

***TOXIC DISINHIBITION ONLINE KOMUNIKASI ANTAR PEMAIN  
GAME MOBILE LEGENDS: BANG BANG (STUDI KASUS DI DESA  
PONDOK JOYO KECAMATAN SEMBORO)***

**SKRIPSI**

diajukan kepada Universitas Islam Negeri  
Kiai Haji Achmad Siddiq Jember  
untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh  
gelar Sarjana Sosial (S.Sos)  
Fakultas Dakwah Jurusan Komunikasi dan Penyiaran Islam  
Prodi Komunikasi dan Penyiaran Islam



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

Oleh :

**LAILATUL FITRIA**  
**D20191125**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI JEMBER  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER  
FAKULTAS DAKWAH  
TAHUN 2024**

***TOXIC DISINHIBITION ONLINE KOMUNIKASI ANTAR PEMAIN  
GAME MOBILE LEGENDS: BANG BANG (STUDI KASUS DI DESA  
PONDOK JOYO KECAMATAN SEMBORO)***

**SKRIPSI**

diajukan kepada Universitas Islam Negeri  
Kiai Haji Achmad Siddiq Jember  
untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh  
gelar Sarjana Sosial (S.Sos)  
Fakultas Dakwah Jurusan Komunikasi dan Penyiaran Islam  
Prodi Komunikasi dan Penyiaran Islam

Oleh :

**LAILATUL FITRIA**  
**D20191125**

Disetujui Pembimbing



**Suryadi, M.A.**

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

KH ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

**TOXIC DISINHIBITION ONLINE KOMUNIKASI ANTAR PEMAIN  
GAME MOBILE LEGENDS: BANG BANG (STUDI KASUS DI DESA  
PONDOK JOYO KECAMATAN SEMBORO)**

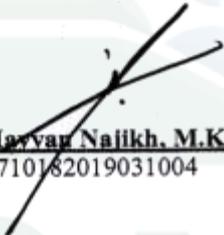
**SKRIPSI**

Telah diuji dan diterima untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh gelar Sarjana Sosial (S.Sos) Fakultas Dakwah Jurusan Komunikasi dan Penyiaran Islam Prodi Komunikasi dan Penyiaran Islam

Hari : Senin  
Tanggal : 10 Juni 2024

Ketua

Sekretaris

  
Ahmad Hayyan Najikh, M.Kom.I.  
NIP : 198710182019031004

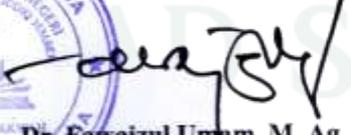
  
Muhamad Ridwan Arif, M.Pd  
NIP : 198611192020121004

Anggota :

1. Muhibin, S.Ag., M.Si. (  )

2. Suryadi, MA. (  )

Menyetujui  
Dekan Fakultas Dakwah

  
Dr. Fawaizul Umam, M. Ag  
NIP. 197302272000031001



UIN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KH ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

## MOTTO

وَلَا تُفْسِدُوا فِي الْأَرْضِ بَعْدَ إِصْلَاحِهَا وَادْعُوهُ خَوْفًا وَطَمَعًا \* إِنِّي رَحِمْتُ الْمُحْسِنِينَ \*

Artinya : “Dan janganlah kamu membuat kerusakan di muka bumi, sesudah Allah memperbaikinya dan berdoalah kepada-Nya dengan rasa takut (tidak akan diterima) dan harapan (akan dikabulkan). Sesungguhnya rahmat Allah amat dekat kepada orang-orang yang berbuat baik.” (QS Al A’raf : 56) \*<sup>1</sup>

6

UIN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

KH ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

---

<sup>1</sup> Al Hadi, Rasm Utsmani (Mushaf Terjemah Perkata Latin dan Kode Tajwid Latin). (Jakarta . Maktabah Al Fatih). Hal. 157.

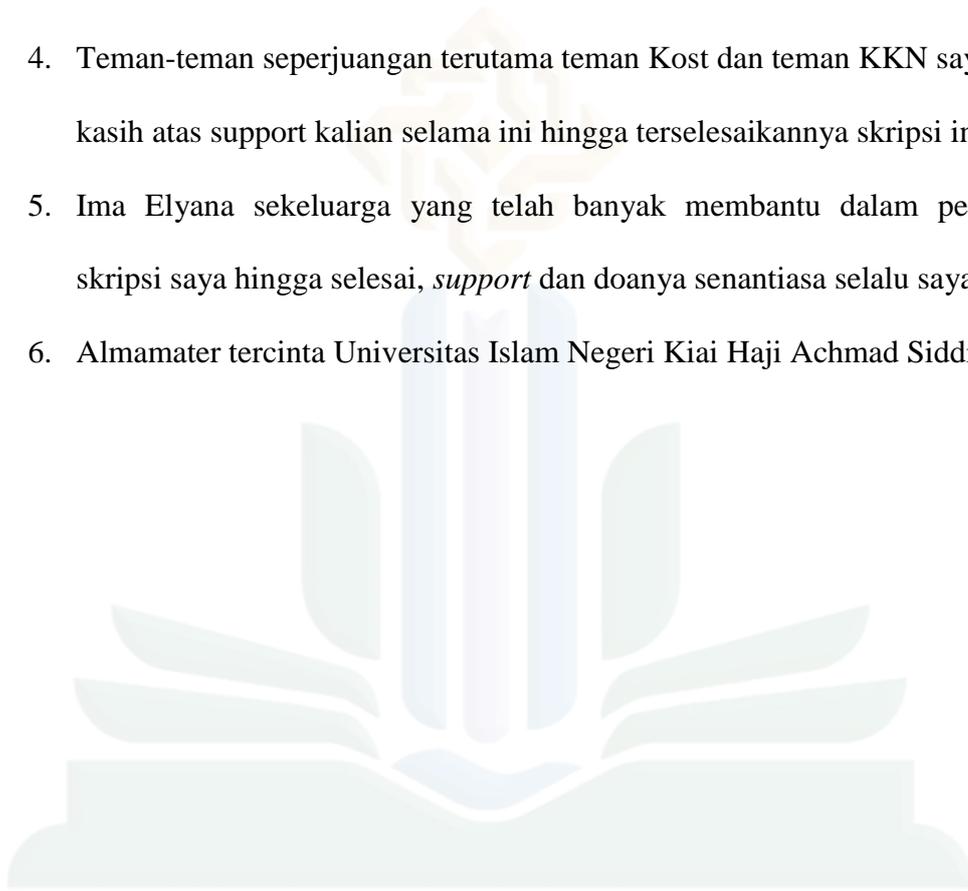
## PERSEMBAHAN

*Bismillahirrohmannirrohim*, puji syukur senantiasa saya ucapkan kepada Allah Subhanahuwata'ala atas segala nikmat dan karuniaNya sehingga saya bisa diberi kesempatan yang tak terhingga di hidup saya ini yaitu diberi kesempatan dalam menimba ilmu hingga sampai di perguruan tinggi ini dan tak lupa pula saya sangat bersyukur dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul "*Toxic Disinhibition Online Komunikasi Antar Pemain Game Mobile Legends : Bang Bang* (Studi Kasus di Desa Pondok Joyo, Kecamatan Semboro).

Saya persembahkan skripsi ini untuk :

1. Kedua orang tua saya, Bapak Supriono dan Ibu Tumini. Terima kasih tak terhingga saya sampaikan kepada beliau yang senantiasa terus mendoakan saya dan terus bekerja keras untuk saya tanpa kenal lelah agar anaknya bisa menempuh pendidikan setinggi mungkin. Semoga Allah SWT senantiasa memberikan kemuliaan dan barokah kepada kedua orang tua saya di dunia maupun di akhirat kelak.
2. Kedua saudara saya, terima kasih juga saya ucapkan kepada kakak dan adik saya Mbak Lilis Primadani dan Faikatuzzahra A yang telah mensupport penuh saya selama ini. Berkat dukungan dari kalian, saya tetap bersemangat menyelesaikan pendidikan saya.
3. Dosen pembimbing saya, Bapak Suryadi, M.A., yang telah membimbing saya selama ini dan mohon maaf jika dalam bimbingan saya banyak kurangnya.

4. Teman-teman seperjuangan terutama teman Kost dan teman KKN saya, terima kasih atas support kalian selama ini hingga terselesaikannya skripsi ini.
5. Ima Elyana sekeluarga yang telah banyak membantu dalam penyusunan skripsi saya hingga selesai, *support* dan doanya senantiasa selalu saya ingat.
6. Almamater tercinta Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember



UIN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KH ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

## KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Puji syukur Alhamdulillah peneliti panjatkan kepada Allah SWT atas segala rahmat dan karuniaNya yang telah diberikan kepada peneliti hingga sampai pada titik ini. Sholawat serta salam kepada junjungan Nabi Besar Muhammad SAW yang telah membawa perubahan dari zaman jahiliyah ke zaman terang benderang ini.

Pada penyusunan skripsi penelitian ini, peneliti sadar akan keterbatasan pengetahuan dan pengalaman serta jauh dari kata sempurna. Maka dari itu keterbatasan, pengalaman, dan hambatan akan peneliti jadikan sebagai pelajaran untuk kedepannya yang lebih baik lagi, oleh karena itu peneliti disini ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. H. Hepni, S.Ag., M.M., CPEM. selaku Rektor Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
2. Bapak Dr. Fawaizul Umam, M.Ag. selaku Dekan Fakultas Dakwah
3. Bapak Ahmad Hayyan Najikh, M.Kom.I Selaku Ketua Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam
4. Bapak Suryadi, M.A., Selaku Dosen Pembimbing Skripsi
5. Bapak dan Ibu serta keluarga besar yang telah turut memberikan do'a dan dukungannya selama ini.

Diharap skripsi ini bermanfaat dengan baik untuk semua dan semoga segala amal dan bimbingan Bapak/Ibu yang telah diberikan kepada peneliti mendapatkan balasan yang baik dari Allah SWT dan senantiasa diberikan berkah ilmu dunia

dan akhirat. Tidak lupa pula kritik dan saran yang membangun peneliti harapkan dari semua pembaca dan semua pihak agar skripsi ini lebih baik lagi.

Jember, 02 Agustus 2023

Penulis,

**Lailatul Fitria**  
**D20191125**



## ABSTRAK

**Lailatul Fitria, 2024 : *Toxic Disinhibition Online* Komunikasi Antar Pemain *Game Mobile Legends: Bang Bang* (Studi Kasus di Desa Pondok Joyo Kecamatan Semboro).**

Kecanggihan suatu teknologi menjadi sangat penting bagi kehidupan bermasyarakat, perkembangan-perkembangan itulah yang membuat seluruh elemen masyarakat semakin mengenal adanya sebuah kecanggihan teknologi. Perubahan-perubahan yang sangat berdampak dan secara terang-terangan terlihat yaitu ada pada teknologi komunikasi atau biasa disebut sosial media dan permainan gadget yaitu *Game Online*. Semakin canggihnya suatu teknologi berkembang, semakin berdampak juga penggunaannya bagi semua kalangan masyarakat terutama di Indonesia saat ini. Fitur *handphone* yang saat ini semakin banyak peminatnya yaitu adanya fitur penambahan *game online* yang bisa dimainkan dengan menyambungkannya ke internet atau data, memudahkan semua orang bisa mengaksesnya terutama pada kalangan anak-anak, remaja, hingga dewasa. Bebasnya akses internet di Indonesia, tidak meratanya pendidikan tinggi di Indonesia, serta kurangnya dukungan dan peran orang tua dalam pengasuhan anak menjadikan permainan *gadget* atau *game online* di Indonesia saat ini mengalami kenaikan yang sangat tinggi dari tahun ke tahun. Dan hasil dari penelitian ini, menunjukkan bahwa tidak semua kecanggihan *gadget*, internet, sosial media, dan *game online* berdampak baik bagi masyarakat. Seperti *game online* yang memberikan dampak negatif paling tinggi dan pengaruh paling buruk terutama pada anak-anak dan remaja, pengaruh paling buruk terdapat pada bahasa yang digunakan, pasalnya bahasa yang digunakan adalah bahasa yang tidak pantas dilontarkan atau bahasa kotor, kasar, dan *toxic*.

Fokus penelitian ini adalah : (1) Bagaimana dampak *Toxic Disinhibition Online* komunikasi terhadap pemain *Game Online Mobile Legend : Bang Bang* di Desa Pondok Joyo, Kec, Semboro. (2) Apa saja faktor-faktor yang mempengaruhi pemain *Toxic Disinhibition Online* komunikasi terhadap pemain *Game Online Mobile Legend : Bang Bang* di Desa Pondok Joyo, Kec, Semboro?. (3) Bagaimana peran orang tua/orang dewasa terhadap *Toxic Disinhibition Online* komunikasi terhadap pemain *Game Online Mobile Legend : Bang Bang* di Desa Pondok Joyo, Kec, Semboro.

Tujuan penelitian ini adalah : (1) Untuk mengetahui dan mengungkapkan apa saja dampak yang ditimbulkan terhadap pola komunikasi di Desa Pondok Joyo akibat penggunaan *game online* secara aktif. (2) Mengetahui lebih mendalam lagi tentang faktor-faktor apa saja yang ditimbulkan akibat terlalu seringnya bermain *game online* akan membawa bahasa *toxic* di Desa Pondok Joyo. (3) Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui lebih lanjut bagaimana peran orang dewasa dalam penggunaan bahasa *toxic* pada *game online*.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif dan pendekatan studi kasus. Teknik pengumpulan data yakni menggunakan teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi dengan menggunakan triangulasi data.

Hasil penelitian ini adalah : Penggunaan bahasa kasar seperti nama-nama hewan hingga panggilan nama diganti dengan kata-kata tidak wajar sudah biasa dipakai sehari-hari oleh pemain *game online mobile legends*, apalagi saat menghadapi lawan main yang menurut pemain adalah musuh yang membuat marah dan adanya kegiatan saling ejek dan *bullying* saat bermain *game online*. tak hanya itu, kurangnya peran orang tua dan perhatian dalam pembatasan *game online* pada anak membuat bahasa-bahasa kotor atau *toxic* terus bermunculan hingga saat ini.

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN SAMPUL</b> .....	i
<b>LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING</b> .....	ii
<b>LEMBAR PENGESAHAN</b> .....	iii
<b>MOTTO</b> .....	iv
<b>PERSEMBAHAN</b> .....	v
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	vii
<b>ABSTRAK</b> .....	ix
<b>DAFTAR ISI</b> .....	x
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xii
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xiii
<b>BAB 1 PENDAHULUAN</b> .....	1
A. Konteks Penelitian .....	1
B. Fokus Penelitian .....	9
C. Tujuan Penelitian .....	9
D. Manfaat Penelitian .....	10
E. Definisi Istilah.....	13
F. Sistematika Pembahasan .....	17
<b>BAB II KAJIAN KEPUSTAKAAN</b> .....	18
A. Penelitian Terdahulu .....	18
B. Kajian Teori .....	26
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b> .....	41
A. Jenis dan Pendekatan Penelitian.....	41
B. Lokasi Penelitian.....	42
C. Subjek Penelitian.....	43
D. Jenis Data .....	44
E. Teknik Pengumpulan Data.....	44
F. Teknik Analisis Data.....	47
G. Keabsahan Data.....	48
H. Tahapan-Tahapan Penelitian.....	49

<b>BAB IV PENYAJIAN DAN ANALISIS DATA .....</b>	<b>51</b>
A. Gambaran Objek Penelitian .....	51
B. Penyajian Data dan Analisis.....	55
C. Pembahasan Temuan.....	75
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>84</b>
A. Kesimpulan.....	84
B. Saran.....	86
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>87</b>
<b>LAMPIRAN :</b>	

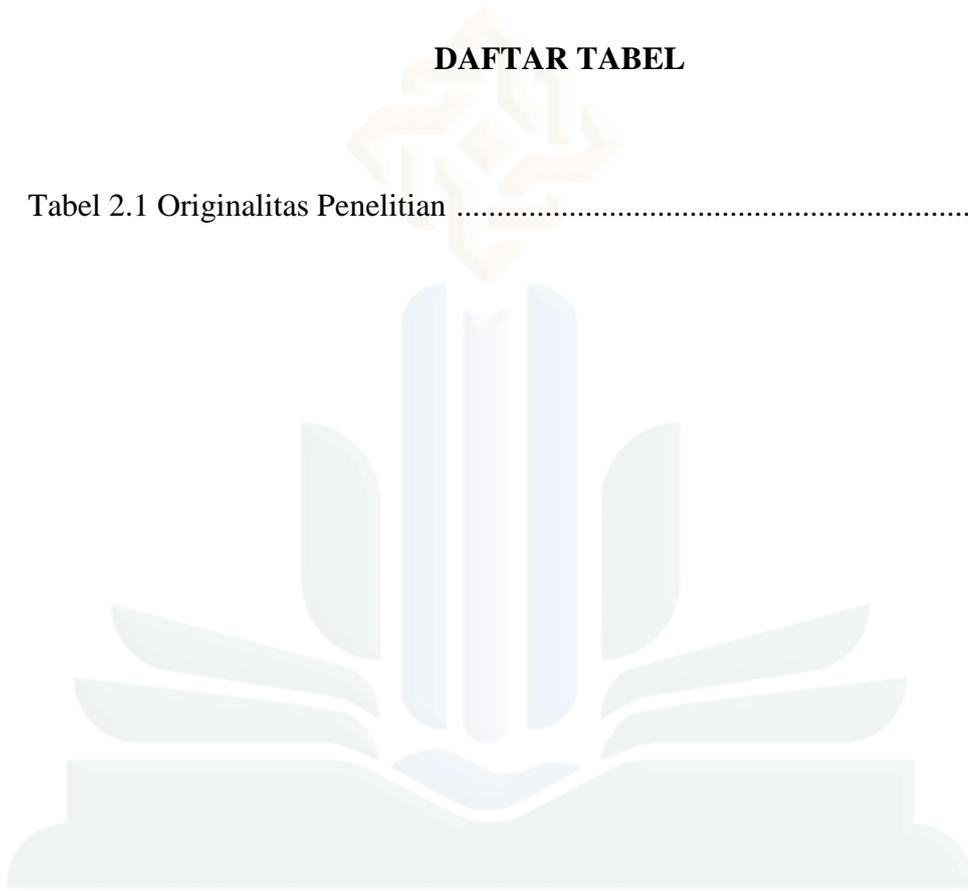


**UIN**

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
**KH ACHMAD SIDDIQ**  
**JEMBER**

**DAFTAR TABEL**

Tabel 2.1 Originalitas Penelitian ..... 24

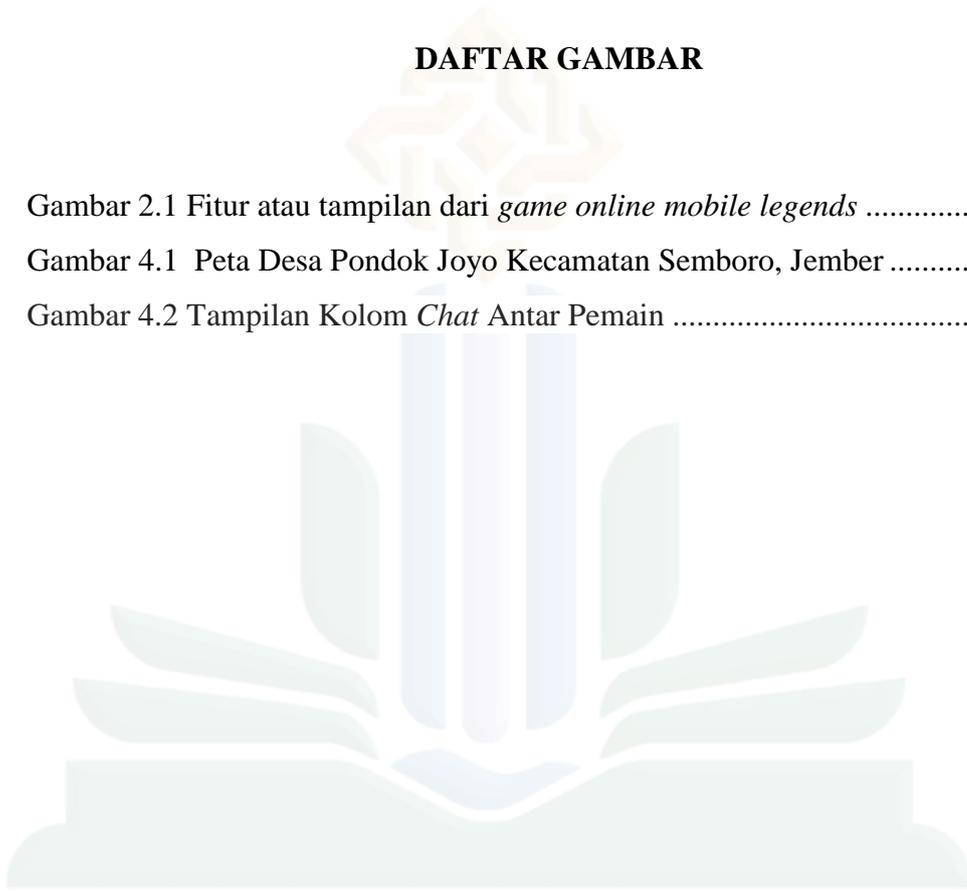


**UIN**

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
**KH ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER**

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Fitur atau tampilan dari <i>game online mobile legends</i> .....	33
Gambar 4.1 Peta Desa Pondok Joyo Kecamatan Semboro, Jember .....	51
Gambar 4.2 Tampilan Kolom <i>Chat</i> Antar Pemain .....	67



UIN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KH ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Konteks Penelitian

Memasuki era globalisasi artinya memasuki pula era di mana kemajuan teknologi informasi mengalami perkembangan yang sangat pesat. Kemajuan suatu teknologi memiliki pengaruh yang sangat besar bagi manusia pada saat ini, salah satunya pada yang kuat pengaruhnya yaitu internet. Semua bisa mengaksesnya, tak hanya tua atau muda bahkan anak-anak sekalipun merasa gampang untuk mengaksesnya. Adanya internet semua bisa terasa mudah, ibaratnya hanya sekali jentikan jari semua bisa didapat. Berbagai hal bisa semua orang dapatkan dengan mudah dan cepat dengan adanya internet di mana pun dan kapanpun. Tak hanya internet sebagai layanan memuat berbagai informasi atau berbagi kabar saja, namun internet juga menyuguhkan berbagai hiburan bagi semua kalangan yang sangat populer yakni bisa disebut dengan *game online*. pada tahun 2004 saja penelitian menemukan bahwa internet sering kali digunakan untuk *Email* 88%, *Web* 84%, *Download File* 68%, *Chatting* 79%, dan sisanya sebanyak 16% adalah untuk bermain *game online*.<sup>2</sup>

*Game online* merupakan sebuah permainan berbasis *audio visual* yang dimainkan dengan menggunakan jaringan internet dengan media bermain yaitu komputer atau *gadget* yang terhubung. Berbagai fitur yang ditawarkan di dalam *game online* diantaranya adalah kenaikan setiap *level*, fitur chat atau

---

<sup>2</sup> Angela. "Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa SDN 015 Kelurahan Sidomulyo Kecamatan Samarinda Ilir". Jurnal Komunikasi Universitas Mulawarman.

