

**DAMPAK BERMAIN GAME ONLINE MOBILE LEGENDS TERHADAP  
PERILAKU TOXIC REMAJA DI DESA SUKARAJA NUBAN KECAMATAN  
BATANGHARI NUBAN KABUPATEN LAMPUNG TIMUR**

**SKRIPSI**



**OLEH :  
RIO ADITYA SAPUTRA  
NPM. 19130078**

**PROGRAM STUDI BIMBINGAN DAN KONSELING  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH METRO**

**2023**



**DAMPAK BERMAIN *GAME ONLINE MOBILE LEGENDS* TERHADAP  
PERILAKU *TOXIC* REMAJA DI DESA SUKARAJA NUBAN KECAMATAN  
BATANGHARI NUBAN KABUPATEN LAMPUNG TIMUR**

**SKRIPSI**

**Diajukan  
Untuk Memenuhi salah Satu Persyaratan  
Dalam Menyelesaikan Program Sarjana S1**

**RIO ADITYA SAPUTRA  
NPM.19130078**

**PROGRAM STUDI BIMBINGAN DAN KONSELING  
FALKUTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH METRO**

**2023**

## ABSTRAK

Saputra, Rio Aditya. 2023. *Dampak Bermain Game Online Mobile Legends Terhadap Perilaku Toxic Remaja di Desa Sukaraja Nuban Kecamatan Batanghari Nuban Kabupaten Lampung Timur*. Skripsi. Jurusan Ilmu Pendidikan. Program Studi Bimbingan dan Konseling. FKIP Universitas Muhammadiyah Metro. Pembimbing (I) Hadi Pranoto, M.Pd., (II) Dra. Hj. Nurul Atieka, M.Pd.

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

Studi ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana bermain game mobile legends secara online berdampak pada perilaku negatif remaja di Desa Sukaraja Nuban Kecamatan Batanghari Nuban Kabupaten Lampung Timur.

Penelitian ini bersifat kualitatif deskriptif. Peneliti melakukan wawancara dengan remaja yang berperilaku buruk saat bermain game online Mobile Legends. Proses analisis data terdiri dari tiga tahap: mereduksi data (fokus pada yang penting), penyajian data (bersifat naratif), dan penarikan kesimpulan. triangulasi waktu dapat digunakan untuk menguji keabsahan data.

Kesimpulannya yaitu (1) Perbuatan *toxic* ketika main *game online mobile legends* yang diperbuat remaja di Desa Sukaraja Nuban Kecamatan Batanghari Nuban Kabupaten Lampung Timur dibagi dua, yaitu perilaku *toxic gameplay* dan komunikasi kasar terhadap pemain lain. (2) Perilaku *toxic gameplay* yang dilakukan remaja di Desa Sukaraja Nuban Kecamatan Batanghari Nuban Kabupaten Lampung Timur seperti membuat kesal pemain lain dengan sengaja, melakukan gerakan menghina orang lain, bermain curang, dan mengganggu pemain lain berulang-ulang. (3) Perilaku *toxic* komunikasi kasar terhadap pemain lain yang dilakukan remaja di Desa Sukaraja Nuban Kecamatan Batanghari Nuban Kabupaten Lampung Timur yaitu memaki-maki pemain lain, melakukan pelecehan verbal, dan menyalahkan pemain lain.

## ABSTRAK

Saputra, Rio Aditya. 2023. The Impact of Playing Mobile Legends Online Games on Toxic Behavior of Teenagers in Sukaraja Nuban Village, Batanghari Nuban District, East Lampung Regency. Thesis. Department of Education Science. Guidance and Counseling Study Program. FETT Muhammadiyah Metro University. Advisor (I) Hadi Pranoto, M.Pd., (II) Dra. Hj Nurul Atieka, M.Pd.

**Keywords:** Mobile Legends Online Game, Toxic Behavior

*This study aims to determine how playing mobile legends games online has an impact on the negative behavior of adolescents in Sukaraja Nuban Village, Batanghari Nuban District, East Lampung Regency.*

*This research is descriptive qualitative in nature. Researchers conducted interviews with teenagers who behaved badly when playing Mobile Legends online games. The data analysis process consists of three stages: reducing data (focus on the important), presenting data (narrative), and drawing conclusions. time triangulation can be used to test the validity of the data.*

*The conclusions are (1) The toxic actions when playing mobile legends online games made by teenagers in Sukaraja Nuban Village, Batanghari Nuban Subdistrict, East Lampung Regency are divided into two, namely toxic gameplay behavior and abusive communication towards other players. (2) Toxic gameplay behavior carried out by teenagers in Sukaraja Nuban Village, Batanghari Nuban Sub-district, East Lampung Regency such as intentionally upsetting other players, making insulting gestures to others, cheating, and disturbing other players repeatedly. (3) The toxic behavior of abusive communication towards other players carried out by teenagers in Sukaraja Nuban Village, Batanghari Nuban Subdistrict, East Lampung Regency, namely cursing other players, committing verbal abuse, and blaming other players.*

