

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi di era globalisasi sangat berkembang pesat seakan-akan tidak pernah berhenti menghasilkan produk-produk teknologi yang tidak terhitung jumlahnya. Produk teknologi yang beragam tentu dimaksudkan untuk memenuhi kebutuhan manusia akan pendidikan, ilmu pengetahuan, kesehatan, atau bahkan hanya sekedar hiburan semata. Salah satu produk teknologi yang setiap waktu digemari dikalangan remaja saat ini adalah *video games* dan *online games*. Keberadaan *video game* dan *online games* sebagai salah satu produk teknologi yang memiliki manfaat sebagai hiburan tertentu saja tidak asing lagi bagi masyarakat sekarang.¹ Pesatnya perkembangan teknologi membuat segala sesuatu semakin mudah. Salah satunya permainan, di mana dahulu permainan bersifat tradisional, kini sudah beralih menjadi serba elektronik. Permainan elektronik ini dapat dilakukan di dalam ruangan, sehingga tanpa mengharuskan keluar rumah untuk melakukannya.

Teknologi kini telah menjadi bagian yang tak terpisahkan dari kehidupan manusia, memengaruhi cara masyarakat berinteraksi, berkomunikasi, dan mengisi waktu luang. Kompleksitas perkembangan teknologi dirasakan oleh semua kalangan, tanpa memandang usia atau latar belakang. Perubahan paling mencolok tampak dalam bidang teknologi informasi, terutama melalui kehadiran media sosial

¹ Ridwan Syahrani, (2015), Ketergantungan Online Game dan Penanganannya, *Psikologi Pendidikan dan Konseling*, 1(1), hlm. 85

dan *game online*. Di era digital ini, *game online* menjadi salah satu bentuk hiburan yang paling digemari, khususnya di kalangan pemuda. Melalui ponsel pintar yang terhubung dengan internet, mereka dapat dengan mudah mengakses dunia permainan virtual yang menawarkan kesenangan, tantangan, sekaligus ruang untuk berekspresi.

Dewasa ini berbagai macam *game* elektronik dapat ditemukan dengan berbagai macam jenis pilihan mulai dari permainan elektronik yang didukung sistem jaringan seperti *X-Box*, *Nintendo*, *PlayStation*, *game PC* dan adapula permainan dengan berlainan tempat serta jangkauan yang sangat jauh dengan bantuan internet yang disebut dengan *game online*.² Pada saat ini *game online* juga dapat diakses dengan mudah menggunakan *smartphone* sehingga setiap orang dapat mengakses *game online* dengan *smartphone* mereka dengan sesuka.

Salah satu *game online* yang dapat dan mudah diakses melalui *smartphone* yaitu *Mobile Legends*. *Game* ini merupakan salah satu *game online* yang merupakan wujud dari perkembangan teknologi elektronik yang semakin hari semakin pesat pada era globalisasi saat ini. *Game Mobile legends* merupakan *game* berbasis MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*). Dasar *game* ini sangat menuntut pemain untuk mengalahkan lawannya melalui strategi peperangan. *Mobile legends* adalah *game* yang dimainkan dalam *smartphone* berbasis MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*) yang di dalamnya para pemain berusaha untuk mengalahkan tim lain dengan cara menghancurkan menara atau istilahnya *based*

² Novian Aziz Efendi, (2014), Faktor Penyebab Bermain *Game Online* dan Dampak Negatifnya Bagi Pelajar, *Naskah Publikasi*, 3(1), hlm. 2

lawan. Dalam *game online* ini tentu sangat membutuhkan internet untuk melakukan koneksi antar *player*.

Perkembangan teknologi saat ini membuat banyak perubahan mulai dari kebiasaan masyarakat, perilaku masyarakat, kebudayaan masyarakat dan banyak mengubah hal lain secara cepat. Banyak perubahan yang bernilai positif dan negatif, sebagai contoh perkembangan teknologi saat ini menghasilkan produk internet yang di mana di dalamnya terdapat berbagai macam informasi yang mudah diakses oleh seseorang. Ketertarikan individu terhadap *game Mobile Legends* tidak hanya tercermin dari jumlah unduhan yang mencapai jutaan pengguna, tetapi juga dari banyaknya komunitas pemain yang terbentuk baik secara daring maupun luring dari *game online* tersebut. Warung kopi sebagai salah satu ruang sosial yang banyak dijadikan tempat berkumpul oleh anak muda dengan berbagai macam tujuan telah bertransformasi menjadi lokasi alternatif untuk bermain *game* secara bersama. Fenomena ini memperlihatkan bahwa bermain *game* bukan lagi aktivitas yang bersifat individual semata, melainkan telah menjadi kegiatan sosial yang memungkinkan terjadinya interaksi langsung antara para pemain di dunia nyata, bersamaan dengan interaksi virtual yang berlangsung di dalam *game*.

Di sisi lain internet juga menyediakan akses yang mudah bagi banyak potensi negatif. Seperti kecanduan pornografi, *cyber-bullying*, penipuan, dan lain sebagainya. Hal ini menyebabkan munculnya *toxic disinhibiton effect*, yaitu suatu bentuk perilaku khusus yang bersikap agresif yang hanya diperlihatkan seseorang ketika *online* dan tidak dilakukan dalam dunia nyata atau *offline*, hal ini dilakukan karena tidak adanya kontak langsung antara kedua belah pihak, tidak saling

mengetahui identitas dan lain sebagainya, sehingga salah satu dari pihak yang lain berani melakukan tindakan tersebut.³

Seperti salah satu kasus yang termuat dalam berita yang berjudul "Terungkap, Marsel Dibunuh Teman Gara-gara *Mobile Legends*, Mayat Dibuang di Hutan" Marsel anak berusia 12 tahun asal Sambas yang sempat dikabarkan hilang dan ditemukan di hutan dalam keadaan meninggal beberapa waktu lalu, ternyata dibunuh oleh temannya yang berusia 14 tahun. Pelaku berhasil ditangkap di Aruk pada Rabu, 6 Maret 2024. "Pembunuhan berawal dari utang piutang, korban Marsel membeli akun *game online Mobile Legends* sebesar Rp 120.000 dan ditambah biaya jasa joki sebesar Rp 80.000 kepada pelaku dengan cara berutang, pembelian tersebut sejak November 2023," ungkap Wakapolres Sambas, Kopol Hoerrudin pada Rabu, 13 Maret 2024 saat melakukan 28 adegan rekonstruksi kasus pembunuhan Marsel.⁴

Fenomena *toxic disinhibition* menjadi sangat menarik untuk dikaji dalam konteks sosial tertentu, seperti kelompok pemain *game* yang rutin bermain di warung kopi. Warung kopi itu sendiri tidak hanya menjadi tempat bermain semata tetapi juga menjadi ruang di mana norma-norma sosial dibentuk dan direproduksi. Dalam kondisi ini, perilaku *toxic* tidak hanya terjadi karena interaksi di dunia maya, tetapi juga didukung oleh interaksi langsung yang bersifat permisif terhadap perilaku menyimpang. Dalam banyak kasus, perilaku *toxic* bahkan dianggap sebagai bentuk hiburan atau cara untuk menunjukkan eksistensi dalam kelompok.