mengobrol memungkinkan setiap pemainnya berinteraksi antar pemain, *interface* yang menarik, musik pendukung yang bervariasi sehingga pemain betah berlama-lama memainkannya. *Game online* lebih merupakan sebuah teknologi daripada sebuah *game*. Mekanisme menghubungkan pemain dan bukan model dari permainan tertentu.<sup>3</sup>

Di Indonesia, pengguna internet pada tahun 2017 mencapai 143,26 juta jiwa atau setara dengan 54,68% dari populasi orang di Indonesia. Tahun 2018 angka tersebut meningkat, dan pada tahun 2020 pengguna internet khususnya pengguna *game online* mencapai sekitar 40 juta jiwa dengan mayoritas pada rentang usia 12 hingga 24 tahun dan berjenis kelamin laki-laki. *Survey* juga dilakukan oleh *We Are Social* atau *Hootsuite* pada Juli tahun 2019 lalu dimana pengguna internet di dunia ini mencapai 3 Miliar jiwa yang artinya 46% dan angka tersebut hampir setengah dari total populasi di dunia yaitu pengguna aktif internet.<sup>4</sup>

Sedangkan pada permainan *game online* Indonesia menempati urutan ketiga dunia dengan jumlah pemain *game online* terbanyak setelah Filipina dan Thailand yaitu sekitar 94,5% dengan rentang usia 16-64 tahun yang memainkan *game online* per Januari 2022 menurut laporan *We Are Social*. Kebanyakan para pemain *game online* tersebut berjenis kelamin laki-laki dan secara garis besar 83,3% pengguna pernah memainkan *game* dari berbagai

---

<sup>3</sup> Putri, Nurul Warits Marinsa, Hamiyati, Shinta Doriza. “*Dampak Game Online : Studi Fenomena Perilaku Trash Talking pada Remaja*” Jurnal Psikologi Malahayati. Universitas Negeri Jakarta. 2020

<sup>4</sup> Kanton, Yehezkiel Michael, Hendian Yudani, I Gusti Ngurah Wirawan. “*Perancangan Kampanye Sosial Untuk Mencegah Toxic Behaviour Pada Game Online.*” Jurnal Mahasiswa Program Studi Desain Komunikasi Visual. Universitas Kristen Petra.

perangkat. Pada tahun 2017, 2018 Indonesia masih menempati urutan 16 orang terbanyak pemain *game online*, dan per tahun 2022 meningkat drastis menjadi urutan ke 3 di Dunia.<sup>5</sup>

*Game online* ini merupakan sebuah permainan yang saat dimainkan dapat berupa sebuah tantangan-tantangan yang tentunya membuat semua pemainnya merasa kecanduan dan merasa belum puas ketika tidak sampai ke level yang diinginkan sehingga akan terus dimainkan dan membentuk kebiasaan yang sulit untuk dihentikan sehingga pengguna akan lupa waktu dan keadaan sekitar. *Game online* membawa dampak yang sangat besar bagi penggunaannya, tak hanya orang dewasa saja bahkan semakin hari pengguna dari kalangan anak-anak semakin meningkat tajam. Hal itu karena semakin meluasnya jaringan internet, kecanggihan teknologi, serta peran orang tua dalam menyikapi fenomena ini. Perkembangan jiwa serta sosial pengguna juga mengalami perubahan yang signifikan, *game online* kerap membuat pemainnya melupakan kehidupan sosial dan melupakan waktunya.<sup>6</sup>

*Game online* memiliki kecenderungan membuat para pemainnya keasyikan di depan *gadget* sampai melupakan waktu bahkan bisa melupakan tugas, pekerjaan, dan termasuk makan dan minum. Perubahan-perubahan yang sangat terasa dampaknya yakni mengenai perubahan pada sosial anak, bahasa, serta perilaku. *Game online* yang menawarkan fitur berkomunikasi menjadi

---

<sup>5</sup> Dihni. Vika Azkiya. 2022. *Jumlah Gamers Indonesia Terbanyak Ketiga di Dunia*". Diakses pada 24 Agustus 2023 dari <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2022/02/16/jumlah-gamers-indonesia-terbanyak-ketiga-di-dunia>.

<sup>6</sup> Deviadri. Megi, Slamet Rianto, Elvi Rahmi. "*Dampak Game Online Bagi Perilaku Siswa Sekolah Dasar Di Kelurahan Gunung Pangilun Kecamatan Padang Utara Kota Padang.*" *Jurnal Mahasiswa Studi Pendidikan Geografi* (2012).

salah satu faktor kenapa bahasa pada anak pemain *game online* semakin hari semakin mengalami perubahan yakni kearah negatif. Pemain antar pemain pastinya melakukan komunikasi, dengan komunikasi itulah yang menyebabkan munculnya bahasa *toxic*. Tak hanya itu, gangguan-gangguan mengenai kesehatan juga turut ikut muncul seperti perubahan struktur dan fungsi pada otak pecandu *game* seperti berperilaku *impulsive*, gangguan tidur, kaku otot, dan masih banyak lagi gangguan kesehatan yang disebabkan oleh kecanduan *game online*.<sup>7</sup>

Terdapat dua faktor utama penyebab anak mendapat kemampuan bahasa, yaitu faktor biologis dan faktor sosial. Faktor biologis tentu saja sudah ada sejak anak dilahirkan atau bisa disebut bahasa ibu dan sering kali digunakan sehari-hari. Faktor sosial atau lingkungan dapat diperoleh dari lingkungan sekitar. Bahasa ini diperoleh dari seringnya anak-anak berinteraksi dengan lingkungan sosialnya termasuk juga berinteraksi di dalam sebuah *game online*. Pada anak usia sekolah dasar, pada usia itulah anak-anak mengalami tahap eksplorasi dimana mereka seolah ingin tahu lebih dan segala informasi yang didapat akan langsung dipraktikkan tanpa mengenal dampaknya. Bahasa kasarlah yang sering ditemui ketika sudah kecanduan bermain *game online*.<sup>8</sup>

---

<sup>7</sup> Rokom. 2018. “*Inilah Dampak Kecanduan Game Online*”. Diakses pada 10 Oktober 2023 dari <https://sehatnegeriku.kemkes.go.id/baca/umum/20180706/4226605/inilah-dampak-kecanduan-game-online/>.

<sup>8</sup> Hafifah. Siti, Robiatul Adawiyah, dan Dona Aji Hidayatullah Putra, “*Dampak Game Online terhadap Pemerolehan Bahasa Kedua pada Anak*,” *Jurnal Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia*. Vol 2. No 1. Jakarta: Juni 2022

Biasanya pengakraban diri yang disebutkan itu merupakan untuk memanggil antar pengguna, menyampaikan rasa kekesalan, menyampaikan rasa suka cita, bahkan hanya spontan semata karena terlalu seringnya menggunakan bahasa kasar tersebut. Tak hanya bahasa kasar saja, perilaku yang banyak ditiru anak-anak dalam *game online* yang sering mereka mainkan adalah perilaku tidak sopan, suka memukul, dan bahkan ada juga yang bermain dengan senjata tajam hanya untuk meniru karakter *game* yang mereka sukai. Hal ini seharusnya tidak terjadi mengingat usia mereka yang masih labil dan belumnya memahami kemampuannya dalam mempertimbangkan segala sesuatu, maka setiap adegan atau komunikasinya dengan sesama penggunanya akan terserap secara alami termasuk paparan negatif yang kemudian akan membentuk perilaku negatif pula bagi anak dan remaja ini. Berbicara menggunakan bahasa kotor yang tidak pantas dalam permainan *game online* dimana para pemainnya tidak merasa salah dan menganggap hal itu masih dalam batas wajar. *Game online* dengan banyak pemain atau yang bisa disebut dengan multi player dipenuhi dengan kata-kata yang tidak pantas dan kotor dengan niatan ingin memancing dan memprovokasi emosi lawan agar permainan lebih tertantang.<sup>9</sup>

Di dalam Islam berbicara dengan bahasa yang kotor sangat dilarang dan merupakan sebuah perbuatan tercela. Berbicara kotor seringkali tidak disengaja atau dalam keadaan emosi dan oleh karena itulah terkadang banyak yang salah paham dan bahkan menyakiti hati seseorang. Berbahasa kotor juga

---

<sup>9</sup> Mirzon Daheri dkk, “*Dampak Permainan Kekerasan Online Terhadap Karakter Anak: Sistematis Literatur Review*”. *Journal on Education*. 05.04 (2023).

banyak memicu pertengkaran dan berakhir bermusuhan. Tak sedikit pula di dalam interaksi *game online* anak-anak atau pemainnya bertengkar karena alasan kalah bermain dan saling mengeluarkan bahasa kotor seperti anjir, njrit, kurang ajar, jingan, dan lain sebagainya.

لَا يُحِبُّ اللَّهُ الْجَهْرَ بِالسُّوْءِ مِنَ الْقَوْلِ إِلَّا مَنْ ظَلَمَ\* وَكَانَ اللَّهُ سَمِيعًا عَلِيمًا

Artinya : *“Allah tidak menyukai ucapan yang buruk, yang diucapkan terus terang kecuali orang yang dianiaya. Sesungguhnya Allah Maha mendengar lagi Maha Mengetahui.”* (QS An Nisa, 148) <sup>10</sup>

Dalam ayat tersebut jelas bahwa Allah sangat membenci hambanya berbicara kotor dan kasar dan Rasulullah telah mengkaitkannya dengan akhlaq yang seakan orang yang berakhlaq mulia janganlah berbicara kasar dan kotor. Allah sangat membenci hambanya yang dengan sengaja mengeraskan suaranya dengan kata-kata kotor yang tidak pantas untuk dilontarkan baik disengaja maupun tidak disengaja. Bahasa kotor jika dilontarkan terus menerus akan menjadi suatu kebiasaan yang akan sulit lepas dari penggunaannya, pengguna bahasa kotor akan cenderung nyaman dan bebas dalam penggunaannya.

Sudah jelas bahwa berkata kotor merupakan suatu perbuatan yang tercela dan sangat dibenci Allah SWT, namun banyak orang-orang di sekitar yang masih menggunakan bahasa kotor untuk memanggil, menyebut dengan alasan keakraban apalagi di dalam *game online* bahasa kotor seakan menjadi makanan sehari-hari bagi pemainnya. Mereka yang menggunakan bahasa

---

<sup>10</sup> Al Hadi, Rasm Utsmani (Mushaf Terjemah Perkata Latin dan Kode Tajwid Latin). (Jakarta . Maktabah Al Fatih). Hal. 102.

kotor cenderung nyaman menggunakannya dengan alasan sebuah keakraban dan bahkan untuk saling menghujat sesama lawan main.<sup>11</sup>

Pada pandangan *Islam* pola perilaku yang suka lalai dalam suatu hal kebaikan dan seringnya menggunakan bahasa kasar merupakan suatu larangan yang harus kita semua hindari. Dalam kasus tersebut peran orang tua sangatlah penting terutama dalam pengajarannya terhadap agama Islam. Dampak *game online* bisa sangat mempengaruhi bagi perilaku pemainnya terutama pada perilaku sosial dan bahasa. Banyak anak-anak yang kecanduan game online mengalami masalah dengan kepribadiannya. Bahasa yang tidak sopan, kotor, bahkan segala sumpah serapah muncul hanya karena kalah bermain *game online*. Banyak dampak yang ditimbulkan tak hanya itu saja, perilaku yang anarkis, suka memukul karena ingin meniru salah satu adegan yang ada di dalam *game*. Bermain *game online* dengan waktu yang lama dan bermain secara berlebihan dapat memberikan dampak pengaruh yang negatif. Hal ini sangat berpengaruh akan emosi serta sosial anak yang kemudian akan berpengaruh pada pola perilakunya. Terutama pada anak usia sekitar taman kanak-kanak (TK) dan sekolah dasar yang masih belum mampu menyaring informasi mana yang baik dan mana yang buruk, usia mereka belum mampu menyaring informasi yang tidak sesuai untuk anak diusianya karena pengaruh *game online* tersebut.<sup>12</sup>

---

<sup>11</sup> Yudi Yanshah, “*Mimbar Dakwah Sesi 29: Larangan Berkata Kasar*”, <http://jabar.kemenag.go.id/portal/read/mimbar-dakwah-sesi-29-larangan-berkata-kasar/>, diakses pada tanggal 26 Agustus 2023.

<sup>12</sup> Ananda. Resi, Desyandri, dan Irda Murni. “*Pengaruh Game Online terhadap Perkembangan Perilaku Buruk Bahasa Anak Usia Sekolah Dasar.*” *Jurnal Pendidikan Tembusai* 6.2 (2022).

"Iya mbk, di sini banyak anak-anak yang bermain game online utamanya *Game Online Mobile Legends* sama *Free Fire*. *Game online* emang gk memandang usia pemainnya, dari mulai anak-anak usia SD, remaja sampe dewasa semua maen. Kayaknya *game* favorit mereka, soalnya kalo ditanya maen apa, pasti jawabnya maen ML atau gk maen FF". Wawancara dengan Mbak Ima sebagai warga asli Desa Pondok Joyo, Kec. Semboro sekaligus mempunyai hubungan dengan salah satu pemain *Game online* yang ada di desa tersebut.<sup>13</sup>

Melihat popularitas *game online* saat ini di kalangan pelajar bahkan anak-anak usia dini yang dapat didapat secara bebas, hal ini patut untuk diwaspadai. Apalagi keberadaan *game online* saat ini membawa banyak pengaruh bagi masyarakat terutama untuk anak-anak yang saat ini masih menjadi kontroversi. Banyak peneliti yang mengatakan bahwa *game online* mampu melahirkan kekerasan di dalam dunia nyata. Namun, ada negatif ada juga positif, positifnya tak sedikit pula yang mendapat keuntungan dari *game online* tersebut.<sup>14</sup>

Berdasarkan hal di atas, maka peneliti ingin mengetahui lebih lanjut tentang dampak negatif perilaku dan bahasa kotor yang didapatkan dalam penggunaan *game online* pada anak-anak, peran orang tua, dan bagaimana cara penanganannya agar kecanduan *game online* yang mengakibatkan munculnya bahasa-bahasa *toxic* dan tidak patut untuk ditiru tersebut ditanggulangi dan diminimalisir semaksimal mungkin yang terjadi di Desa Pondok Joyo, Kec. Semboro. Kab. Jember.

---

<sup>13</sup> Mbak Ima, Wawancara, Desa Pondok Joyo, Kec. Semboro, Januari 2024.

<sup>14</sup> Deviandri. Megi, Slamet Rianto, Elvi Rahmi. "Dampak Game Online Bagi Perilaku Siswa Sekolah Dasar Di Kelurahan Gunung Pangilun Kecamatan Padang Utara Kota Padang." Jurnal Mahasiswa Studi Pendidikan Geografi (2012).

## B. Fokus Penelitian

Berdasarkan konteks penelitian yang sudah dijelaskan dan dijabarkan di atas, maka fokus penelitian ini yaitu :

1. Apa saja faktor-faktor yang mempengaruhi pemain *Toxic Dishibition Online* komunikasi terhadap pemain *Game Online Mobile Legend : Bang Bang* di Desa Pondok Joyo, Kec, Semboro?
2. Bagaimana dampak *Toxic Dishibition Online* komunikasi terhadap pemain *Game Online Mobile Legend : Bang Bang* di Desa Pondok Joyo, Kec, Semboro?
3. Bagaimana peran orang tua/orang dewasa terhadap *Toxic Dishibition Online* komunikasi terhadap pemain *Game Online Mobile Legend : Bang Bang* di Desa Pondok Joyo, Kec, Semboro?

## C. Tujuan Penelitian

Dengan demikian tujuan penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui apa saja dampak yang ditimbulkan terhadap pola komunikasi di Desa Pondok Joyo akibat penggunaan *game online* secara aktif.
2. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui lebih mendalam lagi tentang faktor-faktor apa saja yang ditimbulkan akibat terlalu seringnya bermain *game online* akan membawa bahasa *toxic* di Desa Pondok Joyo.
3. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui lebih lanjut bagaimana peran orang dewasa dalam penggunaan bahasa *toxic* di *game online*.

Oleh karena itu hiburan dalam bentuk *game online* tidak hanya membawa dampak positif saja bagi penggunanya, melainkan masih ada dampak lainnya yakni dampak negatif yang jika diteruskan maka akan merusak moral anak-anak hingga orang dewasa terutama akhlak islami. Oleh karena itu, penelitian ini akan berfokus pada dampak negatif *Toxic Disinhibition online* terhadap para pemain *Game Online Mobile Legend*.

#### **D. Manfaat Penelitian**

##### **1. Secara Teoritis**

Secara teoritis penelitian ini diharapkan mampu menjadi sumber rujukan bagi peneliti selanjutnya mengenai apa dampak yang ditimbulkan *game online* terhadap perilaku anak dan tentang bahaya bahasa *toxic* yang ditimbulkan oleh *game online*. Selain itu, dengan penelitian ini diharapkan mampu memberikan sumbangsih wawasan dalam bidang pendidikan dan sosial terutama apa saja dampak negatif yang ditimbulkan dengan adanya *game online* bagi pengguna kalangan anak-anak dan remaja.

##### **2. Manfaat Praktis**

###### **a. Bagi Peneliti**

Hasil penelitian ini menjadi suatu pengalaman yang tidak akan peneliti lupakan dalam upaya pengembangan diri khususnya dalam bidang akademik serta dapat memberikan wawasan dan pemahaman baru tentang dampak negatif yang ditimbulkan dari permainan *game online* bagi anak-anak sekitar. Melalui penelitian ini diharapkan untuk lebih memahami dan memberikan edukasi kepada anak-anak sekitar

serta dapat membantu setiap orang tua untuk lebih bijak lagi dalam pengawasan terhadap anak.

Penelitian ini juga dimanfaatkan bagi peneliti dalam upaya memenuhi persyaratan menyelesaikan tugas akhir perkuliahan di Universitas Negeri Islam Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.

b. Bagi Orang Tua

Hasil penelitian ini diharapkan mampu membuat para orang tua akan kesadaran tentang bahayanya dampak negatif *game online* utamanya dalam perkembangan perilaku dan bahasa yang digunakan sehari-hari. Mampu memberikan wawasan dan pandangan agar lebih memperhatikan lagi dan mengurangi aktifitas bermain pada anak-anak dan cerdas dalam mengedukasi.

c. Bagi Anak

Penelitian ini diharapkan menjadi pengetahuan baru bagi anak-anak desa Pondok Joyo Kec. Semboro tentang pentingnya menggunakan permainan *game online* secara bijak guna mencegah terjadinya penyimpangan akhlak bagi anak dan penyimpangan sosial akibat bahasa baru yang didapatkan dari bermain *game online*.

d. Bagi Universitas Negeri Islam Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Bagi Universitas diharapkan penelitian ini mampu memberikan kontribusi sebagai pandangan atau pemikiran sebagai literasi bagi mahasiswa yang ingin mengembangkan penelitian ini secara lanjut

serta sebagai bahan referensi dan informasi intelektual masyarakat sekitar kampus UIN Jember.

e. Bagi Prodi Komunikasi dan Penyiaran Islam

Hasil penelitian ini diharapkan mampu menambah sumbangan ilmu sebagai literature bagi program studi Komunikasi dan Penyiaran Islam serta sebagai informasi tambahan yang membantu kebutuhan akademik mahasiswa terutama mahasiswa Komunikasi dan Penyiaran Islam.

f. Bagi Pembaca

Hasil penelitian ini diharapkan sebagai referensi ilmu pengetahuan mengenai dampak bahaya kecanduan *game online* bagi perilaku dan bahasa anak dan untuk menambah wawasan serta pengembangan penelitian selanjutnya.

Dengan penelitian ini diharapkan pembaca dapat menjadi sadar akan dampak dan pengaruh negatif bermain *game online* bagi anak secara intens terutama pada perkembangan bahasa *toxic* pada anak dan selanjutnya peneliti turut mengajak serta pembaca agar berkontribusi menyadarkan anak-anak disekitar tentang bahayanya *game online* dan mengajak dalam meningkatkan kesadaran pada anak, orang tua, dan seluruh warga sekitar.

## E. Definisi Istilah

Definisi istilah berisi tentang pengertian istilah-istilah yang menjadi perhatian peneliti dalam penelitian ini. Tujuannya untuk menghindari kemungkinan-kemungkinan terjadinya kesalahpahaman terhadap makna istilah yang ada di penelitian ini. Maka dari itu, peneliti memberikan beberapa definisi istilah yang diharapkan mampu memberikan petunjuk untuk memahami penelitian yang akan dilakukan peneliti sebagai berikut:

### 1. Perilaku *Toxic Disinhibition*

Perilaku adalah sebuah tindakan atau aktifitas setiap manusia. Perilaku sudah ada sejak manusia dilahirkan namun tidak terbentuk dengan sendirinya, banyak faktor pendukung sebab terbentuknya suatu perilaku diantaranya adalah faktor keluarga, genetik, pertemanan, lingkungan sosial, dan lain sebagainya. Perilaku merupakan manifestasi suatu individu dalam berinteraksi dengan lingkungannya, dari mulai perilaku yang paling tampak hingga perilaku yang tidak tampak, dari apa yang dirasakan hingga sampai yang tidak dirasakan. Perilaku juga memiliki arti yakni sebuah sikap yang saling berhubungan dengan kecenderungan seseorang untuk bertindak terhadap seseorang atau sesuatu hal tertentu dengan cara tertentu pula. Perilaku juga bisa terbentuk dari berbagai hal seperti faktor genetik dari dalam keluarga, faktor jenis kelamin, faktor kebiasaan, hingga faktor lingkungan sosial. Perilaku baik datang dari pendidikan, keluarga, hingga lingkungan tempat tinggal yang baik, karena faktor utama perilaku ada dalam lingkup tersebut.

*Toxic Disinhibition* efek adalah suatu perilaku seseorang yang sering menggunakan kata-kata kasar atau *toxic* dalam kehidupan sehari-harinya. Perilaku ini cenderung dilakukan berulang kali di dalam kehidupan aslinya atau dalam kehidupan di media sosialnya. Tak hanya kata-kata kasar saja yang dilontarkan, kritikan keras, ancaman, *bullying*, kebencian, hingga kemarahan juga termasuk kedalam *Toxic Disinhibition*.

Pola perilaku *Toxic Disinhibition* ini sering kali ditemui di *online platform* seperti media sosial hingga *game online*. Toksik disinhibi yang menyerang para pemain *game online* tidak akan sadar akan perubahan perilakunya, mereka cenderung merasa biasa saja dan tidak perlu merasa ingin mengubahnya karena *Toxic Disinhibition* ini bersifat spontan dan akan terus menerus jika dibiarkan.

## 2. Berkomunikasi

Berkomunikasi merupakan salah satu kegiatan yang sangat penting bagi makhluk hidup di dunia ini, dengan berkomunikasi kita bisa berinteraksi dengan sesama di mana saja dan kapan saja. Tidak ada manusia atau makhluk hidup yang tidak berkomunikasi, karena komunikasi memanglah terpenting itu bagi seluruh makhluk hidup di bumi ini.

Komunikasi merupakan sebuah proses pengalihan ide dari satu sumber ke satu penerima atau lebih dengan tujuan agar mengubah sebuah tingkah laku. Komunikasi merupakan suatu proses seseorang untuk berusaha memberikan sebuah informasi dengan cara menyampaikan pesan kepada orang lain.