## PERSETUJUAN

Skripsi oleh **Rio Aditya Saputra** ini,  
Telah diperbaiki dan disetujui untuk diuji  
Metro, 5 September 2023

Pembimbing I



**Hadi Pranoto, M. Pd**  
**NIDN. 0219079101**

Pembimbing II



**Dra. Hj. Nurul Atieka, M.Pd**  
**NIDN. 0212045602**

Ketua Program Studi Bimbingan dan Konseling





**Hadi Pranoto, M. Pd**  
**NIDN. 0219079101**

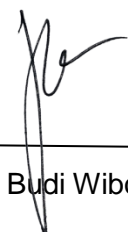
## PENGESAHAN

Skripsi oleh **Rio Aditya Saputra** ini,  
Telah dipertahankan di depan Tim Penguji  
Pada tanggal 11 September 2023

Tim Penguji

  
\_\_\_\_\_, Penguji I  
Hadi Pranoto, M.Pd.

  
\_\_\_\_\_, Penguji II  
Dra. Hj. Nurul Atieka, M.Pd.

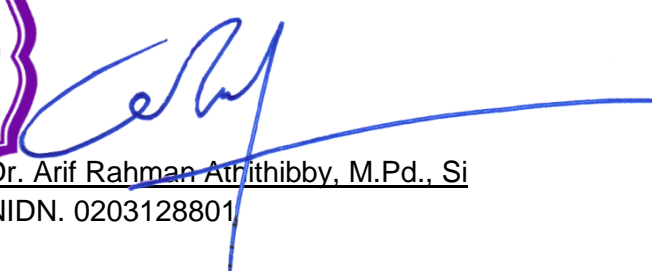
  
\_\_\_\_\_, Penguji Utama  
Dr. Satrio Budi Wibowo, M.A.

Mengetahui

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dekan,



  
Dr. Arif Rahman Athribby, M.Pd., Si  
NIDN. 0203128801

## **MOTTO**

“Wahai anak-anakku! Pergilah kamu, carilah (berita) tentang Yusuf dan saudaranya dan jangan kamu berputus asa dari rahmat Allah. Sesungguhnya yang berputus asa dari rahmat Allah, hanyalah orang-orang yang kafir.”

**(QS. Yusuf: 87).**

“Fortis Fortuna Adiuvat”

(Keberuntungan Pada Pihak Yang Berani)

**(Terrence)**

“ Jangan bergantung pada orang lain jika bisa dilakukan sendiri ”

**(Rio Aditya Saputra)**



## HALAMAN PERSEMBAHAN

Alhamdulillah, segala puji syukur kepada Allah SWT atas rahmat, taufiq, hidayah, dan inayah-Nya kepada penulis, keluarga, dan saudara-saudaranya sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini tepat waktu. Penulis menyampaikan skripsi ini kepada:

1. Ayahanda tercintaku Nowo Setiawan adalah inspirasiku. Memang, dia tidak sempat mendapatkan pendidikan sampai bangku perkuliahan, tetapi dia mampu mengajar, mendoakan, mendorong, dan mendorong penulis untuk menyelesaikan kuliahnya.
2. Pintu surgaku, Enny Susanti, ibu tercintaku. Penulis mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada semua orang yang telah membantu, mendorong, dan mendoakan dia selama ini. Saya ingin mengucapkan terima kasih atas nasihat yang selalu Anda berikan, meskipun terkadang pendapat kita berbeda; saya juga ingin mengucapkan terima kasih atas kesabaran Anda dan kebesaran hati Anda dalam menghadapi penulis yang keras kepala. Ibu menjadi pengingat dan penguat terbaik. Terima kasih karena telah menjadi rumah saya, bu.
3. Cheryl Luthfy Alzanova, adik tercinta. Terima kasih atas dorongan dan kasih sayang yang diberikan kepada penulis selama proses pendidikannya. Tumbuhlah menjadi saudara terbaikku.
4. Semua teman-teman Bimbingan dan Konseling angkatan 2019 yang telah berkontribusi secara signifikan terhadap pembelajaran dan pengalaman dibangku kuliah ini.
5. Alamaterku tercinta tempat saya menimba ilmu yaitu Universitas Muhammadiyah Metro khususnya Fakultas Kehuruan dan Ilmu Pendidikan.
6. Semua orang yang membantu penulis, tetapi tidak semua dapat disebutkan. Saya ingin mengucapkan terima kasih atas semua dukungan, dorongan, dan doa yang Anda berikan kepada penulis selama ini.