³ Unsa Sabrina Harjanto, (2017), Perbedaan Online Disinhibition pada Orang yang Bekerja dan Belum Bekerja, *Pinisi Journal of Art, Humanity and Social Studies*, 3(6), hlm. 74

⁴ <https://kumparan.com/hipontianak/terungkap-marsel-dibunuh-teman-gara-gara-mobile-legends-mayat-dibuang-di-hutan-22LyUtuHZFD/full> diakses pada 22 Juli 2025, pukul 17.00 WIB

Perkembangan *game Mobile Legends* ini sangat pesat, *game* tersebut telah diunduh sebanyak 500 juta lebih oleh *player* diseluruh dunia. Di Indonesia sendiri sekitar 65 juta *player* per juni 2021. Martinus Manurung selaku *Head of Marketing & Business Development Esports Moonton Indonesia*, mengatakan bahwa “*Mobile Legends* telah menjangkau lebih dari 90 juta pemain aktif bulanan (*Monthly Active Users*) secara global. Sementara itu, pada tahun 2021 jumlah pemain *Mobile Legends* (pemain aktif bulanan) di Asia Tenggara mencapai 70 juta”. Dalam besaran jumlah *player Mobile Legends* di Asia Tenggara 50% dari berasal dari Indonesia. Total *player* aktif di Indonesia secara bulanan mencapai angka 34 juta *player*. Berdasarkan jenis kelamin, 80% *player* adalah pria dan 20% sisanya adalah wanita. Berikut data dari pemain aktif *Mobile Legends Bang Bang* pada tahun 2022.⁵

Tabel 1. 1 Data Jumlah Pemain Aktif *Mobile Legends Bang Bang* 2022

BULAN	Jumlah Player Aktif Tahun 2022
Januari	79.000.144
Februari	78.650.222
Maret	80.165.501
April	80.650.146
Mei	79.965.502
Juni	80.310.146
Juli	79.588.016
Agustus	80.514.456
September	81.145.410
Oktober	81.885.041
November	81.250.544
Desember	80.756.950

(Sumber: hitekno.com, 2022)

⁵<https://www.suara.com/tekno/2021/08/12/142903/sebaran-pemainmobile-legends-indonesia-terbanyak-di-pulau-ini>, diakses pada tanggal 13 Juni 2022, pukul 21.00 WIB

Akhir-Akhir ini peneliti sering menemukan berbagai macam *player Mobile Legends* dari kalangan anak-anak, remaja, hingga dewasa melakukan perilaku *toxic disinhibition online* saat bermain *game online Mobile Legends* tersebut. Berbagai macam alasan yang membuat *player* melakukan perilaku *toxic disinhibition* mulai dari permainan team buruk atau tidak sesuai dengan keinginannya, melakukan *feeder* (mati dengan sengaja), perbedaan suku, perbedaan agama, dan lain sebagainya. Para *player* ini ketika bermain mereka sering diperlakukan dan memperlakukan perilaku *Toxic Disinhibition Online* karena hal hal tersebut.

Fenomena inilah yang melatar belakangi munculnya ide peneliti untuk melakukan kajian pada *game online Mobile Legends* terhadap perilaku *Toxic Disinhibition Online*. Berdasarkan permasalahan diatas maka peneliti tertarik untuk mengangkat judul “**FENOMENA PERILAKU TOXIC DISINHIBITION ONLINE DI KALANGAN PEMAIN GAME MOBILE LEGENDS (STUDI KASUS 5 PEMUDA DI WARUNG KOPI KANG BOTAK KETAPANG, CIPONDOH, TANGERANG, BANTEN)**”.

1.2 Permasalahan Penelitian

Warung Kopi Kang Botak yang terletak di Jl Ki Hajar Dewantoro Ketapang, Cipondoh, Banten merupakan tempat usaha yang utamanya menyajikan minuman kopi dan jenis minuman lainnya. Warung ini juga menyajikan berbagai macam makanan ringan dan berat. Warung tersebut merupakan tempat yang cukup digemari diwilayah tersebut dikarenakan harga menunya murah, tempat cukup besar dan nyaman serta terdapat fasilitas *free wifi* yang membuat berbagai kalangan mengunjungi warung tersebut. Dari pengamatan penulis warung kopi dapat dilihat

sebagai pusat interaksi sosial. warung kopi memberi kesempatan kepada individu-individu untuk berkumpul, berbicara, menulis, membaca, menghibur satu sama lain, atau menghabiskan waktu, baik secara individu atau dalam kelompok kecil.

Adanya interaksi sosial di tempat tersebut membuat banyak pemain *game online Mobile Legends* yang bermain disana dikarenakan tempat yang mendukung dan cukup nyaman untuk bermain. Karena banyak ditemukan *player* di sana, peneliti sering kali menemukan perilaku *toxic dishinibition online* dalam permainan *Mobile Legends* yang dilakukan oleh para pemain yang berada di warung tersebut. *Toxic Dishinibition Online* merupakan suatu bentuk perilaku negatif dan antinorma yang muncul sebagai akibat dari hilangnya hambatan-hambatan ketika pengguna internet dalam keadaan *online*, yang merupakan manifestasi dari perilaku agresi yang tidak bisa dilakukan di dunia nyata. Jenis perilaku yang dimaksud antara lain perilaku tidak sopan, ujaran kebencian terhadap suku, ras dan bahkan agama.⁶ Berdasarkan permasalahan di atas maka penelitian ini akan menjawab pertanyaan-pertanyaan berikut:

1. Bagaimana bentuk perilaku *Toxic Dishinibition Online* di kalangan *player Mobile Legends*?
2. Apa faktor yang menyebabkan terbentuknya *Toxic Dishinibition Online*?
3. Dampak apa yang terjadi dari *Toxic Dishinibition Online*?

⁶ Nanda Satriawan, (2014), Hubungan antara Konsep Diri dengan Toxic Dishinibition Online Effect pada Siswa SMKN 8 Surakarta, *Psikolog*, 4(1), hlm. 6

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan penelitian di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah mendeskripsikan fenomena perilaku *Toxic Disinhibition Online* di kalangan *player Mobile Legends*. Penelitian ini memiliki tujuan untuk;

1. Mendeskripsikan bentuk perilaku *Toxic Disinhibition Online* di kalangan *player Mobile Legends*
2. Mendeskripsikan faktor penyebab *player game Mobile Legends* berperilaku *Toxic Disinhibition Online*.
3. Mendeskripsikan dampak yang terjadi pada perilaku *Toxic Disinhibition Online*

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat baik secara teoritis, akademis, dan praktis. Beberapa manfaat yang diharapkan dari penelitian ini yaitu dapat berkontribusi dalam bidang keilmuan dan pendidikan, terkait fenomena *Toxic Disinhibition Online*.