Komunikasi secara etimologi yakni berasal dari bahasa latin *communication* atau dari kata *communis* yang berarti sama atau pengertian yang sama. Maksudnya komunikasi adalah mengubah pikiran, perilaku, sikap antara komunikator dengan komunikan atau antara pemberi informasi dengan penerima informasi.

Pola komunikasi *Toxic Disinhibition* ini banyak dipakai penggunaanya di *platform online* seperti media sosial dan *game online*. alih-alih sebagai bahasa keakraban, *toxic disinhibition* pada kasus ini digunakan untuk saling berargumen dan adu mulut karena berbagai hal yang terjadi seperti kalah bermain, bermain curang, atau merasa marah ketika bermain *game*.

### 3. *Game Online Mobile Legend*

*Game online* merupakan permainan berbasis *audio visual* yang dapat dimainkan menggunakan jaringan internet yang terhubung dengan komputer atau *gadget*. *Game online* adalah sebuah teknologi yang menghubungkan pemain dengan *game* yang dimainkannya. Dalam pengertian yang lebih luas, *game* sendiri berarti sebuah “hiburan”, *game* juga dapat diartikan sebagai “kelincahan intelektual” (*intellectual playability*). Sementara kata *game* merupakan sebuah arena keputusan dan aksi para pemainnya. Ada target dan tantangan dalam sebuah *game* yang mana tantangan dan target tersebut adalah sesuatu yang ingin dicapai oleh setiap pemainnya sehingga para pemain bermain secara maksimal demi sebuah kemenangan. Kelincahan intelektual yang merupakan tolak ukur sejauh mana *game* itu menarik untuk dimainkan atau tidaknya.

*Mobile Legends* merupakan salah satu *Game Online* yang sangat digemari saat ini disemua kalangan masyarakat di Indonesia maupun mancanegara. *Game* ini dimainkan menggunakan *gadget* atau *smartphone* yang dihubungkan dengan koneksi internet sebagai media bermainnya. Banyak fitur-fitur di dalamnya, yaitu kolom chat untuk berkomunikasi, *interface* yang menarik dan banyak *skin-skin* yang bisa didapatkan secara gratis maupun berbayar.

Pada dasarnya anak-anak merupakan makhluk sosial yang mempunyai rasa keingintahuan yang sangat tinggi. Ketika mereka dilahirkan, mereka belumlah sempurna, memang sempurna secara fisik, namun belum sempurna secara mental atau *psikis*. Ketidaksempurnaan itulah akan menjadi sempurna jika dilatih dengan latihan-latihan seperti pendidikan, *support system* dari orang tua atau keluarga, serta dari lingkungan tempat tinggalnya. Demikian pula mengenai watak tabiatnya, memang itu ada sejak dilahirkan atau bisa juga diwariskan dari kedua orang tuanya, namun jika tidak diiringi dengan pendidikan yang baik dan lingkungan pergaulan yang baik maka tabiat tersebut tidak akan sempurna. Maka dari itu peran orang tua, pendidikan dan lingkungan sangatlah mempengaruhi tumbuh kembang seorang anak.

## **F. Sistematika Pembahasan**

Adapun sistematika pembahasan pada penelitian ini agar para pembaca lebih mudah memahaminya, yakni terbagi menjadi lima bab sebagai berikut :

**BAB I PENDAHULUAN.** Bab ini berisi mengenai gambaran umum isi dari penelitian yang meliputi dari latar belakang, rumusan masalah atau fokus penelitian, tujuan penelitian, dan manfaat penelitian.

**BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA TEORI.** Bab ini berisi mengenai penelitian-penelitian terdahulu dan juga memuat tentang teori terdahulu yang digunakan pada penelitian.

**BAB III METODE PENELITIAN.** Bab ini berisi mengenai metode penelitian yang memuat secara rinci dari jenis penelitian, lokasi penelitian, metode pengumpulan data, hingga definisi istilah yang dipakai dalam penelitian skripsi.

**BAB IV PENYAJIAN DATA DAN ANALISIS.** Bab ini berisi mengenai hasil penelitian dengan hasil analisis dan pemaparan keadaan-keadaan selama penelitian dilaksanakan. Selanjutnya hasil tersebut diolah sedemikian rupa hingga menghasilkan data analisis penelitian yang lengkap.

**BAB V PENUTUP.** Bab ini berisi mengenai kesimpulan dari penelitian ini dan saran-saran. Kesimpulan berisi penyajian secara ringkas tentang temuan-temuan dalam penelitian.

## BAB II KAJIAN PUSTAKA

### A. Penelitian Terdahulu

Pada tahap ini peneliti mencantumkan beberapa hasil dari penelitian-penelitian terdahulu dengan topik dan pembahasan yang berkaitan dengan yang akan dilakukan oleh peneliti berbagai sumber baik dari skripsi, jurnal, dan artikel terdahulu. Berikut beberapa penelitian :

1. Skripsi Dewa Krisna Putra Sakti, mahasiswa fakultas ushuluddin adab dan dakwah Institute Agama Islam Negeri Curup tahun 2022 dengan judul skripsi Dampak Negatif *Game Online Mobile Legend* Terhadap Etika Komunikasi (Kebiasaan *Trash Talking*) Siswa Di SD Negeri 08 Prumnas Batu Galing. Skripsi ini membahas mengenai perilaku agresif dan trash talking akibat seringnya bermain *game online mobile legend* pada siswa SD 8 Prumnas. Hasil penelitiannya yakni menunjukkan 2 faktor penyebab anak dan remaja berperilaku *trash talking* dalam bermain dan berkomunikasi di dalam *game online mobile legend* yaitu faktor internat dan faktor eksternal. Skripsi penelitian ini menyimpulkan bahwa anak-anak dalam rentang usia dibawah 15 tahun sangat rentan terpengaruh oleh kemajuan teknologi terutama dalam hal negatif. Oleh karena itu peran orang tua dan lingkungan sekitar sangat penting dan sekolah harus mewajibkan siswa-siswinya untuk tidak membawa *gadget* ke sekolah dengan alasan agar fokus pendidikan dan mengembalikan minat belajar pada siswa-siswi SD 08 Prumnas Curup Batu Galing.

Selain itu, kecanduan *game online mobile legend* tidak hanya anak-anak saja namun sudah mulai menjadi candu bagi remaja hingga orang dewasa. Ketika saling bertemu dan berkomunikasi dengan pemain yang menggunakan bahasa kasar atau *trash talk*, pemain baru atau anak-anak yang mulanya hanya ikut-ikutan akan terbawa arus dan akan terpengaruh untuk menggunakan bahasa *toxic* juga. pengaruh lingkungan juga sangat penting, jika lingkungan yang memang sudah membiasakan bahasa kotor sehari-hari maka cepat kemungkinan akan terpengaruh juga dan akan ikut menggunakan. Tak hanya itu, hasil bermain yang tidak sesuai pada bermain *game online* juga menyebabkan anak sebagai pemakai bahasa *trash talk*, media *online* seperti medsos tak luput juga sebagai penyumbang faktor munculnya *trash talking* pada anak.

Terdapat persamaan skripsi penelitian ini dengan penelitian oleh peneliti, persamaannya yaitu sama-sama meneliti mengenai bahasa *toxic* atau *trash talking* pada anak dan apa dampak yang ditimbulkannya. Sedangkan untuk perbedaannya yaitu lokasi yang dipilih. Lokasi skripsi oleh Dewa Krisna Putra Sakti ini berada di Curup Batu Galing.

2. Ryan Dwi Putra, mahasiswa departemen ilmu sosial, Universitas Negeri Sumatera Utara, tahun 2022 dengan judul jurnal Penelitian Perilaku Komunikasi Pengguna *Game Online Mobile Legend* Di Ambai Café Kota Medan. Jurnal penelitian ini membahas mengenai perilaku komunikasi pemain *game online mobile legend* yang cenderung tertutup terhadap lingkungan sosialnya dan hanya mau membaur dengan teman

sepermainannya dalam bermain *game online* atau bisa disebut juga dengan sefrekuensi. Mereka cenderung asik bersama teman sefrekuensi sedangkan dengan sekitar mereka bersikap buruk dengan bahasa kekinian dan bahasa *toxic* sebagai media komunikasi mereka. Tak hanya bahasa yang *toxic*, namun melemahnya sinyal internet juga sebagai penghambat sebuah komunikasi di antara mereka. Dengan melemahnya sinyal internet itulah komunikasi tidak bisa berjalan seperti seharusnya, imbasnya bahasa kasar dan *toxic* akan muncul seiring berjalannya permainan.

Persamaan yang ada dalam kedua penelitian ini yaitu sama-sama meneliti mengenai perilaku komunikasi pengguna *game online*, selain itu penelitian ini juga sama menggunakan metode penelitian kualitatif. Perbedaannya terletak pada objek penelitiannya, Ryan Dwi Putra meneliti tentang remaja yang penelitiannya berletak di ambai café kota Medan dan perbedaan selanjutnya skripsi Ryan Dwi P hanya berfokus mengenai perilaku komunikasi secara umum sedangkan peneliti berfokus kepada perilaku dan bahasa anak di Desa Pondok Joyo, Kec Semboro, Kab Jember dan menurut pandangan islam.

3. Linda Apriliya Sugiono, mahasiswa departemen ilmu komunikasi Fakultas ilmu politik Universitas Airlangga dengan judul jurnal Penelitian *Trash Talking Dalam Game Online Pada User Game Online Di Indonesia (Etnografi Virtual Online Mobile Legend Dan Arena Of Valor)*. Jurnal penelitian ini membahas mengenai trash talking pada pengguna *game online mobile legend* dan *arena of valor* yang mana bahasa kotor atau

*trash talking* mereka gunakan sebagai pemecah konsentrasi lawan main dengan mengirimkannya di kolom *chat* pada saat permainan dimulai, *trash talking* juga digunakan sebagai motivasi dalam bermain. Kata-kata kotor yang digunakan juga bervariasi mulai dari nama-nama binatang, hal kecerdasan, aktivitas seksual, alat kelamin, sampai ke umpatan dalam bahasa jawa.

Nama-nama binatang seperti asu (anjing) sebetulnya tidak ada yang salah, itu hanya nama binatang. Namun jika dikatakan dengan bahasa dan intonasi yang keras maka akan bermakna yang berbeda apalagi diucapkan dengan keadaan yang emosi. Pemain *game online* menggunakan bahasa-bahasa kasar untuk mencapai tujuan-tujuan tertentu diantaranya yaitu sebagai motivasi dalam bermain, membakar semangat sesama pemain, bahkan bisa digunakan sebagai pemecah konsentrasi lawan bermain. Respon yang pemain berikan ketika mendapat ucapan kotor juga beragam, kebanyakan karena merasa sefrekuensi mereka malah menganggap remeh dan hanya memberikan reaksi diam atau tertawa, namun tak sedikit juga yang memberikan respon beragam seperti jengkel, membalas dengan umpatan, hingga mengajak pengumpat dengan duel atau adu jotos.

4. Skripsi Ibnu Aroby Al Khitami, mahasiswa prodi bimbingan konseling islam Fakultas Dakwah Universitas Negeri Kyai Haji Achmad Siddiq Jember tahun 2020 dengan judul Bentuk Pencegahan Orang Tua dalam Mengurangi Perilaku Buruk Remaja Akibat Sering Bermain *Game Online* di Perumahan *The Argopuro* Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember.

Skripsi ini membahas mengenai upaya pencegahan perilaku buruk remaja akibat seringnya bermain *game online* dan orang tua lah yang sangat berperan penting bagi pencegahan perilaku buruk terhadap anak-anak remajanya. Adanya peran orang tua tersebut dan beberapa faktor lainnya seperti pemberian *support* atau dukungan terhadap anak serta pendampingan guru nyatanya sangat berpengaruh bagi berubahnya kebiasaan perilaku buruk. Pendampingan yang tepat dengan cara melibatkan orang tua dalam pengasuhan atau aktifitas bermain anak mampu meningkatkan perasaan lebih bijak dalam bermain dan bertindak sehingga mereka mempunyai sikap yang lebih berhati-hati lagi dalam berperilaku serta mempersempit kemungkinan berperilaku buruk.

Persamaan yang ada dalam kedua penelitian ini yaitu sama-sama meneliti mengenai perilaku buruk pengguna *game online* serta bertepatan di Kabupaten Jember, selain itu penelitian ini juga sama menggunakan metode penelitian kualitatif. Perbedaannya terletak pada objek penelitiannya, Ibnu Aroby Al Khatami meneliti tentang remaja yang bertempat di Perumahan The Argopuro, Kecamatan Kaliwates dan perbedaan selanjutnya yaitu skripsi Ibnu Aroby hanya berfokus mengenai perilaku buruk remaja pengguna *game online* secara umum sedangkan peneliti berfokus kepada perilaku dan bahasa anak di Desa Pondok Rampal Kecamatan Semboro dan menurut pandangan islam.

5. Skripsi Reza Rosita Dewi, mahasiswa Prodi Komunikasi dan Penyiaran Islam, Fakultas Dakwah Kiai Haji Achmad Siddiq Jember tahun 2021

dengan judul Dampak Komunikasi *Audio Visual Game Online Mobile Legend* Dalam Penggunaan Bahasa Siswa Sekolah Dasar di Dusun Junggrang 1 RT 19 RW 005 Desa Patempuran Kecamatan Kalisat Tahun 2021. Skripsi penelitian ini membahas mengenai penggunaan bahasa pada anak pemain *game online* dikarenakan kurangnya akan pemahaman mengenai penggunaannya dan penguasaan tentang permainan yang dimainkannya, akibatnya mereka sering mendapat kata-kata dengan bahasa yang tidak baik pula dari lawan mainnya saat bermain *game online*. akibat dari itulah anak-anak pemain *game online* cenderung menggunakan bahasa *toxic* sebagai suatu kebiasaan dan sebagai bentuk pembelaan jika mereka mendapat makian dari musuhnya. Hal ini menjadi kebiasaan yang tidak bisa dengan mudah dilepas dari kehidupan sehari-hari jika dampak *game online* tersebut tidak segera ditangani dengan serius.

Persamaan yang ada dalam kedua penelitian ini yaitu sama-sama meneliti mengenai penggunaan bahasa *toxic* pada anak-anak akibat seringnya bermain *game online*, serta penelitian ini juga sama-sama menggunakan penelitian dengan metode kualitatif. Perbedaannya hanya terletak di tempat penelitiannya dan skripsi Reza Rosita Dewi ini berfokus mengenai dampak *audio visual game online* secara umum saja, sedangkan peneliti menurut pandangan islam.

Tabel 2.1 Originalitas Penelitian

No	Judul Penelitian	Penulis/ Peneliti	Persamaan	Perbedaan
1.	Dampak Negatif <i>Game Online Mobile Legend</i> Terhadap Etika Komunikasi (Kebiasaan Trash Talking) Siswa Di SD Negeri 08 Prumnas Batu Galing	Dewa Krisna Putra Sakti	Persamaan dari kedua penelitian ini adalah sama-sama meneliti mengenai dampak buruk yang ditimbulkan akibat <i>Game Online Mobile Legends</i> terutama pada komunikasi terhadap para pemainnya.	Perbedaan antara penelitian terdahulu dengan penelitian ini yaitu membahas mengenai dampak negatif <i>game online Mobile Legends</i> pada anak di bawah umur, sedangkan penelitian ini membahas mengenai <i>Toxic Dishibition</i> atau kebiasaan <i>toxic</i> pada pemain <i>game online Mobile Legends</i> .
2.	Perilaku Komunikasi Pengguna <i>Game Online Mobile Legend</i> Di Ambai Café Kota Medan	Ryan Dwi Putra	Persamaan dari kedua penelitian ini adalah sama-sama meneliti mengenai pola perilaku komunikasi para pengguna <i>Game Online Mobile Legends</i> . Dampak apa yang ditimbulkan dan objek yang diteliti.	Perbedaan antara penelitian terdahulu dengan penelitian ini yaitu membahas mengenai pola perilaku komunikasi pengguna <i>Game Online Mobile Legends</i> secara umum, sedangkan penelitian ini membahas mengenai komunikasi pemain <i>game online Mobile Legends</i> ditinjau dari pandangan Islam.
3.	<i>Trash Talking</i> Dalam <i>Game</i>	Linda Apriliya Sugiono	Persamaan dari kedua penelitian	Perbedaan antara penelitian

	<p><i>Online Pada User Game Online Di Indonesia (Etnografi Virtual Online Mobile Legend Dan Arena Of Valor).</i></p>		<p>ini adalah sama-sama meneliti mengenai <i>toxic behavior</i> atau kebiasaan buruk akibat penggunaan <i>Game Online</i>.</p>	<p>terdahulu dengan penelitian ini yaitu membahas mengenai pola perilaku komunikasi pengguna <i>Game Online Mobile Legends</i> secara umum, sedangkan penelitian ini membahas mengenai komunikasi pemain <i>game online Mobile Legends</i> ditinjau dari pandangan Islam.</p>
4.	<p>Bentuk Pencegahan Orang Tua Dalam Mengurangi Perilaku Buruk Remaja Akibat Sering Bermain <i>Game Online</i> Di Perumahan The Argopuro Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember.</p>	<p>Ibnu Aroby Al Khitami</p>	<p>Persamaan dari kedua penelitian ini adalah sama-sama meneliti mengenai bentuk pencegahan dalam perilaku buruk akibat bermain <i>Game Online Mobile Legends</i> secara berlebihan.</p>	<p>Perbedaan antara penelitian terdahulu dengan penelitian ini yaitu membahas mengenai bentuk pencegahan orang tua akibat perilaku buruk karna <i>Game Online</i>, sedangkan penelitian ini membahas mengenai <i>Toxic Disinhibition</i> komunikasi <i>online</i> terhadap para pemain <i>game online</i>.</p>
5.	<p>Dampak Komunikasi <i>Audio Visual Game Online Mobile Legend</i> Dalam Penggunaan</p>	<p>Reza Rosita Dewi</p>	<p>Persamaan dari kedua penelitian ini adalah sama-sama meneliti mengenai dampak yang ditimbulkan</p>	<p>Perbedaan antara penelitian terdahulu dengan penelitian ini yaitu penelitian terdahulu membahas</p>

	Bahasa Siswa Sekolah Dasar Di Dusun Junggrang 1 Rt 19 Rw 005 Desa Patempuran Kecamatan Kalisat Tahun 2021		<i>Game Online</i> terhadap komunikasi pada pengguna <i>Game Online</i> .	mengenai dampak <i>Game Online Mobile Legends</i> terhadap bahasa yang diperoleh anak sekolah dasar, sedangkan penelitian ini yaitu mengenai kebiasaan buruk atau <i>Toxic Dishibition</i> komunikasi secara <i>online</i> pemain <i>game Mobile Legends</i> .
--	---	--	---	--

## B. Kajian Teori

### 1. Definisi *Game Online*

*Game online* merupakan permainan berbasis *audio visual* yang dimainkan menggunakan jaringan internet dengan menghubungkan komputer atau *gadget game online* adalah sebuah permainan yang cara bermainnya berupa tantangan-tantangan yang semakin dimainkan semakin membuat candu pemainnya dan akan terus dimainkan yang akan membuat para pemainnya kecanduan dan sulit berhenti bermain dan nantinya membuat para pemain lupa waktu dan lingkungan sekitar. *Game online* yang pada awalnya hanya diciptakan sebagai sarana untuk menghilangkan stres dan dapat membuat pemainnya mengalami kecanduan hingga melakukan tindakan-tindakan anarkis.<sup>15</sup>

<sup>15</sup> Claudia Pareswara, Marsanda dan Triana Lestari, "Pengaruh *Game Online* Terhadap Perkembangan Emosi dan Sosial Anak Sekolah Dasar." Jurnal Pendidikan Tambusai. Vol 5. No 1. Universitas Pendidikan Indonesia. Cibiru:2021

Berkembangnya zaman berkembang pula sebuah teknologi, terutama pada internet yang bisa disebut *Internet of Things (IoT)* yang merupakan sebuah istilah untuk menyebutkan internet yang memungkinkan semua perangkat untuk terhubung melalui internet. Hal itulah yang membuat kehidupan saat ini lebih mudah dengan adanya sebuah teknologi bahkan banyak alat rumah tangga yang sekarang telah terhubung ke internet seperti televisi, kulkas, komputer, dan AC bahkan *game*. Berbicara mengenai permainan berbasis internet yang saat ini sangat digandrungi seakan mempunyai daya tarik tersendiri sehingga *game online* mampu menarik orang untuk lebih menyukai bermain alih-alih suka belajar dan internet seakan sudah menginvasi seluruh kehidupan di bumi.<sup>16</sup>

*Game online* pada dasarnya tidak hanya memiliki dampak negatif saja, melainkan berdampak positif yaitu memberikan sebuah kesenangan yang berupa tantangan, dapat menghilangkan rasa setres, hingga dapat mengisi waktu luang. *Game online* dapat mempengaruhi gaya bahasa dan komunikasi pada para pemain *game online*. *Game online* nyatanya juga bisa untuk menambah relasi, bermain, bercengrama lama-kelamaan obrolan akan menyambung dan berlanjut maka dari itu pula relasi semakin bertambah. Selain relasi, *game online* juga sebagai hobi, tak jarang para

---

<sup>16</sup> Susanto, Fredy, Ni Komang Prasiani, dan Putu Darmawan. “Implementasi Internet of Things Dalam Kehidupan Sehari-Hari”. Jurnal Imagine. Vol. 2. No. 1. Institut Desain dan Bisnis Bali. Bali:2022.

pemain *game online* juga sering mengikuti kompetisi *E-sport* dan bisa meraih juara karenanya.<sup>17</sup>

## 2. Sejarah dan Perkembangan *Game Online*

*Game online* muncul pada tahun 1969, kemudian pada tahun 1970 sebuah system yang disebut Plato muncul dan mulai dikembangkan untuk sarana pembelajaran online bagi siswa pada awalnya. Pada tahun 1972 an Plato IV hadir dengan grafik yang lebih baik untuk membuat *game online* banyak pemain atau bisa disebut *multiplayer*.

Pada tahun 1980, Roy Trubshaw dan Bartle Richard mengembangkan *Multi User Dungeon* (MUD) pada 10 Desember di Essex University, Colchester, Inggris dengan tujuan awal untuk kepentingan sebuah pendidikan di perguruan tinggi tersebut.<sup>18</sup>

*Game online* muncul di Indonesia pada tahun 2001 dengan game pertama yaitu *Nexia Online* yang merupakan permainan RPG atau bisa disebut *Role Playing Game* yang dikeluarkan oleh Boleh *Game* berbasis 2D. Namun sayang, pada tahun 2004 game tersebut ditutup dengan alasan lisensi yang tidak diperpanjang oleh perusahaan. Tak cukup sampai disitu saja, *game* di Indonesia mulai berkembang dengan munculnya *provider-provider* baru seperti *Redmoon* (2002), *Laghaim* (2003), *Gunbound* (2004), dan *Ragnarok* pada tahun 2003. Seiring berkembangnya dunia

---

<sup>17</sup> Fadly Firmansyah Putra, dkk. "Dampak Game Online Terhadap Perubahan Perilaku Sosial Mahasiswa Telkom University", Jurnal Telkom University.

