



**UNIVERSITAS NASIONAL**

**PERILAKU TOXIC DALAM BERKOMUNIKASI DI GAME  
ONLINE MOBILE LEGENDS (STUDI KASUS PADA MAHASISWA  
ILMU KOMUNIKASI 2020 UNIVERSITAS NASIONAL)**

**SKRIPSI**

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Ilmu Komunikasi  
(S.Ikom)

**WIRANDI OKTA PRATAMA**

**203516516115**

**FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK**

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI**

**JAKARTA**

**2024**



**UNIVERSITAS NASIONAL**

**TOXIC BEHAVIOUR IN COMMUNICATING IN THE ONLINE GAME  
MOBILE LEGENDS (CASE STUDY ON THE 2020 COMMUNICATION  
STUDENTS OF UNIVERSITAS NASIONAL)**

**THESIS**

Submitted as partial fulfilment of the requirements for the Bachelor's

**WIRANDI OKTA PRATAMA**

**203516516115**

**FACULTY OF SOCIAL AND POLITICAL SCIENCES**

**COMMUNICATION SCIENCE**

**JAKARTA, 2024**



**UNIVERSITAS NASIONAL**

**PERILAKU TOXIC DALAM BERKOMUNIKASI DI GAME  
ONLINE MOBILE LEGENDS (STUDI KASUS PADA MAHASISWA  
ILMU KOMUNIKASI 2020 UNIVERSITAS NASIONAL)**

**SKRIPSI**

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Ilmu Komunikasi  
(S.Ikom)

**WIRANDI OKTA PRATAMA**

**203516516115**

**FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK**

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI**

**JAKARTA**

**JANUARI, 2024**

## LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS



UNIVERSITAS NASIONAL  
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK  
JAKARTA

### HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Wirandi Okta Pratama

NPM : 203516516115

Skripsi : "Perilaku Toxic Dalam Berkomunikasi Di Game Online Mobile Legends  
(Studi Kasus Pada Mahasiswa Ilmu Komunikasi 2020 Universitas Nasional)"

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Skripsi ini merupakan hasil penelitian, pemikiran, dan penerapan asli saya sendiri. Saya tidak mencantumkan tanpa pengakuan bahan-bahan yang telah dipublikasikan sebelumnya atau ditulis oleh orang lain, atau sebagai bahan yang pernah diajukan untuk gelar atau ijazah pada Universitas Nasional atau perguruan tinggi lainnya.

Apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik sesuai dengan peraturan yang berlaku di Universitas Nasional. Demikian pernyataan ini saya buat.

Jakarta, 4 Maret 2024

Yang membuat pernyataan,

Wirandi Okta Pratama

## LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI



**UNIVERSITAS NASIONAL**  
**FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK**  
**JAKARTA**

### FORMULIR PERSETUJUAN SKRIPSI

Nama : Wirandi Okta Pratama  
NPM : 203516516115  
Program Studi : Ilmu Komunikasi / Jurnalistik  
Judul Skripsi : PERILAKU TOXIC DALAM BERKOMUNIKASI DI GAME ONLINE MOBILE LEGENDS (STUDI KASUS PADA MAHASISWA ILMU KOMUNIKASI 2020 UNIVERSITAS NASIONAL)  
Diajukan Untuk : Memenuhi salah satu dari persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Strata Satu (S1) pada Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Nasional.

Disetujui untuk diujikan,  
Jakarta, 31 Januari 2024

Dosen Pembimbing,

(Dr. Anita Rosan, B.A., M.A)



(Djudy Lailiana Radjagukguk, S.Sos., M.Si.)

## LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI



**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI  
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK  
JAKARTA**

### PENGESAHAN SKRIPSI

Nama : Wirandi Okta Pratama  
NPM : 203516516115  
Program Studi : Ilmu Komunikasi  
Konsentrasi : Jurnalistik  
Judul Skripsi : "Perilaku Toxic Dalam Berkomunikasi Di Game Online Mobile Legends (Studi Kasus Pada Mahasiswa Ilmu Komunikasi 2020 Universitas Nasional)"  
Diajukan Untuk : Memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Strata Satu (S1) pada Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Nasional

Disetujui untuk diajukan  
Jakarta, 4 Maret 2024

Dosen Pembimbing,

Dr. Anita Rosana B.A.M.A

Dekan ...

Dr. Erna Ermawati Chotim, M.Si.

## LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi ini diajukan oleh :

Nama : Wirandi Okta Pratama

NPM : 203516516115

Program Studi : Ilmu Komunikasi

Judul Skripsi : PERILAKU TOXIC DALAM BERKOMUNIKASI DI GAME  
ONLINE MOBILE LEGENDS (STUDI KASUS PADA MAHASISWA ILMU  
KOMUNIKASI 2020 UNIVERSITAS NASIONAL)

Telah berhasil dipertahankan di hadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Ilmu Komunikasi pada Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Nasional.

DEWAN PENGUJI

Ketua Sidang : Dr. Aos Yuli Firdaus, S.I.P., M.Si. (  )  
Penguji 1 : Yuyu Sriwartini, S.Sos., M.Si. (  )  
Penguji 2 : Dr. Anita Rosana, B.A., M.A. (  )

Universitas Nasional, Jakarta

Januari, 2024

## KATA PENGANTAR

Puji syukur saya panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena atas berkat dan rahmat-Nya, saya dapat menyelesaikan skripsi ini. Penulisan skripsi ini dilakukan dalam rangka memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Nasional. 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. Dr. El Amry Bermawi Putra, M.A., selaku Rektor Universitas Nasional.
2. Dr. Erna Ermawati Chotim, M.Si., selaku Dekan FISIP Universitas Nasional.
3. Dr. Aos Yuli Firdaus, S.IP., M.Si., selaku Wakil Dekan I FISIP Bidang Akademik Universitas Nasional.
4. Dr. Angga Sulaiman, S.IP., M.AP., selaku Wakil Dekan II FISIP Bidang Kemahasiswaan Universitas Nasional.
5. Djujur Luciana Radjagukguk, S.Sos., M.Si., selaku Kaprodi Ilmu Komunikasi FISIP Universitas Nasional.
6. Nursatyo, S.Sos., M.Si., selaku Sekprodi Ilmu Komunikasi FISIP Universitas Nasional.
7. Dr. Anita Rosana, B.A., M.A. selaku Dosen Pembimbing Akademik dan Dosen Pembimbing Skripsi yang telah menyediakan waktu, tenaga dan pikiran untuk mengarahkan peneliti dalam menyusun skripsi ini.
8. Seluruh Staff dan Dosen Pengajar FISIP Universitas Nasional yang telah memberikan ilmu pengetahuan, wawasan, dan pengalamannya kepada penulis semasa menempuh pendidikan di Universitas Nasional.
9. Keluarga kecil penulis, terutama kepada Bapak Iswadi Thalib dan Ibu Ira Miarti selaku kedua orang tua, Nayla Oktavia selaku adik penulis yang telah memberikan motivasi, dukungan dan doa sehingga proses penulisan skripsi ini dapat berjalan dengan baik.



10. Seluruh teman-teman seperjuangan penulis yang tidak bisa saya sebutkan namanya satu persatu. Penulis sangat berterimakasih atas bantuan dan dukunganya dalam penulisan skripsi ini.
11. Tidak lupa juga penulis mengucapkan rasa terimakasih yang sebesar-besarnya kepada diri sendiri yang telah bertahan dan berhasil dalam penulisan skripsi ini.

Akhir kata, saya berharap Tuhan Yang Maha Esa berkenan membalas segala kebaikan semua pihak yang telah membantu. Semoga skripsi ini membawa manfaat bagi pengembangan ilmu.