1.4.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan mampu dijadikan referensi, informasi, dan pengetahuan di bidang Sosiologi terkait fenomena *Toxic Disinhibition Online*.

1.4.2 Manfaat Akademis

Penelitian ini diharapkan mampu menambah kepustakaan dan dijadikan referensi kepustakaan Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum, Universitas Negeri Jakarta, khususnya Prodi Pendidikan Sosiologi yang berkaitan dengan fenomena perilaku menyimpang *Toxic Disinhibition Online*.

1.4.3 Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan gambaran mengenai fenomena bermain *game online* secara menyimpang dengan berperilaku *toxic*.

1.5 Tinjauan Penelitian Sejenis

Tinjauan penelitian sejenis sangat berguna sebagai referensi yang dapat membantu memudahkan peneliti untuk melakukan proses penelitian. Penulis menggunakan beberapa bahan pustaka yang dianggap mampu untuk membantu proses penelitian yang berkaitan dengan objek dan subjek penelitian berupa jurnal, disertasi dan buku. Penelitian sejenis yang dipaparkan merupakan penelitian yang berkaitan dengan penelitian penulis yakni Fenomena Perilaku *Toxic Disinhibition Online* di Kalangan *Player Mobile Legends*.

Tabel 1. 2 Tinjauan Penelitian Sejenis

No.	Sumber Pustaka	Teori / Konsep	Temuan Inti	Persamaan	Perbedaan
1.	<p>Peneliti: Jims J. Mantiri, Tellma M. Tiwa, dan Marssel M. Sengkey</p> <p>Judul: <i>Pengaruh Konformitas Terhadap Perilaku Toxic Disinhibition Online Pada Komunitas Gamers Mobile Legends di Tondano</i></p> <p>Tahun: 2023</p> <p>Jenis Pustaka: Jurnal Psikopedia Vol. 4 No. 4 Desember 2023</p>	<p>Konformitas (konformitas merupakan perubahan perilaku agar sesuai dengan kelompok)</p>	<p>Konformitas berpengaruh positif dan signifikan terhadap <i>Toxic Disinhibition Online</i></p>	<p>Persamaan terletak pada pembahasan tentang perilaku <i>Toxic Disinhibition Online</i></p>	<p>Perbedaan terletak pada lokasi penelitian</p>

	ISSN: E-ISSN 2774-6836				
2.	<p>Peneliti: Kirana Safa Putri Eka Sande, Arreza Qoriatul Jannah Al Habsy Bil Faqih, Bima Ramadhan</p> <p>Judul: <i>Fenomena Toxic Dalam Dunia Game Mobile Legend Bagi Remaja</i></p> <p>Tahun: 2023</p> <p>Jenis Pustaka: Jurnal Prosiding Seminar Nasional pp. 576-583, 2023 ISSN 1234-5678Online</p>	Psikologi	Remaja yang bermain <i>game online mobile legend</i> ini sering mengalami ke <i>toxic</i> kan yang diakibatkan ada percekcoakan di dalam tim maupun musuh di permainan tersebut. Namun ada kalanya mereka tetap diberi kata-kata kasar atau perilaku <i>toxic</i> meskipun tidak melakukan kesalahan apapun.	Persamaan terletak pada pembahasan tentang dampak perilaku <i>toxic</i> dalam <i>game online</i>	Perbedaan terletak pada subjek penelitian
3.	<p>Peneliti: Muhammad Arif & Sandy Aditya</p> <p>Judul: <i>Dampak Perilaku Komunikasi Pemain Game Mobile Legends Pada Mahasiswa Universitas Negeri Padang</i></p> <p>Tahun: 2022</p> <p>Jenis Pustaka: Journal of Intercultural Communication and Society Juni 2022, Vol. 1, No. 1, pp. 31-</p>	CMC (proses komunikasi manusia melalui komputer, melibatkan orang, dan terlibat dalam proses untuk membentuk media dalam berbagai tujuan.)	Semua bentuk tindakan di dalam <i>game</i> berawal <i>game mobile legends</i> bang bang disediakan fitur <i>chat in game</i> yang berfungsi untuk membangun komunikasi antar pemain di dalamnya.	Pembahasan tentang dampak dari bermain <i>game online Mobile Legends</i>	Perbedaan terletak pada fokus penelitian dimana pada penelitian tersebut hanya terfokus pada bagaimana komunikasi virtual bisa terjadi

	45 E-ISSN: 2830-1633				
4.	<p>Peneliti: Ririska Fratiwi, La Ode Jumaidin</p> <p>Judul: <i>Fenomena Perilaku Kekerasan Simbolik Pemain Game Mobile Legends di Kota Kendari</i></p> <p>Tahun: 2023</p> <p>Jenis Pustaka: Jurnal Online Jurnalistik Volume 5. No.1, April 2023</p>	Perilaku Menyimpang	Penyebab perilaku kekerasan simbolik pemain <i>game Mobile Legend</i> di kota Kendari terdapat 6 faktor yang menyebabkan kekerasan simbolik dilakukan yaitu: <i>Dissociative anonymity</i> (kau tidak tahu siapa saya), <i>Invisibility</i> (kau tidak dapat melihatku), <i>Minimization of authority</i> (kesetaraan), <i>Asynchronicity</i> (kita belum tentu berjumpa), <i>Solipsistic introjection</i> (semuanya di dalam kepala), <i>Dissociative imagination</i> (hanya permainan).	Pembahasan tentang fenomena kekerasan virtual.	Perbedaan terletak pada lokasi dan objek penelitian
5.	<p>Peneliti: Ade Irfa, Untung Sumarwan</p> <p>Judul: <i>Toxic Disinhibition pada Pemain Game Mobile Legends dalam</i></p>	Kontrol Sosial	Para pemain <i>game</i> yang memenuhi elemen kontrol sosial dari Travis Hirschi dapat	Pembahasan tentang <i>Toxic Disinhibition Online</i>	Terfokus pada Kontrol sosial pada diri <i>player</i>

