



***TOXIC BEHAVIOR* PADA MAHASISWA BERPRESTASI
PEMAIN *GAME ONLINE MOBILE LEGENDS* DI
PALEMBANG**

SKRIPSI

DHIYA BERNIKA IFADAH

1930901146

**PROGRAM STUDI PSIKOLOGI ISLAM
FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN FATAH
PALEMBANG**

2023



***TOXIC BEHAVIOR* PADA MAHASISWA BERPRESTASI
PEMAIN *GAME ONLINE MOBILE LEGENDS* DI
PALEMBANG**

SKRIPSI

**Diajukan Untuk Memenuhi Sebagai Persyaratan Dalam
Memperoleh Gelar Sarjana Psikologi Universitas Islam
Negeri Raden Fatah Palembang**

DHIYA BERNIKA IFADAH

1930901146

**PROGRAM STUDI PSIKOLOGI ISLAM
FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN FATAH
PALEMBANG
2023**

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

Dengan ini saya,

Nama : Dhiya Bernika Ifadah
Nim : 1930901146
Program Studi : Psikologi Islam
Judul : Perilaku *Toxic Disinhibition* Pada Mahasiswa yang Bermain *Game Online Mobile Legends* di Palembang

Dengan ini saya menyatakan bahwa apa yang tertulis dalam skripsi ini adalah benar adanya dan merupakan hasil karya saya sendiri. Segala kutipan karya pihak lain telah saya tulis dengan menyebutkan sumbernya. Apabila dikemudian hari ditemukan adanya plagiasi, maka saya rela gelar keserjanaan saya dicabut.

Palembang, 1. Desember- 2023

Penulis



Dhiya Bernika Ifadah
NIM.1930901146

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi ini diajukan oleh:


Nama : Dhiya Bernika Ifadah
NIM : 1930901146
Program Studi : Psikologi Islam
Judul Skripsi : *Toxic Behavior* Pada Mahasiswa Berprestasi Pemain Game *Online Mobile Legends* di Palembang

Telah berhasil dipertahankan dihadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Psikologi, UIN Raden Fatah Palembang.

DEWAN PENGUJI

Ketua : Dr. Abu Mansur, M. Pd.I ()
Sekretaris : Fajar Tri Utami, M.Si ()
Pembimbing : Eko Oktapiya Hacinata, MA.Si ()
Penguj. I : Iredho Fani Reza, MA.Si ()
Penguj. II : Sarah Afifah, M.A ()

Ditetapkan di : Palembang
Tanggal : 27 Desember 2023
Dekan


Dr. Zulfidyah, M.Ag
NIP.1972208242005012001

**HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademik Universitas Islam Negeri Raden Fatah, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dhiya Bernika Ifadah

NIM : 1930901146

Program Studi : Psikologi Islam

Fakultas : Psikologi

Jenis Karya : Skripsi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang **Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-Exclusive Royalty Free Right*)** atas karya ilmiah saya yang berjudul: "***Toxic Behavior Pada Mahasiswa Berprestasi Pemain Game Online Mobile Legends di Palembang***". Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Loyalty Non-Eksklusif ini Univeristas Islam Negeri Raden Fatah berhak menyimpan, mengalih media/format-kan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di Palembang
Tanggal, 01 Desember 2023
Yang Menyatakan


Dhiya Bernika Ifadah
NIM.1930901146

HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING

Kepada Yth.

Dekan Fakultas Psikologi

UIN Raden Fatah Di Palembang

Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Setelah mengadakan bimbingan, arahan, dan perbaikan, maka saya menyatakan bahwa skripsi yang berjudul "**Toxic Behavior Pada Mahasiswa Berprestasi Pemain Game Online Mobile Legends di Palembang**" yang ditulis oleh saudari:

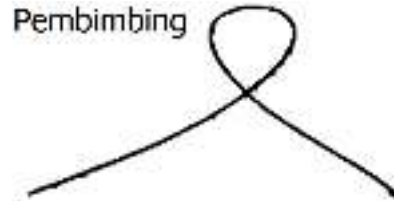
Nama : Dhiya Bernika Ifadah

NIM : 1930901146

Sudah dapat diajukan dalam Sidang **Munaqosyah** Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang.

