

**PENGARUH PERILAKU *TRASH-TALKING* TERHADAP POLA KOMUNIKASI  
PEMAIN *GAME ONLINE MOBILE LEGENDS* DI *MOBILELEGENDS*  
*COMMUNITY* (MLC) KALIJAGA YOGYAKARTA**



**SKRIPSI**

Diajukan Kepada Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora Universitas Islam Negeri Sunan  
Kalijaga Yogyakarta  
Untuk Memenuhi Syarat Memperoleh Gelar Strata Satu Bidang Sosiologi

**Disusun Oleh:**

**Hanafi Ma'ruf Kurniawan**

**18107020048**

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

**PROGRAM STUDI SOSIOLOGI**

**FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN HUMANIORA**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA YOGYAKARTA**

**2023**

## HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR



KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA  
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN HUMANIORA

Jl. Marsda Adisucipto Telp. (0274) 585300 Fax. (0274) 519571 Yogyakarta 55281

### PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nomor : B-95/Un.02/DSH/PP.00.9/01/2023

Tugas Akhir dengan judul : PENGARUH PERILAKU TRASH-TALKING TERHADAP POLA KOMUNIKASI PEMAIN GAME ONLINE MOBILE LEGENDS DI MOBILE LEGENDS COMMUNITY (MLC) KALIJAGA YOGYAKARTA

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : HANAFI MA'RUF KURNIAWAN  
Nomor Induk Mahasiswa : 18107020048  
Telah diujikan pada : Kamis, 19 Januari 2023  
Nilai ujian Tugas Akhir : A

dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

### TIM UJIAN TUGAS AKHIR



Ketua Sidang

Dr. Astri Hanjarwati, S.Sos., M.A.  
SIGNED

Valid ID: 63d3270cb6710



Penguji I

Ahmad Norma Permata, S.Ag., M.A., Ph.D.  
SIGNED

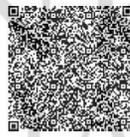
Valid ID: 63d373979d4e6



Penguji II

Dwi Nur Laela Fithriya, S.IP., M.A.  
SIGNED

Valid ID: 63d34ab748d5a



Yogyakarta, 17 Januari 2023  
UIN Sunan Kalijaga  
Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora

Dr. Mochamad Sodik, S.Sos., M.Si.  
SIGNED

Valid ID: 63d37b644f313

## SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

### SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Hanafi Ma'rif Kurniawan  
NIM : 18107020048  
Program Studi : Sosiologi  
Fakultas : Ilmu Sosial dan Humaniora

Menyatakan bahwa sesungguhnya skripsi ini merupakan hasil karya penulis sendiri. Sejauh penulis mengetahui, skripsi yang telah ditulis ini tidak mengandung isi serta materi dari karya penulis lain yang telah dipublikasikan. Kecuali dalam beberapa bagian yang memang penulis gunakan sebagai sumber acuan dalam kepenulisan skripsi ini.

Demikian surat pernyataan keaslian ini saya buat dengan sesungguhnya dengan tujuan agar dapat diketahui oleh dewan penguji.

Yogyakarta, 05 Januari 2023

Yang menyatakan



Hanafi Ma'rif Kurniawan

18107020048

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

## NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal :  
Skripsi  
Lamp : -

Kepada:  
Yth Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan  
Humaniora UIN Sunan Kalijaga  
Yogyakarta  
Di Yogyakarta

*Assalamualaikum Wr. Wb*

Setelah membaca, meneliti, mengarahkan dan  
mengadakan perbaikan saya selaku pembimbing  
menyatakan bahwa skripsi saudara:

Nama : Hanafi Ma'ruf Kurniawan  
NIM : 18107020048  
Program Studi : Sosiologi  
Judul : Pengaruh Perilaku *Trash-Talking*  
terhadap Pola Komunikasi Pemain  
*Game Online Mobile Legends* di *Mobile*  
*Legends Community (MLC)* Kalijaga  
Yogyakarta

Telah dapat diajukan kepada Fakultas Ilmu Sosial dan  
Humaniora UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta untuk memenuhi  
sebagian syarat memperoleh gelar sarjana strata satu bidang keilmuan  
sosiologi. Harapan saya semoga saudara tersebut segera dapat  
dipanggil untuk mempertanggung jawabkan skripsinya dalam sidang  
munaqasyah

Demikian atas perhatiannya saya ucapkan terima kasih  
*Wassalamualaikum Wr. Wb*

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA  
Yogyakarta, 05 Januari 2023  
Pembimbing,



Dr. Astri Hanjarwati S.Sos., M.A  
NIP. 198505022015032005

## MOTTO

*Dan kehidupan dunia ini hanyalah permainan dan senda gurau.  
Sedangkan negeri akhirat itu, sungguh lebih baik bagi orang-orang yang  
bertakwa.*

*Tidakkah kamu mengerti? (Q.S Al-An'am: 32)*



STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

## HALAMAN PERSEMBAHAN

Teriring doa serta rasa syukur kepada Allah SWT atas rahmat, karunia, sertaridho-Nya sehingga saya dapat menyelesaikan tugas akhir ini Tidak lupa saya juga mengucapkan terima kasih untuk diri saya sendiri, yang telah mampu bertahan, berjuang, dan bersemangat dalam menulis skripsi ini sertadalam mencapai mimpi-mimpi saya

Karya yang telah saya tulis ini, saya persembahkan kepada kedua orang tua tercinta saya yang senantiasa memberikan dukungan tiada henti kepada saya untuk selalu bekerja keras dan berusaha sebaik mungkin, serta untuk seluruh keluarga besar saya yang juga telah mendukung saya sampai saat ini

Saya ucapkan terima kasih pula untuk ibu Dr. Astri Hanjarwati S.Sos., M.A selaku dosen pembimbing skripsi saya yang telah dengan sabar dan telaten dalam membimbing saya menyelesaikan skripsi ini

Serta seluruh pihak yang telah senantiasa membantu saya dalam menyusun skripsi ini.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas segala limpahan rahmat, inayah taufik serta hidayah-Nya sehingga saya dapat menyelesaikan penyusunan laporan skripsi ini. Penulisan ini saya susun dalam rangka memenuhi tugas akhir skripsi. Adapun penelitian yang berjudul **“Pengaruh Perilaku *Trash-Talking* terhadap Pola Komunikasi Pemain *Game Online Mobile Legends* di *Mobile Legends Community (MLC) Kalijaga Yogyakarta*”** disusun dengan sebaik mungkin, akantetapi saya menyadari kesalahan dan kekurangan, penulisan skripsi ini jauh dari sempurna. Namun berkat arahan, bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak sehingga penulisan skripsi ini dapat saya selesaikan. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini saya menyampaikan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan laporan penelitian ini, utamanya kepada:

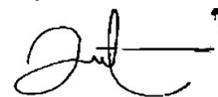
1. Bapak Dr. Phill. Al-Makin, M.A selaku rektor UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta
2. Bapak Dr. Mochammad Sodik., S.Sos., M.A selaku dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta
3. Ibu Dr. Muryani., S.Sos., M.A selaku ketua Program Studi Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta
4. Bapak Achmad Zainal Arifin., M.A., Ph. D selaku Dosen Penasihat Akademik yang senantiasa memberikan ilmu pengetahuan, bimbingan, semangat serta motivasi untuk para mahasiswanya
5. Ibu Dr. Astri Hanjarwati, S.Sos., M.A selaku dosen pembimbing skripsi yang senantiasa memberikan masukan, arahan serta meluangkan waktunya untuk membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi ini
6. Bapak Ahmad Norma Permata, S.Ag., M.A., Ph.D selaku dosen penguji I dan Bapak Uzair Fauzan, Ph.D selaku dosen penguji II yang senantiasa memberikan saran dan masukan kepada untuk

menyelesaikan skripsi ini

7. Segenap dosen Program Studi Sosiologi yang senantiasa membimbing sertamemberikan ilmu pengetahuan kepada penulis
8. Para anggota Komunitas MLC Kalijaga Yogyakarta yang telah membantu penelitian ini dalam pengisian kuesioner penelitian sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini
9. Segenap keluarga tercinta bapak Samain Dwi Rahyanto dan Ibu Anik Nur Hidayah kakak Wildhan Afriyansyah Rauf serta adik Nabilah Hakim yang selalu memberikan doa dan dukungannya sehingga penelitian tugas akhir skripsi ini dapat diselesaikan dengan lancar
10. Kepada teman seperjuangan Zulfatun Ni'mah, terima kasih untuk senantiasa kebersamai di setiap keadaan dan membantu dalam penyusunan skripsi ini
11. Para pejuang S.Sos, teman-teman sosiologi angkatan 2018 yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu terima kasih atas kebersamaan, pengalaman, motivasi dan dukungan yang tiada henti untuk penulis selama penulis menjadi mahasiswa
12. Seluruh pihak yang terlibat dalam penyusunan penulisan skripsi ini  
Dan saya harap kepada para pembaca untuk memberikan masukan-masukanyang membangun untuk kesempurnaan laporan penelitian ini. Semogalaporan penelitian yang penulis susun dapat bermanfaat bagi penulis serta bagi pembaca umumnya. Amin.

Yogyakarta, 05 Januari 2023

Penyusun,



Hanafi Ma'ruf Kurniawan

## DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR .....	i
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN .....	ii
NOTA DINAS PEMBIMBING.....	iii
MOTTO .....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	v
KATA PENGANTAR .....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR .....	x
ABSTRAK.....	xi
BAB I.....	1
PENDAHULUAN .....	1
BAB II.....	29
GAMBARAN UMUM LOKASI PENELITIAN .....	29
BAB III .....	36
PENYAJIAN DATA.....	36
BAB IV .....	65
PENGARUH PERILAU <i>TRASH-TALKING</i> TERHADAP POLA KOMUNIKASI PEMAIN <i>GAME ONLINE MOBILE LEGENDS</i> PADA KOMUNITAS MLC KALIJAGA YOGYAKARTA.....	65
BAB V .....	80
PENUTUP .....	80
DAFTAR PUSTAKA .....	83
LAMPIRAN.....	85
CURRICULUM VITAE.....	111

## DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Definisi Operasional.....	21
Tabel 1. 2 Skala Likers .....	24
Tabel 2. 1 Fakultas .....	32
Tabel 2. 2 Asal Daerah .....	34
Tabel 2. 3 Lama Bergabung .....	35
Tabel 3. 1 Pengertian Trash-Talking .....	37
Tabel 3. 2 Gambaran Trash-Talking dalam Game Online .....	38
Tabel 3. 3 Perilaku Trash-Talking Bagi Pemain Game Online.....	41
Tabel 3. 4 Dampak Adanya Perilaku <i>Trash-Talking</i> .....	43
Tabel 3. 5 Latar Belakang Ciri Khas Berbicara.....	45
Tabel 3. 6 Kebiasaan Positif.....	47
Tabel 3. 7 Kebiasaan Negatif .....	48
Tabel 3. 8 Komunikasi dalam <i>Game Online</i> .....	50
Tabel 3. 9 Komunikasi di Luar Game Online .....	51
Tabel 3. 10 Uji Deskriptif Perilaku Trash-Talking .....	53
Tabel 3. 11 Uji Deskriptif Pola Komunikasi .....	55
Tabel 3. 12 Uji Korelasi .....	57
Tabel 3. 13 Uji Normalitas .....	59
Tabel 3. 14 Uji Linieritas.....	61
Tabel 3. 15 Tabel 3. 15 Hasil Uji Parsial.....	62
Tabel 3. 16 Hasil Uji Regresi Linier Sederhana.....	63

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

**DAFTAR GAMBAR**

Gambar 1. 1 Kerangka Pemikiran .....18



## ABSTRAK

*Game online* merupakan salah satu permainan virtual yang sedang digandrungi oleh masyarakat di semua kalangan, mulai dari anak-anak, remaja hingga orang dewasa, baik laki-laki maupun perempuan. Hal-hal yang terjadi dalam permainan tersebut menimbulkan berbagai perilaku pada masing-masing pemain, baik positif maupun perilaku negatif. Salah satunya yakni perilaku *trash-talking* yang menjadi perilaku negatif dalam permainan *game online* yang kerap terjadi. Perilaku yang ditimbulkan tersebut mempengaruhi pola komunikasi antar satu pemain dengan pemain lainnya atau antar satu tim dengan tim lainnya. Sehingga tujuan dari penelitian ini adalah mengetahui sejauh mana pengaruh yang ditimbulkan oleh perilaku *trash-talking* terhadap pola komunikasi pemain *game online* terutama pada pemain *game online mobile legends*.

Teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah teori behaviorisme yang dikemukakan oleh B.F Skinner. Adapun metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif deskriptif dengan pendekatan survei. Data dikumpulkan melalui kuesioner dan dokumentasi. Kuesioner disebarikan melalui pesan *whatsapp group* MLC Kalijaga Yogyakarta dalam bentuk *google form*. Dokumentasi dalam penelitian ini bersumber langsung dari Komunitas MLCKalijaga Yogyakarta berupa sejarah berdirinya komunitas, kegiatan komunitas hingga pada data statistik anggota komunitas MLC Kalijaga Yogyakarta. Metode analisis yang digunakan yakni uji regresi linier sederhana dengan menggunakan bantuan aplikasi SPSS versi 26 *for windows*.

Hasil penelitian menyatakan bahwa perilaku *trash-talking* mempunyai pengaruh terhadap pola komunikasi pemain *game online mobile legends* pada anggota MLC Kalijaga Yogyakarta dengan besaran pengaruh sebanyak 67,9%. Hasil tersebut juga dibuktikan dengan perolehan nilai signifikansi pada uji hipotesis dengan 0,000 yang berarti nilai tersebut  $< 0,05$ .

Kata kunci: *game online*, perilaku *trash-talking*, komunitas *mobile legends*

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan era digital menjadi perkembangan yang cukup pesat, hal tersebut merambah pada kehidupan masyarakat di berbagai aspek salahsatunya dunia permainan digital. *Game online* merupakan salah satu permainan digital yang sedang digandrungi oleh masyarakat dari berbagai kalangan usia. Oleh karena itu aktivitas *game online* menjadi hal yang menarik sebab dapat dijadikan hiburan dan sarana bersosialisasi secara virtual.