	<p><i>Perspektif Teori Kontrol Sosial</i> Tahun: 2023 Jenis Pustaka: Jurnal Anomie Vol. 6 No. 1 April 2023</p>		<p>mengontrol perilaku mereka untuk tidak melakukan tindakan menyimpang seperti <i>toxic disinhibition</i> pada <i>game Mobile Legends</i>.</p>		
6.	<p>Peneliti: Regina Wynalda Abie, Srie Rosmilawati Judul: <i>Perilaku Toxic Dalam Komunikasi Virtual di Game Online Mobile Legends: Bang Bang Pada Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik di Universitas Muhammadiyah Palangkaraya</i> Tahun: 2023 Jenis Pustaka: Jurnal Nasional License (http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/). DOI: https://doi.org/10.33084/restorica.v9i1</p>	Komunikasi	<p>Perilaku <i>toxic</i> terjadi karena faktor <i>player game</i> bermain tidak sesuai apa yang diharapkan.</p>	Pembahasan tentang <i>Toxic Disinhibition Online</i>	Terfokus pada bentuk komunikasi <i>player</i>
7.	<p>Peneliti: Mia Ambarwati, Nurhadi, dan Abdul Rahman Judul: <i>Trash Talking Pemain Mobile Legends: Bang-Bang</i></p>	Komunikasi	<p>Jenis <i>trash-talking player game</i> berupa umpatan atau makian. Bentuk umpatan dibagi menjadi empat</p>	Pembahasan tentang <i>Toxic Disinhibition Online</i> meliputi bentuk bentuk	Terfokus pada bentuk dan factor perilaku <i>toxic</i> .

	<p>Mahasiswa FKIP UNS</p> <p>Tahun: 2022</p> <p>Jenis Pustaka: Jayapangus Press Ganaya: Jurnal Ilmu Sosial dan Humaniora. Volume 5 Nomor 3 (2022) ISSN :2615-0913(Media Online) Terakreditasi</p>		<p>bagian. intelegensi/kecerdasan, seksualitas, hewan yang menjijikkan serta kategori umum.</p>	<p>dan faktor perilaku TDO</p>	
8.	<p>Peneliti: Bachtiar Rizky Alamsyah, Ananda Surya Dahana Dewantara , Daffa Maheswara Iswidono, Noval Rizqi Santoso , dan Nur Aini Rakhmawati</p> <p>Judul: Analisis Dampak Bermain Game Mobile Legends Terhadap Perilaku Toxic Anak-Anak Hingga Dewasa</p> <p>Tahun: 2024</p> <p>Jenis Pustaka: Jurnal Insan Pendidikan dan Sosial Humaniora Vol.2, No.1 Februari 2024 e-ISSN: 2986-5506; p-ISSN: 2986-3864, Hal 94-110 DOI:https://doi.org/10.59581/jipsoshum-widyakarya.v2i1.223</p>	<p>Komunikasi</p>	<p>Bentuk bentuk perilaku <i>toxic</i> secara tidak sadar terbawa pada kehidupan nyata. Kata kata makian menjadi Bahasa yang dipakai sehari hari</p>	<p>Pembahasan tentang <i>Toxic Disinhibition Online</i> meliputi bentuk bentuk dan faktor perilaku TDO</p>	<p>Terfokus pada proses pencegahan <i>toxic</i></p>

(Sumber: Analisis Peneliti, 2023)

Bahan pustaka dalam kategori *Toxic Disinhibition Online*, memberikan peneliti pemahaman akan penyebab atau latar belakang dari *player game Mobile Legends* melakukan perilaku TDO. *Pertama* dalam studi Jims J. Mantiri, dkk (2023) mengkaji konformitas mempengaruhi perilaku *toxic disinhibition online* secara positif. Artinya semakin seseorang merasa nyaman dengan lingkungannya maka perilaku *toxic disinhibition online* akan makin sering terjadi.⁷

Kedua dalam studi Kirana Safa Putri Eka Sande, dkk (2023) mengkaji remaja yang bermain *game mobile legends* mendapatkan perilaku TDO diakibatkan karena adanya percekocokan di dalam tim sendiri atau dengan tim lawan. Percekocokan diakibatkan banyak sebab salah satunya dengan permainan yang buruk oleh salah satu *player* perilaku AFK dan lain sebagainya. Dalam permainan *game* tersebut terkadang *player* mendapatkan perilaku *toxic* walaupun tidak melakukan kesalahan apapun.⁸

Bahan Pustaka dalam kategori Kekerasan Simbolik memberikan pemahaman penulis akan perilaku TDO yang merupakan suatu kekerasan simbolik. Dalam studi Ririska Fratiwi dan La Ode Jumaidin (2023) mengkaji bahwa kekerasan simbolik melalui *game mobile legend* terhadap remaja masih menjadi masalah yang berulang kali di kota kendari. Dikarenakan mereka *player game* tidak menyadari bahwa komunikasi atau perkataan yang mereka utarakan itu merupakan sebuah bentuk kekerasan yang dapat menyakiti rekan satu timnya ataupun team lawan.⁹ Dalam

⁷ Jims, J. Mantiri, dkk., (2023), Pengaruh Konformitas terhadap Perilaku Toxic Disinhibition Online pada Komunitas Gamers Mobile Legends di Tondano, *Psikopedia*, 4(4), hlm. 342

⁸ Kirana, S. P. E. S. dkk, (2023), Fenomena Toxic dalam Dunia Game Mobile Legend Bagi Remaja, *Prosiding Seminar Nasional Ilmu Ilmu Sosial (SNIIS)*, 2, hlm. 578-579

⁹ Ririska Fratiwi & La Ode Jumaidin, (2023), Fenomena Perilaku Kekerasan Simbolik Pemain Game Online Mobile Legend di Kota Kendari, *Jurnal Online Journalistik*, 5(1), hlm. 3

jurnal tersebut mendapatkan hasil bahwa kekerasan simbolik dipicu oleh beberapa faktor, yaitu:

1. *Dissociative anonymity* (kau tidak tahu siapa saya)

Dalam hal ini para *player* di *game Mobile Legend* menggunakan nama lain dalam akun *gamenya* sehingga atas dasar anonim tersebut membuat *player* melakukan kekerasan verbal tanpa berpikir atas sesuatu yang telah ia lakukan. Mereka beranggapan bahwa orang-orang tidak mengetahui siapa dia sebenarnya.

2. *Invisibility* (kau tidak dapat melihatku)

Dalam hal ini ketika bermain *game Mobile Legend* yang menyebabkan para pemain dengan mudahnya melakukan kekerasan verbal adalah karna mereka beranggapan bahwa lawan mainnya tidak dapat melihatnya. Hal tersebut yang membuat *player* berperilaku semena-mena untuk melakukan suatu umpatan tanpa berpikir akan dampak yang ditimbulkan.

3. *Minimization of authority* (kesetaraan)

Dalam *game Mobile Legend* *player* tidak memperdulikan status sosial, umur, dan kedudukan seseorang. Hal tersebut yang membuat *player game* merasa setara dengan *player* lainnya. itulah yang membuat para pemain dengan mudahnya untuk melakukan kekerasan verbal karna mengaggap semua pemain sama tanpa perlu melihat status seseorang.