<sup>18</sup> Chairunisa, "*Mengenal Game Online: Pengertian, Industri, Sejarah hingga Jenisnya*", <https://dailysocial.id/post/mengenal-game-online-pengertian-industri-sejarah-hingga-jenisnya/> diakses pada tanggal 26 Agustus 2023.

*game* di Indonesia, muncullah komunitas-komunitas *game online* yang berdiri di Indonesia, komunitas terbentuk karena seringnya anggota dalam bermain *game* dan terlibat komunikasi di dalamnya sehingga terbentuklah sebuah komunitas.<sup>19</sup>

*Game online* yang pertama kali muncul adalah kebanyakan dari *game* simulasi perang atau *game* pesawat yang mulanya digunakan untuk kebutuhan militer pada saat itu yang kemudian dikomersilkan dan dikembangkan kemudian menjadi inspirasi *game-game* selanjutnya hingga saat ini. Tahun 2001, merupakan puncak dari maraknya *dotcom* sehingga informasi mudah menyebar terutama mengenai *game online*. hingga saat ini *game online* sudah semakin canggih dengan seringnya perubahan dan upgrade fitur-fitur. Selain itu fitur seperti berkomunikasi dengan sesama pengguna semakin diperbarui dan tampilan *room* yang canggih sehingga menarik semua orang untuk memainkannya. Apalagi sekarang mendapatkan *game online* sangat gampang dan murah bahkan gratis, hanya perlu registrasi dengan *email* semua bisa memainkannya. *Game online* tak hanya untuk *single* pemain atau solo, namun banyak *game online* yang menawarkan dengan banyak pemain sekaligus atau *multiplayer*.<sup>20</sup>

---

<sup>19</sup> Admin Aptika, “Evolusi dan Klasifikasi Permainan Elektronik di Indonesia”, <https://aptika.kominfo.go.id/2017/03/evolusi-dan-klasifikasi-permainan-elektronik-di-indonesia/>, diakses pada tanggal 26 Agustus 2023.

<sup>20</sup> Dewa, Krisna, Putra Sakti, Skripsi: “Dampak Negatif *Game Online Mobile Legend Terhadap Etika Komunikasi (Kebiasaan Trash Talking)* Siswa Di SD Negeri 08 Prumnas Batu Galing.” (IAIN Curup, Curup, 2022), 18-19

### 3. Game Online Berdasarkan Jenis-Jenisnya, Yaitu :

- a. MMOFPS ( *Massively Multiplayer Online First Person Shooter Games*)

*Game* ini memiliki sudut pandang orang pertama dalam permainannya seolah olah pemain berada di dalam *game* yang dimainkan sebagai karakter tokoh yang setiap pemainnya memiliki tingkatan yang berbeda.

Sudut pandang orang pertama ini memungkinkan pemain merasakan seperti masuk di dalam arena *game*. Jika bermain *game War* atau perang maka pemain seakan memegang pistol atau senjata lainnya, seperti contoh ketika bermain *game* balap mobil maka pemain seakan ada dibalik kemudi sebuah mobil dengan *view* depan kaca mobil yang berada di arena balapan.

- b. MMORPG (*Massively Multiplayer Online Role Playing Games*)

Pada *game* ini pemainnya memainkan tokoh atau karakter buatan atau *hero*, sebuah tokoh buatan yang ada di dalam *game*. *Game* ini lebih memngarah pada kolaborasi dari pemainnya ketimbang bermain dalam berkompetisi. Para pemain biasanya bermain dalam satu kelompok yang sama.

- c. MMORTS (*Massively Multiplayer Online Realtime Strategy Games*)s

Pada *game* ini memungkinkan para pemain untuk bermain dengan cara mengatur strategi, membangun suatu dunia virtual seolah-

olah para pemain memiliki dunia di dalam *game* dan mengatur tatanan dunia tersebut. Seperti contohnya *Warcraft* dan *Minecraft*.

d. *Cross Platform Online Pay*

*Game online* yang satu ini dimainkan secara *online* namun dengan perangkat yang berbeda, jika yang lain memainkannya secara gratis menggunakan *gadget* atau computer namun berbeda dengan *game* yang satu ini. *Game* ini memerlukan tambahan perangkat lain yang berbeda dan tentunya ada biaya seperti *Playstation*, *Xbox*, dan lainnya.

e. *Massively Multiplayer Online Browser Game*

*Game* ini dimainkan di dalam *website* seperti *Mozilla* atau *Google*, *Internet Explorer*, dan *Opera*. *Game* ini biasanya dimainkan dengan banyak pemain atau solo pemain, contohnya *Pacman* dan *Java Games*.

f. *Massively Multiplayer Online Game* (MMOG)

*Game* ini muncul seiring berkembangnya internet, dengan pemain yang sangat banyak hingga mencapai lebih dari seratus pemain disetiap gamenya. Dengan pemain yang banyak memungkinkan untuk saling berinteraksi atau berkomunikasi seperti di dunia nyata melalui fitur-fitur yang ada di dalam *game*.

g. *Simulation Games*

Di dalam *game* ini para pemain seakan hidup layaknya kehidupan mereka di dunia nyata namun dimainkan di dalam *game*

secara *virtual*. Mereka bertanggung jawab atas karakter yang dimainkannya. Contohnya pada *game* *BTS world* yang mana pemainnya seakan menjadi seorang *manager* dari artisnya.

#### *h. Music Dance Games*

Game ini lebih mengedepankan permainan dengan musik dan *dance*. *Games* ini biasanya dimainkan di dalam arena bermain di Mall yang biasa disebut *Showtime*, *StreetIdol*, dan lainnya.

*Game online* terbagi menjadi beberapa kelompok menurut cara bermainnya, yaitu :

- 1) *Game* strategi : *Dota*, *Ragnarok*, *Avalon*, dan *Mobile legend* (sekarang)
- 2) *Game RPG* : *Warcraft*, *Seal*, dan lainnya
- 3) *Game* perang / *War game* : *Lost Saga*, *Cross fire*, *Counter strike*, dan *Mobil legend* (sekarang)
- 4) *Game sport* : *Need for Speed*, *Bola*, *dance*, dan lainnya

#### **4. Mobile Legends : Bang Bang**

Mobile Legends merupakan sebuah permainan *online* yang rilis pada tanggal 11 Juli 2016 yang diterbitkan oleh sebuah perusahaan China yaitu Moonton. *Game Online Mobile Legends* ini dirancang dan dioperasikan untuk ponsel android maupun *iOs*. *Game* ini termasuk kedalam kategori MOBA (*Massively Online Battle Arena*). Pada permainan *Mobile Legends* terdapat lima mode yang bisa dimainkan, yaitu *mode Ranked*, *Arcade*,

*Custom*, dan *Classic Brawl*. Namun yang paling banyak diminati dan banyak dimainkan yaitu *mode Ranked*.<sup>21</sup>

Mode *Ranked* sering dimainkan karena pada mode tersebut permainan terasa lebih *real* atau lebih menantang, pada mode ini para pemain berlomba untuk memenangkan permainan antara kedua tim. Para pemain berlomba dan saling menyerang demi mempertahankan wilayah mereka dari serangan musuh yang berlomba ingin menghancurkan wilayahnya. Pemain hanya boleh memainkan satu karakter atau yang biasa disebut dengan *Avatar* atau *Hero*. *Hero* yang dimainkan yaitu dipilih karena menurut pemain itulah hero yang paling kuat, dan tidak mudah kalah. *Game* ini berorientasi pada kerja sama antar tim untuk mengalahkan tim lawan.<sup>22</sup>



**Gambar 2.1** Fitur atau tampilan dari game online mobile legends

<sup>21</sup> Khoiri, Nur Fikri, Skripsi :” Dampak Bermain Game Online Mobile Legends Terhadap Perilaku Toxic Disinhibition Online(Studi Kasus di Warung Kopi Ourung-Ourung, Siman, Ponorogo)” (IAIN Ponorogo, 2021), 25-26.

<sup>22</sup> Syaeful, “Beberapa Fitur yang Ada di Dalam Game Mobile Legends: Bang Bang”, <https://www.kompasiana.com/syaefulrahmat/beberapa-fitur-yang-ada-di-dalam-game-mobile-legends-bang-bang>. Diakses [ada tanggal 19 September 2023].

Gambar tersebut adalah sebuah tampilan dari *game online mobile legends* yang mana memuat tentang fitur-fitur yang ada seperti hero apa yang dipakai untuk bermain, ranked atau peringkat pemain, achievements atau pencapaian, daftar *event*, hadiah yang didapat, nama-nama pemain atau teman yang berada dalam *game*, jumlah skor yang didapat, hingga toko *online* untuk pembelian fitur-fitur lanjutan sebagai pendukung berlangsungnya permainan.

##### **5. Toxic Disinhibition**

*Toxic Disinhibition Online* merupakan suatu perilaku yang sangat negatif bagi penggunanya terutama pada pengguna internet. Perilaku ini merupakan suatu perilaku agresif yang mana tidak bisa dilakukan di kehidupan nyata dan hanya bisa dilakukan secara *online* atau sedang menggunakan internet atau *game online*. Perilaku ini diantaranya adalah ujaran kebencian, melontarkan kata-kata kasar di internet, menghujat, *cyber bullying*, hingga pencemaran nama baik dan menyebarkan data-data orang lain ke internet.<sup>23</sup>

*Trash talking* atau bahasa *toxic* merupakan perilaku bicara kotor yang dapat menumbuhkan persaingan dan motivasi seseorang. Perilaku *toxic* berupa mengintimidasi seseorang dengan perkataan atau perbuatannya, menyombongkan diri, menjatuhkan mental lawan, memprovokasi. perilaku bahasa *toxic* berasal dari 2 faktor yaitu faktor

---

<sup>23</sup> Khoiri, Nur Fikri, Skripsi :” *Dampak Bermain Game Online Mobile Legends Terhadap Perilaku Toxic Disinhibition Online(Studi Kasus di Warung Kopi Ourung-Ourung, Siman, Ponorogo)*” (IAIN Ponorogo, 2021), 31-32.

internat atau dari permainan itu sendiri, dan faktor kedua yaitu dari faktor eksternal atau diluar permainan atau dari lingkungan.<sup>24</sup>

Istilah *Disinhibition online* pertama kali didefinisikan oleh Joison tahun 1998. Istilah ini berarti suatu ketidakmampuan seseorang untuk mengendalikan sikap impulsifnya, pikiran atau perasaannya di internet dan sikap-sikap tersebut tidak bisa diluapkannya di kehidupan nyata dan hanya bisa dilakukan di media sosial saja. *Disinhibition Online* juga bisa didefinisikan sebagai kondisi psikologis yang dialami seseorang dimana seseorang tersebut lebih nyaman melakukan perilaku-perilaku negatif tersebut di media *online* daripada di kehidupan nyatanya.<sup>25</sup>

#### **6. Benign Disinhibition**

Jika *Toxic Disinhibition* berarti dalam artian negatif yaitu kecenderungan memiliki sifat-sifat buruk di media sosial dengan dampak yang sangat merugikan pula, maka berbeda dengan *Benign Disinhibition*. *Benign Disinhibition* merupakan kebalikan dari *Toxic Disinhibition* yang mempunyai arti keterbukaan, kebaikan. Seseorang yang mempunyai sifat *Benign Disinhibition* di dalam dunia maya cenderung akan mempunyai banyak teman karena mereka mampu menguasai diri dengan baik, dan mampu membawa dirinya ke lingkungan yang positif.<sup>26</sup>

---

<sup>24</sup> Nurul Warits Marinsa Putri dkk, *Dampak Game Online: Studi Fenomena Perilaku Trash-Talk Pada Remaja*. Jurnal Psikologi Malahayati. Vol 2. No 2. Jakarta: 2020.

<sup>25</sup> Khoiri, Nur Fikri, Skripsi :” *Dampak Bermain Game Online Mobile Legends Terhadap Perilaku Toxic Disinhibition Online(Studi Kasus di Warung Kopi Ourung-Ourung, Siman, Ponorogo)*” (IAIN Ponorogo, 2021), 34-35.

<sup>26</sup> Khoiri, Nur Fikri, Loc.Cit.

## 7. Etika Berkomunikasi

### a. Pengertian Etika Komunikasi

Komunikasi berasal dari bahasa Inggris *Communication* dan berasal dari bahasa latin *Communicatio* yang berarti bersama-sama. Secara etimologis komunikasi berarti komunikasi terjadi jika antara komunikator dan komunikan sama sama menerima pesan yang disampaikan. Secara terminologis komunikasi seperti pendapat Ruben dalam bukunya *Communication and Human Behavior* yang telah dikutip oleh Susanto bahwa komunikasi merupakan suatu proses bagaimana manusia bisa memahami dan dipahami oleh sesama, dan komunikasi merupakan suatu proses yang dinamis dan konstan berubah sesuai situasi yang terjadi.<sup>27</sup>

Jika dilihat dari pandangan Islam, komunikasi dipandang sebagai kegiatan untuk membangun hubungan dengan Allah dan untuk menjalin hubungan dengan sesama manusia. Komunikasi dengan Allah bisa dengan ibadah-ibadah seperti sholat dan membaca Al Qur'an sedangkan dengan manusia bisa dengan saling menyapa atau bahkan bersaudara. Bagi mahluk hidup, komunikasi merupakan suatu kebutuhan yang paling dasar. Hampir seluruh aktivitas mahluk hidup membutuhkan komunikasi. Dalam pandangan Islam, komunikasi merupakan suatu bagian yang tidak bisa dipisahkan dalam kehidupan bermasyarakat karena seluruh aktifitas selalu dibarengi dengan

---

<sup>27</sup> Susanto, Joko. "Etika Komunikasi Islami." Jurnal WARAQAT. Vol 1. No 1. Deli Serdang: 2016.

berkomunikasi apalagi manusia merupakan makhluk sosial yang hidup saling bergantung dan bersosial.<sup>28</sup>

Oleh karena itu, komunikasi merupakan suatu proses yang sangat mendasar bagi kehidupan bersosial seluruh manusia. Bisa dikatakan mendasar karena bagi seluruh manusia entah itu manusia modern atau manusia primitif sekalipun memerlukan komunikasi untuk mempertahankan kehidupan sosialnya dan juga karena manusia memiliki kemampuan dalam berkomunikasi satu sama lain.<sup>29</sup>

b. Bentuk Etika Komunikasi

Terdapat 3 Bentuk Dalam Etika Komunikasi, yaitu :<sup>30</sup>

- 1) Kesopanan bisa diartikan sebagai suatu cara menghormati seseorang. Kesopanan merupakan bentuk hal yang sangat penting di kehidupan bersosial terutama masyarakat yang tinggal di Indonesia. Kesopanan sangat perlu karena sebagai wujud citra diri atau sebagai bentuk menghargai terhadap sesama manusia.
- 2) Kepedulian, kepedulian seakan tidak luput dari diri seseorang jika seseorang tersebut saling bersosialisasi. Mereka yang peduli akan orang lain dan lebih mengutamakan orang lain merupakan orang yang memiliki kepedulian yang sangat tinggi. Kepedulian juga

---

<sup>28</sup> Susanto, Joko. Skripsi: "*Etika KOMunikasi Islam*". (Deli Serdang : Sekolah Tinggi Agama Islam As Sunnah Deli Serdang).

<sup>29</sup> Marwah, Nur. Thesis: "*Etika Komunikasi Islam*". (Makassar: Pascasarjana UIN Alauddin Makassar), Hal 1-2.

<sup>30</sup> Dewa, Krisna, Putra Sakti, Skripsi: "*Dampak Negatif Game Online Mobile Legend Terhadap Etika Komunikasi (Kebiasaan Trash Talking) Siswa Di SD Negeri 08 Prumnas Batu Galing*," (IAIN Curup, Curup, 2022), 29-30.

sebagai bentuk menghargai seseorang yaitu dengan saling tolong menolong dan berbuat baik.

- 3) Kesantunan merupakan suatu sikap berbahasa atau bertindak dengan mengutamakan kesopanan dan etika yang dijunjung tinggi dalam berkomunikasi.

## 8. Proses Komunikasi

Proses komunikasi terjadi jika dua orang atau lebih menjalin sebuah interaksi satu sama lain, antara komunikator dan komunikan yang saling terhubung dengan menggunakan lambing sebagai media dalam pencapaian sebuah pesan. Proses komunikasi terbagi menjadi dua macam yaitu komunikasi primer yang cara berkomunikasi secara langsung tanpa adanya media sebagai perantaranya dan komunikasi sekunder yaitu komunikasi dengan perantara media sebagai penyampaian informasi atau komunikasinya.<sup>31</sup>

## 9. Model Komunikasi

Model komunikasi merupakan sebuah pendekatan yang tepat untuk digunakan dan diterapkan dalam kegiatan komunikasi. Penggunaan model komunikasi yang tepat dapat berjalan baik jika tahap-tahap yang digunakan bekerja sama dengan baik pula. Seperti pada teori Laswell yang menggunakan model sederhana namun mudah dimengerti. Model Laswell mempunyai lima tahapan dalam komunikasi diantaranya adalah *Who* (siapa atau komunikator), *Say What* (pesan yang disampaikan), *In Which*

---

<sup>31</sup> Thadi, Robeet. *Proses Komunikasi Intruksional dalam Pembelajaran Vokasional*. JOEAI Journal of Education and Instruction. Vol.2. No.1. Bengkulu:2019.

*Channel* (media yang digunakan), *To Whom* (penerima pesan atau komunikan) dan terakhir *With What Effect* (dampak yang diterima).<sup>32</sup>

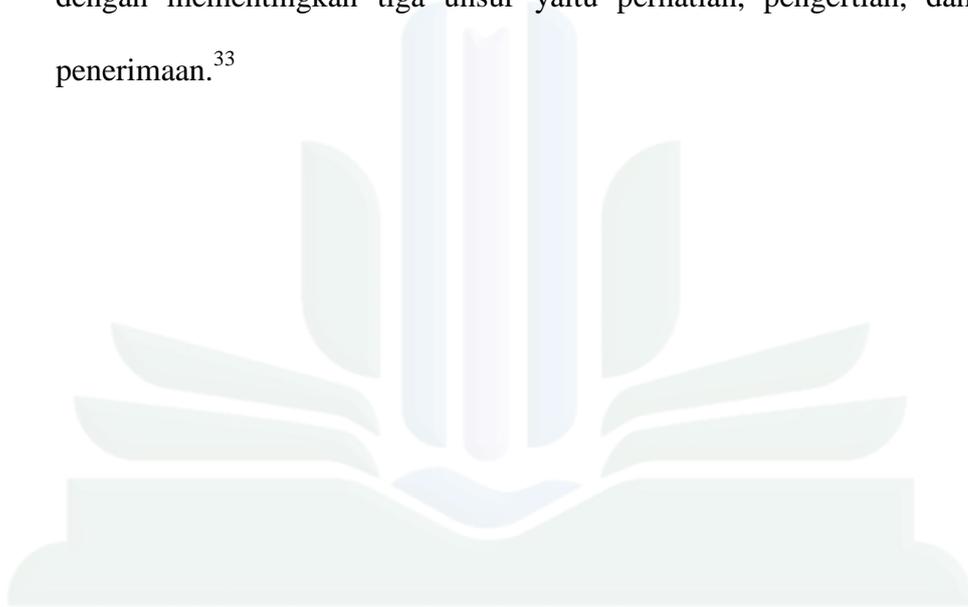
Lima unsur dalam teori Laswell tersebutlah yang bekerja ketika saat berkomunikasi berlangsung dengan siapa saja, dimana saja, termasuk saat berinteraksi di dalam *game online*. namun model komunikasi Laswell tersebut masih kurang sempurna dan kurang maksimal jika diterapkan dalam komunikasi antara pemain *game online* karena tujuan berkomunikasi dalam *game online* tidak hanya sebatas bermain, berinteraksi, dan memahami karakter pemain saja, namun juga mampu merubah suatu perilaku pemainnya.

Maka dari itu agar supaya komunikasi antar pemain dan bagaimana efek yang ditimbulkan berjalan maksimal maka komunikasi Laswell digabungkan dengan teori S-R atau *Stimulus Response*. Karena itulah pada penelitian ini menggunakan teori komunikasi Harold Laswell dan Teori S-R agar komunikasi yang disampaikan berjalan semaksimal mungkin hingga mengetahui dampak apa yang ditimbulkan, tak hanya itu pada gabungan kedua teori mendapatkan titik fokus yaitu berupa pesan yang telah disampaikan mampu menumbuhkan suatu kesenangan kepada penggunanya sehingga komunikasi berjalan lancar dan selanjutnya terjadilah sebuah perubahan sikap dari penggunanya atau dampak apa yang ditimbulkan.

---

<sup>32</sup> Kurniawan, Doni. *Komunikasi Model Laswell dan Stimulus Organism Response dalam Memajukan Pembelajaran Menyenangkan*. Jurnal Komunikasi Pendidikan. Vol. 2. No. 1. 2019.

Pada teori S-R unsur yang sangat penting adalah Stimulus atau pesan yang disampaikan dan *Response* sebagai efek atau dampak apa yang ditimbulkan. Setiap komunikasi akan menimbulkan efek bagi penerimanya dengan mementingkan tiga unsur yaitu perhatian, pengertian, dan terakhir penerimaan.<sup>33</sup>



UIN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KH ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

---

<sup>33</sup> Kurniawan, Doni, Loc.Cit.

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Pendekatan dan Jenis Penelitian**

Pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan metode penelitian kualitatif yang mana penelitian ini menggunakan jenis penelitian Studi kasus. Penelitian kualitatif merupakan penelitian untuk mendiskripsikan fenomena yang ada, baik fenomena alami atau fenomena yang direkayasa oleh manusia dan lebih memperhatikan mengenai karakteristik, keterkaitan, dan kualitas. Studi kasus memiliki arti suatu penelitian tentang suatu kasus yang proses penelitiannya dilakukan secara mendalam dan terperinci, penelitian studi kasus ini berupa penelitian terhadap individu, kelompok, hingga organisasi. Pada penelitian studi kasus merupakan penelitian yang harus meneliti mengenai kejadian yang aktual atau yang sedang terjadi dan harus spesifik.<sup>34</sup>

Metode penelitian kualitatif merupakan metode penelitian yang mencari pengertian yang mendalam mengenai suatu fakta dan realita yang ada. Fakta atau realita tersebut dbisa dipahami secara mendalam dan tidak hanya pandangan saja jika peneliti menelusurinya secara menyeluruh. Seperti

---

<sup>34</sup> Wahyuningsih, sri. “*Metode Penelitian Studi Kasus(Konsep, Teori Pendekatan Psikologi Komunikasi, dan Contoh Penelitiannya)*”, (Bangkalan: UTM Press, 2013), hlm, 2-3.

contohnya gunung es, yang jika dilihat dipermukaan hanya berukuran kecil sedangkan aslinya yang berada dibawah sangatlah besar dan kuat.<sup>35</sup>

## B. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Desa Pondok Joyo, Kecamatan Semboro, Kabupaten Jember, Jawa Timur. Alasan memilih lokasi di Desa Pondok Joyo karena menurut peneliti di Desa tersebut masih banyak anak-anak usia sekolah dasar hingga dewasa yang sering bermain *game online* bahkan banyak juga yang sudah berada di level kecanduan hingga melupakan waktu belajarnya dan banyak dari anak-anak bahkan semua umur di Desa Pondok Joyo yang menggunakan bahasa *toxic* karena pengaruh dari *game online* yang dimainkannya. Tak hanya itu saja, di Desa Pondok Joyo masih banyak masyarakatnya yang belum mengenal arti pentingnya mengenai bahaya *gadget* yang berlebih dan kedisiplinan bermain *game online* bagi semua kalangan. Masyarakat Pondok Joyo lebih percaya jika *gadget* dan *game online* dapat membantu orang tua dalam menenangkan anaknya yang sedang rewel ketika orang tua sibuk bekerja, dan *game online* sebagai sarana penghilang stres bagi orang dewasa. Alasan lainnya adalah melihat banyaknya pemain *game online* yang sering kali berperilaku *toxic disinhibition* ketika sedang bermain *game online mobile legends* di Desa tersebut.

