

**FENOMENA PERILAKU *TOXIC DISINHIBITION*
ONLINE DI KALANGAN PEMAIN *GAME MOBILE*
*LEGENDS***

**(STUDI KASUS 5 PEMUDA DI WARUNG KOPI KANG
BOTAK KETAPANG, CIPONDOH, TANGERANG
BANTEN)**



**ADNAN RIFAAD
1405618049**

**Skripsi ini ditulis untuk Salah Satu Persyaratan dalam Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan (S.Pd)**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SOSIOLOGI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN HUKUM
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
2025**

ABSTRAK

Adnan Rifaad. Fenomena Perilaku *Toxic Disinhibition Online* Di Kalangan Pemain *Mobile Legends* (Studi Kasus 5 Pemuda Di Warung Kopi Kang Botak Ketapang, Cipondoh, Tangerang, Banten) Skripsi: Program Studi Pendidikan Sosiologi, Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum, Universitas Negeri Jakarta, 2025.

Penelitian ini memiliki tiga tujuan utama. Pertama untuk mendeskripsikan bentuk-bentuk perilaku *Toxic Disinhibition Online* Kedua, mendeskripsikan faktor perilaku *Toxic Disinhibition Online* Ketiga, mendeskripsikan. faktor perilaku *Toxic Disinhibition Online* yang pada pemain *Game Mobile Legends* di Warung Kopi Kang Botak.

Penelitian dilakukan dengan pendekatan kualitatif dan metode studi kasus. Data ini didapatkan melalui observasi, wawancara mendalam, studi literatur, dan dokumentasi. Waktu penelitian berlangsung mulai dari bulan April- Juni 2023 dengan jumlah informan yang dipilih yaitu 5 pemuda pemain *game Mobile Legends* di Warung Kopi Kang Botak Ketapang, Cipondoh, Tangerang, Banten

Hasil penelitian menunjukkan bahwa perilaku *toxic disinhibition* yang dilakukan oleh pemain *Mobile Legends* dilatar belakangi oleh adanya proses sosialisasi dalam kelompok teman sebaya daring yang memiliki minat. Berdasarkan hasil analisis, ditemukan bahwa perilaku tersebut dapat dikategorikan sebagai bentuk penyimpangan sosial, karena melibatkan proses pembelajaran nilai dan norma menyimpang yang berlangsung melalui interaksi digital sehari-hari. Interaksi dalam komunitas *game* yang bersifat intens dan akrab menjadi wadah efektif bagi transfer nilai menyimpang, seperti perilaku *flaming*, *trolling*, dan *spamming*.

Kata Kunci: Perilaku Menyimpang, Toxic Disinhibition, Sosialisasi

ABSTRACT

Adnan Rifaad. *The Phenomenon of Toxic Disinhibition Behavior Among Mobile Legends Players (A Case Study of Five Youths at Warung Kopi Kang Botak Ketapang, Cipondoh, Tangerang, Banten) Thesis: Sociology Education Study Program, Faculty of Social Sciences and Law, Jakarta State University, 2025.*

This study has three main objectives. First, to describe the forms of toxic online disinhibition behavior. Second, to describe the factors contributing to toxic online disinhibition behavior. Third, to describe the factors influencing toxic online disinhibition behavior among Mobile Legends players at Kang Botak Coffee Shop.

This research was conducted using a qualitative approach with a case study method. Data were collected through observation, in depth interviews, literature review, and documentation. The research was carried out from April to June 2023, involving five young Mobile Legends players at Warung Kopi Kang Botak Ketapang, Cipondoh, Tangerang, Banten, as informants.

The findings indicate that toxic disinhibition behavior among Mobile Legends players is driven by a process of socialization within online peer groups who share similar interests. Based on the analysis, this behavior can be categorized as a form of social deviance, as it involves the internalization of deviant values and norms through daily digital interactions. The intense and close-knit nature of the gaming community serves as an effective medium for the transmission of deviant behaviors, such as flaming, trolling, and spamming.

Keywords: *Social Deviance, Toxic Disinhibition, Socialization*

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

Penanggung Jawab/ Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum



Firdaus Wajdi, S.T.H. I., M. A., Ph.D.,

NIP. 198107182008011016

No	Nama	TTD	Tanggal
1	<u>Mayang Puti Seruni, M.Si</u> NIP. 198708312020122003 Ketua Sidang		1 Agustus 2025
2	<u>Prima Yustitia Nurul Islami, S.KPm., M.Si</u> NIP.1989012320190322017 Sekretaris Sidang		1 Agustus 2025
3	<u>Meila Riskia Fitri, MA</u> NIP. 198905102019032025 Penguji Ahli		1 Agustus 2025
4	<u>Syaifudin, M.Kesos</u> NIP. 19880810201404001 Dosen Pembimbing I		1 Agustus 2025
5	<u>Ike Arriany, S.E., M.Pd</u> NIP. 197803152023212013 Dosen Pembimbing II		1 Agustus 2025