4. *Asynchronicity* (kita belum tentu berjumpa)

Player game bebas melakukan bentuk perkataan apapun karena mereka beranggapan bahwa perkataan apapun yang dilontarkan itu tidak akan berdampak dalam dunia nyata karena *player* satu sama lain kecil kemungkinan untuk bertemu secara langsung atau tatap muka.

5. *Solipsistic introjection* (semuanya di dalam kepala)

Player game merasa bahwa pikiran mereka telah bergabung dengan pikiran *player* lainnya. *Solipsistic Introjection* ini terjadi pada saat apa yang dikatakan orang lain seolah menjadi bagian kalimat yang juga keluar dari pikirannya. Karena ketika pemain *game Mobile Legend* bermain dan mereka mengucapkan kata-kata kasar maka orang yang diberikan umpan juga akan mengeluarkan kata-kata yang sama karena yang di tangkap di kepalanya adalah kata-kata kasar tersebut.

6. *Dissociative imagination* (hanya permainan)

Player game beranggapan bahwa dunia *game* berbeda dengan nyata. Sebagian besar menganggap bahwa *game online* hanya suatu permainan biasa yang tidak berdampak apa-apa. Atas dasar pikiran tersebut para *player* dengan mudahnya melakukan suatu perkataan kasar.¹⁰

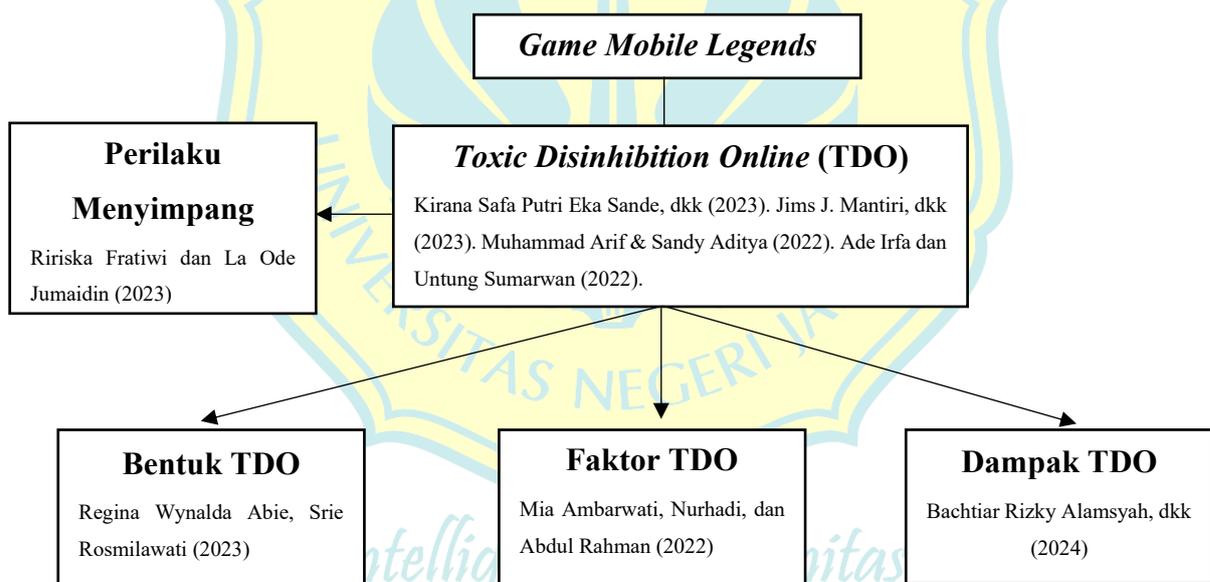
Bahan Pustaka dalam kategori bentuk perilaku TDO memberikan penulis pemahaman tentang bentuk-bentuk perilaku TDO. Dalam studi Regina Wynalda Abie dan Srie Rosmilawati menjelaskan bahwa bentuk perilaku TDO dalam *player game mobile legends* berupa berkata kasar terhadap *player* lain pada saat bermain *Mobile Legends: Bang Bang* melalui fitur chatting yang mana hal tersebut dikatakan sebagai komunikasi virtual. Perilaku TDO tersebut terjadi karena adanya peristiwa di mana *player* satu tim bermain sangat buruk dan ketika satu tim yang beranggotakan 5 *player* saling menyalahhkan satu sama lain sehingga membuat emosi *player* tidak terkontrol dengan melontarkan sebuah umpan.¹¹

¹⁰ *Ibid.*

¹¹ Regina, W. A., & Srie, R., (2023), Perilaku Toxic Dalam Komunikasi Virtual di Game Online *Mobile Legends: Bang Bang* pada Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik di Universitas

Bahan Pustaka dalam kategori faktor perilaku TDO memberikan penulis pemahaman tentang faktor penyebab perilaku TDO. Dalam studi Mia Ambarwati, Nurhadi, dan Abdul Rahman menjelaskan bahwa faktor perilaku TDO disebabkan oleh *player* yang bermain secara tidak baik selama permainan berlangsung. Perangkat yang digunakan dan jaringan yang tidak baik dari salah satu *player* membuat tim jadi kesulitan untuk menang. Keputusan keputusan yang tidak baik dari salah satu *player* membuat *player* lain dalam satu tim kesulitan untuk menang. Atas dasar faktor faktor tersebut yang membuat perilaku TDO dilakukan.

Skema 1. 1 Tinjauan Penelitian Sejenis



(Sumber: Analisis Peneliti, 2023)

1.6 Kerangka Konseptual

Dalam upaya untuk memahami atau menjelaskan perilaku menyimpang yang dilakukan oleh *player game Mobile Legends* dan untuk melihat apa hal yang

membuat para pemuda melakukan perilaku *toxic*, berikut ini ada beberapa konsep dan perspektif yang mengarah kepada penelitian. Peneliti menggunakan konsep dan perspektif yang akan dijabarkan di bawah ini sebagai acuan dan bahan untuk menganalisis beberapa hasil pada temuan penelitian.

1.6.1 *Disinhibition Online*

Disinhibition Online merupakan sebuah fenomena di mana individu ketika berada diruang dunia maya melakukan atau mengatakan sesuatu yang tidak akan mereka lakukan atau dikerjakan dalam kehidupan nyata karena mereka merasa kurang terkendali dan mampu mengekspresikan diri mereka dengan lebih bebas di dunia nyata.¹² Dalam tulisannya Suler menjelaskan terdapat 6 faktor yang melatarbelakangi fenomena *disinhibition online*, yaitu:

1. *Dissociative anonymity*: Anonimitas merupakan salah satu faktor utama dari *disinhibition online*. Individu berkesempatan membedakan perilaku mereka di dunia maya dan dunia nyata sesuai gaya hidup dan identitas mereka. Seseorang dapat menyembunyikan sebagian atau seluruh identitasnya di lingkungan *online*.
2. *Invisibility*: Lingkungan online menghalangi interaksi tatap muka antar individu. Ketidakmampuan ini memberikan keberanian seseorang untuk mengakses dan memudahkan seseorang dalam melakukan hal yang mereka inginkan di dunia *online*.

