

**DAMPAK PERMAINAN *MOBILE LEGENDS BANG BANG* TERHADAP
TOXIC BEHAVIOR MASYARAKAT**

(Studi Kasus di *Elizabeth Studio Coffee*, Jarit, Lumajang)

SKRIPSI



Disusun Oleh :

FAJAR SETIAWAN TRI WIJAYA

NIM 1910521063

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH JEMBER

FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI

2026

**DAMPAK PERMAINAN *MOBILE LEGENDS BANG BANG* TERHADAP
TOXIC BEHAVIOR MASYARAKAT**

(Studi Kasus di *Elizabeth Studio Coffee*, Jarit, Lumajang)

SKRIPSI

Diajukan kepada Universitas Muhammadiyah Jember
untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam menyelesaikan
Program Sarjana Ilmu Komunikasi

Oleh :

FAJAR SETIAWAN TRI WIJAYA

NIM 1910521063

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH JEMBER

FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI

2026



PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan nama Allah Subhanahu Wata'ala, yang Penuh Kasih dan Penuh Sayang. Dengan segala anugerah dan petunjuk-Nya, saya dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Juga untuk Nabi Muhammad Sallahu'alaihi wasallam, yang menjadi panutan bagi semua pengikutnya. Skripsi ini saya persembahkan dengan penuh cinta dan ketulusan saya kepada :

1. Diri sendiri, terima kasih telah berusaha hingga mencapai titik ini. Berusaha dan mengatasi masa-masa sulit serta melawan rasa malas yang ada di dalam diri.
2. Kedua orang tua saya, Bapak Puji Wijayanto dan Ibu Yayuk Dewi Suwarnah. Saya sungguh berterima kasih karena telah menjadi sosok yang luar biasa sebagai orang tua dan pendidik bagi saya, selalu memberikan bantuan dan dukungan, mencintai saya sepenuh hati, serta terus-menerus mendoakan saya. Terima kasih telah memberi saya peluang untuk mencapai masa depan yang lebih cerah.
3. Saudara-saudara saya, Sulung Budhianto Wijaya dan Ramadhan Satria Wijaya, yang telah menjadi teladan yang luar biasa bagi saya. Dan juga telah memberikan motivasi serta bantuan kepada saya sehingga saya bisa menyelesaikan skripsi ini sesuai dengan jadwal.
4. Bapak dan Ibu Guru mulai dari tingkatan TK, SD, SMP, SMA hingga tingkatan perguruan tinggi. Saya sangat menghargai pengetahuan yang Bapak dan Ibu Guru berikan dengan ikhlas.
5. Dosen pembimbing yang saya hormati, saya ingin menyampaikan penghargaan saya atas ketulusan Anda dalam membantu saya dari awal hingga selesai dalam pengerjaan skripsi saya.

6. Rekan-rekan dan kawan-kawan saya.
7. Almamater pendidikan dari program studi Ilmu Komunikasi (Ilkom) di fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik (FISIP) Universitas Muhammadiyah Jember.



MOTTO

“Allah tidak akan mengubah nasib suatu kaum hingga mereka mengubah apa yang ada pada diri mereka sendiri.” (QS. Ar-Ra’d: 11)

“Orang kuat adalah yang mampu menahan amarahnya.” (HR. Bukhari-Muslim)



PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : FAJAR SETIAWAN TRI WIJAYA

NIM : 1910521063

Program Studi : Ilmu Komunikasi

Fakultas : Ilmu Sosial dan Ilmu Politik

Menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa karya ilmiah yang berjudul : DAMPAK PERMAINAN *MOBILE LEGENDS BANG BANG* TERHADAP *TOXIC BEHAVIOR* MASYARAKAT (Studi Kasus di Elizabeth *Studio Coffee*, Jarit, Lumajang) adalah hasil karya sendiri. Kecuali jika beberapa kutipan substansi telah saya sebutkan sumbernya. Karya ilmiah ini belum pernah diajukan pada instansi manapun, serta bukan karya plagiat atau jiplakan. Saya bertanggung jawab atas keaslian, keabsahan, dan kebenaran isinya sesuai dengan sikap ilmiah. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya, tanpa adanya tekanan dan paksaan dari pihak manapun serta saya bersedia memperoleh sanksi akademik dan siap dituntut dimuka hukum jika ternyata dikemudian hari ada pihak-pihak yang dirugikan dari pernyataan yang tidak benar tersebut.

