

Nomor: 434/UN8.1.2.5.4/SKRIPSI/2026

**PERILAKU *TOXIC* DALAM *GAME MOBILE LEGEND* (STUDI PADA
MAHASISWA PENDIDIKAN SOSIOLOGI FKIP ULM)**

SKRIPSI

**OLEH
PARLIN ARIONDO SEPTIANO SIHOTANG
NIM 2210114210029**



**UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
JURUSAN PENDIDIKAN SOSIOLOGI
BANJARMASIN
2026**

Number: 434/UN8.1.2.5.4/SKRIPSI/2026

***TOXIC BEHAVIOR IN THE MOBILE LEGEND GAME (A STUDY OF
SOCIOLOGY EDUCATION STUDENTS OF FKIP ULM)***

SARJANA'S THESIS

**By.
PARLIN ARIONDO SEPTIANO SIHOTANG
REG NUMBER. 2210114210029**



**LAMBUNG MANGKURAT UNIVERSITY
FACULTY OF TEACHER TRAINING AND EDUCATION
DEPARTEMENT OF SOCIOLOGY EDUCATION
BANJARMASIN
2026**

**PERILAKU *TOXIC* DALAM *GAME MOBILE LEGEND* (STUDI PADA
MAHASISWA PENDIDIKAN SOSIOLOGI FKIP ULM)**

Skripsi

**Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu persyaratan dalam menyelesaikan
Program Stara-1 Pendidikan Sosiologi**

**Oleh
Parlin Ariondo Septiano Sihotang
NIM 2210114210029**

**UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
JURUSAN PENDIDIKAN SOSIOLOGI
BANJARMASIN
2026**

***TOXIC BEHAVIOR IN THE MOBILE LEGEND GAME (A STUDY OF
SOCIOLOGY EDUCATION STUDENTS OF FKIP ULM)***

Sarjana's Thesis

**Submitted In Partial Fulfillment One of The Requirement In Completing
The for Degree Of Sarjana's Education Program Srata-1 Studi In
Sociology Education**

By.

**Parlin Ariondo Septiano Sihotang
REG NUMBER. 2210114210029**

**LAMBUNG MANGKURAT UNIVERSITY
FACULTY OF TEACHER TRAINING AND EDUCATION
DEPARTEMENT OF SOCIOLOGY EDUCATION
BANJARMASIN
2026**

PERILAKU *TOXIC* DALAM *GAME MOBILE LEGEND* (STUDI PADA MAHASISWA PENDIDIKAN SOSIOLOGI FKIP ULM)