¹² John Suler, (2004), The Online Disinhibition Effect, *CyberPsychology & Behavior*, 7(3), hlm. 321-325

3. *Asynchronicity*: Percakapan di dunia maya tidak selalu terjadi secara bersamaan. Mungkin akan terjadi penundaan beberapa menit atau jam sebelum seseorang membalas percakapan.
4. *Solipsistic interjection*: Keadaan dimana individu membaca komentar atau pesan dengan membayangkan ekspresi atau suara orang lain. Membaca pesan orang lain seolah-olah kehadiran orang tersebut telah masuk ke dalam jiwa seseorang. Seseorang mungkin tidak tahu seperti apa suara orang lain, mereka cenderung menduga-duga intonasi dan suara orang lain. Sadar atau tanpa disadari, seseorang bahkan bisa membayangkan citra visual seseorang dan bagaimana perilakunya.
5. *Dissociative imagination*: Kondisi dimana individu menciptakan karakter di dunia maya berbeda dengan di kehidupan nyata. Individu yang mengakses dunia maya berada dalam dimensi yang terpisah dari tuntutan dan tanggung jawab di dunia nyata.
6. *Minimization of status and authority*: Ketika sedang mengakses internet, individu cenderung tidak mengetahui status orang lain dan hal itu tidak memiliki dampak yang signifikan di dunia online.¹³

1.6.2 Toxic Disinhibition Online

Toxic Disinhibition Online merupakan suatu bentuk perilaku negatif dan anti norma yang timbul sebagai akibat dari hilangnya hambatan ketika pengguna internet berada dalam keadaan online. Ini merupakan manifestasi dari perilaku yang

¹³ *Ibid.*

tidak bisa dilakukan dalam kehidupan dunia nyata.¹⁴ *Toxic Disinhibition* merupakan fenomena dari *online flaming* dan perilaku emosi untuk menyakiti individu lain atau diri sendiri di dunia maya tanpa ada nilai yang bermanfaat untuk dirinya.¹⁵

Fenomena *Toxic Disinhibition Online* ini diperkuat oleh anonimitas yang diberikan oleh *platform* digital, yang membuat individu merasa lebih leluasa untuk mengungkapkan perasaan negatif tanpa takut mendapat konsekuensi langsung.¹⁶ *Toxic disinhibition online* tidak hanya dipicu oleh faktor teknis, tetapi juga oleh dinamika sosial dan psikologis yang lebih dalam, seperti kebutuhan untuk mengekspresikan identitas tersembunyi, frustrasi, atau rasa tidak berdaya di dunia nyata yang kemudian dicurahkan secara negatif di dunia maya.¹⁷

1.6.3 Pemuda

Dalam konteks sosial dan budaya pemuda merupakan individu yang berada dalam rentang usia antara 15 hingga 30 tahun, yang sering dianggap sebagai fase transisi dari masa remaja menuju dewasa. Di fase ini, banyak yang mulai meraih pendidikan tinggi, mencari identitas diri, dan juga berkontribusi dalam masyarakat. Pemuda juga sering diidentikan dengan semangat perubahan, kreatif, dan inovatif.¹⁸ Pemuda dijelaskan sebagai individu yang berada dalam fase transisi dari masa

¹⁴ Noam Lapidot-Lefler & Azy Barak, (2012), Effects of Anonymity, Invisibility, and Lack of Eye-Contact on Toxic Online Disinhibition, *Computers in Human Behavior*, 28(2), hlm. 434

¹⁵ Suler, J., *Loc.Cit.*

¹⁶ Lapidot-Lefler & Barak., *Op.Cit.*, hlm. 435

¹⁷ Michelle, F. W., (2017), Parental Mediation and Cyberbullying – A Longitudinal Study, *Child Indicators Research*, 10(1), hlm. 24

¹⁸ Undang-Undang No. 40 Tahun 2009 tentang Kepemudaan

remaja menuju kedewasaan, di mana mereka mengembangkan identitas, nilai, dan keterampilan yang penting untuk menghadapi tantangan hidup di masyarakat.¹⁹

1.6.4 Pemain *Game*

Pemain *game* atau yang biasa dikenal dengan istilah *gamers* merupakan individu yang gemar bermain game. Dalam hal ini *gamers* dapat bermain *game* secara daring (*online*) atau luring (*offline*). *Player game* merujuk pada individu yang terlibat dalam bermain permainan video, baik secara daring (*online*) maupun luring (*offline*). Pemain *game* dapat terdiri dari berbagai kategori, mulai dari pemain kasual yang bermain untuk bersenang-senang, hingga pemain kompetitif yang terlibat dalam turnamen dan liga profesional.²⁰

Player game biasanya berinteraksi dengan elemen permainan melalui perangkat seperti komputer, konsol, atau ponsel pintar. Dalam ekosistem *game* yang semakin berkembang, pemain tidak hanya terlibat secara individual, tetapi juga sering membentuk komunitas yang berbagi pengalaman, strategi, dan kiat bermain melalui platform *online*. Perilaku dan motivasi pemain *game* beragam. Beberapa pemain mungkin bermain untuk hiburan, sementara yang lain mencari tantangan atau interaksi sosial dengan pemain lain. Selain itu, terdapat juga pemain yang termotivasi oleh prestasi dan pencapaian dalam permainan.²¹

¹⁹ Johnson, P. L., (2018), *Youth Development: Theory and Practice*, New York: Youth Development Press, hlm. 85

²⁰ Daria, J. K., & Mark, D. G., (2012), Internet Gaming Addiction: A Systematic Review of the Evidence. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 10, hlm. 278

²¹ Richard, R. M., & Edward, L. D., (2000), Intrinsic and Extrinsic Motivations: Classic Definitions and New Directions, *Contemporary Educational Psychology*, 25(1), hlm. 54.

1.6.5 Perilaku Menyimpang

Perilaku menyimpang merupakan tindakan yang tidak sesuai dengan norma-norma yang diterapkan dalam suatu sistem struktur sosial masyarakat. Tingkah laku menyimpang diartikan sebagai suatu perilaku yang dilakukan oleh individu atau sejumlah individu dalam masyarakat, baik secara sadar maupun tidak sadar yang bertentangan dengan norma dan ketentuan yang sudah disepakati bersama, yang dapat menyebabkan adanya korban atau tidak adanya korban.²² Lawang menjelaskan bahwa penyimpangan merupakan suatu tindakan yang menyimpang dari norma-norma atau nilai-nilai yang berlaku dalam suatu sistem sosial dan menimbulkan usaha dari pihak berwenang untuk memperbaiki perilaku yang menyimpang atau abnormal.