Wassalamualaikum Waramatullahi Wabarakatuh

Palembang, 01 Desember 2023
Pembimbing



Eko Oktapiya Hadinata, MA, Si
NIDN.2029118808

ABSTRACT

Name : Dhiya Bernika Ifadah

Study Program/Faculty : Islamic Psychology/Psychology

Title : Toxic Behavior among Outstanding Students who Play Mobile Legends Online Games in Palembang

This research aims to find out what toxic behavior arises from playing the online game Mobile Legends and to find out what factors cause Mobile Legends online game players in Palembang to engage in toxic behavior. Then, this research uses a qualitative research methodology with a descriptive type. This research has 3 subjects, students with academic and non-academic achievements. The results of the research show that toxic behavior arises from playing the online game Mobile Legends, namely, where the three subjects show toxic behavior by sending offensive chats, then the three subjects also violate the rules in the game by using other software that gives unfair advantages to other players. illegally and the three subjects also carried out intimidating behavior repeatedly towards other players over a long period of time and with the aim of frightening and insulting other players, degrading teammates and not wanting to be blamed. This is due to several factors that occur when playing the online game Mobile Legends, namely, poor play by other players, AFK (Away From Keyboard) behavior, troll behavior, feeding behavior and lack of cohesiveness in the team.

Keywords: *Toxic behavior, students, mobile legends*

INTISARI

Nama : Dhiya Bernika Ifadah
Program Studi : Psikologi Islam
Judul : *Toxic Behavior* pada Mahasiswa Berprestasi Pemain *Game Online Mobile Legends* di Palembang

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perilaku *toxic* apa saja yang timbul dari bermain *game online Mobile Legends* dan untuk mengetahui faktor apa saja yang menyebabkan pemain *game online Mobile Legends* di Palembang melakukan perilaku *toxic*. Kemudian, penelitian ini menggunakan metodologi penelitian kualitatif dengan jenis deskriptif. Penelitian ini memiliki 3 subjek mahasiswa berprestasi akademik dan non akademik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa perilaku *toxic* yang timbul dari bermain *game online Mobile Legends* yaitu, dimana ketiga subjek menunjukkan perilaku *toxic* dengan mengirim chat yang bersifat ofensif, kemudian ketiga subjek juga melanggar aturan dalam permainan dengan menggunakan perangkat lunak lain yang memberikan keuntungan tidak adil terhadap pemain lain secara ilegal dan ketiga subjek juga melakukan perilaku mengintimidasi secara berulang-ulang terhadap pemain lain dalam jangka waktu yang lama serta bertujuan untuk menakuti dan menghina pemain lain, merendahkan rekan satu tim dan tidak mau disalahkan. Hal tersebut disebabkan karena adanya beberapa faktor yang terjadi dalam bermain *game online Mobile Legends* yaitu, adanya permainan yang kurang baik yang dilakukan oleh pemain lain, adanya perilaku AFK (*Away From Keyboard*), adanya perilaku *troll*, adanya perilaku *feeding* dan tidak adanya kekompakan dalam tim.

Kata Kunci : *Toxic behavior*, mahasiswa, *mobile legends*

DAFTAR PUSTAKA

- Abie, R. W., & Rosmilawati, S. (2023). Toxic Behavior in Virtual Communication On Mobile Legends: Bang Bang Online Game in Students of the Faculty of Social And Political Sciences at Muhammadiyah Palangkaraya University. *Restorica: Jurnal Ilmiah Ilmu Administrasi Negara dan Ilmu Komunikasi*, 9(1), 44-48.
- Al Mawalia, K. (2020). The impact of the Mobile Legend game in creating virtual reality. *Indonesian Journal of Social Sciences*, 12(2), 49-61.
- Al-Asqalani, I. H. (2009). *Fath Al-Bari Bi Syarh Shahih Al-Bukhari*. Kairo: Dar al-Rayyan li al-Turats.
- Al-Dimasyqi, I. H. A. H., & Al-Hanafi, A. W. (2002). *Latar Belakang Historis Timbulnya Hadits-Hadits Rasul*. (Wijaya, S., & Salim, Z. Penerjemah). Jakarta: Kalam Mulia.
- Al-Fida, A. (1992). *Tafsir al-Qur'an al-Azhim Ibnu Katsir*. Jilid. 3. Beirut: Dar al-Fikr.
- Alisah, L., & Manalu, S. R. (2018). Studi Fenomenologis Memahami Pengalaman Cyberbullying Pada Remaja. *Interaksi Online*, 6(4), 448-459.
- Ambarwati, M., & Rahman, A. (2022). Trash-Talking Pemain Mobile Legends: Bang Bang Mahasiswa FKIP UNS. *Ganaya: Jurnal Ilmu Sosial dan Humaniora*, 5(3), 243-255.
- Anggraeni, V., Zuhria, Z. A., & Setyawan, A. (2022). Pengaruh Mobile Legends Terhadap Minat Dan Semangat Belajar Mahasiswa Fakultas Ilmu Pendidikan Angkatan 2021 Universitas Trunojoyo Madura. *EduCurio: Education Curiosity*, 1(1), 181-189..
- Arifin, M. A., Usop, L. S., Cuesdeyeni, P., Susilawati, R., Suryanata, S., & Umega, U. (2023). Perilaku Toxic Dalam Permainan Online Mobile Legends Bang Bang. *Bhinneka: Jurnal Bintang Pendidikan dan Bahasa*, 1(3), 266-283.
- Asmiati, L., Pratiwi, I. A., & Fardhani, M. A. (2021). Dampak Penggunaan Game Online Terhadap Kemampuan Berkomunikasi Anak. *Jurnal Ilmiah P2M STKIP Siliwangi*, 8(1), 37-45.
- Aziz, A. (2004). *Fatwa-Fatwa terkini*. Jilid 3. (Hamzah, A. Penerjemah). Jakarta: Darul Haq.
- Azwar, S. (2019). *Metode Penelitian Psikologi*. (2rd ed.) Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

