / 1442 H

LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS

Saya menyatakan bahwa skripsi yang saya susun, sebagai syarat memperoleh gelar sarjana merupakan hasil karya tulis saya sendiri. Adapun bagianbagian tertentu dalam penulisan skripsi ini yang saya kutip dan hasil karya orang lain telah dituliskan sumbernya secara jelas sesuai dengan norma, kaidah, dan etika penulisan ilmiah. Saya bersedia menerima sanksi pencabutan gelar akademik yang saya peroleh dan sanksi-sanksi lainnya sesuai dengan peraturan yang berlaku, apabila dikemudian hari ditemukan adanya plagiat dalam skripsi ini.

Bekasi, 14 Juli 2023



Vivie Widianingrum

LEMBAR PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING

Judul Skripsi : PERILAKU *TOXIC* REMAJA DALAM BERKOMUNIKASI DI
GAME MOBILE LEGENDS

Nama : Vivie Widianingrum

NPM : 41182037190118

Konsentrasi : *Public Relation*

Program Studi : Ilmu Komunikasi

Fakultas : Fakultas Komunikasi Sastra dan Bahasa

Telah memenuhi syarat dan mendapat persetujuan dosen pembimbing untuk mengikuti ujian sidang skripsi sebagai bagian prasyarat yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Ilmu Komunikasi Pada Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Komunikasi, Sastra dan Bahasa, Universitas Islam "45" Bekasi

Bekasi, 13 Juli 2023

Tanda Tangan

Mengetahui,
Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi



Tin Hartini, M.Si
NRP 45.1.01.02.2016.001

Menyetujui,
Dosen Pembimbing Skripsi



Winda Primasari, S.Hum., M.Si
NRP 45.1.01.02.2012.016

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi yang berjudul: "Perilaku Toxic Remaja Dalam Berkomunikasi di Game Online Mobile Legends " telah dipertahankan di hadapan sidang dewan penguji skripsi pada:

Hari : Sabtu

Tanggal : 22 Juli 2023

Waktu : 15.00 – 16.00 WIB

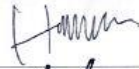
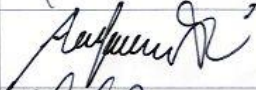
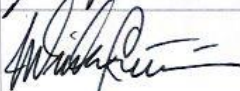
Oleh

Nama : Vivie Widianingrum

NPM : 41182037190116


Program Studi : Ilmu Komunikasi

DEWAN PENGUJI

Keterangan	Nama	Tanda Tangan
Ketua Sidang	Hamludin, M. Si.	
Penguji I	Saepudin, M. Soc, Sc.	
Penguji II	Winda Primasari, M. Si.	

Bekasi, 28 Juli 2023

Mengesahkan,
Dekan Fakultas Komunikasi,
Sastra dan Bahasa


DP Nurvadi, M.Hum
NRP. 45.1.01.02.2016.001

Mengetahui,
Ketua Program Studi Ilmu
Komunikasi


Tin Hartini, M.Si
NRP. 45.1.01.02.2016.001

ABSTRACT

This research was conducted against the background of the behavior of online Mobile Legends game players in the Mobile Legends game, they are often treated and treat Toxic behavior, where this behavior occurs a lot when in a team there is a player who plays very badly, feeds, there are different countries, differences ethnicity, even differences in religion and so forth.

This research examines how Toxic Behavior of Teenagers in Communicating in the Mobile Legends Online Game. In this study, the researchers themselves used the theory of CMC (Computer mediated communication). The approach method used in this study is a descriptive qualitative approach. Qualitative research departs from certain phenomena that exist in certain social situations. The research report will contain excerpts of data to give an overview of the presentation of the report, the data comes from interviews, observations, photographs, voice and video recordings.

Keywords: *Mobile Legends, Toxic Behavior, Interaction*

ABSTRAK

Penelitian ini dilakukan dilatarbelakangi oleh perilaku pemain game online Mobile Legends dalam permainan Mobile Legends tersebut sering diperlakukan dan memperlakukan perilaku Toxic, yang mana perilaku tersebut banyak terjadi ketika dalam sebuah tim terdapat seorang player yang bermain dengan sangat buruk, melakukan feeder, adanya perbedaan negara, perbedaan suku, bahkan perbedaan dalam beragama dan lain sebagainya.

Penelitian ini meneliti tentang bagaimana Perilaku Toxic Remaja Dalam Berkomunikasi Di Game Online Mobile Legends. Dalam penelitian tersebut, peneliti sendiri menggunakan Teori CMC (Computer mediated communication). Metode pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif deskriptif. Penelitian kualitatif berangkat dari fenomena tertentu yang ada pada situasi sosial tertentu. Laporan penelitian akan berisi kutipan-kutipan data untuk memberi gambaran penyajian laporan, data tersebut berasal dari naskah wawancara, observasi, foto, rekaman suara dan video.