Dalam penelitian ini penulis menggunakan perspektif teori Sutherland. Menurut Sutherland dalam Julyati 2018, penyimpangan merupakan suatu tindakan atau perilaku yang dipelajari dari norma-norma yang menyimpang. Perilaku menyimpang dipelajari di dalam lingkungan sosial (eksternal), artinya semua tingkah laku dapat dipelajari dengan berbagai cara. Sutherland menjelaskan bahwa perilaku menyimpang sama halnya dengan perilaku yang normal yang merujuk pada nilai-nilai yang disepakati, perilaku menyimpang juga terbentuk berdasarkan proses belajar melalui sosialisasi individu dengan lingkungannya.²³

Menurut Sutherland sesuatu perilaku itu dikatakan menyimpang jika memenuhi kesembilan komponen:

²² Ciek Julyati Hisyam. (2018), *Perilaku Menyimpang Tinjauan Sosiologis*. Jakarta: Bumi Aksara, hlm. 96

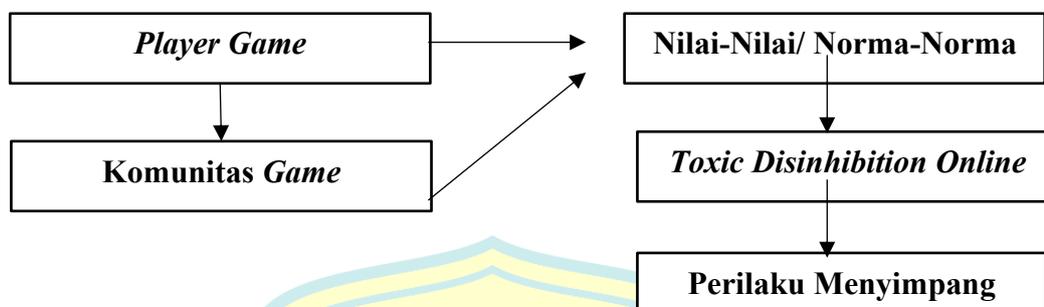
²³ *Ibid.*

1. Tingkah laku kejahatan itu dipelajari.
2. Tingkah laku kejahatan itu dipelajari dalam interaksi dengan orang lain melalui proses komunikasi.
3. Bagian utama dari mempelajari tingkah laku kejahatan atau kriminal terjadi dalam kelompok-kelompok orang yang dekat.
4. Ketika tingkah laku kejahatan dipelajari, termasuk didalamnya teknik-teknik melakukan kejahatan yang terkadang sangat sulit dan terkadang mudah. Arah khusus dari berbagai motif, dorongan, rasionalisasi, dan sikap.
5. Arah motif dan dorongan dipelajari dari definisi hukum yang menguntungkan atau merugikan.
6. Seseorang menjadi penjahat karena mempertimbangkan definisi yang menguntungkan atau tidak menguntungkan dalam melanggar hukum.
7. Pembelajaran tingkah laku kriminal bermacam-macam bergantung pada frekuensi, durasi, prioritas, dan intensitas
8. Proses pembelajaran tingkah laku kriminal melalui kelompok dengan pola-pola kriminal dan anti kriminal, dengan melibatkan semua mekanisme yang ada di setiap pembelajaran perilaku kriminal.
9. Walaupun tingkah laku kriminal merupakan ungkapan dari kebutuhan dan nilai-nilai umum, tetapi tingkah laku kriminal tidak dijelaskan oleh kebutuhan dan nilai-nilai umum, karena tingkah laku nonkriminal juga ungkapan dari kebutuhan dan nilai-nilai yang sama.²⁴

²⁴ *Ibid.*

1.6.6 Hubungan Antar Konsep

Skema 1. 2 Hubungan Antar Konsep



(Sumber: Analisis Peneliti, 2023)

Berdasarkan kerangka konsep yang telah dipaparkan, peneliti secara sederhana membuat hubungan antar konsep dalam studi penelitian mengenai “Fenomena Perilaku *Toxic Disinhibition Online* di Kalangan *Player Game Mobile Legends*”. Perkembangan *game online* membuat banyak jenis *games* sangat mudah untuk diakses. Salah satunya yaitu *game Mobile Legends*. *Game Mobile Legends* yang begitu mudah untuk diakses menjadikan game tersebut digemari. Bermain *game Mobile Legends* merupakan tindakan yang bisa dibilang sebagai sesuatu aktivitas yang biasa saja atau terkesan normal. Dalam hal ini biasanya *player games (gamers)* bermain *game online* hanya untuk mengisi waktu luang, menghilangkan rasa jenuh dan lain sebagainya. Bermain *game* yang merupakan suatu hal yang menyenangkan berubah menjadi suatu bentuk penyimpangan yang disebabkan oleh faktor-faktor eksternal. Proses bermain *game* menjadi bentuk penyimpangan yang akan diteliti dengan teori penyimpangan sosial.

1.7 Metodologi Penelitian

1.7.1 Metode dan Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus. Dalam penelitian ini kasus yang diangkat adalah perilaku *Toxic Disinhibition Online* yang dilakukan *player game online Mobile Legends*. Metode studi kasus merupakan salah satu jenis penelitian yang dapat menjawab beberapa isu atau objek akan suatu fenomena. Penelitian kualitatif merupakan salah satu metode penelitian yang bertujuan untuk mengeksplorasi dan memahami makna atau sesuatu yang dilakukan oleh individu atau sekelompok.²⁵ Alasan penulis menggunakan pendekatan penelitian kualitatif karena pendekatan tersebut sejalan dengan dengan tema yang diangkat dan penulis membutuhkan informasi secara mendalam untuk mendeskripsikan fenomena perilaku *toxic player game Mobile Legends*.

1.7.2 Subjek Penelitian

Subjek penelitian merupakan subjek yang dituju untuk diteliti oleh penulis yang bertujuan untuk menjadi sumber informasi yang digali untuk mengungkap fenomena atau fakta-fakta dilapangan. Subjek Penelitian disebut sebagai informan, yang artinya orang yang dimanfaatkan atau dibutuhkan untuk memberikan informasi tentang situasi dan kondisi tempat penelitian serta subjek penelitian sebagai orang diamati sebagai target penelitian.²⁶ Subjek penelitian utama ini merupakan seorang pemuda yang berusia 20-25 tahun yang bermain *game Mobile Legends* di warung kopi kang botak dengan kecenderungan bermain secara *toxic*.

²⁵ John W., Creswell, (2016), *Research Design: Pendekatan Metode Kualitatif, Kuantitatif, dan Campuran*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, hlm. 8

²⁶ Lexy, J. M., (2010), *Metodologi Penelitian Kualitatif. Edisi Revisi*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya, hlm. 10

Subjek penelitian merupakan bagian yang sangat penting dalam penelitian kualitatif, sebab informan merupakan individu orang yang menjadi sumber informasi terpenting dari sebuah penelitian. Dalam penelitian ini, pemilihan subjek dilakukan sesuai dengan data yang dibutuhkan. Dalam penelitian ini terdapat 5 informan utama yaitu 5 *player game Mobile Legends* dan informan pendukung dalam penelitian ini yaitu pemilik warung kopi.