- Chaplin, C.P. (2003). *Kamus Lengkap Psikologi*. (Kartono, K, Penerjemah). Jakarta : Rajawali Pers.
- Cresswell, J. W. (2010). *Research design Pendekatan kualitatif, kuantitatif dan Mixed*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Emzir. (2012). *Metodologi Penelitian Kualitatif Analisis Data*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Fadila, E., Robbiyanto, S. N., & Handayani, Y. T. (2022). Pengaruh Game Online Terhadap Perubahan Perilaku Remaja. *Jurnal Ilmiah Kedokteran dan Kesehatan*, 1(2), 17-31.
- Gackenbach, J. (2007). *Psychology and The Internet: Intrapersonal, Interpersonal and Transpersonal Implications*. Academic Press.
- Goleman, D. (2006). *Kecerdasan Emosional*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Guerada, K. (2021). Impact of Online Games on Children's Mental Health. *Journal La Medihealthico*, 2(1), 13-19.
- Hasan, A., Rahmat, A., & Napu, Y. (2021). Dampak Game Online Mobile Legends Terhadap Perilaku Sosial Remaja. *Student Journal of Community Education*, 1(1), 1-13.
- Hazizah, C. Y., & Handayani, A. N. (2022). Pengaruh Penggunaan Game Online Terhadap Generasi Muda Society 5.0. *Jurnal Inovasi Teknologi dan Edukasi Teknik*, 2(6), 272-276.
- Ja'far, A. (1984). *Tafsir al- Qurtubi*. Beirut: Dar al-Fikr, juz. 15.
- Joinson, A.N. (2003) *Understanding the psychology of Internet behaviour:Virtual worlds, real lives*. Basingstoke and New York: Palgrave Macmillan.
- Katsir, bin Ismail. *Tafsir Ibnu Katsir*, terj. Abdul Ghaffar, et. al. Bogor: Pustaka Imam Asy-Syafi'i, 2004.
- Khasanah, N., Lestari, Y. I., Nuraini, S., & Aeni, A. N. (2021). Pentingnya Etika Berbicara Dalam Perspektif Islam Bagi Mahasiswa Millennial. *Jurnal Abdimas Indonesia*, 1(4), 27-34.
- Kojongian, M. G. R., & Wibowo, D. H. (2022). Toxic Positivity: Sisi Lain dari Konsep untuk Selalu Positif dalam Segala Kondisi. *Psychopreneur Journal*, 6(1), 10-25.