Jember, 03 Desember 2025

Yang menyatakan,



Fajar Setiawan Tri Wijaya

NIM.: 1910521063

HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi dengan judul: DAMPAK PERMAINAN *MOBILE LEGENDS BANG BANG* TERHADAP *TOXIC BEHAVIOR* MASYARAKAT (Studi Kasus di *Elizabeth Studio Coffee*, Jarit, Lumajang)

Oleh :

Fajar Setiawan Tri Wijaya

NIM 1910521063

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji oleh Tim Penguji.

Jember, 03 Desember 2025

Dosen Pembimbing



Drs. Hery B. Cahyono, M. Si.

NIDN: 0713046301

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi oleh Fajar Setiawan Tri Wijaya, NIM 1910521063 ini telah dipertahankan di depan Tim Penguji Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Jember pada :

Hari : Senin

Tanggal : 23 Februari 2026

Tempat : Laboratorium Public Relation FISIPOL Ilmu Komunikasi Universitas Muhammadiyah Jember

TIM PENGUJI :

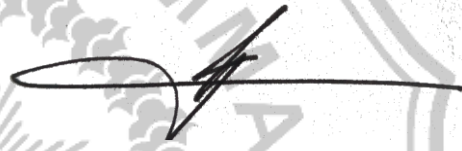
Ketua,



Dr. Juariyah, M. Si.

NIDN : 0006086701

Sekretaris,



Dr. Sudahri, S.sos. M. Ilkom.

NIDN : 0704067901

Anggota



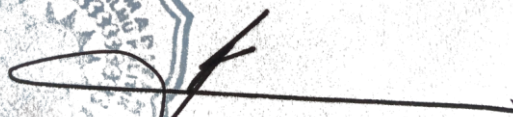
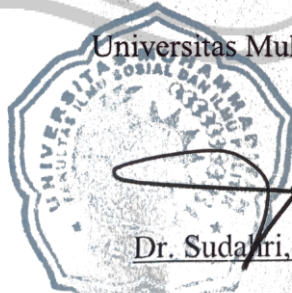
Drs. Hery B. Cahyono, M. Si.

NIDN: 0713046301

Mengetahui:

Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik

Universitas Muhammadiyah Jember



Dr. Sudahri, S.sos. M. Ilkom.

NIDN: 0704067901

PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademik Universitas Muhammadiyah Jember, saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Fajar Setiawam Tri Wijaya

NIM : 1910521063

Program Studi : Ilmu Komunikasi

Fakultas : Ilmu Sosial dan Ilmu Politik

Universitas : Muhammadiyah Jember

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Muhammadiyah Jember Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul :

DAMPAK PERMAINAN *MOBILE LEGENDS BANG BANG* TERHADAP *TOXIC BEHAVIOR* MASYARAKAT (Studi Kasus di Elizabeth *Studio Coffee*, Jarit, Lumajang)

beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Universitas Muhammadiyah Jember berhak menyimpan, mengalihmediakan, memformatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan memublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulils/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Dibuat di : Jember

Pada tanggal : 03 Desember 2025

Y



Fajar Setiawam Tri Wijaya

NIM. 1910521063

ABSTRAK

Wijaya, Fajar Setiawan Tri. 2026. *Dampak Permainan Mobile Legends Bang Bang Terhadap Toxic Behavior Masyarakat* Skripsi, Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik, Universitas Muhammadiyah Jember. Pembimbing : Cahyono, Hery, B., Drs., M. Si.