Menurut survei Katadata melansir dari laporan *We are Social* tahun 2022 menjelaskan bahwa di Indonesia sendiri pengguna *game online* mencapai 94,5% pada pengguna usia 16-64 tahun dari Januari 2022.<sup>1</sup> Hal tersebut menjadikan *game online* mempunyai pengaruh yang cukup signifikan pada aktivitas hiburan seseorang. Sehingga permainan dari *gameonline* sendiri menimbulkan bentuk-bentuk perilaku yang diciptakan dari intensitas permainan. Dampak dari perilaku yang timbul tersebut dapat berupa perilaku yang positif maupun perilaku yang negative. Bagaimana tidak *game online* menjadi hiburan berupa permainan yang dilatar belakangi oleh perkembangan zaman dari masa ke masa, hal ini yang menjadi berbedadengan permainan manual yang dilakukan pada zaman dahulu. Baik permainan dahulu maupun permainan era sekarang tetap

---

<sup>1</sup> Vika Azkiya Dihni, "10 Negara Dengan Pemain Video Game Terbanyak Di Dunia (Januari 2022)," Katadata.co.id, February 16, 2022, <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2022/02/16/jumlah-gamers-indonesia-terbanyak-ketiga-di-dunia>.

terdapat unsur dimana satu individu dengan individu lain saling berinteraksi, hanya saja terdapat perbedaan dalam teknis permainannya. Sehingga hal yang demikian menimbulkan pergeseran interaksi yang terjalin serta menciptakan komunikasi dengan pola-pola yang baru.<sup>2</sup>

Berbicara mengenai komunikasi, interaksi dalam *game online* yang terjadi antara satu pemain dengan pemain lainnya cukup beragam. Interaksi yang terjadi secara virtual tersebut menciptakan perilaku yang dilakukan oleh setiap pemain dengan sarana permainan dalam *game online* tersebut, perilaku yang demikian dapat berupa komunikasi verbal ataupun non-verbal. Dalam komunikasi verbal yang dilakukan terdapat komunikasi positif maupun negatif, komunikasi yang positif misalnya pada *game online mobile legends* terdapat fitur *chatting* yang digunakan untuk mengingatkan pemain lain agar lebih baik dalam bermain. Sedangkan untuk komunikasi yang negatif lebih menekankan intimidasi atau perkataan kasar yang berujung penghinaan yang juga dilakukan melalui fitur *chatting* tersebut. Selain pada fitur *chatting*, komunikasi verbal juga dapat dilakukan dengan fitur *voice chat*, yaitu para pemain bisa langsung berkomunikasi melalui pesan suara yang lebih jelas jika fitur tersebut diaktifkan.

Dalam permainan *game online* misalnya *mobile legends* juga menciptakan perilaku komunikasi non-verbal. Komunikasi tersebut berupa mengganggu jalannya permainan dengan memberikan simbol dari pesan radio yang dapat didengar oleh semua pemain, yang terkadang pesan tersebut mengandung makna sindiran atau ejekan kepada pemain

---

<sup>2</sup> Daniel P Bangun and Elza Ismy Sara Sintia Harahap, "Fenomena Bermain Game Online Mobile Legend Terhadap Perilaku Komunikasi Antar Pribadi Mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Darma Agung Medan," *Social Opinion: Jurnal Ilmiah Ilmu Komunikasi* 6, no. 1 (April): 2–3.

lain baik itu lawan ataupun teman satu tim.

Perilaku yang tercipta dari komunikasi dalam *game online* baik secara verbal maupun non-verbal menimbulkan tanggapan-tanggapan positif maupun negatif. Dari tanggapan positif seseorang akan memiliki kesadaran jika melakukan kesalahan dalam permainan. Sedangkan tanggapan negatif yang timbul lebih pada perilaku *trash-talking* atau perilaku buruk seperti berkata kasar atau menghina pemain lain.

Realitanya lebih banyak timbul perilaku negatif antara satu pemain dengan pemain lainnya sehingga memicu terjadinya fenomena perilaku *trash-talking*. *Trash-talking* sendiri merupakan salah satu perilaku *toxic*, dimana *toxic* tersebut menjadi perilaku yang dilatar belakangi oleh sikap egois dan merasa dirinya benar yang menimbulkan perilaku yang dapat merusak kenyamanan orang lain secara sengaja.<sup>3</sup> Di dalam *game online* sendiri *toxic* ditujukan kepada pemain yang dianggap merusak jalannya permainan dan merugikan teman satu tim. Terdapat berbagai macam *toxic* dalam *game online* seperti *away from keyboard* (AFK), *feeder*, memilih *hero* sembarangan, *kill steal* (*nyampah*) serta tidak bisa diajak bekerjasama.<sup>4</sup> Fenomena perilaku *trash-talking* tersebut dapat dijumpai dimana saja salah satunya di dalam komunitas *game online*. Dalam masyarakat kini telah banyak dijumpai komunitas-komunitas *game online* salah satunya dari lingkungan universitas. Mahasiswa-mahasiswa dalam universitas tentunya tidak terlepas dari perkembangan permainan *game online*, hal tersebut menjadi salah satu hiburan di

---

<sup>3</sup> Aprillia Setyaning Normalisa Putri, Yeni Rahmawati, and Panji Putra Ariyanto, "Bagaimana Gamers Berperilaku Trash-Talk?," *Literasi: Jurnal Kajian Keislaman Multi-Perspektif* 2, no. 1 (2021): 34–35.

<sup>4</sup> Darma Putra Satria et al., "Perilaku Komunikasi Interpersonal Pemain Game Online 'Mobile Legends' Di Lingkungan Keluarga," *Parahita: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 2, no. 2 (2021): 44.

tengah hiruk pikuk kesibukan perkuliahan. Komunitas *Mobile Legends Community* atau biasa disebut dengan MLC Kalijaga menjadi salah satu contoh komunitas *game online* yang ada di universitas. Komunitas yang berdiri sejak tahun 2020 merupakan komunitas yang anggotanya terdiri dari mahasiswa-mahasiswa aktif UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta dari semua fakultas yang ada dimana anggota tersebut merupakan para mahasiswa yang mempunyai hobi dalam bermainan *game online*. Setelah mempunyai lebih dari 100 mahasiswa sebagai anggotanya, MLC Kalijaga kemudian berkembang dengan aktif mengadakan kegiatan seperti *event turnamen-turnamen online, offline* maupun *gathering* antar anggota. Dari berbagai kegiatan yang dilakukan oleh MLC Kalijaga tersebut, tentunya tidak hanya berkaitan dengan *game online* saja akan tetapi juga interaksi di dalamnya, mulai dari interaksi yang dilakukan antar satu anggota dengan anggota lain atau komunikasi yang terjalin di dalamnya. Komunikasi dalam MLC Kalijaga juga terdapat komunikasi positif dan juga komunikasi negatif. Komunikasi yang terjalin dalam komunitas MLC Kalijaga tidak terlepas dari perilaku masing-masing anggota dengan beragam latar belakang kepribadian. Misalnya terdapat anggota yang mempunyai kepribadian sopan baik dalam bermain maupun dalam kegiatan sehari-harinya. Selain itu juga terdapat kepribadian anggota yang cukup buruk seperti berkata kasar baik dalam memainkan *game online* maupun berkata kasar ketika komunikasi dalam situasi lainnya.