Tanggal Lulus: Selasa, 22 Juli 2025



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
UPT PERPUSTAKAAN
Jalan Rawamangun Muka Jakarta 13220
Telepon/Faksimili: 021-4894221
Laman: lib.unj.ac.id

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika Universitas Negeri Jakarta, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Adnan Rifaad
NIM : 1405618049
Fakultas/Prodi : FISH/ Pendidikan Sosiologi
Alamat Email : rifaadadnan@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, Hak Bebas Royalti Non- Eksklusif atas karya ilmiah:

☒ Skripsi ☐ Tesis ☐ Disertasi ☐ Lain-lain (.....)

yang berjudul : *Fenomena Perilaku Toxic Disinhibition Online* di Kalangan Pemain *Game Mobile Legends* (Studi Kasus 5 Pemuda Di Warung Kopi Kang Botak Ketapang, Cipondoh, Tangerang Banten)

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta berhak menyimpan, mengalihmediakan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, 5 Agustus 2025
Penulis

Adnan Rifaad

LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Adnan Rifaad

Nomor Registrasi : 1405618049

Program Studi : Pendidikan Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum
Universitas Negeri Jakarta

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul:

Fenomena Perilaku *Toxic Disinhibition Online* Di Kalangan Pemain *Mobile Legends* (Studi Kasus 5 Pemuda Di Warung Kopi Kang Botak Ketapang, Cipondoh, Tangerang, Banten) sepenuhnya karya sendiri, tidak ada bagian di dalamnya yang merupakan plagiat dari karya orang lain dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku dalam masyarakat.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan apabila di kemudian hari ditemukan kesamaan atau unsur-unsur plagiat dalam skripsi ini, maka penulis bersedia menerima sanksi yang diberikan.

Jakarta, 22 Juli 2025


Adnan Rifaad
NIM. 1405618049

MOTTO

**Muliakanlah Kedua Orang Tuamu, Sejatinya Ridha Allah Pada Pada kedua
Orang Tuamu**

عَنْ عَبْدِ اللَّهِ بْنِ عُمَرَ رَضِيَ اللَّهُ عَنْهُمَا عَنْ النَّبِيِّ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ قَالَ رِضَا اللَّهِ فِي رِضَا الْوَالِدَيْنِ
وَسَخَطُ اللَّهِ فِي سَخَطِ الْوَالِدَيْنِ أَخْرَجَهُ التِّرْمِذِيُّ, وَصَحَّحَهُ ابْنُ حِبَّانَ وَالْحَاكِمُ.

*Dari sahabat Abdullah bin Umar ra, dari Nabi Muhammad saw, ia bersabda,
'Ridha Allah berada pada ridha kedua orang tua. Sedangkan murka-Nya
berada pada murka keduanya'.*

(HR At-Tirmidzi, Ibnu Hibban, dan Al-Hakim).



Intelligentia - Dignitas

LEMBAR PERSEMBAHAN

Skripsi ini peneliti persembahkan untuk:

Kedua orang tua yaitu Alm Aba Mahmud dan Mama Anisah yang sangat peneliti cintai. Orang tua yang sangat berjasa dalam kehidupan penulis. Jasa yang sangat besar hingga bisa membuat peneliti bisa sekuat dan setegar ini dalam menjalankan hidup. Doa mereka sangat berjasa.

Terima kasih untuk kedua orang tuaku



Intelligentia - Dignitas

KATA PENGANTAR

Puji syukur atas kehadiran Allah SWT penulis limpahkan atas berkah dan rahmat-Nya berupa kesempatan, kemudahan, dan pertolongan-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul “Fenomena *Perilaku Toxic Disinhibition Online* Di Kalangan Pemain *Mobile Legends* (Studi Kasus 5 Pemuda Di Warung Kopi Om Ketapang, Cipondoh, Tangerang, Banten)”. Pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada semua yang telah memberikan doa, semangat, serta dukungan yang tiada hentinya. Penulis juga mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Firdaus Wajdi, M.A., Ph.D selaku dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum Universitas Negeri Jakarta. selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Jakarta.
2. Suyuti, S.Pd.I., M.Pd. Selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Sosiologi, Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum, Universitas Negeri Jakarta. Peneliti mengucapkan terima kasih banyak atas kepedulian, dedikasi, dan motivasi kepada peneliti sehingga dapat menyelesaikan studi.
3. Syaifudin, M. Kesos. selaku Dosen Pembimbing I. Penulis ucapkan banyak terima kasih kepada bapak yang telah banyak memberikan arahan dan dukungan dalam menyelesaikan skripsi ini. Terima Kasih bapak sehat selalu dan dimudahkan rezekinya.
4. Ike Arriany, S.E., M.Pd yang telah banyak memberikan masukan serta saran sehingga peneliti dapat mengetahui dan memahami kekurangan skripsi yang peneliti buat. Terima kasih bu, sehat selalu Ibu.
5. Meila Riskia Fitri, S.Pd., M.A selaku Penguji Ahli. Penulis ucapkan banyak terima kasih kepada Ibu Meila karena sudah memberikan bimbingan, arahan, serta dukungan kepada peneliti. Terima kasih Ibu Meila, sehat selalu Ibu.
6. Mayang Puti Seruni, M.Si selaku Ketua Sidang Skripsi yang telah memberikan banyak sekali masukan serta saran terkait hasil dan teknis penulisan agar membantu penulisan skripsi ini menjadi lebih baik.