---

<sup>35</sup> Raco, JR, *Metode Penelitian Kualitatif*, ( Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia), hlm.2-3

### C. Subjek Penelitian

Peneliti menggunakan *sampling purposive* dalam penelitian ini untuk menemukan subjek penelitian dan yang paling tepat dalam kriteria sebagai sumber data dan dengan pertimbangan tertentu. Teknik pengambilan tidak mempermasalahkan jumlah informan yang didapat, namun lebih mempersoalkan informan yang relevan dengan penelitian yang diteliti. Penelitian ini akan dilakukan dengan mengambil sampel beberapa orang dari Desa Pondok Joyo, Kecamatan Semboro yang bermain *Game Online Mobile Legends*.<sup>36</sup>

Kriterianya yaitu meliputi semua umur mulai dari anak-anak, remaja, hingga dewasa yang bermain *game online mobile legends*, orang tua atau wali dari warga yang bermain *mobile legends*.

1. 4 anak sekolah dasar. Mereka adalah pelajar aktif di SD negeri Pondok Joyo 1, mereka adalah :
  - a. Abel, 9 Th
  - b. Diah , 10 Th
  - c. Lala, 10 Th
  - d. Hayu, 9 Th
2. 3 *Player* remaja. Mereka adalah *player game online mobile legends* tingkat remaja di antaranya adalah :
  - a. Amelia, SMK Negeri 6 Jember
  - b. Ilham, SMP Negeri 1 Tanggul

---

<sup>36</sup> Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D (Bandung : CV Alfabeta, 2022), 85.

- c. Irul, SMP Negeri 1 Tanggul
3. 2 *Player* dewasa.
  - a. Cesar, 24 Th
  - b. Zidqi, 23 Th
4. 3 orang tua/wali dari anak sekolah dasar
  - a. Ibu Siti
  - b. Ibu Imrok
  - c. Ibu Nita

#### **D. Jenis Data**

##### 1. Data Primer

Data primer adalah data yang didapat langsung saat survey lapangan dan langsung dari responden di lapangan. Data primer berbentuk tulisan, lisan, tindakan, ekspresi wajah responden.<sup>37</sup>

##### 2. Data Sekunder

Data sekunder adalah data yang diperoleh dari data-data lain sebagai pendukung penelitian seperti buku, jurnal, artikel, referensi karya ilmiah, *web online*, hingga skripsi-skripsi dan tesis-tesis terdahulu sebagai bahan acuan dan pendukung.

#### **E. Teknik Pengumpulan Data**

Pada penelitian ini, teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu :

---

<sup>37</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D* (Bandung : CV Alfabeta, 2022), 225.

## 1. Observasi

Observasi merupakan suatu proses sistematis untuk merekam, mengamati pola perilaku manusia, objek, dan kejadian-kejadian tanpa pertanyaan dan komunikasi dengan sang objek. Observasi juga bisa dimaksud dengan mengubah suatu fakta menjadi data. Observasi bisa dikaitkan dengan proses penyelidikan untuk memahami variable. Observasi pada penelitian harus berkaitan dengan situasi sosial yang ada. Situasi sosial harusnya mempunyai tiga elemen utama yaitu, lokasi situasi tersebut berlangsung, Manusia atau warga yang memainkan peranan pada situasi itu, serta kegiatan warga tersebut di suatu lokasi tempat berlangsungnya observasi. Dari penjelasan diatas, peneliti menggunakan teknik observasi untuk mengamati secara langsung subjek penelitian dalam upaya untuk mengamati fenomena-fenomena di lapangan.<sup>38</sup>

## 2. Wawancara

Wawancara merupakan komunikasi verbal dengan maksud untuk mendapatkan suatu informasi. Wawancara merupakan proses berkomunikasi antara dua belah pihak dan salah satu pihak mempunyai maksud tujuan atau dalam bentuk Tanya jawab. Berdasarkan dari dua definisi wawancara menurut para tokoh tersebut bisa disimpulkan bahwa wawancara merupakan komunikasi antara dua pihak atau lebih dengan maksud tertentu atau pengajuan pertanyaan yang salah satu pihak menjadi

---

<sup>38</sup> Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D (Bandung : CV Alfabeta, 2022), 226-231.

penanya dan satu pihak lainnya menjadi penjawab yang dilakukan secara tatap muka secara langsung atau *face to face*.<sup>39</sup>

Pada wawancara ini, peneliti memilih narasumber yang dirasa tepat dan cocok menurut kriteria dalam penelitian yaitu pada pengguna aktif *game online* di Desa Pondok Joyo, Kecamatan Semboro, Kabupaten Jember. Wawancara penelitian ini peneliti lakukan secara langsung dan dengan secara *online* melalui media sosial.

### 3. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan mengabadikan suatu momen atau peristiwa baik dalam bentuk foto, tulisan, rekaman, dan lainnya. Dapat diartikan juga sebagai teknik pengumpulan data yang bersumber dari data atau arsip-arsip. Maka dari itu peneliti memakai teknik dokumentasi ini untuk mengumpulkan terkait informasi yang didapat selama wawancara berlangsung. Dokumentasi bisa dilakukan dengan cara mencatat, merekam, dan mengambil dari dokumen-dokumen yang ada dan melihatgambaran mengenai situasi yang ada di lokasi penelitian. *Social Setting* diperoleh dari Dokumentasi guna untuk melihat serta mendengar suatu informasi dari informan dan cerita dari warga di lapangan tepatnya pada lokasi penelitian diadakan. Hasil penelitian akan terlihat sangat terpercaya jika didukung juga oleh dokumentasi baik itu video, foto ataupun karya tulis lainnya.<sup>40</sup>

---

<sup>39</sup> Fadhallah, *Wawancara*, (Jakarta Timur:UNJ Press, 2020), 1-2.

<sup>40</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D* (Bandung : CV Alfabeta, 2022), 240.

## F. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data merupakan cara yang dilakukan untuk mengolah data-data yang didapat peneliti sesuai jenis penelitiannya. Data yang telah diperoleh kemudian diproses menjadi sebuah informasi. Teknik analisis data merupakan suatu proses penyederhanaan data hasil penelitian yang mulanya masih mentah dan susah dibaca menjadi data yang lebih mudah dibaca, dipahami, dan diinterpretasikan. Pada penelitian kualitatif ini, peneliti menggunakan analisis data model Milles dan Huberman yaitu melalui tahapan Reduksi data, penyajian data, dan terakhir kesimpulan data.<sup>41</sup>

### 1. Reduksi Data

Reduksi data bertujuan untuk menyederhanakan sebuah data yang telah diperoleh dari hasil wawancara dan observasi yang selanjutnya akan disederhanakan oleh peneliti secara tersusun. Atau bisa dikatakan dipilah kembali, membuang yang tidak perlu, dan disederhakan. Data yang terlalu banyak akan menyulitkan bagi peneliti untuk mendapatkan informasi yang lebih cepat. Selanjutnya jika ada data yang sudah terbukti kebenarannya maka bisa peneliti lanjutkan ke tahap selanjutnya.<sup>42</sup>

### 2. Penyajian Data

Penyajian data atau data display adalah data-data penelitian yang telah disusun dari data kasar yaitu dari reduksi data yang kemudian disimpulkan melalui data pengembangan hasil wawancara. Setelah menghapus informasi yang tidak penting, langkah berikutnya adalah

---

<sup>41</sup> Huberman dan Milles. "Analisis Data Kualitatif", ( Jakarta: UI Press, 2009)

<sup>42</sup> Subadi, Cipto. "Metode Penelitian Kualitatif", (Surakarta: Muhammadiyah University, 2006)

menyusun data dengan tampilan yang lebih teratur dan terstruktur, sehingga mempermudah akses informasi..<sup>43</sup>

### 3. Penarikan Kesimpulan

Langkah ketiga sekaligus langkah yang terakhir yaitu menarik kesimpulan, kesimpulan diambil dari data-data kasar pada reduksi data yang kemudian dikembangkan dalam penyajian data untuk mencari data informasi dari setiap penelitian yang diperoleh selama penelitian. Langkah ini adalah fase terakhir, dimana peneliti membuat kesimpulan berdasarkan data yang telah disusun dengan lebih terstruktur..<sup>44</sup>

## G. Keabsahan Data

Pada penelitian ini peneliti menggunakan triangulasi data sebagai keabsahan data. Teknik ini merupakan penggabungan dari beberapa teknik pengumpulan dan sumber data yang telah ada. Maka dari itu, peneliti menggunakan teknik triangulasi karena untuk mengecek kebenaran data yang telah peneliti peroleh dari penelitian dari berbagai sudut pandang yang berbeda..<sup>45</sup>

### 1. Triangulasi Sumber

Triangulasi sumber berarti mengecek ulang atau membandingkan ulang kepercayaan informasi yang diperoleh dari sumber-sumber yang

<sup>43</sup> Nursyafitri, Gifa Delyani, “Kulik Teknik Analisis Data Kualitatif Berdasarkan Pendapat Ahli”, <https://dqlab.id/kulik-teknik-analisis-data-kualitatif-berdasarkan-pendapat-ahli>. Diakses pada tanggal 19 Oktober 2023.

<sup>44</sup> Subadi, Cipto. “Metode Penelitian Kualitatif”, (Surakarta: Muhammadiyah University, 2006)

<sup>45</sup> Bachri, Bachtiar S. “Meyakinkan Validitas Data Melalui Triangulasi Pada Penelitian Kualitatif.” eJournal Teknologi Pendidikan, Vol. 10, No. 1 (2010): 50-55

berbeda. Triangulasi sumber ini berfungsi untuk mendalami lebih jauh lagi data-data dari narasumber dengan berbagai sumber seperti dokumentasi, wawancara, hasil observasi dengan itu pula menghasilkan pandangan dan hasil data yang lebih luas.<sup>46</sup>

Triangulasi sumber ini diperoleh dari hasil wawancara langsung dengan narasumber yang bermain *game online mobile legends* di Desa Pondok Joyo, Kecamatan Semboro.

## 2. Triangulasi Teknik

Penelitian ini menggunakan triangulasi teknik yaitu dengan tujuan untuk mengumpulkan data yang berbeda dari sumber yang sama. Pada penelitian ini juga menggunakan observasi, wawancara secara mendalam, dan terakhir dokumentasi guna untuk mendapatkan sumber data-data yang sama secara bersamaan.<sup>47</sup>

Pada triangulasi teknik ini setelah peneliti berhasil mewawancarai narasumber terkait maka selanjutnya peneliti melakukan pengtesan data lanjutan yaitu dengan dokumentasi dan pencatatan.

## H. Tahap-Tahap Penelitian

Tahapan yang akan dilakukan oleh peneliti dalam penelitian ini terbagi menjadi 3 tahap, yaitu :

---

<sup>46</sup> Jen, "Triangulasi Data Teknik Pengumpulan Data, Pahami Penjelasan dan Jenisnya", <https://www.merdeka.com/sumut/triangulasi-data-adalah-teknik-pengumpulan-data-berikut-penjelasan-dan-jenisnya-klm.html>. Diakses pada tanggal 12 Oktober 2023.

<sup>47</sup> Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D (Bandung : CV Alfabeta, 2022), 241.

1. Tahap Pra Lapangan
  - a. Mengidentifikasi masalah
  - b. Memunculkan pertanyaan
  - c. Mencari studi literature
  - d. Observasi
  - e. Membuat judul penelitian
  - f. Membuat tujuan penelitian dan manfaat penelitian
  - g. Mengajukan judul penelitian
  - h. Memilih informan
  - i. Membuat proposal penelitian
  - j. Mengurus perizinan
  - k. Mempersiapkan penelitian
2. Tahap Pelaksanaan Penelitian
  - a. Turun ke lapangan
  - b. Memulai mencari data
  - c. Mencari data wawancara
  - d. Mencari data dokumentasi
  - e. Mengevaluasi data
3. Tahap Penyelesaian
  - a. Menganalisis data
  - b. Menyajikan data dalam bentuk laporan
  - c. Menyempurnakan data dengan merevisi data

## BAB IV

### PENYAJIAN DAN ANALISIS DATA

#### A. Gambaran Lokasi Penelitian



**Gambar 4.1 Peta Desa Pondok Joyo, Kecamatan Semboro, Jember**

Gambar tersebut adalah gambaran saat anak-anak di Desa Pondok Joyo bermain *Game online* bersama. Penelitian ini bertempat di Desa Pondok Joyo, Kecamatan Semboro, Kabupaten Jember. Desa Pondok Joyo merupakan sebuah desa yang berada di Kecamatan Semboro Kabupaten Jember. Desa Pondok Joyo pertama kali didirikan pada tanggal 1 Oktober 1994. Selain itu, kantor desanya diresmikan pada tanggal 28 Juli 1992 oleh Wibisono. Desa ini terdiri dari dua dusun yakni dusun Pondok Rampal dan Songon dan memiliki 16 RW. Pada tahun 2015, desa Pondok Joyo memiliki luas 509,5 ha, dengan penduduk 5.930 orang yang sebagian besar hidup sebagai petani, ada 439 ha pertanian, 48 ha pemukiman, dan 10 ha perkebunan. Desa Pondok Joyo awalnya merupakan bagian dari Desa Pondok Dalem karena wilayahnya yang terlalu luas dan program pemerintah yang harus memecahkannya karena

terlalu luas wilayahnya. Desa Pondok Dalem kemudian dibagi menjadi dua bagian yaitu Desa Pondok Dalem dan Desa Pondok Joyo.

Desa Pondok Joyo merupakan Desa yang berbatasan langsung dengan Kecamatan Sumberbaru yang berarti termasuk kedalam bagian Jember paling barat jika dari arah Surabaya atau barat yang berbatasan dengan Kabupaten Lumajang. Sebelah timur berbatasan dengan Kecamatan Tanggul jika dari pusat kota Jember, sebelah selatan berbatasan dengan Pondok Jeruk kecamatan Jombang, Jember. Desa Pondok Joyo termasuk dalam kawasan Kecamatan Semboro dengan luas wilayahnya sekitar 509,5 ha dengan kepala desa saat ini yaitu Didik Saenulla.

#### 1. Kondisi Keagamaan

Desa Pondok Joyo mayoritas beragama Islam dan agama Kristen atau non Muslim lainnya mempunyai presentase paling sedikit. Meskipun begitu, mereka hidup rukun dalam satu Desa dan terbukti sampai saat ini masih tidak ada perpecahan atau perselisihan antar umat beragama di Desa Pondok Joyo tersebut. Mereka hidup rukun dan saling toleransi dengan setiap hari besar keagamaan masing-masing mereka saling silaturahmi dari rumah ke rumah tanpa membedakan agama dan hari besar agamanya. Hari raya Idul Fitri umat *non* Muslim juga merayakannya, maka sebaliknya jika Hari raya umat *Non* Muslim mereka yang muslim juga berkunjung ke rumah warga yang *non* muslim.<sup>48</sup>

---

<sup>48</sup>Ima El, *Wawancara*, (penduduk Desa Pondok Joyo), Tanggal 29 Oktober 2023

Bangunan tempat beribadah di desa Pondok Rampal hanya memiliki Masjid saja, untuk tempat beribadah *Non* Muslim seperti Gereja berada di Desa Tetangga dan tentunya masih satu kecamatan yaitu di Desa Rejoagung Kecamatan Semboro.

## 2. Keadaan Sosial Ekonomi Penduduk Desa Pondok Joyo

Warga Desa Pondok Joyo merupakan masyarakat yang rukun dengan mata pencaharian sehari-hari yaitu bertani, berkebun, dan berdagang. Tanah Kecamatan Semboro yang subur dan merupakan tanah yang baik dengan penghasil buah jeruk terbaik di Indonesia ini menjadikan Kecamatan Semboro terkenal akan pertaniannya, tak terkecuali di Desa Pondok Joyo yang mayoritas penduduknya bertani.

Tak hanya bertani atau berkebun, warga desa Pondok Joyo juga biasanya berdagang dan merantau, namun untuk jumlah perantau dari Desa Pondok Joyo memiliki presentase kecil daripada bertani dan berkebun yang merupakan mata pencaharian utama atau memiliki presentasi paling tinggi di Desa Pondok Joyo Semboro.

## 3. Keberadaan *Game* di Tengah-Tengah Masyarakat Desa Pondok Joyo Semboro

Nyatanya teknologi berkembang sangatlah pesat, *developer-developer Game Online* saat ini berlomba-lomba mengembangkan *Game* ciptaannya secara besar-besaran. Mulai dari masyarakat kota, hingga masyarakat desa pun merasakan dampaknya. Tidak ada sejengkal wilayahpun yang luput dari keajaiban sebuah teknologi di dunia ini

terutama di Indonesia. Jika berbicara mengenai *Game Online Mobile Legends*, semua kalangan masyarakat di Desa Pondok Joyo mengetahuinya dan hampir semua tahu akan *game online* tersebut.

Keberadaan *game online mobile legends* pun saat ini sangatlah diminati oleh pemain *game online* sendiri terutama untuk masyarakat dengan rentang usia anak-anak, remaja hingga orang dewasa pun turut memainkannya. Maka tak heran pula di Desa Pondok Joyo pemain *Game Online* sangatlah bervariasi mulai dari rentang usianya, jenis permainannya, dan faktor-faktor apa saja yang menumbuhkan minat bermain masyarakatnya.

Banyak alasan warga desa Pondok Joyo Kecamatan Semboro memainkan *Game Online*, mulai dari untuk menghilangkan stres, tantangan, fomo atau ikut-ikutan, atau bahkan karena kesukaannya terhadap teknologi yang mendorong warga Desa tersebut memainkannya. Namun sebenarnya ada beberapa pro dan kontra yang dilayangkan para orang tua terhadap anaknya yang kecanduan *game Online*. Pro nya mereka bisa tetap *stay* di rumah tanpa keluyuran tidak jelas, mengurangi stress pada anak, bisa mengembangkan hobinya, akun-akun *game online* yang mereka kembangkan bisa di jual dengan harga yang mahal per akun. Sedangkan kontranya para orang tua mengeluhkan jika anak sudah bermain *game online* mereka akan lupa waktu, kadang kala uang jajan habis untuk membeli keperluan *game* yang dimainkan, dan cenderung anti sosial. Mereka mengaku bermain game disaat sepulang sekolah atau saat

hari libur sekolah. Mereka merupakan anak-anak usia sekolah dasar di Sekolah yang sama dan merupakan pelajar aktif. Mereka mengaku jika bermain *game* bersama-sama akan menambah keseruan dan ketegangan dalam bermain, semakin ramai maka semakin seru dan tegang apalagi jika salah satu dari mereka ada yang kalah bermain atau mulai muncullah kata-kata *toxic* maka permainan semakin panas.

## **B. Penyajian Data dan Analisis**

Penelitian ini dilakukan secara observasi, wawancara, dan dokumentasi langsung dengan penduduk Desa khususnya yang bermain *Game Online Mobile Legends* sebagai kegemarannya. Wawancara juga dilakukan kepada mereka yang selalu *bermain Game Online* dan sering berbicara kasar atau *toxic*, tak hanya anak-anak saja namun orang dewasa serta orang tua dari anak-anak tersebut turut diwawancarai karena itu semua saling berhubungan dan saling mempengaruhi.

Peneliti akan memaparkan data yang telah peneliti peroleh dari narasumber di Desa Pondok Joyo selama 30 hari atau selama sebulan. Data-data yang peneliti peroleh akan dipaparkan secara terperinci yaitu mengenai *Toxic Disinhibitor Online Komunikasi Antar Pemain Game Mobile Legends : Bang Bang* di Desa Pondok Joyo Kecamatan Semboro". Data-data tersebut meliputi apa saja ekspresi dan kata-kata yang dipakai pemain selama bermain *game online Mobile Legends*, bagaimana sikap mereka jika lawan main mengeluarkan kata-kata kasar, bagaimana sikap mereka selama berselisih paham dalam bermain, faktor-faktornya dan yang terakhir

bagaimana sikap orang tua yang anaknya bermain *game online* secara terus menerus hingga dalam level *toxic*. Sehubungan dengan fokus penelitian, berikut merupakan ringkasan rinci dari data lapangan yang telah peneliti peroleh dari hasil observasi dan wawancara.

### **1. Faktor yang mempengaruhi pemain *game online mobile legends* terhadap *toxic disinhibition online***

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang peneliti lakukan di Desa Pondok Joyo Kecamatan Semboro mengenai faktor apa saja yang mempengaruhi para pemain *game online* bisa bersikap *toxic* terhadap pemain lain atau orang disekitarnya antara lain adalah karena ada dua faktor, yaitu faktor Internal dan faktor eksternal

#### **a. Faktor Internal**

Faktor internal yaitu faktor yang ada di dalam ruang lingkup yang paling dekat dengan pemain atau dengan kata lain faktor internal yaitu faktor yang ada di diri seseorang dan keluarga paling dekat. Faktor ini meliputi diri sendiri seperti psikis, karakteristik seseorang, motivasi, serta keluarga dan lingkungan sekitar.

Faktor internal dalam penelitian ini meliputi : Kemauan dan kesenangan terhadap *game online*

Hasil observasi dan wawancara terhadap beberapa warga desa Pondok Joyo, para pemain *game online* di Desa tersebut rata-rata mengalami tingkat kecanduan terhadap *game online* dengan skala standar hingga lumayan berat. Mereka mengaku paling lama bermain

*game online* sekitar 2-4 jam, namun itupun dilakukan berulang-ulang selama sehari. Jika waktunya kesibukan yang lain memang mereka akan melakukan kesibukan tersebut, namun *game online* akan terus berjalan hingga paling tidak 6-7 jam sehari.

Nyatanya dibalik kecanduan akan *game online*, ada efek atau dampak positifnya bagi para pemain. Salah satu efek positifnya yaitu mereka merasa terhibur dengan adanya *game online* di tengah hiruk pikuk kehidupan mereka. Bagi anak-anak hingga remaja, *game online* seakan menjadi hiburan tersendiri dikala setres menghadapi sekolah dan sebagai ajang untuk saling berteman di dunia maya. Tak sedikit pula yang menjadikan *game online* sebagai lading uang, mereka memanfaatkan *game online* untuk mencari uang dengan menjual akun-akunnya dengan harga yang lumayan fantastis.