Seperti yang telah dipaparkan sebelumnya bahwa komunikasi dalam *game online* menjadi hal-hal yang menarik untuk diamati. Hal tersebut menarik sehingga penelitian ini mengidentifikasi salah satu bentuk komunikasi yang terjalin tersebut seperti fenomena perilaku *trash-talking* dalam lingkup komunitas *game online*.

## B. Rumusan Masalah

Dari latar belakang yang telah dijelaskan, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana pengaruh fenomena perilaku *trash-talking* terhadap pola komunikasi pada pemain *game online*?

## C. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan masalah yang telah diidentifikasi dan dirumuskan, tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mencari tahu pengaruh adanya fenomena perilaku *trash-talking* yang terjadi antar anggota MLC Kalijaga Yogyakarta dalam *game online* serta mengidentifikasi dampak yang ditimbulkan dari pola perilaku para anggota yang saling berkomunikasi tersebut

## D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dalam penelitian ini dibagi menjadi dua bagian, yakni:

### 1. Manfaat Teoritis

Diharapkan dapat memberikan sumbangsih ilmu pengetahuan terutama dalam konsep sosiologi media.

### 2. Manfaat Praktis

#### a. Bagi Komunitas *Game Online*

Diharapkan penelitian ini mampu menjadi bahan evaluasi dan sebagai dasar dalam melakukan identifikasi bentuk-bentuk *trash-talking* terutama terhadap pengaruhnya pada komunikasi sosial. Sehingga dapat memotivasi komunitas dalam menanggapi dampak dari fenomena perilaku *trash-talking*.

#### b. Bagi Pemain *Game Online*

Diharapkan dengan adanya penelitian ini dapat meminimalisir perilaku-perilaku negatif yang diitimbulkan terutama ketika berinteraksi secara virtual.

c. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan bahan, referensi dan pertimbangan bagi para peneliti selanjutnya untuk mengadakan penelitian lebih lanjut lagi.

E. Kajian Literatur

Penelitian ini akan mengkaji literatur-literatur terdahulu terkait dengan bahasan tema yang serupa dan sesuai, kemudian literatur yang dikajitentunya akan menjadi alat ukur pembeda dengan penelitian yang akan peneliti lakukan. Berikut terdapat beberapa penelitian terdahulu yang telah peneliti kaji.

Yang pertama penelitian yang berjudul “Pengaruh *Game Online* Terhadap Remaja” yang diteliti oleh Krista Surbakti dalam Jurnal *Curere*, Vol 01, No 01, April 2017. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan angket sebagai pengumpulan datanya. Adapun hasil dari penelitian ini lebih terfokus pada penjelasan mengenai bagaimana *game online* sebagai media permainan baru mempengaruhi remaja dengan segala dampaknya, mulai dari dampak yang baik sampai pada dampak yang buruk dari berbagai aspek kehidupan seperti dari segi ekonomi, kesehatan, pendidikan, sosial maupun yang lainnya.<sup>5</sup>

Kedua merupakan skripsi yang ditulis oleh Rifqi Hendri pada tahun 2020 yang berjudul “Penggunaan *Game Online* di Kalangan Siswa (Studi Kasus SMK Al-

---

<sup>5</sup> Krista Surbakti, “Pengaruh Game Online Terhadap Remaja,” *Jurnal Curere* 01, no. 01 (April 2017): 28–38.

Hamidiyah Jakarta Barat). Penelitian tersebut merupakan penelitian yang menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan survei. Adapun hasil dari penelitian ini adalah perkembangan teknologi yang membuat *game online* digandrungi oleh masyarakat dari berbagai kalangan terutama generasi muda maupun anak-anak. Sehingga *game online* juga merambah ke mereka yang sedang dalam masa perkembangan dan pertumbuhan, hal tersebut menjadikan *game online* mempunyai sisi positif dan sisi negatif tersendiri. Kesimpulan dalam penelitian skripsi ini adalah dimana penggunaan *game online* oleh siswa di SMK Al-Hamidiyah Jakarta Barat mulai dari lama bermain, macam *game online* yang dipertainkan hingga dampak yang ditimbulkan dari penggunaan *game online* itu sendiri.<sup>6</sup>

Ketiga terdapat jurnal dari Bella Febriyana Dkk, dalam Jurnal Ilmu Komunikasi, Vol 12, No 01, April 2022 yang berjudul “Variasi Komunikasi Virtual pada Kelompok Pemain *Game Mobile Legends*”. Penelitian ini menghasilkan temuan berupa komunikasi yang terjadi pada *game mobile legends* seperti komunikasi menggunakan fitur-fitur yang disediakan oleh *game* itu sendiri. Hasil dari penelitian ini menjelaskan bahwa fitur-fitur tersebut merupakan bentuk komunikasi virtual yang dilakukan para pemain, sedangkan komunikasi yang dilakukan tidak hanya menyangkut tentang *game online* saja. Selain itu perbincangan dapat merambah ke ranah politik, keluarga maupun isu sosial media yang sedang hangat dibicarakan.<sup>7</sup>

---

<sup>6</sup> Rifqi Hendri, “Penggunaan Game Online Di Kalangan Siswa (Study Kasus SMK Al-Hamidiyah Jakarta Barat)” (Skripsi, Jakarta, Universitas Muhammadiyah Jakarta, 2020).

<sup>7</sup> Bella Febriyana Ananda et al., “Variasi Komunikasi Virtual Pada Kelompok Pemain Game Online Mobile Legends,” *Jurnal Ilmu Komunikasi* 12, no. 1 (April 2022): 19–33.

Keempat penelitian yang dilakukan oleh Caroline Vinci Wijaya dan Sinta Paramita dengan judul “Komunikasi Virtual dalam *Game Online* (Studi Kasus dalam *Game Mobile Legends*)” dalam Jurnal Koneksi, Vol 03, No 01, Juli 2019. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan studi kasus dimana temuan yang dihasilkan ialah adanya komunikasi virtual yang menjadi komunikasi yang terjalin antar pemain *game online* dalam bentuk suatu permainan. Dimana keaktifan komunikasi yang terjalin dilatar belakangi oleh fitur-fitur dalam *game online* terutama pada *game online mobile legends* seperti penyampaian pesan, saran dan feedback yang disediakan seperti *chat rooms* dan *voice chat*.<sup>8</sup>

Kelima yakni jurnal yang berkaitan dengan bagaimana dampak yang ditimbulkan dari adanya komunikasi dalam *game online*. Penelitian yang ditulis oleh Muhammad Arif dan Sandy Aditya dengan judul “Dampak Perilaku Komunikasi Pemain *Game Mobile Legends* pada Mahasiswa Universitas Padang” yang diterbitkan dalam jurnal JICS: *Journal of Intercultural Communication and Society*, Vol 01, No 01, Juni 2022. Secara garis besar penelitian ini menghasilkan temuan berupa dampak yang ditimbulkan pada komunikasi yang dilakukan para pemain *mobile legends* melalui fitur *chat in game*. Kesimpulan dalam penelitian ini adalah dampak tersebut dapat berupa dampak yang positif dan negatif. Dampak positif yang ditimbulkan yakni dapat meningkatkan kekompakan tim dalam memenangkan permainan. Sedangkan dampak negatif yang ditimbulkan adalah sering ditemui pembicaraan berupa kata-kata yang kasar dan tak jarang pula menyangkut