Bogor, 17 Januari 2024

Penulis

Wirandi Okta Pratama

HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR UNTUK  
KEPENTINGAN AKADEMIS

---

Sebagai sivitas akademik Universitas Nasional, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Wirandi Okta Pratama

NPM 203516516115

Program Studi : Ilmu Komunikasi

Fakultas : Ilmu Sosial dan Ilmu Politik

Jenis karya : Skripsi

demikian demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Nasional hak bebas royalti noneksklusif (non-exclusive royalty-free right) atas karya ilmiah saya yang berjudul :

**PERILAKU TOXIC DALAM BERKOMUNIKASI DI GAME ONLINE MOBILE LEGENDS (STUDI KASUS PADA MAHASISWA ILMU KOMUNIKASI 2020 UNIVERSITAS NASIONAL)**

berserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan hak bebas royalti noneksklusif ini Universitas Nasional berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan memublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik hak cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Bogor, Januari 2024

Yang menyatakan,

Wirandi Okta Pratama

## ABSTRAK

Nama : Wirandi Okta Pratama  
Program Studi : Ilmu Komunikasi  
Judul : PERILAKU TOXIC DALAM BERKOMUNIKASI DI GAME ONLINE MOBILE LEGENDS (STUDI KASUS PADA MAHASISWA ILMU KOMUNIKASI 2020 UNIVERSITAS NASIONAL)  
Pembimbing : Dr. Anita Rosana, B.A., M.A.

Penelitian ini dilakukan dilatarbelakangi oleh perilaku pemain game online Mobile Legends dalam permainan MobileLegends tersebut sering diperlakukan dan memperlakukan perilaku Toxic, perilaku tersebut banyak terjadi ketika dalam sebuah tim terdapat seorang player yang bermain dengan sangat buruk.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Lokasi penelitian sendiri yang berada disekitaran kampus universitas nasional dengan sasaran informan yakni mahasiswa ilmu komunikasi 2020. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu melalui observasi, wawancara dan dokumentasi. CMC merupakan teori yang digunakan karena adanya tiga poin utama yang menjadi fokus dalam CMC adalah Komunikasi, Mediasi, dan Komputer.

Beberapa temuan yang didapatkan oleh peneliti adalah kecanduan terhadap game Mobile Legends, kinerja kurang baik dari salah satu pemain tim, adanya perilaku AFK (*Away From Keyboard*), munculnya perilaku troll, dan perilaku feeding. Perilaku toxic yang muncul ketika bermain game online Mobile Legends mencakup hal-hal berikut : flaming, griefing, cheating, dan cyberbullying.

**Kata Kunci** : Toxic, Komunikasi, Game Online, Mobile Legends

## ABSTRACT

Name : Wirandi Okta Pratama  
Study Program : Communication Sciences  
Title : "*TOXIC BEHAVIOUR IN COMMUNICATING IN THE ONLINE GAME MOBILE LEGENDS (CASE STUDY ON THE 2020 COMMUNICATION STUDENTS OF UNIVERSITAS NASIONAL)*"  
Counsellor : Dr. Anita Rosana, B.A., M.A.

*This research was carried out against the background of the behavior of Mobile Legends online game players in the MobileLegends game who are often treated and treated with Toxic behavior, this behavior often occurs when in a team there is a player who plays very badly.*

*This research uses a qualitative approach. The research location itself is around the national university campus with the target informants being 2020 communication science students. The data collection techniques used are through observation, interviews and documentation. CMC is a theory used because there are three main points that are the focus in CMC, namely Communication, Mediation, and Computers.*

*Some of the findings obtained by researchers were addiction to the Mobile Legends game, poor performance of one of the team players, AFK (Away From Keyboard) behavior, the emergence of troll behavior, and feeding behavior. Toxic behavior that appears when playing the online game Mobile Legends includes the following: flaming, griefing, cheating, and cyberbullying.*