Kata Kunci: *Mobile Legends, Perilaku Toxic, Interaksi*

PRAKATA

Puji syukur saya panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena atas berkat dan rahmatNya, saya dapat menyelesaikan skripsi ini. Penulisan skripsi ini dilakukan dalam rangka memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Ilmu Komunikasi pada Fakultas Komunikasi, Sastra dan Bahasa. Saya menyadari bahwa, tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, dari masa perkuliahan sampai pada penyusunan skripsi ini, sangatlah sulit bagi saya untuk menyelesaikan skripsi ini. Oleh karena itu, saya mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Yudha Asmara Dwi Aksa, M.I.Kom. selaku Dekan Fakultas Komunikasi Sastra dan Bahasa Universitas Islam “45” Bekasi.
2. Ibu Sya’baningrum Prihartini, M.Hum. selaku Wakil Dekan Fakultas Komunikasi Sastra dan Bahasa Universitas Islam “45” Bekasi.
3. Ibu Tin Hartini, S.Ag, M.Si, selaku Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Islam “45” Bekasi.
4. Ibu Winda Primasari, S.Hum., M.Si, selaku dosen pembimbing skripsi yang telah bersedia meluangkan waktu dalam membimbing penulis dengan sangat tulus dan penuh cinta, memberikan masukan pada setiap permasalahan yang terjadi dalam penyusunan skripsi.
5. Dosen-dosen Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Islam “45” Bekasi, terima kasih atas ilmu yang sudah diberikan selama masa perkuliahan dan berguna bagi penulis untuk kedepannya yang akan memasuki dunia kerja.
6. Para Staff Tata Usaha FKSB Unisma Bekasi yang telah membantu penulis dalam membuat administrasi.
7. Kepada mama, papa, kaka, adik, dan juga keluarga besar yang saya cintai yang tiada hentinya selalu memberikan doa, semangat dan dukungan kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan proposal dengan lancar.
8. Koko farhan, orang terdekat penulis yang telah mendukung dan menunggu penulis menyelesaikan proposal ini.
9. Syafira Ramadhani, Nabila Nurbaiti, Deshinta Puspitaning Pratiwi, Teman – teman keluh kesah, serta Annisa, Azzahra, Hariyani, dan Tiffany yang sudah mendukung dan menghibur saya selama pembuatan proposal berlangsung.

10. Semua teman-teman Ilmu Komunikasi angkatan 2019 Universitas Islam “45” Bekasi yang selalu menyemangati dalam setiap kesulitan.
11. Kepada Kim Namjoon, Kim Seokjin, Min Yonggi, Jung Hoseok, Park Jimin, Kim Taehyung, Jeon Jungkook. Yang telah menemani dan menghibur penulis selama mengerjakan proposal ini.
12. Kepada diri sendiri yang sudah berjuang dan tidak menyerah dalam menyelesaikan pendidikan Sarjana Ilmu Komunikasi.

Akhir kata, peneliti berharap Tuhan Yang Maha Esa berkenan membalas segala kebaikan semua pihak yang telah membantu. Terimakasih

Vivie Widianingrum

41182037190116

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS	ii
LEMBAR PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING	iii
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI	iv
ABSTRACT	v
ABSTRAK	vi
PRAKATA	vii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Tujuan Masalah	5
1.3.1 Manfaat Praktis	5
BAB II	7
TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1 Rujukan Penelitian Terdahulu	7
2.1.1 Penelitian Khoiri (2021) “ Dampak Bermain Game Online Mobile Legends Terhadap Perilaku Toxic Disinhibition Online (Studi Kasus Di Warung Kopi Ourung – Ourung, Siman, Ponorogo) ”	7
2.1.2 Penelitian Wibowo (2020) “ Trash – Talking Dalam Game Online PUBG Mobile ”	8
2.1.3 penelitian Arif dan Aditya (2022) “ Dampak Perilaku Komunikasi Pemain Game Mobile Legends Pada Mahasiswa Universitas Negeri Padang ”	9
2.2 Kerangka Teori	13
2.2.1 Komunikasi Antar Pribadi	13
a. Pengertian Komunikasi Antar Pribadi	13
2.2.2 Teori Computer Mediated Communication(CMC)	14
2.2.3 Game Online Mobile Legends	15
2.2.4 Toxic	21
2.3 kerangka pemikiran	27
BAB III	28
METODE PENELITIAN	28
3.2 Jenis Penelitian	28

3.3	Unit Analisi Data	28
3.3.1	Informan	28
3.3.2	Key Informan	28
3.4	Teknik Pengumpulan Data	29
3.4.1	Data Primer	29
3.5	Definisi Konseptual	30
3.6	Teknik Analisis Data	30
3.7	Keabsahan Data	31

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Persamaan dan Perbedaan	11
--	----

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 kasus bullying bermain game online di Malang berujung maut.....3