---

<sup>8</sup> Caroline Vinci Wijaya and Sinta Paramita, “Komunikasi Virtual Dalam Game Online (Studi Kasus Dalam Game Mobile Legends),” *Koneksi* 3, no. 1 (July 2019): 261–67.

ujaran kebencian antar pemain yang saling berkomunikasi.<sup>9</sup>

Keenam merupakan penelitian skripsi yang dilakukan oleh Pengki Saputra yang berjudul “Kemampuan Kontrol Diri Remaja Pecandu *Game Mobile Legends* di Kelurahan Kebun Beler Kota Bengkulu”. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan fenomenologi. Sedangkan hasil temuan dalam penelitian ini berupa kontrol yang dilakukan oleh remaja pecandu game online mengakibatkan remaja tersebut menjadi lepas kontrol seperti melakukan tindakan yang diluar perkembangan, normaserta agama. Meskipun masih terdapat dampak positif yang ditimbulkan dari bermain *game online*, akan tetapi dampak buruk tetap mendominasi dampak dari kecanduan *game online*.<sup>10</sup>

Ketujuh yakni penelitian skripsi yang berjudul “Pengaruh Pesan *Toxic* dalam *Game Online* terhadap Perilaku *Bullying* pada Komunitas Sekawan Esport di Yogyakarta” oleh Eko Iza Maulizin pada tahun 2021. Penelitian skripsi ini merupakan penelitian yang menggunakan metode kuantitatif teknik korelasi. Hasil yang dijelaskan dalam penelitian ini merupakan adanya kemudahan akses komunikasi dalam *game online* baik komunikasi langsung maupun komunikasi melalui fitur-fitur dalam *game online*, dimana komunikasi tersebut sering mengarah pada komunikasi yang negatif, sehingga penelitian ini mengidentifikasi fenomena yang buruk tersebut menjadi hal yang lazim dalam sebuah komunitas *game online*. Fenomena yang demikian disebut dengan komunikasi *toxic*

---

<sup>9</sup> Muhammad Arif and Sandy Aditya, “Dampak Perilaku Komunikasi Pemain Game Mobile Legends Pada Mahasiswa Universitas Negeri Padang,” *JICS: Journal of Intercultural Communication and Society* 1, no. 1 (June 2022): 31–45.

<sup>10</sup> Pengki Saputra, “Kemampuan Kontrol Diri Remaja Pecandu Game Online Mobile Legends Di Kelurahan Kebun Beler Kota Bengkulu” (Skripsi, Bengkulu, Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bengkulu, 2019).

dalam *game online* dan *bullying* pada anggota komunitas lainnya.<sup>11</sup>

Kedelapan penelitian yang berjudul “Dampak *Game Online*: Studi Fenomena Perilaku *Trash-Talking* pada Remaja” oleh Nurul Warits Marinsa Putri, Hamiyati dan Shinta Doriza dalam Jurnal Psikologi Malahayati, Vol 02, No 02, September 2020. Temuan dalam penelitian ini adalah terdapat faktor-faktor yang menyebabkan munculnya dampak bermain *game online* yakni *trash-talk*. Faktor-faktor tersebut dibagi menjadi dua yakni faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal yang menyebabkan adanya *trash-talk* antara lain bermain dengan orang yang tidak dikenal, terdapat karakter egois pada pemain, keterbatasan bahasa masing-masing pemain dan masih banyak lagi. Sedangkan untuk faktor eksternal disebabkan oleh gangguan provider dari penyedia jasa internet, pengaruh dari lingkungan, media atau alat yang digunakan dalam bermain tidak memiliki spesifikasi yang dibutuhkan oleh *game* yang sedang dimainkan dan selain itu juga dapat disebabkan oleh penyebaran media online.<sup>12</sup>

Selanjutnya kesembilan jurnal yang dikaji oleh Indah Dhamayanthie Vol 04, No 01, Januari 2020 dalam Jurnal Rekayasa, Teknologi dan Sains yang berjudul “Dampak *Game Online* terhadap Perilaku Mahasiswa Akamigas Balongan”. Penelitian yang dilakukan pada mahasiswa ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan analisis deskriptif. Adapun kesimpulan dari hasil yang ditemukan dalam penelitian ini adalah terdapat beberapa dampak yang ditimbulkan dari kecanduan bermain *gameonline* di

---

<sup>11</sup> Eko Iza Maulizin, “Pengaruh Pesan Toxic Dalam Game Online Terhadap Perilaku Bullying Pada Komunitas Sekawan Esport Di Yogyakarta” (Skripsi, Yogyakarta, Universitas Mercu Buana Yogyakarta, 2021).

<sup>12</sup> Nurul Warits Marinsa Putri, Hamiyati, and Shinta Doriza, “Dampak Game Online: Studi Fenomena Perilaku Trash-Talk Pada Remaja,” *Jurnal Psikologi Malahayati* 2, no. 2 (September 2020): 72–85.

kalangan mahasiswa, terdapat dampak positif berupa mengasah kecerdasan otak ketika memainkan strategi permainan di dalam *game online*. Akan tetapi dalam penelitian ini juga didominasi oleh dampak negatifnya seperti contoh malas dalam mengerjakan tugas kuliah, menghambat proses pendewasaan diri, pembatasan interaksi sosial dan masih banyak lagi.<sup>13</sup>

Untuk yang terakhir yang jurnal kesepuluh merupakan penelitian yang berjudul “Dampak *Game Online* terhadap Perilaku Siswa di Lingkungan SMA Negeri 1 Bayang”. Yang ditulis oleh Nurul Ismi dan Akmal dalam *Journal of Civic Education*, Vol 03, No 01, tahun 2020. Penelitian yang menggunakan metode kualitatif ini merupakan penelitian yang dilatar belakangi oleh maraknya permainan *game online* dikalangan siswa, yang mana hal tersebut menimbulkan kecanduan yang tidak terbendung. Sehingga hal tersebut menciptakan dampak yang dapat merugikan orang yang kecanduannya tersebut. Hasil temuan dalam penelitian ini adalah kurangnya motivasi dan kedisiplinan yang didapat oleh siswa, sehingga *game online* menimbulkan dampak yang negatif seperti menurunnya prestasi dalam sekolah, boros dalam pengeluaran yang digunakan untuk bermain *game online* dan lain sebagainya. Meskipun demikian, dampak positif akan permainan *game online* dapat dilihat melalui intensitas interaksinya sebagai seorang individu dengan lingkungan sosialnya.<sup>14</sup>

Dari beberapa penelitian yang telah dikaji sebelumnya, penelitian tersebut lebih

---

<sup>13</sup> Indah Dhamayanthie, “Dampak Game Online Terhadap Perilaku Mahasiswa Akamigas Balongan,” *Jurnal Rekayasa, Teknologi, Dan Sains* 4, no. 1 (January 2020): 13–15.