7. Prima Yustitia Nurul Islami S.KPm., M.Si selaku Sekretaris Sidang yang telah banyak memberikan masukan serta saran dari berbagai perspektif baru sehingga peneliti dapat mengetahui dan memahami kekurangan skripsi yang peneliti buat. Terima kasih Ibu Prima, sehat selalu Ibu.
8. Seluruh Dosen Pengajar Pendidikan Sosiologi yang telah memberikan banyak sekali ilmu yang diberikan, dari ilmu yang diberikan membuat bertambahnya wawasan penulis. Sehat selalu untuk semua dosen dosen ku.
9. Kepada Mba Yusliana dan Mba Mega yang telah membantu penulis dalam proses administrasi pemberkasan yang diperlukan guna penyusunan skripsi.
10. Seluruh keluarga besar peneliti, terkhusus kedua orang tua peneliti Mama Anisah dan (Alm.) Aba Mahmud Fauzi, yang terus memberikan doa, dukungan, kasih sayang, dan juga kebahagiaan.
11. Seluruh Informan yang telah membantu penulis untuk menyelesaikan skripsi ini. Terima kasih doa terbaik untuk para informan
12. Sobat-Sobat paceklik Baso Joko yaitu Mpok Pane, Mpok Dhinar, mpok Nabila Indun, Mpok Syafa, Mpok Fira, Mamang Yodi, Om Bob Dany, mamang Ardi yang selalu bermain dan belajar bersama selama masa-masa perkuliahan. Suka duka dalam perkuliahan dilalukan bersama.

Terima kasih kepada seluruh pihak yang tidak bisa peneliti sebutkan satu persatu disini. Tanpa kerjasama dan bantuan dari kalian semua, peneliti tidak akan bisa mencapai titik ini. Penelitian bahwa menyadari betul bahwa skripsi ini jauh dari sempurna dan masih banyak kekurangan di setiap bagiannya, tetapi semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi penelitian sejenis selanjutnya dan untuk semua orang yang membacanya.

Jakarta, 24 April 2025

Adnan Rifaad

DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	i
ABSTRACT	ii
LEMBAR PENGESAHAN SIDANG SKRIPSI.....	iii
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS	iv
MOTTO	v
LEMBAR PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR SKEMA	xiii
DAFTAR TABEL	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Permasalahan Penelitian.....	6
1.3 Tujuan Penelitian	8
1.4 Manfaat Penelitian	8
1.4.1 Manfaat Teoritis	8
1.4.2 Manfaat Akademis	8
1.4.3 Manfaat Praktis	9
1.5 Tinjauan Penelitian Sejenis.....	9
1.6 Kerangka Konseptual	17
1.6.1 <i>Disinhibition Online</i>	18
1.6.2 <i>Toxic Disinhibition Online</i>	19
1.6.3 Pemuda.....	20
1.6.4 Pemain <i>Game</i>	21
1.6.5 Perilaku Menyimpang.....	22
1.6.6 Hubungan Antar Konsep.....	24
1.7 Metodologi Penelitian	25
1.7.1 Metode dan Pendekatan Penelitian	25
1.7.2 Subjek Penelitian.....	25
1.7.3 Lokasi dan Waktu Penelitian	26
1.7.4 Peran Peneliti	27

