

**REPRESENTASI PERILAKU TOXIC PADA  
MAHASISWA UNIVERSITAS BHAYANGKARA  
ANGKATAN 2017 PENGGEMAR GAME ONLINE  
MOBILE LEGENDS BANG-BANG**

**SKRIPSI**

**Oleh:  
Anggi Trimanda  
201710415180**



**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI  
FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI  
UNIVERSITAS BHAYANGKARA JAKARTA RAYA  
2023**

**REPRESENTASI PERILAKU TOXIC PADA  
MAHASISWA UNIVERSITAS BHAYANGKARA  
ANGAKATAN 2017 PENGGEMAR GAME ONLINE  
MOBILE LEGENDS BANG-BANG**

**SKRIPSI**

**Oleh:  
Anggi Trimanda  
201710415180**



**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI  
FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI  
UNIVERSITAS BHAYANGKARA JAKARTA RAYA  
2023**

## LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

Judul Skripsi : Representasi Perilaku Toxic Pada Mahasiswa  
Universitas Bhayangkara Angkatan 2017  
Penggemar Game Online Mobile Legends  
Bang-Bang

Nama Mahasiswa : Anggi Trimanda

Nomor Pokok Mahasiswa : 201710415180

Program Studi : Ilmu Komunikasi

Tanggal Lulus Ujian : 21 Juli 2023

Jakarta, 01 Agustus 2023

MENYETUJUI,  
Pembimbing



Metha Madonna, S.Sos., M.I.Kom  
NIDN. 0318087603

## LEMBAR PENGESAHAN

Judul Skripsi : Representasi Perilaku Toxic Pada Mahasiswa  
Universitas Bhayangkara Angkatan 2017  
Penggemar Game Online Mobile Legends  
Bang-Bang

Nama Mahasiswa : Anggi Trimanda

Nomor Induk Mahasiswa : 201710415180

Program Studi/Fakultas : Ilmu Komunikasi/Ilmu Komunikasi

Tanggal Lulus Ujian : 21 Juli 2023

Jakarta, 01 Agustus 2023

MENGESAHKAN,

Ketua Penguji : Muhamad Husni Mubarak, S.Pd., M.IKom  
NIDN. 0414128601


Penguji : Metha Madonna, S.Sos., M.I.Kom  
NIDN. 0318087603

Sekretaris Penguji : Novrian, S.Sos, M.I.Kom  
NIDN. 0309097603

MENGETAHUI,

Ketua Program Studi  
Ilmu Komunikasi

Dekan  
Fakultas Ilmu Komunikasi

  
Moh. Rifaldi Akbar, S.Sos., M.Si  
NIP. 2109527

  
Dr. Aan Widodo, S.I.Kom. M.I.Kom  
NIP. 1504222

## LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

Skripsi yang berjudul Representasi Perilaku Toxic Pada Mahasiswa Universitas Bhayangkara Angkatan 2017 Penggemar Game Online Mobile Legends Bang-Bang ini adalah benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri dan tidak mengandung materi yang ditulis orang lain kecuali pengutipan sebagai referensi yang sumbernya telah dituliskan secara jelas sesuai dengan kaidah penulisan karya ilmiah.

Apabila di kemudian hari ditemukan adanya kecurangan dalam karya ini, saya bersedia menerima sanksi dari Universitas Bhayangkara Jakarta Raya sesuai dengan peraturan yang berlaku.

Saya memberikan izin kepada Perpustakaan Universitas Bhayangkara Jakarta Raya untuk menyimpan skripsi ini dalam bentuk digital dan mempublikasikannya melalui Internet selama publikasi tersebut melalui portal Universitas Bhayangkara Jakarta Raya.

Jakarta, 01 Agustus 2023

Yang membuat pernyataan,



Anggi Trimanda

NPM. 201710415180

## ABSTRAK

**Anggi Trimanda. 201710415180.** Representasi Perilaku Toxic Pada Mahasiswa Universitas Bhayangkara Angkatan 2017 Penggemar Game Online Mobile Legends Bang-Bang.