<sup>14</sup> Nurul Ismi and Akmal, “Dampak Game Online Terhadap Perilaku Siswa Di Lingkungan SMA Negeri 1 Bayang,” *Journal of Civic Education* 3, no. 1 (2020): 1–10.

menjelaskan secara umum bagaimana pengguna *game online* melakukan permainan di *game online* itu sendiri, serta menjelaskan secara umum dampak dari kecanduan *game online*. Sehingga yang membedakan penelitian-penelitian tersebut dengan penelitian ini adalah identifikasi khusus dari fenomena *trash-talking* dengan melihat pengaruhnya terhadap komunikasi yang dilakukan oleh pengguna *game online* itu sendiri.

## F. Landasan Teori

### 1. Perilaku *Trash-Talking*

Di era sekarang bentuk-bentuk dari perilaku seseorang dalam lingkungan masyarakat cenderung berbeda-beda, interaksi yang terjadi antara satu orang dengan lainnya membentuk ragam dari perilaku tersebut baik perilaku positif maupun perilaku negatif. Dampak yang ditimbulkan dari bentuk perilaku seseorang dapat mempengaruhi keberlanjutan suatu interaksi.

Berbicara mengenai bentuk perilaku, *trash-talking* merupakan salah satu contoh dari perilaku negatif, perilaku negatif dalam hal ini dikenal dengan perilaku *toxic*. Pengertian dari *toxic* sendiri merupakan kata yang berasal dari bahasa Inggris yang berarti racun. Maksud dari pengertian racun di sini diartikan sebagai bentuk perilaku yang merusak, baik secara verbal maupun non-verbal. Sedangkan perilaku *trash-talking* dapat diartikan sebagai bentuk umpatan atau kata yang memiliki arti negatif. Sehingga perilaku tersebut dapat mempengaruhi hubungan serta interaksi seseorang dengan orang lain.<sup>15</sup>

---

<sup>15</sup> Nur Fikri Khoiri, "Dampak Bermain Game Online Mpbile Legends Terhadap Perilaku Toxic Disinhibition Online (Studi Kasus Di Warung Kopi Ourung-Ourung, SIman, Ponorogo)" (Skripsi, Ponorogo, IAIN Ponorogo, 2021), 33–34.

Perilaku *trash-talking* dilatar belakangi oleh komunikasi yang buruk, sehingga dapat memicu munculnya perilaku yang negatif. Perilaku *trash-talking* ini dinilai dapat menyusahakan dan merugikan orang lain, apalagi jika perilaku tersebut dapat dilakukan secara terus-menerus.

## 2. Pola Komunikasi

Komunikasi merupakan penyampaian pesan dari individu untuk individu lainnya, dimana pesan tersebut digunakan sebagai bentuk interaksi sehingga menghasilkan informasi yang disampaikan dan kemudian terjadi timbal balik di antara keduanya. Seseorang yang salingberkomunikasi tentunya akan mempunyai hubungan antar satu sama lain. Hal tersebut membuat hubungan timbal balik tersebut akan menghasilkan pola-pola tertentu. Pola yang terbentuk akan komunikasi yang telah dilakukan merupakan pola komunikasi yang disepakati oleh pihak-pihak yang saling berkomunikasi tersebut.<sup>16</sup>

Menurut Yeny Nabila Akmarina dalam Yoseph De Vito terdapat lima bentuk efektifitas komunikasi yang dilihat dari perspektif humanistic, yakni:<sup>17</sup>

- a. Keterbukaan
- b. Perilaku Sportif
- c. Perilaku Positif
- d. Empati
- e. Kesamaan

---

<sup>16</sup> Yeny Nabilla Akmarina, "Pengaruh Bermain Game Online Terhadap Efektifitas Berkomunikasi Dalam Keluarga Di Kelurahan Swarga Bara Kota Sangatta Kab. Kutai Timur," *Jurnal Ilmu Komunikasi* 4, no. 1 (2016): 192.

<sup>17</sup> Akmarina, 193–94.

Efektifitas yang terbentuk menghasilkan pola komunikasi terutama komunikasi yang dilakukan antar pribadi seseorang. Dalam hal ini setiap orang akan berperilaku sesuai dengan apa yang telah dilakukan setelah seseorang tersebut berkomunikasi baik secara langsung maupun secara tidak langsung. Komunikasi yang terjalin tersebut nantinya dapat menimbulkan komunikasi yang positif dan komunikasi yang negatif. Terciptanya komunikasi yang baik di antara kedua individu tidak terlepas dari proses komunikasi yang dilakukan, kenyamanan terbentuk ketika komunikasi didominasi oleh hal yang positif. Seperti pada penjelasan Q.S An-Nisaa ayat 114 berikut ini:<sup>18</sup>

لَا خَيْرَ فِي كَثِيرٍ مِّن نَّجْوَىٰ هُمْ إِلَّا مَن أَمَرَ بِصَدَقَةٍ أَوْ مَعْرُوفٍ أَوْ إِصْلَاحٍ بَيْنَ  
 النَّاسِ ۗ وَ مَن يَفْعَلْ ذَٰلِكَ ابْتِغَاءَ مَرْضَاتِ اللَّهِ فَسَوْفَ نُؤْتِيهِ أَجْرًا عَظِيمًا  
 { ١١٤ }

*Artinya: “Tidak ada kebaikan dari banyak pembicaraan rahasia mereka, kecuali pembicaraan rahasia dari orang yang menyuruh (orang) bersedekah, atau berbuat kebaikan atau mengadakan di antara manusia. Barangsiapa berbuat demikian karena mencari keridhaan Allah, maka kami akan memberinya pahala yang besar”*

Dari penjelasan ayat di atas maka seorang individu hendaknya menjaga lisannya dalam berkomunikasi, sehingga interaksi yang terjalin sebaiknya menggunakan

---

<sup>18</sup> Q.S An-Nisaa, n.d.

komunikasi yang positif yang kemudian akan tercipta kebermanfaatan di antara individu yang saling berinteraksi tersebut.

Salah satu konsep pola komunikasi yakni hubungan antara individu atau hubungan antar personal. Burhan Bungin menjelaskan bahwa komunikasi interpersonal atau komunikasi antar pribadi merupakan hubungan yang terjadi secara langsung maupun tidak langsung yang bersifat cenderung pribadi dan informal. Konsep komunikasi antar pribadi tersebut mampu memberikan dorongan kepada satu orang atau lebih dengan perasaan, emosional, pemahaman informasi dukungan maupun hal lain sebagai bentuk dari komunikasi yang dilakukan.<sup>19</sup>

### 3. Teori Behaviorisme Burrhus Frederic Skinner

Sebelum merambah pada dunia sosial dalam masyarakatnya, seorang individu terlebih belajar mengenali diri sendiri untuk melakukan tindakan selanjutnya ketika berinteraksi di lingkungan masyarakatnya. Tindakan-tindakan tersebut akan membentuk suatu perilaku tertentu dan terdapat keberlanjutan dalam perilaku tersebut.

Burrhus Frederic Skinner yang lahir di Susquehanna, Pennsylvania pada 20 Maret 1904 dan meninggal di Massachusetts, 18 Agustus 1990 saat berusia 86 tahun.<sup>20</sup> Skinner sendiri lahir dari kedua orang tua yang mendidiknya dengan penuh disiplin dan kerja keras. Ayah Skinner merupakan seorang pengacara sedangkan ibunya seorang iburumah tangga yang tekun. Banyak menikmati kegiatan di luar rumah seperti sekolah membuat Skinner tumbuh menjadi anak yang aktif. Ia menempuh

---

<sup>19</sup> Burhan Burhan, *Sosiologi Komunikasi*, 4th ed. (Jakarta: Kencana, 2009), 266.