Akhir kata, penulis mengucapkan terima kasih kepada semua orang yang telah membantu. Semoga Allah SWT melimpahkan karunianya pada setiap tindakan baik kita dan membalasnya.

## KATA PENGANTAR

Penulis berterima kasih kepada Allah SWT karena rahmat, hidayah, dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menulis skripsi penelitian ini dengan judul "**Dampak Bermain *Game Online Mobile Legends* Terhadap Perilaku *Toxic* Remaja di Desa Sukaraja Nuban Kecamatan Batanghari Nuban Kabupaten Lampung Timur**".

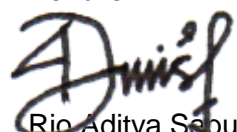
Sholawat dan salam senantiasa diucapkan kepada nabi agung kita Muhammad Saw, keluarganya, dan para pengikutnya. Mereka diberi keselamatan dan kebahagiaan baik di dunia maupun di akhirat.

Penulis mengucapkan terima kasih kepada semua orang yang telah membantu mereka menyusun skripsi penelitian ini:

1. Dr. Nyoto Suseno, M.Si., Rektor Universitas Muhammadiyah Metro.
2. Dr. Arif Rahman Aththibby, M. Pd. Si., Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Metro.
3. Hadi Pranoto, M. Pd., Kepala Proram Stidi Bingbingan dan Kongseling serta Dosen Pembimbing 1 telah memberikan arahan dan bimbingan.
4. Dra. Hj. Nurul Atieka, M. Pd., Dosen Pembimbing II yang telah memberikan arahan dan bimbingan
5. Orang tua yang mengajar di program Studi Bimbingan dan Konseling di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Metro.
6. Ucapan kepada teman-teman bimbingan dan konseling angkatan 2019 yang telah membantu saya menyusun skripsi ini dengan sangat baik.
7. Selain itu, saya ingin mengucapkan terima kasih kepada orang tua saya yang telah membantu dan mendoakan saya selama proses penyusunan skripsi penelitian ini.

Karena keterbatasan sendiri, penulis menyadari bahwa skripsi penelitian ini masih banyak kekurangan. Karena itu, mengharapkan saran dan kritik yang membangun untuk membantu menyempurnakannya.

Metro, September 2023  
Penulis

  
Rio Aditya Seputra  
NPM. 19130078

## PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Yang bertanda tangan dibawah ini saya :

Nama : Rio Aditya Saputra

NPM : 19130078

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Prodi : Bimbingan dan Konseling

Menyatakan bahwa skripsi dengan judul “Dampak Bermain *Game Online Mobile Legends* Terhadap Perilaku *Toxic* Remaja di Desa Sukaraja Nuban Kecamatan Batanghari Nuban Kabupaten Lampung Timur” adalah karya saya bukan plagiat. Apabila dikemudian hari terdapat unsur plagiat dalam skripsi tersebut, maka saya bersedia menerima sanksi berupa pencabutan gelar akademik sarjana dan akan mempertanggung jawabkan dengan hukum.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya.

Metro, September 2023

Yang Membuat Pernyataan



Rio Aditya Saputra  
NPM. 19130078



UNIT PUBLIKASI ILMIAH  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH  
METRO

## SURAT KETERANGAN UJI KESAMAAN (SIMILARITY CHECK)

Nomor: 752/II.3.AU/F/UPI-UK/2023

Unit Publikasi Ilmiah Universitas Muhammadiyah Metro dengan ini menerangkan bahwa:

Nama : RIO ADITYA SAPUTRA  
NPM : 19130078  
Jenis Dokumen : SKRIPSI

Judul:

DAMPAK BERMAIN GAME ONLINE MOBILE LEGENDS TERHADAP PERILAKU TOXIC REMAJA DI DESA SUKARAJA NUBAN KECAMATAN BATANGHARI NUBAN KABUPATEN LAMPUNG TIMUR

Telah dilakukan validasi berupa Uji Kesamaan (*Similarity Check*) dengan menggunakan aplikasi *Turnitin*. Dokumen telah diperiksa dan dinyatakan telah memenuhi syarat bebas uji kesamaan (*similarity check*) dengan persentase  $\leq 20\%$ . Hasil pemeriksaan uji kesamaan terlampir.

Demikian kami sampaikan untuk digunakan sebagaimana mestinya.