Oleh
PARLIN ARIONDO SEPTIANO SIHOTANG
NIM 2210114210029

Disetujui untuk sidang skripsi

Pembimbing



Dr. Yuli Apriati, S.Sos., M.A
NIP. 19840416 200812 2 006

Mengetahui
Ketua Jurusan Pendidikan Sosiologi



Dr. Dra. Hj. Rochgiyanti, M.Si., M.Pd
NIP. 19621212 198703 2 003

**TOXIC BEHAVIOR IN THE *MOBILE LEGEND GAME* (A STUDY OF
SOCIOLOGY EDUCATION STUDENTS OF FKIP ULM)**

By.
PARLIN ARIONDO SEPTIANO SIHOTANG
REG NUMBER. 2210114210029

Approved for Defend

Advisor



Dr. Yuli Apriati, S.Sos., M.A
NIP. 19840416 200812 2 006

Approved by,
Head of Departement Sociology Education



Dr. Dra. Hj. Rochgiyanti, M.Si., M.Pd
NIP. 19621212 198703 2 003

LEMBAR PENGESAHAN DAN PERSETUJUAN

Skripsi oleh Parlin Ariondo Septiano Sihotang, NIM 2210114210029

Telah dipertahankan di depan dewan penguji

Pada

Dewan Penguji



Dr. Yuli Apriati, S.Sos., M.A
NIP. 19840416 200812 2 006

Ketua



Lumban Arofah S.Sos., M.Sc. PhD
NIP. 19801129 200501 1 002

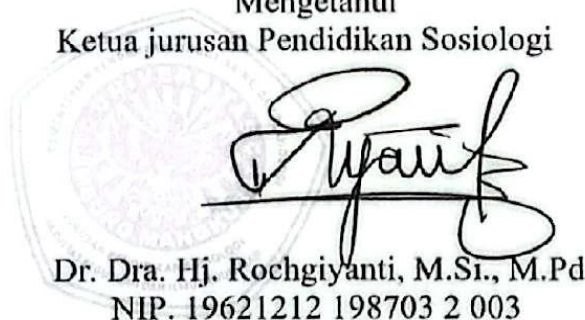
Anggota



Cucu Widaty, S.Pd. M.Pd
NIP. 19920310 20190 3 2018

Anggota

Mengetahui
Ketua jurusan Pendidikan Sosiologi



Dr. Dra. Hj. Rochgiyanti, M.Si., M.Pd
NIP. 19621212 198703 2 003

LETTER OF APPROVAL

Sarjana's Parlin Ariondo Septiano Sihotang , Reg Number 2210114210029

Has been defended in front of the examining council

On

Examining Council



Dr. Yuli Apriati, S.Sos., M.A
NIP. 19840416 200812 2 006

Chair Person



Lumban Arofah S.Sos., M.Sc. PhD
NIP. 19801129 200501 1 002

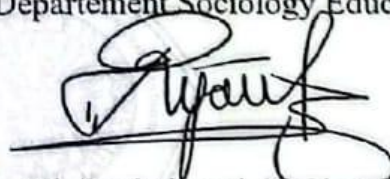
Member



Cucu Widaty, S.Pd. M.Pd
NIP. 19920310 20190 3 2018

Member

Approved by,
Head of Departement Sociology Education



Dr. Dra. Hj. Rochgiyanti, M.Si., M.Pd
NIP. 19621212 198703 2 003

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama :Parlin Ariondo Septiano Sihotang

NIM :2210114210029

Jurusan :Pendidikan Sosiologi

Fakultas :Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar-benar hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambilan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai tulisan atau pikiran saya sendiri. Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplak dari karya orang lain, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Hal-hal yang berkaitan dengan Teknik penulisan, telah sesuai dengan pedoman penulisan karya ilmiah Jurusan Pendidikan Sosiologi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lambung Mangkurat.

Banjarmasin, Januari 2026

Yang Membuat Pernyataan



Parlin Ariondo Septiano Sihotang

NIM. 2210114210029

ABSTRAK

Parlin Ariondo Septiano Sihotang, 2026. *Perilaku Toxic Pada Game Mobile Legend (Studi Pada Mahasiswa Pendidikan Sosiologi FKIP ULM)* Skripsi Program Studi Pendidikan Sosiologi, Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lambung Mangkurat. Pembimbing Yuli Apriati.

Kata Kunci : Perilaku *Toxic*, *Mobile Legends*, Mahasiswa Pendidikan Sosiologi.

Perilaku *Toxic* saat bermain *Mobile Legends* menjadi salah satu fenomena yang sering terjadi di kalangan mahasiswa, termasuk mahasiswa Pendidikan Sosiologi. Perilaku ini tampak melalui kata-kata kasar, hinaan, emosi berlebihan, dan respons negatif lainnya yang muncul ketika pemain menghadapi situasi permainan yang menegangkan. Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk: (1) menganalisis faktor-faktor yang melatarbelakangi mahasiswa Pendidikan Sosiologi melakukan perilaku *Toxic* saat bermain *Mobile Legends*; dan (2) mengetahui bentuk-bentuk perilaku *Toxic* yang muncul selama permainan berlangsung.

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan Studi Kasus. Teknik pemilihan informan menggunakan *purposive sampling* dengan Informan penelitian berjumlah 5 orang mahasiswa yang aktif bermain *Mobile Legends* dan pernah melakukan perilaku *Toxic*. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Data dianalisis melalui tahapan pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan dan verifikasi. Keabsahan data dilakukan dengan tahapan perpanjangan pengamatan, meningkatkan ketekunan, serta triangulasi sumber, teknik dan waktu

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa (1) faktor yang melatarbelakangi mahasiswa pemain *Game Mobile Legend* berperilaku *Toxic*. ada tiga yaitu : a) Tidak dapat mengendalikan Emosional, menunjukkan bahwasanya seorang pemain tidak dapat mengendalikan emosi yang berada dalam dirinya, saat mengalami kekalahan dan faktor kendala teknis (device dan jaringan). b) Lingkungan Sosial (Teman Sebaya) kondisi lingkungan sosial membawa pengaruh, membuat komunikasi *Toxic* lebih sering terjadi dalam ruang lingkup pertemanan satu tongkrongan. c) Pengaruh Media (*Platform YouTube*), perilaku *toxic* juga dipengaruhi oleh paparan media, khususnya melalui platform seperti *YouTube* (2) bentuk perilaku *Toxic* yang muncul selama mahasiswa bermain *Game Mobile Legend*. Ada dua bentuk yaitu : a) *Flaming* berupa menghina, mengumpat dan memaki (verbal) b) Tindakan ekspresif (Nonverbal)

Berdasarkan hasil penelitian maka disarankan : (1) Bagi mahasiswa Pendidikan Sosiologi FKIP ULM yang bermain *Mobile Legends*, yang bermain *Mobile Legends* lebih mampu mengontrol diri dari perilaku *toxic*, baik dalam bentuk ujaran kasar maupun tindakan yang mengganggu permainan, serta mengelola emosi agar hubungan sosial tetap terjaga. (2) Bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini hasil penelitian ini dapat dijadikan rujukan untuk mengkaji perilaku *toxic* dalam game online dengan fokus berbeda.