Judul ini didasari dari adanya fenomena perilaku toxic pada saat bermain game online mobile legends. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana representasi perilaku toxic yang tumbuh pada mahasiswa Universitas Bhayangkara saat bermain game online mobile legends. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan konsep penting dalam interaksi simbolik yang dibangun oleh Mead yaitu masyarakat (*society*), diri (*self*) dan pikiran (*mind*). Data penelitian ini diperoleh dari wawancara dan dokumentasi untuk menunjukkan perilaku toxic pada saat bermain game online mobile legends dan diperkuat dengan adanya *screenshot* berupa gambar bagaimana terjadinya perilaku toxic pada game online mobile legends. Hasil penelitian menunjukkan bahwa perilaku toxic yang timbul dari bermain game online mobile legends yaitu adanya flaming, griefing, cheating, cyberbullying, perilaku toxic ini timbul karena adanya faktor-faktor yang terjadi saat bermain game mobile legends diantaranya yaitu, adanya perilaku trol, kecanduan game, bermain tidak benar dan perilaku AFK.

Kata kunci: Toxic, mobile legends, game online.



## ABSTRACT

**Anggi Trimanda. 201710415180.** *Representation Of Toxic Behavior In Bhayangkara University Student Class Of 2017 Fans Of Online Mobile Legends Bang-Bang.*

*This title is based on the phenomenon of toxic behavior when playing online mobile legends games. This study aims to find out how the representation of toxic behavior that grown in Bhayangkara University students when playing online mobile legends games. This study uses a qualitative descriptive method with important concepts in symbolic interaction developed by Mead, namely society, mind and self. This research data was obtained from interview and documentation to show toxic behavior when playing online mobile legends games and reinforced by screenshot of how toxic behavior occurs in the online mobile legends games. This results showed that toxic behavior that arises from playing mobile legends games, namely flaming, griefing, cheating, cyberbullying, this toxic behavior arises factors that occur when playing online mobile legends games includeing troll behavior, game addiction, playing incorrect and AFK behavior.*

*Keywords: Toxic, mobile legends, online games.*



## KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan rasa syukur atas kehadiran Allah Yang Maha Esa, atas segala limpahan dan karunia-Nya serta kesehatan yang telah diberikan kepada kita semua, terutama kepada orang tua, suami serta penulis sehingga penulis bisa menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Representasi Perilaku Toxic Pada Mahasiswa Universitas Bhayangkara Angkatan 2017 Penggemar Game Online Mobile Legends Bang–Bang”.

Skripsi ini tidak akan selesai tanpa adanya dorongan dan doa dari ke dua orang tua dan suami serta berbagai pihak yang ada pada skripsi ini, oleh karena itu pada kesempatan ini penulis ingin berterimakasih juga kepada:

1. Bapak Irjen Pol. (Purn) Dr. Drs. H. Bambang Karsono, SH, MM, selaku Rektor Universitas Bhayangkara Jakarta Raya.
2. Bapak Dr. Aan Widodo, S.I.Kom., M.I.Kom, selaku Dekan Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Bhayangkara Jakarta Raya.
3. Bapak Moh. Rifaldi Akbar, S.Sos., M.Si., selaku Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Bhayangkara Jakarta Raya.
4. Ibu Metha Maddona, S.Sos., M.I.Kom., selaku Dosen Pembimbing dan Penguji 1.
5. Bapak M. Husni Mubarak, S.Pd., M.I.Kom., selaku Ketua Penguji dalam Penulisan Skripsi.
6. Bapak Novrian, S.Sos, M.I.Kom., selaku Sekertaris Penguji dalam Penulisan Skripsi.
7. Ibu Metha Maddona, S.Sos., M.I.Kom., selaku Dosen Pembimbing Akademik kelas A6 angkatan 2017.
8. Seluruh keluarga besar Fakultas Ilmu Komunikasi, para dosen dan staff yang telah mendidik serta memberikan informasi yang bermanfaat.
9. Kedua orang tua saya serta saudara kandung yang telah mendukung serta memberi doa kepada penulis dalam menyelesaikan Skiripsi.
10. Suami tersayang Adhiyasa Praja Surya yang telah memberikan semangat serta membantu dalam penyelesaian skripsi ini.