- Kordyaka, B., Laato, S., Weber, S., & Niehaves, B. (2023). What constitutes victims of toxicity-identifying drivers of toxic victimhood in multiplayer online battle arena games. *Frontiers in Psychology*, 14, 1-12.
- Kou, Y. (2020, November). Toxic behaviors in team-based competitive gaming: The case of league of legends. *In Proceedings of the annual symposium on computer-human interaction in play*, 2(4), 81-92.
- Marcella, D., & Sazali, H. (2023). Fenomena Trash-Talking Antar Pemain Game Online Mobile Legends: Bang-Bang (Studi Kasus Mahasiswa Ilmu Komunikasi Uin Sumatera Utara). *Jurnal Indonesia: Manajemen Informatika dan Komunikasi*, 4(3), 1138-1145.
- Meyer, R. (2020). *Exploring Toxic Behaviour in Online Multiplayer Video Games* (Doctoral dissertation, University of York).
- Moleong, J Lexy. (2022). *Metodelogi Penelitian Kualitatif*. (rev. ed). Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Naibaho, F., Agustina, V. F., & Wijayani, M. R. (2023). Pengaruh Kontrol Diri Terhadap Perilaku Disinhibition Online Effect di Komunitas Remaja Gereja Santo Nikodemus Ciputat. *Afeksi: Jurnal Psikologi*, 2(2), 263-273.
- Nawawi, M. I., Pathuddin, H., Syukri, N., Alfidayanti, A., Poppysari, S., Saputri, S., & Marsuki, I. (2021). Pengaruh game mobile legends terhadap minat belajar mahasiswa/i fakultas sains dan teknologi uin alauddin makassar. *AL MA'ARIEF: Jurnal Pendidikan Sosial dan Budaya*, 3(1), 46-54.
- Oetomo, M. S., & Fahyuni, E. F. (2022). Impact of Mobile Legends Game on Youth Procrastination. *Indonesian Journal of Cultural and Community Development*, 12, 1-9.
- Peale, N. V. (1986). *Why some positive thinkers get powerful results* (T. W. Utomo, Ed.; Translate). Yogyakarta: BACA! baca buku, buku baik.
- Prasetyo, T., Suradi, F. M., & Damayanti, V. (2022). Penggunaan gadget terhadap perilaku sosial anak di sekolah dasar. *Jurnal Penjaminan Mutu*, 8(2), 203-212.
- Putra, R. D. (2022). Perilaku Komunikasi Pengguna Game Online Mobile Legends di Ambai Cafe Kota Medan. *JIPDAS (Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar)*, 1(1), 24-32.
- Qaradawi, Y. (2005). *Fikih hiburan*. Indonesia: Pustaka Al-Kautsar.

- Rini, R. (2023). Verbal Abuse Dalam Permainan Mobile Legends Intensitas, Bentuk, Penyebab, dan Sikap. *IKRA-ITH HUMANIORA: Jurnal Sosial dan Humaniora*, 7(2), 133-141.
- Saadillah, A. (2023). Analisis Penyebab Pengucapan Kata Toxic di Kalangan Mahasiswa. *Jurnal Bastra (Bahasa dan Sastra)*, 8(2), 211-214.
- Shen, C., Sun, Q., Kim, T., Wolff, G., Ratan, R., & Williams, D. (2020). Viral vitriol: Predictors and contagion of online toxicity in World of Tanks. *Computers in Human Behavior*, 108(106343), 1-9.
- Shihab, M. Q. (2002). *Tafsir Al-Misbah: Pesan, Kesan dan Relasi al-Qur'an*. Jakarta: Lentera Hati.
- Souza, A. C. C., Pegorini, J. I., Yada, N. T., Costa, L. M., & Souza, F. C. M. (2021). Exploring toxic behavior in multiplayer online games: perceptions of different genders. *Games and Culture*, 18(5), 598-621.
- Subqi, I. (2019). Perilaku Agresif Remaja dalam Tinjauan Pola Asuh Keagamaan Orang Tua di Desa Baleadi Pati. *IJIP: Indonesian Journal of Islamic Psychology*, 1(2), 186-214.
- Sugiono, L. A. (2019). *Trash-Talking Dalam Game Online Pada User Game Online Di Indonesia (Etnografi Virtual Game Online Mobile legends dan Arena of Valor)*. (Doctoral dissertation, UNIVERSITAS AIRLANGGA).
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Utami, R. R., & Asih, M. K. (2021). Determination Factors Of Criminal Behavior. *Jurnal Psibernetika*, 14(1), 11-16.
- Wartna, L. (2023). "You suck, pls uninstall"-Towards a Better Understanding of Toxic Behaviour in Online Multiplayer Video Games. (Thesis Master Media Technology).
- Wikipedia. (2023). Kota Palembang. Dikutip dari https://id.m.wikipedia.org/wiki/Kota_Palembang.
- Yıldırım, N. (2022). The Bullying Game: Sexism Based Toxic Language Analysis on Online Games Chat Logs by Text Mining. *Journal of International Women's Studies*, 24(3), 7.