Tabel 1. 3 Data Informan Penelitian

No.	Informan	Jumlah	Keterangan	Target Informasi
1.	<i>Player Game Mobile legends</i>	5	Sebagai informan utama dan sebagai fokus kajian pada fenomena pernikahan siri.	<ul style="list-style-type: none"> • Latar belakang melakukan TDO • Fenomena TDO • Bentuk perilaku TDO • Bentuk TDO • Dampak TDO
2.	Pemilik warung	1	Triangulasi data.	<ul style="list-style-type: none"> • Informasi mengenai fenomena <i>toxic disinhibiton online player game Mobile Legends</i> pada lokus penelitian

(Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2023)

1.7.3 Lokasi dan Waktu Penelitian

Lokasi penelitian merupakan hal yang perlu diketahui guna melihat potensi dari suatu objek penelitian. Lokasi yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu warung kopi Kang Botak yang terletak di Jl. Ki Hajar Dewantara, No. 16, Ketapang, Cipondoh, Tangerang, Banten. Peneliti memilih warung kopi tersebut karena lokasi yang sangat sering dijadikan tempat untuk berkumpul dari berbagai kalangan mulai

dari anak-anak sekolah sampai orang dewasa. Penelitian ini dimulai sejak bulan April – Juni 2023.

1.7.4 Peran Peneliti

Dalam penelitian ini, peneliti memiliki peran sebagai pengamat langsung mengenai apa yang terjadi di lapangan, peneliti melakukan perencanaan, pelaksana, pengumpul data, secara langsung kemudian menganalisis data yang didapat dari subjek penelitian yaitu pemuda pelaku TDO dalam *game Mobile Legends*. Dalam penelitian ini, Peneliti memperoleh data dengan melakukan wawancara langsung dan observasi. Dalam menuliskan hasil pengumpulan data, penulis akan menyertai dokumentasi serta catatan lapangan (*Field Note*).

1.7.5 Teknik Pengumpulan Data

Penelitian ini membutuhkan data untuk menunjang hasil penelitian yang berkualitas, yaitu berupa data primer dan data sekunder. Data primer adalah data berupa hasil yang didapatkan secara langsung di lapangan. Sedangkan data sekunder adalah data yang diperoleh dari berbagai sumber yang telah ada. Teknik-teknik yang dilakukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Observasi

Peneliti melakukan pengamatan secara langsung terhadap objek penelitian. Pengamatan dilakukan agar peneliti mampu memahami situasi dan kondisi secara langsung yang dialami oleh objek penelitian. Observasi yang dilakukan peneliti berupa pengamatan hasil wawancara, baik secara penglihatan maupun pendengaran. Selain itu, observasi akan dilakukan melalui data- data sekunder, yaitu dari berita media massa.

b. Wawancara

Peneliti melakukan wawancara secara terstruktur dengan kontak langsung dengan subjek penelitian. Wawancara dilakukan kepada informan untuk memperoleh data penting terkait objek penelitian.

c. Studi Kepustakaan dan Dokumentasi

Peneliti melakukan pengumpulan data melalui literatur dan dokumentasi. Adapun sumber bacaan seperti buku-buku, jurnal nasional maupun internasional, artikel-artikel, majalah, surat kabar, dan lain sebagainya yang dianggap perlu untuk memperoleh data tambahan dalam penelitian ini.

1.7.6 Triangulasi Data

Dalam buku yang ditulis oleh Hamidi menjelaskan bahwa triangulasi merupakan pengujian keabsahan data dengan mencari sumber lain untuk mendukung dan membuktikan bahwa data yang didapat valid.²⁷ Tujuan triangulasi untuk membuktikan data empirik guna meningkatkan pemahaman terhadap suatu permasalahan penelitian yang diteliti. Proses triangulasi dalam penelitian ini dilakukan dengan metode wawancara mendalam bersama pemilik langsung warung kopi. Proses triangulasi ini bertujuan untuk menganalisis terkait fenomena yang sedang diteliti yakni tentang *toxic disinhibition online player game Mobile Legends*.

1.8 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan ini bertujuan untuk mempermudah penulis dengan merinci pembahasan yang dijelaskan pada setiap babnya. Penelitian ini terdiri dari tiga bagian yaitu pendahuluan, isi dan penutup dengan sistematika penulisan yang

²⁷ Hamidi, (2008), *Metode Penelitian dan Teori Komunikasi*, Malang: UMM, hlm. 68

akan dibagi kedalam lima BAB yaitu, BAB I pendahuluan, BAB II dan BAB III temuan hasil penelitian, BAB IV analisa dan BAB V penutup yang akan disusun secara terstruktur dan sistematis sesuai hasil temuan di lapangan dan analisis konsep. Adapun sistematika penulisan pada penelitian ini, yaitu:

BAB I, pada BAB I peneliti menguraikan latar belakang penelitian untuk membantu melihat permasalahan yang muncul dalam penelitian. Fenomena yang akan dikaji menghasilkan tiga permasalahan penelitian, yang didukung dengan tujuan penelitian. Kemudian, dalam BAB I, peneliti memaparkan penelitian sejenis berupa berbagai literatur pendukung penelitian, serta dilengkapi dengan kerangka konseptual sebagai pedoman dalam analisis dari hasil temuan yang direfleksikan secara sosiologi. Terakhir, penutup dalam BAB I ini, peneliti memaparkan metodologi penelitian dan sistematikan penulisan.

BAB II, Bab ini menjelaskan dan memaparkan beberapa hal, yaitu gambaran umum tentang perilaku *toxic player game* dan perkembangan *game Mobile legends* di Indonesia. Dalam BAB II ini menjelaskan juga mengenai profil informan dalam penelitian ini.

BAB III, Bab ini peneliti berusaha untuk menggambarkan hasil temuan lapangan mengenai fenomena *toxic disinhibition online* pada *player game Mobile Legends* yang dilakukan oleh kalangan pemuda. Pada bab ini juga akan menguraikan bentuk perilaku menyimpang yaitu perilaku *toxic* dalam bermain *game* dan menjelaskan faktor-faktor perilaku *toxic* beserta dampaknya.

BAB IV, Pada bab ini ini penulis akan menganalisis data hasil temuan penelitian penulis dengan menggunakan konseptual yang sudah dipaparkan sebelumnya.

BAB V, pada BAB V peneliti memaparkan hasil kesimpulan dari keseluruhan penelitian yang dilengkapi dengan pemberian saran pada akhir penulisan penelitian ini.



Intelligentia - Dignitas