ABSTRACT

Parlin Ariondo Septiano Sihotang, 2026. *Toxic Behavior in Mobile Legend Game* (Study on Sociology Education Students of FKIP ULM) Thesis of Sociology Education Study Program, Department of Social Science Education, Faculty of Teacher Training and Education, Lambung Mangkurat University. Supervisor: Yuli Apriati.

Keywords: *Toxic Behavior, Mobile Legends, Sociology Education Students.*

Toxic behavior while playing Mobile Legends is a common phenomenon among college students, including Sociology Education students. This behavior is evident through harsh language, insults, excessive emotion, and other negative responses that arise when players face stressful game situations. This study aimed to: (1) analyze the factors underlying Sociology Education students' *toxic* behavior while playing Mobile Legends; and (2) identify the forms of *toxic* behavior that emerge during gameplay.

This study employed a qualitative method with a case study approach. The informant selection technique used purposive sampling. The informants were five students who actively play Mobile Legends and have engaged in *toxic* behavior. Data collection was conducted through observation, interviews, and documentation. Data were analyzed through the stages of data collection, data reduction, data presentation, conclusion drawing, and verification. Data validity was ensured through extended observation, increased diligence, and triangulation of sources, techniques, and time.

The results of this study indicate that (1) the factors underlying *toxic* behavior among Mobile Legend game players are: There are three, namely: a) Unable to control emotions, indicating that a player cannot control their emotions, when experiencing defeat and technical constraints (device and network). b) Social Environment (Peers): Social environmental conditions have an influence, making *toxic* communication more frequent within the scope of friendships in one hangout. c) Media Influence (*YouTube* Platform), *toxic* behavior is also influenced by media exposure, especially through platforms such as *YouTube* (2) Forms of *toxic* behavior that appear while students play the Mobile Legend game. There are two forms, namely: a) *Flaming* in the form of insults, cursing and swearing (verbal) b) Expressive actions (Nonverbal)

Based on the results of the study, it is recommended: (1) For Sociology Education students of the FKIP ULM who play Mobile Legends, those who play Mobile Legends are better able to control themselves from *toxic* behavior, both in the form of harsh words and actions that disrupt the game, and manage emotions to maintain social relationships. (2) For further researchers, the results of this study can be used as a reference to study *toxic* behavior in online games with a different focus.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur peneliti panjatkan kehadapan Tuhan Yang Maha Esa Atas berkatnyalah penulisan Skripsi ini yang berjudul “Perilaku *Toxic* Dalam *Game Mobile Legend* (Studi Pada Mahasiswa Pendidikan Sosiologi FKIP ULM)” dapat diselesaikan. Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah stau persyaratan untuk memperoleh gelar sarjana pada Jurusan Pendidikan Sosiologi. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lambung Mangkurat Banjarmasin.

Dalam penyusunan skripsi, penulis sadar bahwa skripsi ini jauh dari sempurna karena keterbatasan pengetahuan dan kemampuan yang dimiliki, maka dari itu penulis dengan terbuka menerima kritik dan saran yang membangun agar menghasilkan sesuatu yang lebih baik kedepannya. Penulis telah banyak sekali memperoleh bantuan dan doa serta bimbingan yang sangat berguna. Keberhasilan penyusunan skripsi ini juga tidak lepas dari bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis menyampaikan rasa terimakasih banyak kepada :

1. Bapak Prof. Dr. Ahmad Alim Bachri, S.E., M.Si selaku Rektor Universitas Lambung Mangkurat.
2. Bapak Dr. Sunarno Basuki, Drs., M.Kes., AIFO selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lambung Mangkurat.
3. Ibu Dr. Dra. Hj. Rochgiyanti, M.Si selaku Ketua Jurusan Pendidikan Sosiologi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lambung Mangkurat.
4. Ibu Dr. Yuli Apriati, S.Sos., M.A selaku dosen pembimbing yang telah dengan sabar memberikan bimbingan, arahan, masukan, semangat, kritik serta saran kepada penulis sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi ini.