<sup>20</sup> Mustaqim, "Paradigma Perilaku Sosial Dengan Pendekatan Behavioristik (Telaah Atas Teori Burrhus Frederic Skinner)," *Al-Mabsut: Jurnal Studi Islam Dan Sosial*, 2016, 5–6.

Pendidikan bidang Bahasa Inggris di Hamillon College, New York yang kemudian merampungkan pendidikannya di Universitas Havard dalam bidang psikologi.<sup>21</sup>

Teori behaviorisme yang dikemukakan oleh B. F Skinner merupakan teori yang dijelaskan melalui pendekatan psikososial yang diidentifikasi dengan perilaku individu yang berulang-ulang. B. F Skinner merupakan tokoh teori behaviorisme yang paling terkenal, tokoh psikolog Amerika Serikat. B. F Skinner berpendapat bahwa setiap individu melakukan tindakan atau bergerak dikareakan mendapat rangsangan dari lingkungannya. Hal tersebut merupakan salah satu paradigma psikososial, dimana individu dalam masyarakatnya akan menemukan rangsangan yang berasal dari lingkungan sekitarnya. Rangsangan dari luar yakni lingkungan masyarakatnya menciptakan pola-pola perilaku tertentu dan mengalami sistem yang berkelanjutan.<sup>22</sup>

Teori behaviorisme B. F Skinner dalam aspek psikososial merupakan teori yang berangkat dari gagasan paradigma sosiologi perilaku sosial Perilaku sosial dijelaskan sebagai paradigma yang memperhatikan hubungan antar individu dalam masyarakat dengan lingkungannya, dimana hubungan tersebut dapat merambah pada objek sosial maupun objek non-sosial. Sehingga paradigma perilaku sosial nantinya akan menghasilkan perubahan-perubahan dalam lingkungan individu di masyarakat yang menimbulkan perubahan juga pada setiap karakter atau tingkah laku dari masing-masing individu.<sup>23</sup>

---

<sup>21</sup> Bareb Setiadji, "Konsep Pendekatan Behaviorisme B. F. Skinner Dan Relevansinya Terhadap Tujuan Pendidikan Islam" (Skripsi, Ponorogo, Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Ponorogo, 2020).

<sup>22</sup> "Paradigma Perilaku Sosial Dengan Pendekatan Behavioristik (Telaah Atas Teori Burrhusm Frederic Skinner)," 3.

<sup>23</sup> Bernard Raho, *Sosiologi* (Yogyakarta: Ledalero, 2016), 45.

Lingkungan dalam masyarakat terdiri atas bermacam-macam baik sosial maupun non sosial. Dalam lingkungannya seseorang memperoleh komunikasi yang menimbulkan timbal balik dari subjek sosialnya. Interaksi yang terjalin antara seseorang dalam kelompok masyarakatnya mendasar pada situasi yang terjadi ketika interaksi tersebut berlangsung. Hal tersebut yang mempengaruhi pola interaksi yang berkelanjutan dengan intensitas komunikasi yang lebih tinggi meskipun pada interaksi dalam kelompok masyarakat yang kecil seperti komunitas.

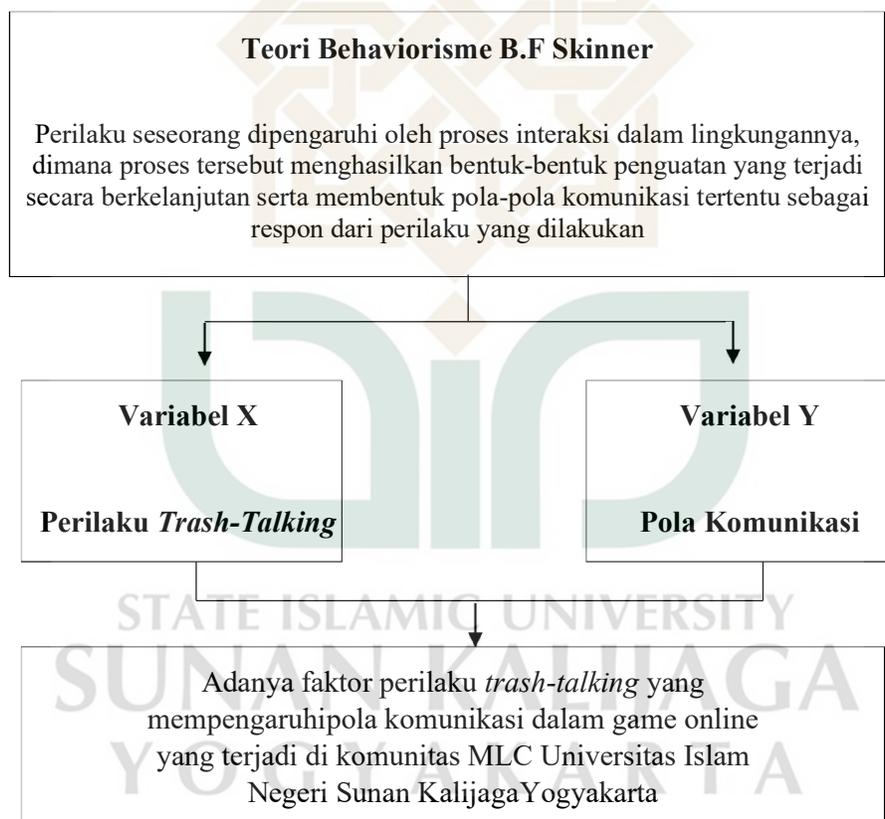
Perilaku sosial dalam paradigma Skinner ini juga menjelaskan tentang probabilitas dalam interaksi mempunyai konsekuensi dalam penguatan perilaku yang dilakukan. Interaksi yang terjalin dalam suatu kelompok masyarakat dapat terjadi karena pengaruh yang terjadi yakni pengaruh lingkungan seperti proses perkembangan interaksi akan komunikasi yang terjalin. Sehingga perilaku sosial tersebut dapat dijadikan sebagai awal timbulnya fenomena-fenomena tingkah laku yang berbeda antar individu dalam kelompok dan lingkungannya. Penguatan yang dimaksud Skinner dibagi menjadi dua, penguatan positif dan penguatan negatif.

Penguatan positif menunjang perilaku dalam bentuk timbal balik yang baik seperti pemberian hadiah atau respon dengan frekuensi yang baik. Dan sebaliknya, penguatan yang negatif bentuknya lebih pada perilaku yang menghakimi, mengintimidasi atau perasaan kecewa terhadap orang lain atau kelompok lain yang dinilai merugikan. Sehingga dalam hal ini memunculkan perilaku-perilaku yang buruk sesuai dengan proses perilaku yang ditimbulkan.

#### G. Kerangka Pemikiran

Dari landasan teori yang telah dijelaskan pada bab sebelumnya,peneliti menentukan kerangka pemikiran sebagaimana berikut.