“ Pengen main *game online* biar gk setres sekolah atau kerja, eh keterusan jadi sampe sekarang. Apalagi enaknya itu karna bisa dijual akun gamenya, lumayan pendapatannya”.<sup>49</sup>

Ada positif ada negatif, negatifnya karena seringnya bermain *game* mereka yang menganggap *game* sebagai hiburan lambat laun akan merasa *game* sebagai ajang untuk *cursing* (memaki). Banyak diantaranya ketika bermain dengan temannya, mereka mengalami kekalahan dan pada akhirnya umpatan bahasa kasarlah yang keluar hingga timbulnya *toxic disinhibition offline* maupun *online* di dunia maya.

---

<sup>49</sup> Zidqi, *Wawancara*, Desa Pondok Joyo 5 Oktober 2023.

### 1) Kurangnya Perhatian Orang Tua

Kurangnya perhatian dari orang tua menjadi pemicu tertinggi kedua setelah atas kemauan diri sendiri. Orang tua sibuk bekerja dengan meninggalkan anak anaknya dengan *gadget*. Mereka mengaku jika *gadget* memberikan pengaruh yang sangat banyak bagi anaknya, mereka mengaku dengan *gadget* membantu mereka menenangkan anak anak mereka, namun para orang tua tersebut tidak sadar akan bahaya *gadget* di masa mendatang yang mulai saat ini pun sudah terlihat apa saja dampaknya. Alih alih untuk belajar, *gadget* yang orang tua tinggalkan untuk anak anaknya justru menjadi bagi media mereka untuk menabung perilaku *toxic*. Mereka tidak hanya mengakses tontonan tontonan yang kurang mendidik, mereka juga mulai bermain *game online* yang didapatkannya dari teman sepermainan.

“ Saya sebagai kakak jujur gk tau kapan adek saya dan anak-anak sekitar rumah saya ini mulai main game, tapi yang saya tau pasti mereka sudah lama bermain apalagi dari kecil sudah dipegangi hp biar gk rewel”.<sup>50</sup>

Pemberian *gadget* pada waktu yang tidak tepat dengan alasan kesibukan orang tua merupakan cara yang sangat salah. Alih-alih memberikan tontonan atau pendidikan karakter sejak dini, para orang tua yang memberikan *gadget* pada anak usia dini mempunyai pemikiran agar si anak tidak rewel, agar si anak anteng bermain, namun kesalahan tersebut sangatlah fatal dikemudian hari

---

<sup>50</sup> Nita, *Wawancara*, Desa Pondok Joyo, 29 Oktober 2023.

bagi anak-anak. Mereka sudah terbiasa mengakses ponsel sedari kecil maka fitur-fitur yang ada di dalam ponsel pun mereka sudah hafal di luar kepala sehingga jika akan mengakses apapun sudah tidak perlu bertanya lagi.

“Saya tuh gk tahu apa yang dilakukan anak-anak, udah pada gede-gde saya yakin udah bisa membatasi diri masing-masing terutama di hp masing-masing juga ya pesan saya sebagai orang tua ya Cuma hati-hati saja”.<sup>51</sup>

Orang tua tidak akan tahu jika anak anaknya tidak hanya menonton atau bermain *game online* secara wajar, namun lambat laun permainan mereka meningkat berada dalam *level toxic*. Kurangnya perhatian orang tua menjadikan perilaku anak cenderung mengikuti pola hidup orang disekitarnya. Kebanyakan Orang tua di desa tidak membatasi bahasa pada anak, mereka cenderung membiarkan tumbuh kembang mengalir sebagaimana mestinya, yang terpenting mereka sudah disekolahkan dan dididik sesuai norma. Namun ada satu hal yang luput dari pantauan para orang tua, yaitu perhatian saat anak bermain gadget dan game online. Orang tua seakan mewajarkan itu semua karena bermain *game online* adalah kegiatan mereka sehari hari. Tanpa tahu bahwa anak anak telah menjadi *toxic* imbas pengaruh dari itu semua.

#### b. Faktor Eksternal

Faktor eksternal adalah faktor-faktor pendukung seseorang untuk berbuat sesuatu yang berasal dari luar seseorang seperti lingkungan

---

<sup>51</sup> Ibu Imrok, *Wawancara*, Desa Pondok Joyo, 5 November 2023.

sosial kemasyarakatan, teman sepermainan, sarana prasarana, pesaing atau musuh, sumber daya, hingga ekonomi juga termasuk kedalam faktor eksternal yang mempengaruhi.

Pada penelitian ini hal paling banyak memberikan pengaruh adalah dari lingkungan masyarakat, teman sepermainan, dan media sosial. Lingkungan dan Pergaulan Pengaruh lingkungan dan teman sepermainan bisa memiliki dampak yang sangat besar untuk mendorong seseorang bermain *game* atau kecanduan. Mereka yang memiliki teman sebaya atau tinggal di dalam lingkungan yang cenderung banyak bermain *game online* maka dirinya akan terdorong untuk melakukan hal yang sama dan mengikuti perilaku tersebut. Pengaruh sosial juga sangat berdampak, masyarakat desa menganggap bermain *game* hanya bermain untuk penghilang stres dan hiburan semata, namun bahaya yang ditimbulkan dari kecanduan *game online* mereka kurang menyadari. Akibatnya sosial disekitar mereka akan terus mendukung tanpa adanya pembatasan dalam hal bermain *game online*.

“Banyak yang maen game ML ini, jadi saya ikutan. Apalagi teman-teman saya di rumah dan di sekolah juga maen”.<sup>52</sup>

Dari pemaparan di atas dan berdasarkan data yang peneliti peroleh dari lapangan dapat diketahui bahwa perilaku *toxic* atau *toxic disinhibition* pada pemain *game online mobile legends* sering terjadi

---

<sup>52</sup> Abel, Wawancara, Desa Pondok Joyo, 28 Oktober 2023.

pada setiap kali bermain adalah kurangnya perhatian dari orang tua, atas kemauan sendiri dan faktor terakhir adalah dari lingkungan sekitar dan teman sepermainan. Bahaya dari *game online* sangat serius berdampak pada perilaku pemainnya, peran orang tua dan lingkungan sekitar sangat dibutuhkan karena semakin tahun semakin canggihnya sebuah teknologi makan semakin besar pula efek yang ditimbulkan akibat *game online* apalagi pada anak-anak.

“Semua maen game jadi aku juga maen, gk di rumah aja tapi disekolah juga banyak yang maen mbk. Seneng sih apalagi kalo udah memanas bakal makin seru. Kalo misuh ya sering kayak anjg, gblk tapi yang paling sering sih anjir dan semua temen juga gitu”.<sup>53</sup>

Dari faktor-faktor di atas bisa peneliti dapatkan bahwa kecanduan bermain *game online* dapat memberikan dampak negatif yang sangat berbahaya bagi semua para pemainnya. Dampak tersebut antara lain adalah :

- a) Kurangnya keterampilan sosial
- b) Menurunnya prestasi belajar
- c) Efek Kecanduan
- d) Munculnya perilaku impulsif
- e) Pemborosan dan masalah finansial
- f) Munculnya perilaku agresif
- g) Terganggunya kesehatan kesehatan
- h) Hilangnya identitas diri

---

<sup>53</sup> Lala, *Wawancara*, Desa Pondok Joyo, 28 Oktober 2023.

- i) Tidak memiliki ikatan sosial
- j) Tidak bisa mengatur waktu dan kondisi

## 2. *Dampak Toxic Disinhibition Terhadap Pemain Game Online Mobile*

### *Legends*

Setiap kegiatan memiliki dampak, baik berupa dampak positif dan dampak negatif. Tak terkecuali pada permainan game online yang dari tahun ke tahun mengalami peningkatan yang sangat pesat mulai dari perusahaan *game* yang berlomba-lomba mengembangkan gamenya agar lebih besar dan canggih, tim pemasaran yang seakan selalu meningkatkan penjualan *game* dengan promosi besar-besaran, dan yang terakhir para konsumen yang bisa disebut para pemain *game online* atau gamers itu sendiri. Dampak tak selalu merugikan atau menguntungkan di waktu yang singkat, ada kalanya dampak muncul di waktu yang panjang. Waktu yang panjang itu lah biasanya bisa terlihat bagaimana dampak tersebut bekerja pada setiap individu.<sup>54</sup>

Dampak pada setiap individu berbeda-beda, sama halnya yang dilakukan para pemain *game online* dan orang tua dari pemain tersebut yaitu Ibu Siti salah satu orang tua dari pemain *game online* di desa Pondok Joyo, beliau mempunyai 3 anak yang terdiri dari 1 laki-laki dan 2 perempuan yang 2 diantaranya adalah pemain *game online* yaitu Z (Dewasa berumur 23 Tahun) dan H (anak-anak berumur 10 tahun).

---

<sup>54</sup> Observasi peneliti bulan Agustus 2023

Peneliti mewawancarai Bu Siti tentang pengalamannya yang mempunyai anak dalam golongan kecanduan *game online*, beliau mengatakan :

“Menurut saya selama *game* tersebut dimainkan dalam batas wajar ya boleh saja mbak, tapi saya juga membatasi untuk anak-anak saya terutama untuk anak saya yang kecil (H umur 10 Tahun). Saya juga merasakan dampaknya sih yaitu kadang anak saya suka lupa waktu kalo sudah bermain *game*, kalo gk saya suruh keluar pasti gk bakal keluar kamar itu karna dia maen *game*.<sup>55</sup>

Ibu Siti juga tak luput dari merasakan dampak yang ditimbulkan akibat anak-anaknya bermain *game online*. beliau menyayangkan waktu untuk melakukan kegiatan yang lainnya mereka habiskan untuk bermain *game online* saja dan keseringan lupa waktu, dan jika tidak disuruh berhenti maka anak-anaknya akan keterusan bermain. Beliau juga berkata bahwa :

”Kalo anak saya yang gede (Z umur 23 Tahun) dia main *game* itu biar dapat uang. Akunnya dia jual, kadang laku 5 juta per akun dan sudah jual beberapa akun di *online*. tapi ya gitu sih mbak saya juga sering nyuruh dia ke toko atau lakuin apa gitu biar gk ke *game* aja kegiatannya sih mbak”.<sup>56</sup>

Dari hasil observasi dan wawancara tersebut *game online* tidak hanya sebagai hiburan semata, dampak positifnya mereka yang bermain *game online* dapat dikembangkan menjadi sebuah hobi yang bisa di uangkan atau diperjual belikan. Bahkan dari hasil wawancara tersebut per akun yang dijual belikan bisa mencapai kisaran 1 juta hingga 5 juta rupiah

---

<sup>55</sup> Ibu Siti, *Wawancara*, Desa Pondok Joyo, 29 Oktober 2023.

<sup>56</sup> Ibu Siti, *Wawancara*, Desa Pondok Joyo, 29 Oktober 2023.

per akun tergantung dari skin, lamanya akun, dan seberapa tangguhnya ava yang ada di per akun tersebut.

Wawancara juga dilakukan kepada 2 anak dari Ibu Siti, wawancara pertama dengan H ( Umur 10 Tahun) dan yang kedua bersama Z (umur 23 Tahun). H (9 Th) sendiri menyatakan bahwa :

“Aku kalo maen game tuh buat seneng-seneng aja mbak, apalagi temenku yang lain juga maen jadi aku ikutan maen. Biasanya kalo tengkar sama yang lain pake misuh mbak kayak anjay, anjing, goblok. Tapi kita ngomongnya ngomong sendiri gitu soalnya kalo ngomong ke sesama pemain mesti dibatasi ntar kena pelanggaran. Dan aku maennya kalo gk abis pulang sekolah ya minggu gini biar puas maennya”.<sup>57</sup>

Sebagai pemain *game online* juga turut menambahkan bahwa bermain *game online* dampaknya turut dia rasakan, dia juga menyatakan bahwa :

“Saya bermain *game online* buat seneng seneng aja sih, buat hiburan kalo setres kerja. kalo aku ada problem di *game* sih kayak jaringan lemot karna sinyal jelek, atau tiba-tiba ada yang telfon pasti kan ganggu banget buat jalannya game jadi sering ngumpat. Jancok, anjing, asu, babi itu udah biasa”.<sup>58</sup>

Dari pernyataan di atas dapat peneliti tangkap bahwa penggunaan bahasa kotor atau *toxic* sangat sering dijumpai ketika bermain *game online*, mereka berpendapat juga jika dalam bermain tidak melontarkan kata-kata *toxic* seperti ada yang kurang dan mengganjal. Alih-alih mengucapkan kalimat yang lebih baik, mereka berpendapat bahasa *toxic* juga sangat berpengaruh untuk hubungan antar pemain dan untuk keseruan

---

<sup>57</sup> Hayu, *Wawancara*, Pondok Joyo, 28 Oktober 2023.

<sup>58</sup> Sesar, *Wawancara*, Pondok Joyo, 29 Oktober 2023.

jalannya game yang mereka mainkan karena bahasa *toxic* juga digunakan untuk mempererat hubungan baik antar pemain agar tidak canggung saat bermain dan bertambah seru jika keadaan memanas karena bahasa tersebut dan membuat para pemainnya lebih bersemangat untuk menang.

Bahkan anak SD sekalipun tak luput dari penggunaan bahasa *toxic*, bahasa *toxic* di sekitar para pemain tidak memandang usia, *gender*, dan lainnya karena bahasa *toxic* seakan mudah diucapkan oleh siapa saja tak terkecuali anak dibawah umur sekalipun. Seperti yang peneliti temukan di Desa Pondok Joyo, anak seusia Sekolah Dasar sudah mahir menggunakan bahasa *toxic* entah itu untuk bermain *game* hingga bermain dengan anak seusianya. Itu semua terjadi karena pengaruh atau dampak bermain *game online* yang terus menerus hingga bahasa-bahasa *toxic* tersebut lambat laun akan terserap dengan sendirinya hingga menjadikan bahasa *toxic* menjadi bahasa sehari-hari dan bahasa kedua selain bahasa daerah.

Peneliti juga mewawancarai anak Sekolah Dasar lainnya yang bermain *Game Online*, mereka berbicara terus terang bahwa penggunaan bahasa *toxic* merupakan sudah menjadi kebiasaan mereka jika bermain *game*. Lebih lanjut peneliti melakukan wawancara dengan D (Perempuan, 10 Tahun) selaku anak yang gemar bermain *game online*, D menyatakan bahwa :

“Kurang lengkap mbak kalo gk pake misuh maen game tuh, gk semangat maennya. Kadang ya sakit hati, Pegel (Marah) kalo udah dikatain sama pemain yang lain tapi ya aku bales aja. Tapi balesnya kadang di kolom komentar kadang juga langsung aku katain, kalo keseringan ngatain juga bisa langsung ditegur aku karena sebenarnya tuh

peraturan bermain gk boleh ngomong kasar. Biasanya pake anjing, asu, goblok itu sih mbak kalo maen game”.<sup>59</sup>

Dari beberapa narasumber yang peneliti wawancara dapat disimpulkan bahwa penggunaan bahasa *toxic* wajib ada dalam setiap bermain *game online*, wajib karena tanpa bahasa *toxic* permainan tidak akan memanas dan pemain kurang bersemangat, penggunaan bahasa *toxic* juga seakan menjadi candu tersendiri dari penggunaannya selain *game online* itu sendiri.

*Game online* yang mereka mainkan kebanyakan adalah *Mobile Legends: Bang Bang*, *game* yang dimainkan melalui *smartphone* ini bisa dimainkan dengan cara menghubungkan *smartphone* dengan data atau wifi. *Game online mobile legends* ini tergolong dalam kategori *MOBA* yaitu (*Multiplayer Online Battle Arena*) atau bisa disebut juga dengan *game online* dengan pemain tunggal maupun multi (banyak pemain).

Selanjutnya untuk mengetahui benar atau tidaknya data yang peneliti dapatkan dari hasil observasi dan wawancara serta pernyataan dari Z, H, dan D maka peneliti menggali data lebih dalam lagi agar mengetahui bahwa kata-kata kasar yang mereka lontarkan selama bermain *game* berdampak pada *toxic disinhibition* akibat *game online* dalam kehidupan sehari-hari. Untuk itu peneliti juga mewawancarai pemuda remaja Desa Pondok Joyo yang bernama IL (usia 15 tahun) dengan tujuan untuk mengetahui apakah bahasa kasar yang mereka katakan, juga IL katakana

---

<sup>59</sup> Diah, Wawancara, Pondok Rampil, 28 Oktober 2023.

jika bermain *game online* sama dengan narasumber lainnya. Di dalam wawancara tersebut IL mengatakan bahwa:

“Yah setiap maen kalo gk pake bahasa kasar kaya anjing, goblok itu kurang afdol aja mbk, masa lagi seru serunya bilang kata-kata manis gk jadi gk seru lagi. Ya gk bisa mbak maen *game* sambil nyebut tuh, ya nyebutnya kalo gk anjing ya goblok ke sesama pemain kalo mereka maennya ngawor. Kebanyakan kalo berkelompok yang 1 udah pro eh yang 1 lagi beban jadinya ada salah satu dari mereka harus gendong yang beban itu, kan goblok kalo gitu”.<sup>60</sup>



**Gambar 4.2 Tampilan Kolom *Chat* Antar Pemain**

Seperti gambar di atas, pemain *game online mobile legends* menuliskan kata-kata kasar pada kolom komentar yang ditandai warna merah. Warna merah pada kolom chat menandakan bahwa kata-kata kasar sebenarnya tidak diperbolehkan dalam permainan, jika warna merah akan muncul dalam kolom percakapan maka pemain yang menuliskan kata-kata kasar akan terkena banned atau peringatan di dalam game dan kemudian kata-kata kasar seperti contoh di atas akan disensor secara otomatis.

“ Kalo misuh-misuh itu kita gk berani di kolom chat mbk soale nanti kita yang kena peringatan takutnya gk bisa maen lagi atau rangking kita turun. Jadi misuhnya ke temen yang disebelah atau pas maen sendiri sambil teriak gitu”<sup>61</sup>

<sup>60</sup> Ilham, *Wawancara*, Desa Pondok Joyo, 29 Oktober 2023.

<sup>61</sup> Irul, *Wawancara*, Desa Pondok Joyo, 29 Oktober 2023.

Dari data-data di atas yang peneliti peroleh melalui observasi dan wawancara, perilaku *toxic dishibition online* para pemain game online mobile legends di Desa Pondok Joyo yang timbul karena terlalu seringnya bermain *game online* sebagai berikut :

- a. *Cyberbullying*, yaitu mengganggu pemain lainnya. Perilaku ini biasanya dilakukan secara terus menerus hingga pemain lainnya merasa marah dan kesal. Perilaku ini seperti menghina, mengolok, mengancam, dan memermalukan pemain lainnya di dalam permainan yang sedang berlangsung.
- b. *Cheating*, bisa disebut dengan curang. Biasanya perilaku cheating ini dilakukan untuk membuat musuh kalah secara instan dan tanpa hasilnya sendiri.
- c. Pemilihan kata yang tidak pantas, penggunaan kata-kata kasar atau rasis bisa menyinggung pemain lain dan menjadikan pemain lain tidak nyaman. Beda halnya jika kata kata kasar yang dilontarkan karena suasana tegang karena syik bermain, jika suasana tegang karena ada salah satu dari mereka *AFK* maka kata-kata kasar yang dilontarkan terkesan sangat-sangat negatif bagi penerimanya dan mengakibatkan permusuhan.
- d. *AFK (Away From Keyboard)* bisa disebut juga dengan meninggalkan permainan yang sedang berjalan. Perilaku *AFK* ini menurut para pemain *game* sangat merugikan karena jika di tengah-tengah bermain *game* ada

salah satu yang sengaja meninggalkan arena permainan maka permainan menjadi tidak seimbang dan lambat laun akan kalah.

- e. Mengkritik, sebenarnya perilaku mengkritik boleh saja dilakukan akan tetapi dengan kritik atau saran yang baik. Mengkritik di dalam permainan *game* akan menimbulkan suasana yang tidak nyaman karena kebanyakan para pemain akan mengeluarkan kritikan tajam yang tidak membangun tanpa memberikan saran yang berguna bagi antar pemain.
- f. *Intentional feeding* (Bunuh diri), bunuh diri disini merupakan mengorbankan dirinya sendiri dengan sengaja agar sang lawan mendapatkan keuntungan.
- g. *Trolling*, hal ini termasuk kedalam tindakan yang merugikan tim dengan secara sengaja memilih karakter yang lemah atau tidak seimbang dengan lawan dengan tujuan sengaja untuk mengacaukan permainan game dan membuat tim kalah dengan sengaja.

Perilaku-perilaku tersebutlah yang membuat permainan menjadi sangat tidak nyaman dan mempengaruhi *mood* para pemainnya. Akibatnya muncullah kata-kata kasar yang tidak enak untuk didengar dan seharusnya tidak dikeluarkan oleh seseorang baik remaja, dewasa, bahkan anak-anak sekalipun.

#### 1) Dampak sosial yang ditimbulkan karena *Toxic Disinhibition*

- a) Susah mengucapkan lafadz Allah dan berdzikir

Seringnya berbicara kotor atau *toxic* menyebabkan banyak hal, diantaranya dalam Islam selain dilarang berbicara kotor dianjurkan juga

berbicara yang baik atau jika tidak lebih baik diam. Sebaik baiknya seseorang adalah orang yang tidak menyakiti saudaranya entah dari perbuatan dan perkataan, maka dari itu selagi hidup berdampingan dan bersosialisasi manusia di muka bumi ini diharapkan menjadi manusia yang bermanfaat bagi diri sendiri dan orang lain disekitarnya.

Keseringan mengucapkan kata kata kasar cenderung ketagihan bagi pengguna yang aktif menggunakannya, dalam lisan mereka seakan tertanam dan secara otomatis terlontar kata kata kotor tersebut daripada berdzikir mengingat Allah.

Akibatnya bagi diri sendiri jika keseringan berbicara kotor, maka lisan dan hati akan dijauhkan dari Allah. Susah untuk berdzikir menyebut nama Allah SWT, dan pada akhirnya kelak ketika akan meninggal dan sakaratul maut seseorang yang sering berkata kasar atau *toxic* akan susah mengucapkan lafadz Allah.

b) Susah membaca Al Qur'an dengan baik dan benar

Salah satu akibat dari seringnya berkata kotor ialah susah nya membaca Al Qur'an yang baik dan benar. Memang masih ada seseorang yang sering berkata kotor namun masih bisa membaca Al Qur'an dengan benar, namun itu hanya sedikit saja yang bisa. Kebanyakan seseorang yang terus menerus berkata kotor atau *toxic* akan kesulitan membaca kitab Allah tersebut karena dalam kehidupan sehari hari lisan atau mulut seseorang tersebut sudah tertanam dan fasih mengeluarkan kalimat-kalimat

yang tidak baik, maka dari itu pula akibatnya dari keseringan atau kebiasaan jelek yang berakibat sangat merugikan bagi diri sendiri.

c) Rendahnya harga diri

Seseorang yang sangat sering berkata kotor atau mempunyai kebiasaan melontarkan kalimat-kalimat tidak pantas akan menyebabkan rendahnya pandangan orang lain terhadap dirinya. Mereka menganggap seseorang itu mempunyai harga diri yang rendah, menganggap mereka yang sering berkata kotor adalah orang-orang yang tidak mempunyai sopan santun dan rendahnya rasa menghargai kepada sesama manusia. Maka dari itu seseorang yang mempunyai kebiasaan buruk seperti itu akan mendapat pandangan berbeda dari masyarakat sekitar dan tidak dihargai.

d) Dijauhi teman/orang sekitar

Berkata kasar atau *toxic* merupakan suatu kegiatan yang sangat mengganggu bagi pendengarnya, apalagi pendengar tidak biasa mendengar hal-hal yang buruk. Seseorang yang sering berkata kasar atau *toxic* akan menerima label buruk atau negatif dari orang sekitarnya. Berkata kasar tidak akan membuat seseorang terlihat keren atau kekinian khas anak gaul, mereka akan dipandang sebelah mata karena telah bersikap tidak sopan dan tidak pandai menjaga kata-kata.