**Keywords :** *Toxic, Communication, Online Games, Mobile Legends*

## DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS .....	ii
LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI .....	iii
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI .....	iv
LEMBAR PENGESAHAN .....	v
KATA PENGANTAR .....	v
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS .....	vii
ABSTRAK .....	viii
ABSTRACT .....	ix
DAFTAR GAMBAR .....	xii
LAMPIRAN .....	xiii
BAB I Pendahuluan .....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	6
1.3 Tujuan Penelitian .....	7
1.4 Kegunaan Penelitian .....	7
1.5 Sistematika Penulisan .....	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA .....	9
2.1 Hasil Penelitian Terdahulu .....	9
2.2 Landasan Konsep .....	13
2.2.1 Komunikasi .....	13
2.2.2 Produksi Pesan dalam Proses Komunikasi .....	24
2.2.3 Game Online .....	26
2.2.4 Sejarah Game Online .....	27
2.2.5 Dampak Game Online .....	31
2.2.6 Toxic .....	34
2.2.7 Toxic Player .....	36
2.3 Kerangka Teoritis .....	37
2.4 Computer Mediated Communication .....	38
2.4.1 Konsep Inti Teori CMC .....	39
BAB III METODOLOGI .....	42
3.1 Paradigma Penelitian .....	42

3.2 Pendekatan Penelitian .....	42
3.3 Subjek dan Objek Penelitian .....	43
3.4 Menentukan Informan .....	43
3.5 Teknik Pengumpulan Data .....	45
3.6 Teknik Keabsahan Data .....	47
3.7 Teknik Pengolahan dan Analisis Data.....	49
3.8 Lokasi dan Jadwal Penelitian .....	50
<b>BAB IV PEMBAHASAN.....</b>	<b>51</b>
4.1 Gambaran Umum .....	51
4.1.1 Mobile Legends.....	51
4.1.2 Mode pada Game Mobile Legends .....	53
4.1.3 Nama Hero Berdasarkan Role.....	55
4.1.4 Ketentuan dalam Game Mobile Legends .....	59
4.1.5 Fitur Komunikasi dalam Game Mobile Legends .....	60
4.1.6 Data Pemain Game Mobile Legends.....	64
4.1.7 E-Sport dan Turnamen Mobile Legends .....	65
4.2 Deskripsi Subjek Penelitian .....	69
4.3 Deskripsi Hasil Penelitian .....	71
4.3.1 Perilaku Toxic Player .....	71
4.3.2 Teori Computer Mediated Communication .....	78
4.4 Pembahasan.....	79
4.4.1 Bagaimana perilaku toxic terjadi pada player yang bermain game online Mobile Legends.....	79
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>84</b>
5.1 Kesimpulan .....	84
5.2 Saran.....	84
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>85</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 1 Tampilan Awal Pada Game Mobile Legends .....	49
Gambar 4.1 2 Mode pada Game Mobile Legends .....	51
Gambar 4.1 3 Quick Chat Response (Bawaan Mobile Legends) .....	60
Gambar 4.1 4 Quick Chat Response (Serang) .....	60
Gambar 4.1 5 Fitur Quick Chat Response (Komunikasi) .....	60
Gambar 4.1 6 Fitur Voice Chat .....	61
Gambar 4.1 7 Fitur Chat .....	62
Gambar 4.1 8 Logo MPL .....	66



## LAMPIRAN

Lampiran 1 Cek Turnitin .....	86
Lampiran 2 Surat Penugasan Pembimbing.....	87
Lampiran 3 Lembar Bimbingan 8 kali .....	88
Lampiran 4 SKPI.....	89
Lampiran 5 Draft Wawancara Key Informan.....	90
Lampiran 6 Draft Wawancara Informan 1 .....	95
Lampiran 7 Draft Wawancara Informan 2 .....	99
Lampiran 8 Dokumentasi .....	103
Lampiran 9 Riwayat Hidup .....	104