11. Dan semua pihak yang telah ikut membantu penulis dalam menyelesaikan Skripsi yang tidak bisa penulis sebutkan satu-persatu.

Dalam proses penulisan skripsi ini tentunya penulis menyadari sepenuhnya bahwasannya penulisan ini masih banyak kekurangan, oleh karena itu penulis dengan senang hati mengharapkan kritik dan saran dari pembaca sehingga penulis bisa menyempurnakan skripsi ini.

Jakarta, 01 Agustus 2023



Anggi Trimanda



# DAFTAR ISI

Halaman

<b>HALAMAN COVER .....</b>	<b>i</b>
<b>LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING .....</b>	<b>ii</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>LEMBAR PERNYATAAN .....</b>	<b>iv</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>v</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>vi</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR BAGAN.....</b>	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xv</b>
<b>BAB I.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	5
1.3 Tujuan Penelitian .....	5
1.4 Manfaat Penelitian .....	5
1.4.1 Manfaat teoritis .....	5
1.4.2 Manfaat praktis.....	5
<b>BAB II .....</b>	<b>6</b>
2.1 Kajian Hasil Penelitian Terdahulu.....	6
2.2 Kerangka Konsep.....	9
2.2.1 Representasi .....	9
2.2.2 Komunikasi digital .....	9

2.2.3	Game online .....	10
2.2.4	Mobile legends bang-bang .....	11
2.2.5	Perilaku toxic .....	15
2.2.6	Jenis perilaku toxic.....	15
2.3	Kerangka Teori .....	16
2.3.1	Teori interaksi simbolik .....	16
2.4	Kerangka Pemikiran .....	17
<b>BAB III</b>	.....	<b>19</b>
3.1	Jenis Penelitian .....	19
3.2	Pendekatan Penelitian .....	19
3.3	Metode Penelitian .....	19
3.4	Subjek dan Objek Penelitian.....	20
3.5	Teknik Pengumpulan Data .....	20
3.6	Teknik Keabsahan Data.....	21
3.6.1	Teknik Analisis Data.....	23
3.6.2	Teknik analisis data.....	24
<b>BAB IV</b>	.....	<b>25</b>
4.1	Deskripsi Obyek dan Subyek Penelitian.....	25
4.1.1	Gambaran Umum Game Online Mobile Legends .....	25
4.1.2	Gambaran Umum Ubhara Jaya Fakultas Ilmu Komunikasi .....	25
4.1.3	Visi dan Misi Fakultas Ilmu Komunikasi .....	26
4.2	Hasil Penelitian .....	26
4.2.1	Identitas Informan .....	26
4.2.2	Deskripsi Hasil Penelitian .....	27
4.3	Pembahasan .....	33
<b>BAB V</b>	.....	<b>37</b>
5.1	Kesimpulan .....	37
5.2	Saran .....	37

5.2.1	Saran teoritis.....	37
5.2.2	Saran praktis.....	37

**DAFTAR PUSTAKA**

**LAMPIRAN**



## DAFTAR TABEL

Halaman

Tabel 2. 1. Penelitian Terdahulu .....	6
--	---



## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1.1. Perilaku Toxic pada game online Mobile Legends .....	4
Gambar 4. 1 Bukti screenshot perilaku toxic .....	30
Gambar 4. 2 Bukti screenshot perilaku toxic .....	31
Gambar 4. 3 Bukti screenshot perilaku toxic .....	31



## DAFTAR BAGAN

Halaman

Bagan 2.1. Kerangka Pemikiran.....	18
------------------------------------	----



## DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 : Daftar Riwayat Hidup
- Lampiran 2 : Transkrip Wawancara
- Lampiran 3 : Dokumentasi
- Lampiran 4 : Kartu Bimbingan
- Lampiran 5 : Form Perbaikan