### 3. Peran Orang Tua dalam Pencegahan Terhadap *Toxic Disinhibition Online*

Peran orang tua sangatlah penting bagi para pemain *game online*, terutama pada pemain anak-anak yang mana mereka terlalu impulsive

dalam mengambil segala keputusan. Dewasa pun tanpa orang tua didekat mereka saat bermain *game online* sangatlah berbahaya. Disini peneliti telah mewawancarai tiga orang tua di Desa Pondok Joyo, kecamatan Semboro. Mereka mengaku bahwa mereka mengetahui jika anak-anaknya bermain *game* namun mereka tidak mengetahui jika anak-anaknya sering kali berbahasa *toxic* dan mulai kecanduan game tersebut.

Seperti kesaksian dari ibu Nita terkait orang-orang terdekatnya yang mulai kecanduan *game online* dan sering menggunakan bahasa *toxic*.

Beliau mengatakan :

“Kalo menurut saya memang banyak yang pake bahasa kasar ya mbak kalo bermain *game online*, apalagi pas kalah main. Ya gimana ya, kita sebagai orang tua, sebagai kakak juga yang anak dan adeknya bermain game di hp tuh udah biasa mendengar seperti itu. Malahan yang gk biasa tuh mereka diem aja pas tau mereka kalah”<sup>62</sup>

Berdasarkan wawancara di atas bahkan membenarkan jika pemain *game online* yang ada di sekitarnya kerap kali berkata kasar atau *toxic*, beliau juga membenarkan bahwa jika kalah dalam bermain *game online* berkata demikian sangat wajar terjadi di lingkungannya bahkan di semua tempat sekalipun. Beliau juga mengatakan bahwa pencegahan terhadap perilaku tersebut sudah dilakukan berkali kali, namun hasilnya tetap. Beliau mengatakan jika pencegahan akan terus beliau lakukan hingga bahasa-bahasa *toxic* tersebut perlahan berkurang hingga berhenti.

”Awalnya saya kaget mbak, kok bisa dapet kata-kata jelek itu darimana. Dan ternyata memang hampir semua pemain game online menggunakannya. Kata mereka kalo gk misuh-misuh kurang afdol gitu. Marah saya, pernah disita hpnya malah makin marah, yaudah

---

<sup>62</sup> Ibu Nita, *Wawancara*, Desa Pondok Joyo, 29 Oktober 2023.

makin kesini saya suruh belajar dan batasi aja penggunaannya meskipun rada gk ngefek tapi daripada gk saya batasi sama sekali ke adek-adek saya”.<sup>63</sup>

Berbeda dengan Ibu Nita, Ibu Imrok lebih mengarahkan anak-anaknya untuk turut membantu pekerjaan rumah agar mereka tidak terlalu kecanduan akan *game online*. beliau mengaku jika adanya *game online* menjadikan anak-anaknya kadang malas dan kadang semangat, oleh karena itu beliau lebih memilih membatasi dengan hal-hal yang bermanfaat. Beliau mengatakan bahwa :

“Biar gk terlalu kecanduan saya sering menyuruh anak saya mbak seperti saya suruh ke toko beli sesuatu, atau saya suruh kemana gitu biar waktunya gk di *game online* aja, kalo anak saya yang kecil saya suruh tidur siang baru kalo udah bangun boleh pegang hp lagi”<sup>64</sup>

Wawancara berbeda juga peneliti lakukan kepada B Ima, beliau mengaku bahwa adiknya yang suka bermain *game* terkadang suka lupa waktu dan sering berkata *toxic*, maka dengan itu beliau terkadang sering membatasi penggunaan *game online* kepada adiknya dan menyarakan agar belajar saja.

“Kadang susah juga kalo bilangin suruh berenti maen *game*, bebal. Apalagi kalo udah ngomong misuh-misuh gitu risih dengernya. Tapi Alhamdulillah setelah masuk sekolah ini dia saya suruh belajar dan semakin ngerti kalo *game online* itu gk baik. Alhamdulillah lagi tuh karena dia sudah bisa mengurangi maen gamenya.”<sup>65</sup>

Dukungan orang tua juga sangat besar pengaruhnya bagi anak, dukungan orang-orang sekitar juga sangat berpengaruh bagi orang-orang di sekitarnya juga, karena dengan dukungan mereka merasa dihargai dan

<sup>63</sup> Mbak Ima El, *Wawancara*, Desa Pondok Joyo, 4 November 2023.

<sup>64</sup> Ibu Imrok, *Wawancara*, Desa Pondok Joyo, 5 November 2023.

<sup>65</sup> B Ima, *Wawancara*, Desa Pondok Joyo, Kec. Semboro, 4 November 2023.

diperhatikan. Bentuk pencegahan atau larangan tidak harus dengan larangan keras yang malah akan menjadikan anak atau seseorang semakin membangkang dan akan bersifat agresif. Tidak perlu kekerasan untuk mendisiplinkan seseorang, cukup dengan dukung mereka ke arah yang lebih baik, perhatikan segala kegiatan mereka entah itu kegiatan bergaul, bermain, hingga kebiasaan-kebiasaan kecil di rumah termasuk dalam bagaimana anak, saudara, adik, kakak, atau kerabat dalam memainkan *game online*.

Seperti yang dilakukan Ibu Siti, beliau mendukung anak-anaknya bermain *game online* dengan janji bahwa bermain tidak lebih berjam-jam lamanya dan harus tahu tanggung jawab masing-masing di rumah maupun di manapun mereka berada. Beliau mendukung selama itu baik bagi anak-anaknya, seperti yang beliau katakana :

“Selama gk mengganggu waktu belajar saya gk masalah, saya dukung kalo itu bener-bener baik buat anak saya. Yang besar dia maen *game online* untuk dikembangkan lagi mbak, jadi kalo udah berkembang dan besar akun gamenya bisa dijual lagi dengan harga yang lumayan mahal. Buat tambah-tambah sanga lah mbak. Kalo udah mendekati negatif udah saya larang wes”<sup>66</sup>

Terbukti dengan sikap yang mendukung atau perhatian terhadap seseorang mampu memperbaiki sikap buruk mereka, mendukung dalam bermain *game online* bukan berarti mebiarkan mereka terjerumus lebih dalam lagi dengan gelombang negatif dampak *game online*. tergantung bagaimana sikap dan peran orang tua dan lingkungan sekitar mereka bagi para pemain *game online* ini. Didukung dan diperhatikan dengan cara

---

<sup>66</sup> Ibu Siti, *Wawancara*, Desa Pondok Joyo, 29 Oktober 2023.

memberikan kesepakatan kepada mereka mengenai seberapa waktu mereka boleh bermain, batasi pergaulan yang menyimpang dengan diperhatikan dan diberi pengertian mengenai baik dan buruknya pergaulan tersebut, ciptakan lingkungan yang sehat baik di rumah atau di lingkungan sosial sekitar.

### C. Pembahasan Temuan

Berdasarkan dari hasil observasi dan penelitian yang dilakukan oleh peneliti, ditemukan bahwa dampak dari *Toxic Disinhibition Online Komunikasi Antar Pemain Game Mobile Legends: Bang Bang* Di Desa Pondok Joyo Kecamatan Semboro, dari hasil penelitian tersebut didapatkan lebih banyak mengarah kepada hal yang berdampak negatif daripada dampak positif bagi pemainnya terutama pada bahasa yang dipakai oleh para pemainnya dan perilaku agresif seperti pemilihan bahasa yang salah ketika berinteraksi baik dengan sesamanya maupun dengan orang yang lebih tua. Maka dari itu diperoleh temuan penelitian sebagai berikut :

#### 1. *Game Online Mobile Legends* sebagai hiburan

Bermain *game online* terutama *Game Online Mobile Legends* memberikan kesan yang sangat menyenangkan bagi pemainnya, mereka cenderung ingin terus bermain karena mereka merasa bermain *Game Online Mobile Legends* yang *gamenya* memiliki cara bermain strategi dapat meningkatkan *mood* bermain dan merasa ingin bermain terus menerus hingga apa yang dituju telah tercapai. Meskipun demikian,

mereka akan terus memainkannya hingga level yang sangat jauh dari harapan awal.

Hal ini telah diungkapkan oleh beberapa narasumber yang peneliti berhasil wawancarai jika mereka bermain *Game Online Mobile Legends* selain karena gamenya yang seru, tampilan yang menarik, interaksi dengan sesama pemainnya yang asyik, mereka juga mengungkapkan bahwa bermain *Game Online Mobile Legends* dapat mengasah kemampuan berstrategi. Oleh karena itulah semua kalangan semakin tertarik memainkan *Game Online Mobile Legends*, bahkan semakin hari para pemainnya semakin meningkat, seperti yang dilansir dari *market insight video games – worldwide statista* pada tahun 2023 *game* mampu diproyeksikan dengan pendapatan sebesar 249,6 *USD* atau setara dengan Rp. 3.907,6 Triliun dan angka tersebut akan terus bertambah hingga 9,83% di tahun 2027 kedepan. Sedangkan di Indonesia, pada tahun 2023 *video game* dapat diproyeksikan dengan pendapatan sebesar 1.117 juta *USD*, *game online* sendiri mempunyai pasar tersendiri juga di Indonesia yakni sebesar 343 juta *USD* pada tahun 2023 dengan dukungan *smartphone* dan akses internet yang semakin terjangkau dan lebih baik.<sup>67</sup>

Pada tahun ini, 2024 pasar *video game* Indonesia diproyeksikan dengan pendapatan mencapai sebesar 1,232,00 juta *USD*, hal ini akan terus mengalami pertumbuhan tahunan sekitar 7,32% di tahun 2024-2027 mendatang dengan pasar terbesar di Indonesia yaitu *game online* termasuk

---

<sup>67</sup> Market Insight Statista, “Game Online Worldwide”. Diakses pada 15 Januari 2024. Dari [statista.com/outlook/dmo/digital-media/video-games/worldwide?currency=usd](https://www.statista.com/outlook/dmo/digital-media/video-games/worldwide?currency=usd).

dalam lingkup *Massive Multiplayer Online Game (MMOG)* yang di dalamnya termasuk juga *Game Online Mobile Legends*. Pada tahun 2023, *Game Online Mobile Legends* berhasil menduduki posisi pertama sebagai *game online* yang paling banyak di *download* di Indonesia dan juga menempati posisi pertama sebagai *game online* dengan jumlah belanja konsumen dan dengan jumlah pengguna paling aktif.<sup>68</sup>

*Game Online Mobile Legends* sendiri memiliki berbagai fitur menarik yang mampu membuat para pemainnya maupun orang yang awalnya tidak tertarik dengan permainan menggunakan *smartphone* itupun mulai melirik *game online MOBA* tersebut karena fitur-fitur yang ditampilkan sangat beragam. Fitur-fiturnya yang banyak, mampu mengasah *skill* para pemainnya dan tak ketinggalan dengan *reward* yang sangat beragam bagi pemainnya yang mampu menguasai permainan dengan baik tersebut. Tak hanya fitur menarik dan *reward* yang beragam, *Mobile Legends* juga menawarkan *virtual meeting* antar pemain sehingga para pemain bisa berinteraksi dengan pemain lainnya tanpa beralih aplikasi lainnya, itulah yang membuat *Game Online Mobile Legends* ini semakin besar komunitasnya di Indonesia hingga sering kali diadakannya esport atau turnamen berskala nasional khusus *Game Online Mobile Legends* di Indonesia maupun hingga ke kancan dunia.

---

<sup>68</sup> Market Insight Statista, "Game Online Indonesia". Diakses pada 15 Januari 2024. Dari [statista.com/outlook/dmo/digital-media/video-games/worldwide?currency=usd](https://www.statista.com/outlook/dmo/digital-media/video-games/worldwide?currency=usd).

## 2. *Game online* sebagai hobi yang mahal

Bermain *game online* tidak hanya sebagai sarana hiburan semata bagi para pemainnya, namun *game online* juga sebagai hobi yang sangat menghasilkan jika benar-benar ditekuni dan asah dengan baik. Seperti hasil wawancara yang telah peneliti peroleh mengungkapkan bahwa tidak sedikit uang yang dihasilkan dari menjual satu akun *Game Online Mobile Legends* saja, beberapa mengatakan bahwa penghasilan dari menjual akun *Game Online Mobile Legends* sangat menggiurkan bahkan mereka bisa mengembangkannya hanya modal *smartphone* yang terhubung ke internet dan hanya berdiam diri di rumah saja.

Hasil wawancara juga mengungkapkan bahwa dengan bermain *game online* tak hanya sebagai hiburan dan mengisi waktu luang saja, namun mereka bisa menghasilkan pundi-pundi rupiah dari *game online* tersebut. Pemain *game online* bisa menjual akun yang telah dikembangkannya, atau bisa dengan mengikuti perlombaan atau turnamen-turnamen *Game Online Mobile Legends* di sekitar bahkan tingkat nasional dengan hadiah yang lumayan.

## 3. Kepribadian Sosial Pemain *Game Online* Terganggu

Kepribadian sosial ialah suatu hubungan yang sangat berkaitan erat antara lingkungan dan individu atau seseorang, bisa juga individu dengan kelompok, dan kelompok dengan kelompok. Jika tidak adanya hubungan maka interaksi sosial dan kehidupan berkelompok tidak akan ada, akibatnya makhluk hidup akan hidup dengan kesepian dan terisolasi.

Berikut adalah dampak negatif dari bermain *Game Online Mobile Legends* bagi para pemainnya.

4. Terlalu banyak kecurangan

Efek terlalu banyak kecurangan sangat memungkinkan pemain *game online* merasa marah, itu karena mereka yang mulanya bermain dengan bersungguh sungguh untuk mendapatkan hadiah atau kesenangan akan merasa dikhianati oleh pemain lain. Mereka yang bermain bersungguh sungguh merasa jalan kecurangan akan sangat merugikan oemain lain yang bermain secara normal, hal itulah salah satu pemicu timbulnya perselisihan dalam bermain *game online* dan lambat laun akan menimbulkan sikap *toxic*.

5. Game yang sebenarnya tidak cocok untuk anak anak

Anggapan ini muncul karena di dalam bermain *game online* banyak sekali hal hal yang sangat bertentangan dengan umur bahkan perlakuan yang didupatkannya di dalam *game online*. Mereka yang masih terlalu dini memainkan *game online* secara cepat akan menyerap apa yang didupatkannya ketika bermain, entah itu bahasa yang tidak pantas atau *toxic*, kelakuan sehari hari yang sedikit banyak mencontoh adegan-adegan di dalam *game online*. Hal hal itu lah yang sebenarnya harus ada pembatasan umur dan pengawasan yang ketat dari para orang tua, tidak hanya pengawasan saat bermain saja, melainkan pengawasan saat anak memilih *game online* yang cocok untuk usia mereka juga.

Bagi orang dewasa sebenarnya *Mobile Legends* sangat wajar dimainkan apalagi jika mengikuti arus teknologi, namun perlu adanya pembatasan diri dari diri sendiri agar teknologi yang disebut *game online* tersebut tidak terlalu jauh merusak kehidupan manusia. Sebenarnya efek dari bermain *game online* tidak terlalu merusak jika seseorang bermain dengan batas yang wajar dan masih sadar akan kegunaan *game online* itu sendiri hanya sebagai sarana hiburan dan penghilang setres saja, namun tindakan yang berlebihan lah atau yang tidak wajar yang mengakibatkan seseorang berubah sangat *toxic* hanya dengan bermain *game online*.

Bagi penutur bahasa kasar, mereka menganggap itu adalah suatu hal yang keren dan sudah biasa mereka lontarkan apalagi kepada sesama pengguna atau teman sebaya. Namun, bagi pendengar bahasa kasar yang mereka lontarkan adalah benar benar definisi dari tidak bisa menjaga mulut, apalagi mereka yang menggunakan hal sensitif seperti alat vital manusia sebagai bahasa kasar yang mereka pakai sehari hari itu adalah hal yang sangat tidak etis dan sangat menyakiti hati para pendengarnya.

Mungkin ada yang berpendapat jika seseorang yang setiap harinya sering berkata kasar akan sangat membantu dalam pergaulan sosial dan lebih mudah mendapat teman karena semakin hari pemuda pemudi baik di kota maupun di desa kini sudah biasa sekali dalam penggunaan bahasa gaul terutama bahasa *toxic*, mereka berpendapat kebiasaan itulah yang membuat mereka sama, kebiasaan *toxic* itulah yang membuat mereka keren, kebiasaan itulah yang membuat mereka semakin rukun.

Namun faktanya itu hanya sebagian kecil saja, itu hanya pandangan orang-orang yang sama-sama *toxic* atau pengguna bahasa kotor saja. Sedangkan pandangan masyarakat luas terutama masyarakat yang paham akan rusaknya moral pemuda-pemudi di sekitarnya akibat bahasa *toxic* tersebut akan menyebutkan bahwa bahasa *toxic* bukan untuk merukunkan atau mempererat tali persaudaraan antar manusia, bahasa *toxic* bukan untuk gaya atau untuk terlihat keren. Namun bahasa *toxic* hanya untuk melemahkan harga diri seseorang, bahasa *toxic* hanya untuk merugikan diri sendiri dan lingkungan, bahasa *toxic* hanya untuk melukai diri, hati seseorang lainnya.

a. Kategori *toxic* dalam *game online mobile legends*

WHO atau badan kesehatan dunia telah menyatakan bahwa gaming disorder didefinisikan sebagai berikut :

- 1) Gangguan kontrol akan permainan
- 2) Peningkatan prioritas saat bermain *game online* dibandingkan dengan minat atau aktifitas lainnya
- 3) Peningkatan permainan meskipun terdapat hal-hal negatif di dalamnya

*Game online* bisa dikategorikan *toxic* jika pemainnya banyak mengalami hal-hal negatif dan cenderung sulit dihentikan, kategori game ada empat tahap yang disebut dengan *kontinum game*, yaitu :

- a) *Game* rekreasi, bermain pada tahap rekreasi merupakan tahap wajar karena pemain dalam tahap ini menganggap game hanyalah

sebagai hiburan yang menyenangkan tanpa ada efek negatif di dalamnya. Sekitar 90% pemain berada pada tahap ini dengan rentang usia dewasa.

- b) *Game* berisiko, sekitar 10% pemain termasuk berada pada tahap berisiko karena pemain terlibat aktif dalam perilaku bermasalah dalam tahap ini.
- c) Permainan bermasalah, pada tahap ini sekitar 5% pemain *game online* mengalami dampak negatif dari perilaku yang ditimbulkan karena *game online*.
- d) Gangguan permainan, sekitar 1-3% pemain dalam kategori ini adalah pemain yang sangat kecanduan sehingga menyebabkan gangguan-gangguan seperti gangguan mental hingga pembullying secara terang-terangan hingga merdampak sangat fatal bagi kehidupannya.

b. Kategori pemain *toxic*

Pemain dapat dikategorikan *toxic* jika dalam permainan pemain mulai memunculkan suatu tindakan yang negatif, diantaranya adalah:

- 1) *Hate speech*, ucapan negatif dengan tujuan ujaran kebencian dan mengkritik secara berlebihan baik secara *offline* maupun *online* dan menyerang ke individu atau kelompok tertentu diantaranya adalah mengenai ras, etnis, agama, gender, kemampuan, dan lain sebagainya.

- 2) *Insult*, ucapan yang merendahkan, menghina, mengejek, dan yang meremehkan pemain lainnya.
- 3) Seksual, baik ucapan ataupun perbuatan yang mengandung seksualitas atau unsur sensitif yang mengarah ke hal tersebut dalam *game*.
- 4) *Harassment abuse*, menjadikan seseorang atau individu sebagai objek ujaran kebencian hingga mengganggu psikologisnya dan bersifat mempengaruhi.
- 5) *Violence threat*, sebuah ancaman yang menimbulkan rasa kecemasan dan ketakutan pemain lain



## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Peneliti setuju jika dengan adanya *game online* yang semakin canggih dan bervariasi mulai dari visual sampai dengan fitur-fiturnya menjadikan *game online* dapat membangkitkan perilaku buruk terutama *toxic disinhibition online* dalam berkomunikasi sesuai dengan yang peneliti temukan di lapangan di Desa Pondok Joyo, Kecamatan Semboro. Tak hanya dampaknya bagi para pemain, peneliti juga menemukan faktor-faktor apa saja yang menimbulkan terjadinya *toxic disinhibition online* komunikasi antar pemain *game online*, dan juga bagaimana peran orang dewasa bagi para pemain *game online* dalam menyikapi kebiasaan-kebiasaan buruk *gamers* selama bermain *game online*.

Setelah dilakukannya penelitian mengenai *toxic disinhibition online* komunikasi antar pemain *game online mobile legends* di Desa Pondok Joyo, Kecamatan Semboro, maka diperoleh kesimpulan :

1. Dampak *game online mobile legends* terhadap *toxic disinhibition online* komunikasi di Desa Pondok Joyo, Kecamatan Semboro mereka dapatkan dari lingkungan sosial yang mendorong mereka melakukan hal sama sehingga timbullah bahasa-bahasa kasar yang hingga saat ini masih mereka gunakan ketika sedang bermain *game online mobile legends*. Dampak-dampak tersebut akan terus ada hingga mereka berhenti bermain *game online*, perkembangan teknologi juga menjadi pemicu menyebar luasnya pula penggunaan bahasa *toxic* dan kurangnya perhatian orang

dewasa dalam hal bermain *game online* pada anak hingga orang terdekatnya. Nyatanya Dampak-dampak tersebut sangat merugikan bagi diri sendiri dan lingkungan sekitar jika tidak segera dikurangi atau dihentikan penggunaannya dalam bersikap *toxic disinhibition*.

2. Faktor-faktor penyebabnya *toxic disinhibition online* komunikasi pada pemain *game online mobile legends* di Desa Pondok Joyo, Kecamatan Semboro adalah kebebasan dalam hal penggunaan *gadget* tanpa pengawasan orang tua atau orang dewasa menyebabkan pemain *game online* di Desa Pondok Joyo Kecamatan Semboro bebas memilih dan menggunakan bahasa-bahasa *toxic* sebagai pengekspresian diri selama bermain. Faktor lainnya adalah dalam hal kecurangan-kecurangan dalam bermain *game online*, kecurangan tersebut mampu membuat emosi para pemainnya meninggi sehingga kebiasaan *toxic* akan muncul dengan didukung pula lingkungan sosial baik *offline* maupun *online* yang mendukung itu semua.
3. Peran orang dewasa terhadap *toxic disinhibition online* komunikasi pada pemain *Game Online Mobile Legends* di Desa Pondok Joyo kecamatan Semboro menjadi hal sangat penting bagi kehidupan berinternet pada zaman teknologi ini. Peran orang tua atau orang dewasa menjadi bentuk pencegahan yang sangat tepat dan didorong dengan kegiatan-kegiatan positif lainnya sehingga bahasa *toxic* dan kecanduan *game online* yang mereka alami sedikit demi sedikit akan bisa diminimalisir. Bentuk pencegahan dan meminimalisir kebiasaan *toxic* dapat berupa dukungan

orang tua kearah yang positif dan interaksi sosial dengan sekitarnya perlu diperbanyak.