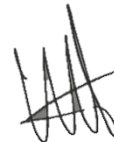
5. Bapak Lumban Arofah S.sos., M.Sc. PhD selaku Dewan Penguji I yang telah banyak memberikan arahan dan saran serta masukan yang membangun demi penyelesaian skripsi ini.
6. Ibu Cucu Widaty, S.Pd. M.Pd. selaku Dewan Penguji II yang telah banyak memberikan arahan dan saran serta masukan yang membangun demi penyelesaian skripsi ini.
7. Bapak Dr. Syahlan Mattiro S.H., M.Si. selaku Dosen Pembimbing Akademik yang senantiasa memberikan dukungan dan bimbingan selama penulis menempuh pendidikan di jurusan ini.
8. Bapak/Ibu Dosen dan seluruh Jurusan Pendidikan Sosiologi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan yang telah banyak membimbing dan memberikan ilmu pengetahuan selama penulis menjalani perkuliahan.
9. Ucapan Terimakasih yang sebesar-besarnya dan sangat tulus dari hati penulis sampaikan Kepada Kedua orang tua penulis yang sangat penulis sayangi yaitu Bapak tercinta Pardon Sihotang dan Mama tercinta Herlina Hutagalung, yang telah mendoakan, memberikan dukungan, Serta pengorbanan yang begitu besar dan banyak kepada penulis. Mereka merupakan sumber kehidupan dan kekuatan terbesar penulis sehingga penulisan skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik. Skripsi ini penulis persembahkan dengan rasa cinta dan rasa syukur, Sebagai wujud kecil terima kasih atas segala pengorbanan, motivasi, dukungan, kasih sayang dan cinta tak berkesudahan kepada penulis yang kalian berikan.

10. Ucapan Terimakasih yang sebesar-besarnya dan sangat tulus dari hati penulis sampaikan kepada saudari penulis, yaitu Kakak yang sangat penulis sayangi, Elsy Tiurma Febrianti Sihotang, terimakasih telah memberikan semangat, motivasi , doa dan dukungan. Sehingga penulisan skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik.
11. Kepada Seluruh keluarga besar penulis yang selalu memberikan motivasi kepada penulis, memberikan dukungan, memberikan segala macam bantuan selama masa studi hingga terciptanya skripsi ini.
12. Ucapan Terimakasih yang sebesar-besarnya dan sangat tulus dari hati penulis sampaikan kepada Pasangan penulis yaitu Lusiana Glori Rut Simamora yang sangat penulis sayangi. Terimakasih sudah selalu membantu saya untuk menyelesaikan skripsi ini, dan menemani saya berproses dalam suka dan duka. Terimakasih telah memberikan semangat, motivasi, doa serta dukungan sehingga penulisan skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik.
13. Semua teman-teman seperjuangan di Jurusan Pendidikan Sosiologi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lambung Mangkurat Terkhususkan Angkatan 2022 yang telah memberikan semangat dan motivasi selama masa studi hingga terciptanya skripsi ini.
14. Seluruh informan yang telah bersedia memberikan informasi, dukungan, serta motivasi kepada penulis sehingga terciptanya skripsi ini.
15. Diri sendiri yang sudah berjuang, berupaya, dan kuat dalam menyelesaikan setiap proses yang dihadapi dengan penuh semangat yang tiada hentinya sehingga bisa menyelesaikan penulisan skripsi ini.

16. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu namanya yang telah memberikan doa, motivasi dan bantuan kepada penulis sehingga terciptanya skripsi ini.

Dengan segala bantuan dari semua pihak tersebut, penulis mengucapkan terimakasih tak terhingga kepada semua pihak, semoga dianugerahi balasan berkat yang berlipat ganda dari Tuhan Yang Maha Esa. Penulis menyadari sepenuhnya bahwa skripsi ini memiliki banyak kekurangan, sehingga segala kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan sebagai masukan demi lebih baik. Akhirnya, penulis berharap semoga hasil penelitian ini bermanfaat bagi kita semua dan atas perhatiannya saya ucapkan terimakasih

Banjarmasin, Januari 2026
Penulis



Parlin Ariondo Septiano Sihotang
NIM 2210114210029

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR BAGAN	ix
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Fokus Penelitian	12
C. Rumusan Masalah	13
D. Tujuan Penelitian	14
E. Manfaat Penelitian	14
BAB II LANDASAN TEORI	16
A. Perilaku	16
B. Perilaku <i>Toxic</i>	20
C. Teori Interaksionisme Simbolik	22
BAB III METODE PENELITIAN	27
A. Alasan Menggunakan Metode Kualitatif	27
B. Tempat Penelitian	28
C. Sumber Data	30
D. Instrumen Penelitian	32
E. Teknik Pengumpulan Data	33
F. Teknik Analisis Data	39
G. Rencana Pengujian Keabsahan Data	41
H. Jadwal Penelitian	46
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	47
A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian	47
1. Profil FKIP ULM Banjarmasin	47
2. Sejarah Jurusan Pendidikan Sosiologi	49
3. Sumber Daya Manusia	52