Kata Kunci : *Mobile Legends Bang Bang, Toxic Behavior.*

Perubahan zaman terus menunjukkan kemajuan yang cepat. Inovasi di bidang sains dan teknologi terus berlangsung untuk menghasilkan berbagai produk zaman kini. Produk teknologi yang modern ini tentunya memiliki berbagai tipe yang dirancang untuk memenuhi kebutuhan manusia, baik dalam bidang pendidikan, sains, kesehatan, maupun sekadar untuk hiburan. Beragam kelompok usia mulai dari anak-anak, remaja, hingga orang dewasa sangat suka bermain permainan, terutama *game online* yang terkenal, salah satunya adalah permainan MOBA MLBB. *Toxic behavior* dalam penelitian ini merujuk pada tindakan berkata kasar yang dilakukan oleh para pengguna game MOBA MLBB. Metode penelitian menggunakan metode penelitian kualitatif, yang mencakup proses observasi, pengumpulan data, wawancara, dan dokumentasi. Fokus penelitian ini adalah pada pelanggan Kafe Elizabeth *Studio Coffee* yang memainkan permainan MOBA MLBB di Ds. Jarit, Kec. Candipuro, Kab. Lumajang. Hasil dari penelitian ini mengindikasikan bahwa pemain yang terlibat dalam permainan MOBA MLBB tersebut cenderung menggunakan bahasa yang tidak sopan. Seringkali, sumber dari *toxic behavior* ini muncul ketika terdapat anggota tim yang berperan sebagai *feeder* atau bermain dengan sangat buruk, yang mengakibatkan tim saling menyalahkan satu sama lain. Hal tersebut umumnya menjadi pemicu munculnya *toxic behavior* yang dipicu oleh kemarahan, yang kemudian diungkapkan dengan ucapan-ucapan negatif.

ABSTRACT

Wijaya, Fajar Setiawan Tri. 2026. *The Impact Of Mobile Legends Bang Bang Gamr On Toxic Behavior In Society*. Thesis, Communication Science Study Program, Faculty Of Social And Political Science, Muhammadiyah University Of Jember. Advisor : Cahyono, Hery, B., Drs., M. Si.

Keywords : Mobile Legends Bang Bang, Toxic Behavior.

Changes in time consistently exhibit rapid progress. Innovation in the fields of science and technology continues to produce various products today. These modern technological products clearly come in different types, tailored to meet human needs in education, science, health, and even just for entertainment. Various age groups, including kids, teenagers, and adults, greatly enjoy playing games, especially the popular online games. One of these is a MOBA MLBB games. Toxic behavior in this study refers to the act of swearing carried out by users of the MOBA MLBB game. The research method uses qualitative research methods, which includes the process of observation, data collection, interviews, and documentation. The focus of this study is on customers of Elizabeth Studio Coffee Cafe who play the MOBA MLBB game in Ds. Jarit, Kec. Candipuro, Kab. Lumajang. The results of this study indicate that players involved in the game MOBA MLBB game tend to use impolite language. Frequently, the origin of this toxic behavior arises when there are team members acting as feeders or performing poorly, leading to team members blaming each other. This situation typically serves as a trigger for toxic behavior fueled by anger, which is subsequently expressed through negative remarks.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis sampaikan kepada Allah Subahanahu Wata'ala, yang telah memberikan karunia dan petunjuk-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul "*Dampak permainan Mobile Legends Bang Bang Terhadap Toxic Behavior Masyarakat*" ini dengan lancar. Penulis juga tidak melupakan untuk mengucapkan shalawat dan salam kepada Nabi Muhammad Sallahu'alaihi wasallam, panutan kita.

Skripsi ini adalah karya akhir yang disampaikan untuk memenuhi kriteria dalam mendapatkan gelar Sarjana Ilmu Komunikasi di Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik (FISIP) Universitas Muhammadiyah Jember.

Penulis memahami bahwa pembuatan skripsi ini tidak dapat terlaksana tanpa dukungan dan motivasi dari banyak orang. Dengan demikian, pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada yang terhormat :

1. Orang tua penulis, Bapak Puji Wijayanto dan Ibu Yayuk Dewi Suwarnah, yang selalu memberikan dorongan, dukungan baik moral maupun materi, serta doa tanpa henti.
2. Bapak Dr. Sudahri, S. Sos. , M. I. Kom. menjabat sebagai Dekan di Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik (FISIP) di Universitas Muhammadiyah Jember.
3. Bapak Kukuh Pribadi, S. I. Kom. , M. A. Sebagai Pimpinan Program Studi Komunikasi (Ilkom) di Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik (FISIP) di Universitas Muhammadiyah Jember.
4. Bapak Drs. Hery B. Cahyono, M. Si. Selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir penulisan skripsi yang dengan sabar telah menghabiskan banyak waktu untuk memberikan bimbingan, rekomendasi, dukungan emosional, serta panduan yang konstruktif bagi penulis.