Metro, 21 September 2023

Kepala Unit,

Dr. Eko Susanto, M.Pd., Kons.  
NIDN. 0213068302

Alamat

Jl. Ki Hajar Dewantara No 116  
Iringmulyo, Kec. Metro Timur Kota Metro,  
Lampung, Indonesia

Website: [upi.ummetro.ac.id](http://upi.ummetro.ac.id)  
E-mail: [help.upi@ummetro.ac.id](mailto:help.upi@ummetro.ac.id)

## DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	
HALAMAN LOGO .....	ii
HALAMAN JUDUL.....	iii
ABSTRAK .....	iv
PERSETUJUAN .....	vi
PENGESAHAN .....	vii
MOTTO .....	viii
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	ix
KATA PENGANTAR .....	x
PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT .....	xi
DAFTAR ISI .....	xiii
DAFTAR TABEL .....	xv
DAFTAR GAMBAR .....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN .....	xvii
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang .....	1
B. Fokus Penelitian .....	2
C. Tujuan Penelitian .....	2
D. Manfaat Penelitian .....	3
E. Lokasi Penelitian .....	3
F. Telaah Pustaka .....	3
<b>BAB II KAJIAN LITERATUR .....</b>	<b>5</b>
A. Bermain <i>Game Online Mobile Legends</i> .....	5
1. <i>Game Online Mobile Legends</i> .....	5
2. Karakter Dalam <i>Mobile Legends</i> .....	7
3. Dampak Bermain <i>Game Online</i> .....	8
4. Dampak Positif dan Negatif Bermain <i>Game Online</i> .....	9
B. Perilaku <i>Toxic Ketika Bermain Game Online</i> .....	11
1. Pengertian Perilaku <i>Toxic</i> .....	12
2. Jenis-Jenis Perilaku <i>Toxic</i> .....	13
3. Aspek - Aspek Penyebab Orang <i>Toxic</i> .....	14
C. Dampak Bermain <i>Game Online Mobile Legends</i> Terhadap Perilaku <i>Toxic</i> Remaja .....	15
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>16</b>
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian .....	16
1. Pendekatan Penelitian .....	16
2. Jenis Penelitian .....	16
B. Kehadiran Peneliti .....	17
C. Data dan Sumber Data Penelitian .....	18
1. Data Penelitian .....	18
2. Sumber Data Penelitian .....	19
D. Prosedur Pengumpulan Data dan Instrumen .....	20
1. Metode Observasi .....	20
2. Metode Wawancara .....	21
E. Analisis Data .....	23
F. Pengecekan Keabsahan Temuan .....	25
G. Tahap-Tahap Penelitian .....	25
<b>BAB IV PAPARAN DATA DAN TEMUAN PENELITIAN .....</b>	<b>29</b>

A. Keadaan Umum Lokasi Penelitian .....	29
1. Sejarah Desa Sukaraja Nuban .....	29
2. Data Monografi Desa Sukaraja Nuban .....	30
B. Kategorisasi dan Pengkategorian Data .....	31
1. Kategori Data .....	31
2. Pengorganisasian Data .....	32
C. Paparan Data dan Temuan Penelitian .....	32
1. Paparan Data Penelitian .....	32
2. Perilaku <i>Toxic Gameplay</i> .....	33
3. Komunikasi Kasar Terhadap Pemain Lain .....	37
4. Temuan Penelitian .....	49
<b>BAB V PEMBAHASAN .....</b>	<b>41</b>
A. Perilaku <i>Toxic Gameplay</i> .....	41
B. Komunikasi Kasar Terhadap Pemain Lain .....	44
<b>BAB VI PENUTUP .....</b>	<b>47</b>
A. Kesimpulan .....	47
B. Saran .....	47
<b>DAFTAR LITERATUR</b>	
<b>LAMPIRAN</b>	
<b>RIWAYAT HIDUP</b>	

## DAFTAR TABEL

<b>Tabel</b>	<b>Halaman</b>
1. Kisi-Kisi Pedoman Wawancara .....	24
2. Daftar Penjabat Kepala Desa Sukaraja Nuban .....	29

## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar</b>	<b>Halaman</b>
1. Balai Desa Sukaraja Nuban .....	87
2. Struktur Pemerintah Desa Sukaraja Nuban .....	87
3. Foto Bersama Kepala Desa Sukaraja Nuban .....	87
4. Wawancara Dengan Narasumber 1 .....	87
5. Wawancara Dengan Narasumber 2 .....	87
6. Wawancara Dengan Narasumber 3 .....	87



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Formulir Pengajuan Judul Skripsi .....	53
2. Berita Acara Seminar Proposal .....	54
3. Lembar Pengesahan Proposal .....	55
4. SK Pembimbing .....	56
5. Pedoman Wawancara .....	57
6. <i>Judgement</i> Dosen 1 .....	58
7. <i>Judgement</i> Dosen 2 .....	62
8. Surat Izin Penelitian .....	66
9. Surat Balasan Izin Penelitian .....	67
10. Transkrip Wawancara Narasumber 1 .....	68
11. Transkrip Wawancara Narasumber 2 .....	73
12. Transkrip Wawancara Narasumber 3 .....	78
13. Kartu Bimbingan .....	83
14. Dokumentasi .....	87