1.7.5 Teknik Pengumpulan Data	27
1.7.6 Triangulasi Data	28
1.8 Sistematika Penulisan	28
BAB II GAMBARAN PERILAKU TOXIC DISINHIBITON ONLINE PADA PLAYER GAME MOBILE LEGENDS	31
2.1 Pengantar	31
2.2 <i>Game Mobile Legends</i>	31
2.2.1 Pengertian <i>Game Mobile Legends Bang-Bang</i>	31
2.2.2 Sejarah Perkembangan <i>Game Mobile Legends</i> di Indonesia	32
2.3 Profil Informan	35
2.3.1 MRZ	35
2.3.2 SRK	37
2.3.3 MR	38
2.3.4 BA	39
2.3.5 IF	40
2.3.6 Sardilani	41
2.4 Penutup	41
BAB III PROSES PLAYER BERPERILAKU TOXIC DISINHIBITION DALAM GAME MOBILE LEGENDS	43
3.1 Pengantar	43
3.2 Bentuk-bentuk Perilaku <i>Toxic Disinhibition Online Player Game Mobile Legends</i>	43
3.2.1 <i>Flaming</i> : Penggunaan kata-kata kasar dalam permainan <i>game online</i>	44
3.2.2 <i>Doxxing</i> : Penyimpangan Penyebaran Identitas Pribadi dalam Game Online	48
3.2.3 <i>Phising</i> : perilaku penipuan untuk memperoleh keuntungan dalam Game Online	49
3.2.4 <i>Spamming</i> : Perilaku Mengganggu dalam <i>Game Online</i>	51
3.2.5 <i>Betting</i> : Perjudian berkedok perlombaan	52
3.2.6 <i>Feeding, Trolling, AFK (Away From Keyboard)</i> : Perilaku Mengusik Teman ataupun Lawan Bermain dalam <i>Game Online</i>	53
3.3 Faktor Penyebab Perilaku TDO <i>Player Game Mobile Legends</i>	57
3.3.1 Faktor Personal	57
3.3.2 Faktor Sosial	59
3.3.3 Faktor Sistem <i>Game</i>	61

3.4 Dampak Sosial Perilaku TDO	63
3.4.1 Normalisasi Perilaku <i>Toxic</i>	63
3.4.2 Segmentasi Komunitas.....	64
3.4.3 Maraknya Tindakan <i>Cyberbullying</i> Secara Luas	65
3.4.4 Agresi Dalam Dunia Nyata	66
3.4.5 Menjadi Perilaku Kriminal.....	66
3.5 Penutup.....	67
BAB IV FENOMENA <i>TOXIC DISINHIBITION ONLINE</i> SEBAGAI PERILAKU MENYIMPANG.....	68
4.1 Pengantar.....	68
4.2 Analisis Perilaku Menyimpang Dalam Perspektif Sutherland.....	69
4.2.1 Perilaku kriminal dipelajari.....	69
4.2.2 Mempelajari Perilaku Kriminal/Menyimpang Dalam Interaksi	71
4.2.3 Perilaku Kriminal/Menyimpang Terjadi Dalam Kelompok Pribadi yang Intim	73
4.2.4 Teknik Melakukan Kejahatan dan Motivasi/Dorongan	75
4.2.5 Mempelajari Dorongan Tertentu Melalui Penghayatan.....	78
4.2.6 Melanggar Peraturan Hukum yang Lebih Menguntungkan.....	80
4.2.7 Dimensi Perilaku Menyimpang: Frekuensi, Durasi, Prioritas, dan Intensitas	82
4.2.8 Proses Perilaku Kriminal Melibatkan Mekanisme Tertentu	84
4.2.9 Ketidaksesuaian Antara Kebutuhan Umum Dengan Perilaku Menyimpang	85
4.3 Dualisme <i>Game</i> Sebagai Hiburan dan Penyimpangan	87
4.4 Refleksi Pendidikan Sosiologi Dalam Fenomena <i>Toxic Disinhibition Online</i>	88
4.5 Penutup.....	91
BAB V PENUTUP.....	93
5.1 Kesimpulan	93
5.2 Saran.....	95
DAFTAR PUSTAKA.....	97
LAMPIRAN.....	100
RIWAYAT HIDUP	113

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Jumlah <i>Player</i>	33
Gambar 3. 1 Momen Bermain <i>Game Mobile Legends</i> di Warung Kopi Kang Botak	44
Gambar 3. 2 Bentuk <i>Flaming</i>	45
Gambar 3. 3 Bentuk <i>Feeding</i>	53
Gambar 3. 4 Bentuk AFK	56
Gambar 4. 1 Proses Interaksi	72



Intelligentia - Dignitas

DAFTAR SKEMA

Skema 1. 1 Tinjauan Penelitian Sejenis	17
Skema 1. 2 Hubungan Antar Konsep	24



DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Data Jumlah Pemain Aktif <i>Mobile Legends Bang Bang</i> 2022.....	5
Tabel 1. 2 Tinjauan Penelitian Sejenis.....	9
Tabel 1. 3 Data Informan Penelitian	26
Tabel 2. 1 Data Profil Informan	35
Tabel 3. 1 Bentuk-Bentuk Perilaku <i>Toxic</i>	44



Intelligentia - Dignitas