## B. Saran-Saran

Setelah melakukan penelitian ini maka peneliti senantiasa berusaha dan berharap agar hasil penelitian ini tidak hanya bermanfaat bagi peneliti saja, namun bisa bermanfaat bagi sekitarnya. Saran dari peneliti adalah sebagai berikut :

1. Kepada warga Desa Pondok Joyo Kecamatan Semboro diharapkan penelitian ini mampu menjawab isu-isu yang saat ini terjadi di wilayah tersebut mengenai dampak negatif, faktor pendorong kebiasaan *toxic*, dan bagaimana peran orang desa dalam menyikapi hal tersebut.
2. Kepada orang tua dari anak-anak yang telah peneliti wawancara, diharapkan mampu dan terus dukung anak-anak bermain namun dalam hal positif dan sebisa mungkin lebih dibatasi lagi dalam pergaulan dan berbahasa pada anak serta turut ikut serta dalam mengamati perilaku anak-anak dalam penggunaan *gadget* terutama dalam bermain *game online*.
3. Kepada pembaca agar bisa menjadi acuan kembali untuk lebih memperhatikan lagi bagaimana dampak penggunaan *game online* dan dalam hal berbahasa bagi para pemainnya baik anak-anak, remaja, hingga dewasa.

## DAFTAR PUSTAKA

- Admin Aptika, “*Evolusi dan Klasifikasi Permainan Elektronik di Indonesia*”, <https://aptika.kominfo.go.id/2017/03/evolusi-dan-klasifikasi-permainan-elektronik-di-indonesia/>, diakses pada tanggal 26 Agustus 2023.
- Al-Khitami, Ibnu Aroby, Skripsi: “*Bentuk Pencegahan Orang Tua dalam Mengurangi Perilaku Buruk Remaja Akibat Sering Bermain Game Online di Perumahan The Argopuro Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember*,” (IAIN Jember, Jember, 2020), 37.
- Al Hadi, Rasm Utsmani (Mushaf Terjemah Perkata Latin dan Kode Tajwid Latin). (Jakarta . Maktabah Al Fatih). Hal. 102.
- Al Hadi, Rasm Utsmani (Mushaf Terjemah Perkata Latin dan Kode Tajwid Latin). (Jakarta . Maktabah Al Fatih). Hal. 157..
- Ananda. Resi, Desyandri, dan Irda Murni. “*Pengaruh Game Online terhadap Perkembangan Perilaku Buruk Bahasa Anak Usia Sekolah Dasar.*” *Jurnal Pendidikan Tembusai* 6.2 (2022).
- Angela. “*Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa SDN 015 Kelurahan Sidomulyo Kecamatan Samarinda Ilir*”. *Jurnal Komunikasi Universitas Mulawarman*.
- <https://aws.amazon.com/blogs/machine-learning/flag-harmful-content-using-amazon-comprehend-toxicity-detection/>
- Bachri, Bachtiar S. “*Meyakinkan Validitas Data Melalui Triangulasi Pada Penelitian Kualitatif.*” *eJournal Teknologi Pendidikan*, Vol. 10, No. 1 (2010): 50-55
- Chairunisa, “*Mengenal Game Online: Pengertian, Industri, Sejarah hingga Jenisnya*”, <https://dailysocial.id/post/mengenal-game-online-pengertian-industri-sejarah-hingga-jenisnya/> diakses pada tanggal 26 Agustus 2023.
- Claudia Pareswara, Marsanda dan Triana Lestari, “*Pengaruh Game Online Terhadap Perkembangan Emosi dan Sosial Anak Sekolah Dasar.*” *Jurnal Pendidikan Tambusai*. Vol 5. No 1. Universitas Pendidikan Indonesia. Cibiru:2021
- Deviandri. Megi, Slamet Rianto, Elvi Rahmi. “*Dampak Game Online Bagi Perilaku Siswa Sekolah Dasar Di Kelurahan Gunung Pangilun Kecamatan Padang Utara Kota Padang.*” *Jurnal Mahasiswa Studi Pendidikan Geografi* (2012).

- Dewa, Krisna, Putra Sakti, Skripsi: “*Dampak Negatif Game Online Mobile Legend Terhadap Etika Komunikasi (Kebiasaan Trash Talking) Siswa Di SD Negeri 08 Prumnas Batu Galing,*” (IAIN Curup, Curup, 2022), 18-19
- Dihni. Vika Azkiya. 2022. *Jumlah Gamers Indonesia Terbanyak Ketiga di Dunia*”. Diakses pada 24 Agustus 2023 dari <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2022/02/16/jumlah-gamers-indonesia-terbanyak-ketiga-di-dunia>.
- Fadhallah, Wawancara, (Jakarta Timur:UNJ Press, 2020), 1-2.
- Fadly Firmansyah Putra, dkk. “Dampak Game Online Terhadap Perubahan Perilaku Sosial Mahasiswa Telkom University”, *Jurnal Telkom University*.
- H.A.W. Widjaja, *Komunikasi, komunikasi & Hubungan Masyarakat* (Jakarta: Bumi Aksara, 2008), cet. Ke-5, h. 8.
- Hafied Canggara, *Pengantar Ilmu Komunikasi*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2007), h. 1.
- Hafifah. Siti, Robiatul Adawiyah, dan Dona Aji Hidayatullah Putra, “*Dampak Game Online terhadap Pemerolehan Bahasa Kedua pada Anak,*” *Jurnal Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia*. Vol 2. No 1. Jakarta: Juni 2022
- Huberman dan Milles. “*Analisis Data Kualitatif*”, ( Jakarta: UI Press, 2009)
- [https://intenta-digital.translate.google.com/gaming/toxicity-hate-and-harassment-in-gaming/?\\_x\\_tr\\_sl=en&\\_x\\_tr\\_tl=id&\\_x\\_tr\\_hl=id&\\_x\\_tr\\_pto=tc](https://intenta-digital.translate.google.com/gaming/toxicity-hate-and-harassment-in-gaming/?_x_tr_sl=en&_x_tr_tl=id&_x_tr_hl=id&_x_tr_pto=tc)
- Jamal, Nanang Abdul, dan Ahmad Wahyudi, *Metodologi Penelitian Bagian Kelima Penelitian Kualitatif*, (Lampung:CV. Laduny Alifatama, 2021 ), 114-115.
- Jamal, Nanang Abdul, dan Ahmad Wahyudi, *Metodologi Penelitian Bagian Keempat Penelitian Kuantitatif*, (Lampung : CV.Laduny Alifatama, 2021), 59.
- Jen, “*Triangulasi Data Teknik Pengumpulan Data, Pahami Penjelasan dan Jenisnya*”, <https://www.merdeka.com/sumut/triangulasi-data-adalah-teknik-pengumpulan-data-berikut-penjelasan-dan-jenisnya-klm.html>. Diakses pada tanggal 12 Oktober 2023.
- Kantono, Yehezkiel Michael, Hendian Yudani, I Gusti Ngurah Wirawan. “*Perancangan Kampanye Sosial Untuk Mencegah Toxic Behaviour Pada Game Online.*” *Jurnal Mahasiswa Program Studi*

- Kurniawan, Doni. *Komunikasi Model Laswell dan Stimulus Organism Response dalam Memujudkan Pembelajaran Menyenangkan*. Jurnal Komunikasi Pendidikan. Vol. 2. No. 1. 2019
- Khoiri, Nur Fikri, Skripsi :” *Dampak Bermain Game Online Mobile Legends Terhadap Perilaku Toxic Disinhibition Online(Studi Kasus di Warung Kopi Ourung-Ourung, Siman, Ponorogo)*” (IAIN Ponorogo, 2021), 34-35.
- Market Insight Statista, “Game Online Worldwide”. Diakses pada 15 Januari 2024. Dari [statista.com/outlook/dmo/digital-media/video-games/worldwide?currency=usd](https://www.statista.com/outlook/dmo/digital-media/video-games/worldwide?currency=usd).
- Market Insight Statista, “Game Online Indonesia”. Diakses pada 15 Januari 2024. Dari [statista.com/outlook/dmo/digital-media/video-games/worldwide?currency=usd](https://www.statista.com/outlook/dmo/digital-media/video-games/worldwide?currency=usd).
- Marwah, Nur. Thesis: "*Etika Komunikasi Islam*". (Makassar: Pascasarjana UIN Alauddin Makassar), Hal 1-2.
- Mirzon Daheri dkk, “*Dampak Permainan Kekerasan Online Terhadap Karakter Anak: Sistematik Literatur Review*”. Journal on Education. 05.04 (2023).
- Notoatmodjo, Soekidjo, Pendidikan dan Perilaku Kesehatan, (Jakarta:Rineka Cipta 2003). H. 15.
- Nurul Warits Marinsa Putri dkk, "*Dampak Game Online: Studi Fenomena Perilaku Trash-Talk Pada Remaja*". Jurnal Psikologi Malahayati. Vol 2. No 2. Jakarta: 2020.
- Nursyafitri, Gifa Delyani, “Kulik Teknik Analisis Data Kualitatif Berdasarkan Pendapat Ahli”, <https://dqqlab.id/kulik-teknik-analisis-data-kualitatif-berdasarkan-pendapat-ahli>. Diakses pada tanggal 19 Oktober 2023.
- Pradistya, Reyvan Maulid. “*Teknik Triangulasi dalam Pengolahan Data Kualitatif*”. Dqqlab.id/teknik-triangulasi-dalam-pengolahan-data-kualitatif. Diakses pada tanggal 12 Oktober 2023.
- Putri, Nurul Warits Marinsa, Hamiyati, Shinta Doriza. “*Dampak Game Online : Studi Fenomena Perilaku Trash Talking pada Remaja*” Jurnal Psikologi Malahayati. Universitas Negeri Jakarta. 2020
- Raco, JR, Metode Penelitian Kualitatif, ( Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia), 2-3
- Rokom. 2018. “*Inilah Dampak Kecanduan Game Online*”. Diakses pada 10 Oktober 2023 dari <https://sehatnegeriku.kemkes.go.id/baca/umum/20180706/4226605/inilah-dampak-kecanduan-game-online/>.

Siti Hafifah dkk, "*Dampak Game Online terhadap Pemerolehan Bahasa Kedua pada Anak*". Jurnal Pembelajaran Bahasa dan sastra Indonesia. Vol 2. No 1. Jakarta: Juni 2022.

Wahyuningsih, sri. "*Metode Penelitian Studi Kasus(Konsep, Teori Pendekatan Psikologi Komunikasi, dan Contoh Penelitiannya)*", (Bangkalan: UTM Press, 2013), hlm, 2-3.

Suharno dan Retnoningsih, Kamus Besar Bahasa Indonesia, Semarang:Widya Karya,h. 243.

Susanto, Fredy, Ni Komang Prasiani, dan Putu Darmawan. "*Implementasi Internet of Things Dalam Kehidupan Sehari-Hari*". Jurnal Imagine. Vol. 2. No. 1. Institut Desain dan Bisnis Bali. Bali:2022.

Subadi, Cipto. "*Metode Penelitian Kualitatif*", (Surakarta: Muhammadiyah University, 2006), hlm, 14-17.

Susanto, Joko. "*Etika Komunikasi Islami.*" Jurnal WARAQAT. Vol 1. No 1. Deli Serdang: 2016.

Tafsirweb,"*Surat al araf ayat 56*". Diakses pada 26 Desember 2023. Dari [tafsirweb.com/2510-surat-al-araf-ayat-56](http://tafsirweb.com/2510-surat-al-araf-ayat-56)

Tafsirweb,"*Surat An Nisa ayat 148*". Diakses pada 26 Desember 2023. Dari [tafsirweb.com/13020-surat-An-Nisa-ayat-148](http://tafsirweb.com/13020-surat-An-Nisa-ayat-148)

Thadi, Robeet. Proses Komunikasi Intruksional dalam Pembelajaran Vokasional. JOEAI Journal of Education and Instruction. Vol.2. No.1. Bengkulu:2019.

Wahyuni, Sri, 2021. "*Pengaruh Permainan Game Online Terhadap Perilaku Menyimpang Anak Sd Inpres Buttatanang Ii, Rappojawa, Kec. Tallo, Makassar* (Skripsi:Universitas Muhammadiyah Makassar)

Yudi Yanshah, "*Mimbar Dakwah Sesi 29: Larangan Berkata Kasar*", <http://jabar.kemenag.go.id/portal/read/mimbar-dakwah-sesi-29-larangan-berkata-kasar/>, diakses pada tanggal 26 Agustus 2023.



**PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN**

Yang Bertanda Tangan Di Bawah Ini :

Nama : Lailatul Fitria

NIM : D20191125

Prodi : Komunikasi dan Penyiaran Islam

Fakultas : Dakwah

Institusi : Universitas Negeri Islam Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “ ***Toxic Disinhibition Online Komunikasi Antar Pemain Game Online Mobile Legends : Bang Bang (Studi Kasus di Desa Pondok Joyo, Kecamatan Semboro)***” adalah hasil penelitian atau karya sendiri, kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk sumbernya. apabila terdapat kesalahan baik dalam isi maupun dari segi penelitian di dalamnya maka sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya pribadi.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya.

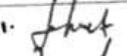
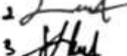
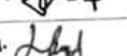
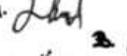
Jember, 05 Desember 2023

Saya yang menyatakan



Lailatul Fitria  
NIM. D20191125

## JURNAL KEGIATAN PENELITIAN

NO.	Tanggal	Jenis Kegiatan	Paraf
1.	23 October 2023	Pengerahan surat izin Penelitian ke Desa	
2.	24 October 2023	Pengumpulan data dokumentar Penelitian di Desa. Pondok Jogo	
3.	28 October 2023	Wawancara bersama Hayu, Lala, Adel, Diah	1.  2.  3.  3. 
4.	29 October 2023	Wawancara bersama Irul, B. Auita, Ilham, B. Eiti, Cecar.	1.  2.  3.  1. 
5.	4 November 2023	Wawancara bersama meaf Ima dan Amel.	1.  2. 
6.	5 November 2023	Wawancara bersama B. Imraf.	
7.	7 November 2023	Wawancara dan Observasi bersama meaf Ima.	
8.	10 November 2023	Wawancara bersama Zidqi	
9.	-	Menyusun hasil wawancara Dokumentari dan Observasi.	
10.	04 Desember 2023	Meminta surat Keterangan selesai penelitian di desa	

## PEDOMAN WAWANCARA

Lembar Wawancara

Pemain *Game Online Mobile Legends*

1. Apakah anda sering bermain *game mobile legend*?
2. Seberapa sering anda bermain *game* dalam sehari?
3. Apa yang paling anda senangi ketika bermain *game mobile legends*?
4. Apa yang anda tidak senangi ketika bermain *game mobile legends*?
5. Adakah target yang ingin dicapai ketika bermain *game mobile legends*?
6. Ketika kalah/menang saat bermain *game online*, bagaimana ekspresi dan emosi anda?
7. Ketika ada yang berbicara kasar ke anda, anda lebih memilih membiarkan atau membalas ucapan tersebut?
8. Ketika bertengkar bersama sesama pemain, apakah menggunakan bahasa kotor?

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

KH ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

Lembar Wawancara

Orang Tua/Wali Pemain *Game Online Mobile Legends*

1. Apakah anda tahu bahwa anak-anak anda sering berbicara kasar ketika bermain *game online*?
2. Bagaimana sikap anda ketika mengetahui itu?
3. apa saja upaya anda untuk membatasi anak-anak anda ketika sudah terlalu lama bermain *game online*?
4. apa alasan anda memberikan kebebasan bermain *gadget* kepada anak-anak?





KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
 FAKULTAS DAKWAH  
 UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
 KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER  
 Jl. Mataram No. 1 Mampri, Jember. Kode Pos 68136  
 Telp. (0331) 487550 Fax (0331) 427005 e-mail: fakultasdakwah@uinkhas.ac.id  
 Website : <http://fak-wah.uinkhas.ac.id/>



Nomor : B.3840 /Un.22/6.a/PP.00.9/10 /2023

20 Oktober 2023

Lampiran : -

Hal : Permohonan Tempat Penelitian Skripsi

Yth,

Kepala Desa Pondok Rampal, Kecamatan Semboro

Di tempat

*Assalamu'alaikum Wr. Wb.*

Dengan ini kami memohon dengan hormat agar mahasiswa berikut :

Nama : Lailatul Fitria

NIM : D20191125

Fakultas : Dakwah

Program Studi : Komunikasi Penyiaran Islam

Semester : IX (sembilan)

Dalam rangka penyelesaian / penyusunan skripsi, yang bersangkutan mohon dengan hormat agar diberi ijin mengadakan penelitian / riset selama ± 30 hari di lembaga yang Bapak/Ibu pimpin.

Penelitian yang akan dilakukan berjudul "TOXIC DISINHIBITION ONLINE KOMUNIKASI ANTAR PEMAIN GAME MOBILE LEGENDS: BANG BANG (STUDI KASUS DI DESA PONDOK RAMPAL KECAMATAN SEMBORO)"

Demikian atas perkenan dan kerjasama Bapak/Ibu, kami sampaikan terimakasih.

*Wassalamu'alaikum Wr.Wb.*

An. Dekan,  
 Wakil Dekan Bidang Akademik



Siti Raudhatul Jannah





PEMERINTAH KABUPATEN JEMBER  
KECAMATAN SEMBORO  
DESA PONDOKJOYO  
Jalan Jambe Songo Nomor 01 Pondokjoyo

**SURAT KETERANGAN**

Nomor : 100/ /01 /35.09.07.2001/2023

Berdasarkan surat ijin penelitian dari Universitas Negeri Islam Kyai Achmad Siddiq Jember dengan Nomor : B.3840/Un.22/6.a/PP.00.9/10/2023 Dengan ini saya Kepala Desa Pondokjoyo Kecamatan Semboro Kabupaten Jember, Menyatakan bahwa Mahasiswi yang bernama :

**Nama** : LAILATUL FITRIA  
**NIM** : D 20191125  
**Program Study** : Komunikasi dan Penyiaran Islam

Dengan ini benar – benar telah melaksanakan penelitian di Desa Pondokjoyo Kecamatan Semboro Kabupaten Jember, Untuk menyusun tugas akhir dengan Judul "**TOXIC DISINHIBITION ON LINE KOMUNIKASI ANTAR PEMAIN GAME MOBILE LEGENDS: BANGBANG**" Di Dusun Pondokrampal Desa Pondokjoyo, dari Tanggal : 20 Oktober 2023 S/d tanggal 04 Desember 2023

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Pondokjoyo, 04 Desember 2023

An.KEPALA DESA  
SEKDES

**MATHORI**

KH ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

## DOKUMENTASI



Wawancara bersama Abel



Wawancara bersama Irul



Wawancara bersama Ilham



Wawancara bersama Diah



Wawancara bersama Sesar



Wawancara bersama Amelia



Wawancara bersama Hayu



Wawancara bersama Ibu Nita



Wawancara bersama Mbak Ima Eli



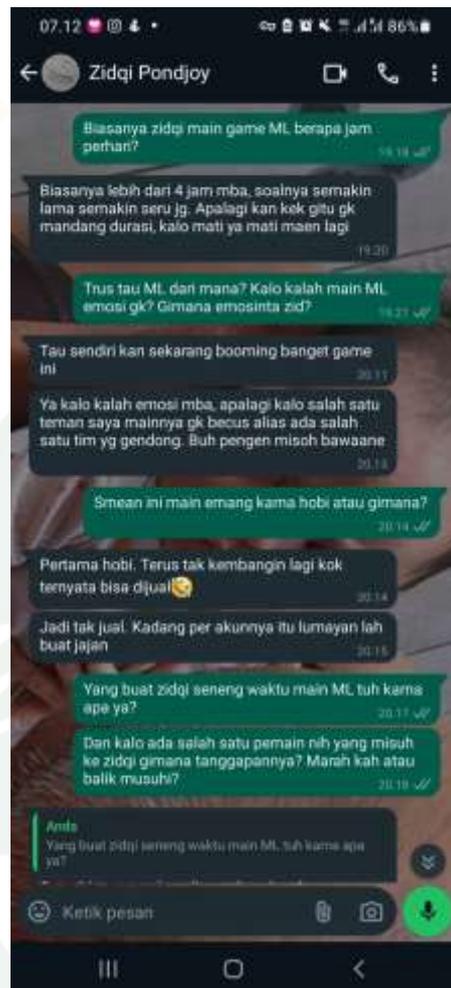
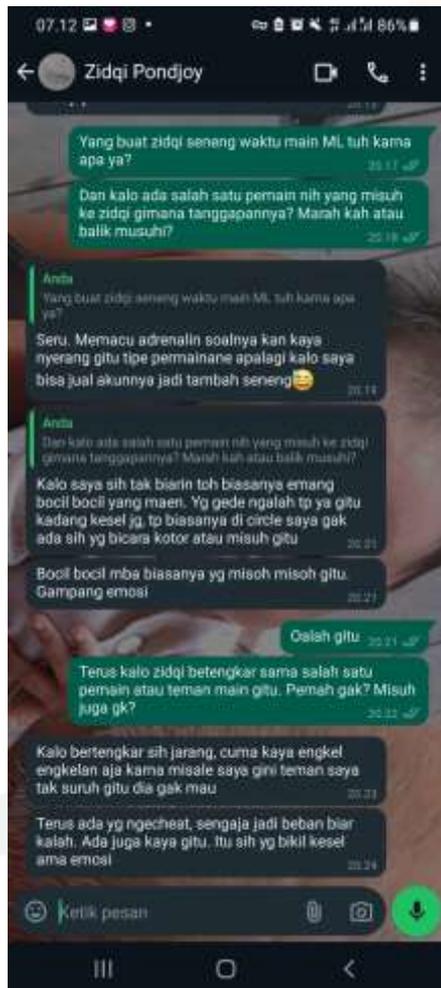
Wawancara bersama Ibu Siti



Wawancara bersama Ibu Imrok



Wawancara bersama Lala



Wawancara bersama Zidqi

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KH ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

**BIODATA PENULIS****A. Biodata Pribadi**

Nama : Lailatul Fitria  
NIM : D20191125  
Tempat, Tanggal Lahir : Jember, 23 Desember 1999  
Alamat : Dusun Krajan, Desa Rowotengah, RT/RW  
002/006, Kecamatan Sumberbaru, Kabupaten  
Jember  
Agama : Islam  
Pekerjaan : Mahasiswa  
Kewarganegaraan : Republik Indonesia  
No. Hp : 082372594459  
E-mail : [lfitria094@gmail.com](mailto:lfitria094@gmail.com)

**B. Riwayat Pendidikan**

SD : SD Negeri Rowotengah 01  
SMP : SMP Negeri 3 Tanggul  
SMA : SMK Negeri 6 Jember  
Perguruan Tinggi : Universitas Islam Negeri Kyai Haji Achmad  
Siddiq Jember