B. Temuan Penelitian.....	53
1. Faktor Yang Melatarbelakangi Mahasiswa Pendidikan Sosiologi Pemain <i>Game Mobile Legend</i> Berperilaku <i>Toxic</i>	53
2. Bentuk Perilaku <i>Toxic</i> yang Terjadi Pada Mahasiswa Pendidikan Sosiologi Pemain <i>Game Mobile Legend</i>	80
C. Pembahasan Hasil Temuan	93
1. Faktor Yang Melatarbelakangi Mahasiswa Pendidikan Sosiologi Pemain <i>Game Mobile Legend</i> Berperilaku <i>Toxic</i>	93
2. Bentuk Perilaku <i>Toxic</i> yang terjadi pada Mahasiswa Pendidikan Sosiologi pemain <i>Game Mobile Legend</i>	114
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	125
A. Kesimpulan.....	125
B. Saran.....	127
DAFTAR PUSTAKA	129

DAFTAR BAGAN

Bagan 4.1 Gambaran tentang faktor yang melatarbelakangi Mahasiswa Pendidikan Sosiologi Pemain Game Mobile Legend Berperilaku Toxic.	94
Bagan 4.2 Gambaran tentang bentuk Perilaku Toxic yang terjadi Pada Mahasiswa Pendidikan Sosiologi pemain Game Mobile Legend.....	115

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Persentase Game terpopuler di Indonesia Tahun 2024	4
Gambar 1.2 Berikut 10 Game MOBA Paling Laris di Indonesia per 2023	5
Gambar 3.1 Mahasiswa Aktif Pendidikan Sosiologi yang mempunyai Akun Game Mobile Legends Pribadi.	30
Gambar 3.2 Mahasiswa Aktif Pendidikan Sosiologi yang masih aktif memainkan Game Mobile Legends setiap Tiga kali dalam seminggu.	31
Gambar 4.1 Kampus FKIP ULM Banjarmasin.....	48
Gambar 4.2 Sakadomas FKIP ULM	48
Gambar 4.3 Jurusan Pendidikan Sosiologi FKIP ULM.....	51
Gambar 4.4 Taman Baca Pendidikan Sosiologi FKIP ULM	51
Gambar 4.5 Informan RDN mengalami Kekalahan beruntun	59
Gambar 4.6 Informan AR Mengalami Lag Jaringan pada Saat Bermain	64
Gambar 4.7 RA,RDN,AR Saat sedang bermain Mobile Legend bersama	70
Gambar 4.8 YI dengan MI Bermain Bersama di Lingkungan FKIP 1	72
Gambar 4.9 Profil Akun Yotube Proplayer Kiboy.....	76
Gambar 4.10 Profil Akun Yotube Streamer Paschol	77
Gambar 4.11 Fitur chat dalam Game Mobile Legend.....	87

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Data Mahasiswa Pemain Game Mobile Legends Pada Jurusan IPS FKIP ULM	29
---	----

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Profil Informan	133
Lampiran 2. Pedoman Observasi	134
Lampiran 3. Pedoman Wawancara	135
Lampiran 4. Pedoman Dokumentasi	139
Lampiran 5. Dokumentasi Penelitian	140
Lampiran 6. Surat Penunjukan Pembimbing	145
Lampiran 7. Surat Izin Penelitian.....	146
Lampiran 8. Kartu Seminar Proposal.....	147
Lampiran 9. Kartu Sidang Skripsi.....	148
Lampiran 10. Buku Bimbingan Skripsi	149
Lampiran 11. Halaman Pengesahan Proposal Skripsi.....	152
Lampiran 12. Berita acara Seminar Proposal.....	153
Lampiran 13. Halaman Pengesahan Seminar Hasil	154
Lampiran 14. Berita Acara Seminar Hasil	155
Lampiran 15. Revisi Seminar Hasil Penguji 1	156
Lampiran 16. Revisi Seminar Hasil Penguji 2	158
Lampiran 17. Kartu Bimbingan Jurnal	159
Lampiran 18. Halaman Pengesahan Skripsi.....	161
Lampiran 19. Berita Acara Ujian Sidang Skripsi.....	162