5. Pengajar di Program Studi Ilmu Komunikasi (Ilkom) di Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik (FISIP) yang sudah memberikan waktunya untuk membimbing penulis selama masa studi di Universitas Muhammadiyah Jember.
6. Semua anggota tim Administrasi Program Studi Ilmu Komunikasi (Ilkom) di Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik (FISIP) di Universitas Muhammadiyah Jember.
7. Semua anggota staf di Perpustakaan Universitas Muhammadiyah Jember yang telah membantu penulis selama proses belajar di Universitas Muhammadiyah Jember.
8. Saudara penulis, Sulung Budhianto Wijaya dan Ramadhan Satria Wijaya yang sudah memberikan bantuan baik moral dan material.
9. Para teman yang senantiasa ada untuk penulis di saat sulit maupun bahagia, serta kawan-kawan penulis, saya sangat menghargai semua bantuan dan dukungan yang telah diberikan.

Untuk penyempurnaan penulisan skripsi ini, penulis sangat mengharapkan masukan dan tanggapan yang konstruktif. Harapannya, skripsi ini bisa berguna dan memberikan kontribusi yang signifikan bagi pihak-pihak yang memerlukannya.

Jember, Desember 2025

Penulis

DAFTAR ISI

JUDUL	II
LOGO.....	III
PERSEMBAHAN	IV
MOTTO	VI
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	VII
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING	VIII
HALAMAN PENGESAHAN	IX
PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	X
ABSTRAK	XI
ABSTRACT	XII
KATA PENGANTAR.....	XIII
DAFTAR ISI.....	XV
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	5
1.3 Tujuan Penelitian	5
1.4 Manfaat Penelitian	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1 Penelitian Terdahulu	7
2.2 Kajian Teori	9
2.2.1 Definisi <i>Toxic</i>	9
2.2.1.1 Bentuk-Bentuk Perilaku <i>Toxic</i>	9
2.2.1.2 Aspek-Aspek Perilaku <i>Toxic</i>	10
2.2.2 Definisi Permainan	11
2.2.2.1 Permainan.....	11

2.2.3 Definisi <i>Game Online</i>	15
2.2.3.1 <i>Game Online</i>	15
2.2.3.2 Tujuan <i>Game Online</i>	15
2.2.3.3 <i>Game Online</i> Menurut Para Ahli.....	16
2.2.3.4 Jenis <i>Game Online</i>	18
2.2.4 Definisi <i>Mobile Legends Bang Bang</i>	20
2.2.4.1 <i>Mobile Legends Bang Bang</i>	20
2.2.4.2 Role Hero <i>Mobile Legends Bang Bang</i>	21
2.2.4.3 Mode Permainan <i>Mobile Legends Bang Bang</i>	23
2.2.4.4 Tingkatan Rank <i>Mobile Legends Bang Bang</i>	25
2.3 Kerangka Pemikiran.....	30
Bagan Kerangka Pemikiran.....	31
BAB III METODE PENELITIAN.....	32
3.1 Jenis Penelitian.....	32
3.2 Fokus Penelitian.....	33
3.3 Lokasi dan Waktu Penelitian.....	33
3.4 Populasi dan Sampel.....	34
3.5 Sumber Data.....	35
3.6 Teknik Pengumpulan Data.....	36
3.7 Analisis Data.....	37
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	39
4.1 Gambaran Umum Lokasi Penelitian.....	39
4.1.1 Deskripsi Desa Jarit.....	39
4.1.2 Deskripsi Lokasi Penelitian.....	41
4.2 Hasil Penelitian.....	42
4.2.1 Kata Toxic Pemain <i>Mobile Legends Bang Bang</i>	42
4.2.2 Dampak Permainan <i>Mobile Legends Bang Bang</i>	45

4.2.3 Upaya Meminimalisir <i>Toxic Behavior</i> Dalam Permainan <i>Mobile Legends Bang Bang</i>	48
BAB V PENUTUP	51
5.1 Kesimpulan.....	51
5.2 Saran.....	52
DAFTAR PUSTAKA	53
LAMPIRAN	55
BIODATA PENULIS	67