Gambar 1. 1 Kerangka Pemikiran



#### H. Hipotesis

Berdasarkan landasan teori yang dipakai, dapat disimpulkan hipotesis yang diajukan peneliti dalam penelitian ini sebagai berikut:

## 1. Hipotesis Nol (H0)

Hipotesis H0 dalam penelitian ini adalah tidak terdapat pengaruh faktor perilaku *trash-talking* dalam *game online* terhadap pola komunikasi pada komunitas MLC Kalijaga.

## 2. Hipotesis Alternatif (Ha)

Hipotesis Ha dalam penelitian ini adalah adanya pengaruh faktor perilaku *trash-talking* dalam *game online* terhadap pola komunikasi pada komunitas MLC Kalijaga.

Berdasarkan pemaparan di atas peneliti mengajukan hipotesis penelitian bahwa terdapat pengaruh antara variabel X dan Y, atau terdapat perbedaan di antara keduanya. Sehingga dengan kata lain peneliti menerima hipotesis alternatif (Ha) dan menolak hipotesis nol (H0).

## I. Metode Penelitian

### 1. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan deskriptif. Menurut Sugiyono penelitian kuantitatif merupakan penelitian yang berlandaskan filsafat positivistik dan merupakan metode yang datapenelitiannya berupa angka dan dianalisis menggunakan analisis angka atau analisis statistik.<sup>24</sup> Jenis penelitian yang digunakan dalam pengumpulan data yakni menggunakan kuesioner yang disebar melalui online.

### 2. Variabel Penelitian

---

<sup>24</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D)*, 21st ed. (Bandung: Alfabeta, 2015), 13.

Variabel penelitian adalah segala bentuk variasi yang peneliti gunakan untuk mempelajari segala sesuatu dan menjadi informasi tentang hal tersebut yang kemudian dapat ditarik kesimpulannya.<sup>25</sup> Sesuai dengan judul dalam penelitian ini yakni “Pengaruh Perilaku *Trash-Talking* terhadap Pola Komunikasi dalam *Game Online Mobile Legends* di Komunitas *Mobile Legends Community* (MLC) Kalijaga Yogyakarta”. Maka peneliti mengelompokkan variabel penelitian menjadi variabel independen (X) dan variabel dependen (Y).

a. Variabel X

Variabel independen adalah variabel yang mempengaruhi atau menjadi alasan timbulnya variabel dependen.<sup>26</sup> Variabel independen dalam penelitian ini adalah perilaku *trash-talking*.

b. Variabel Y

Variabel dependen adalah variabel terikat yang dipengaruhi atau menjadi akibat adanya variabel independen.<sup>27</sup> Variabel dependen dalam penelitian ini adalah pola komunikasi.

3. Definisi Operasional

Definisi operasional dan indikator dalam penelitian ini dijelaskan dalam tabel berikut ini.

---

<sup>25</sup> 60.

<sup>26</sup> 61.

<sup>27</sup> 62.

Tabel 1. 1 Definisi Operasional

Variabel Penelitian	Definisi Operasional	Indikator	Alat Ukur dan Skala
Perilaku <i>Trash-Talking</i> (X)	Perilaku <i>trash-talking</i> menjadi salahsatu bentuk perilaku <i>toxic</i> yang berarti racun. Dimana perilaku <i>trash-talking</i> merupakan perilaku negatif yang ditimbulkan oleh hubungan yang buruk antara seseorang dengan yanglain dan berakibat merugikan salah satupihak.	1) Bentuk-bentuk perilaku <i>trash-talking</i> 2) Pengalaman <i>trash-talking</i>	Alat ukur menggunakan kuesioner, skala <i>likert</i> SS = 4 S = 3 TS = 2 STS = 1
Pola Komunikasi (Y)	Pola komunikasi dilatar belakang oleh intensitaskomunikasi sebagai sarana seseorang berinteraksi dengan oranglain.	1) Pola komunikasi terhadap sesama pemain <i>game online</i> 2) Pola komunikasi terhadap orang lain	Alat ukur menggunakan kuesioner, skala <i>likert</i> SS = 4 S = 3 TS = 2 STS = 1

#### 4. Subjek dan Objek Penelitian

Subjek yang ditentukan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah anggota komunitas *Mobile Legends Community* (MLC) Kalijaga. Sedangkan objek dalam penelitian ini adalah perilaku *trash-talking* terhadap pola komunikasi dari anggota komunitas MLC Kalijaga itu sendiri.

#### 5. Lokasi Penelitian

Lokasi yang dipilih oleh peneliti dalam mengumpulkan data adalahdi UIN

Sunan Kalijaga Yogyakarta. Adapun alasan peneliti memilih lokasi tersebut ialah sebagai berikut:

- a. Karena MLC Kalijaga merupakan salah satu komunitas *game online* yang ada di UIN Sunan Kalijaga
- b. Karena anggota komunitas yang mempunyai latar belakang yang berbeda-beda sehingga memungkinkan terjadinya intensitas komunikasi yang beragam.

## 6. Metode Penentuan Sampel

### a. Populasi

Menurut Sudjarwo dan Basrowi populasi adalah keseluruhan objek atau subjek yang mempunyai kualitas serta karakteristik khusus yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian diidentifikasi.<sup>28</sup> Populasi dalam penelitian ini adalah 103 anggota komunitas MLC Kalijaga.

### b. Sampel

Sampel adalah bagian dari karakteristik yang diambil dari keseluruhan populasi dan diambil menurut ketentuan tertentu.<sup>29</sup> Sesuai dengan ketentuan pengambilan sampel yang dikemukakan oleh Arikunto jika jumlah populasi kurang dari 100 maka sampel yang diambil ialah semuanya. Namun jika populasi lebih dari 100 dapat diambil sampel antara 10-15% atau 20-30%. Karena dalam penelitian ini populasi penelitian berjumlah 103 anggota MLC Kalijaga, maka semuanya diambil untuk dijadikan sampel penelitian, hal tersebut karena untuk menghindari jawaban kuesioner yang tidak sesuai.

## 7. Teknik Pengumpulan Data

---

<sup>28</sup> Sudjarwo and Basrowi, *Manajemen Penelitian Sosial* (Bandung: Mandar Maju, 2019), 255.

<sup>29</sup> Muhammad Ali Sodik Sodik and Sandu Siyoto, *Dasar Metodologi Penelitian*, 1st ed. (Yogyakarta: Literasi Media Publishing, 2015), 64.

Dalam penelitian perlu adanya data yang dibutuhkan agar dapat memecahkan suatu masalah, oleh karena itu peneliti memerlukan teknik dalam pengumpulan data agar mendapat data-data yang relevan.

a. Sumber Data

1) Data Primer

Sumber data primer dalam penelitian ini adalah diperoleh dari kuesioner yang dibagikan kepada responden yaitu anggota komunitas MLC Kalijaga.

2) Data Sekunder

Sumber data sekunder dari penelitian ini adalah data statistik anggota komunitas MLC Kalijaga, literatur-literatur baik dari bukumaupun jurnal serta penelitian terdahulu yang mempunyai fokus yang sama untuk dijadikan landasan teoritik dalam penelitian ini

b. Metode Pengumpulan Data

1) Kuesioner

Kuesioner yang dilakukan peneliti bertujuan untuk mendapatkan data terkait fenomena perilaku *trash-talking* yang dapat mempengaruhi pola komunikasi para pemain *game online* pada komunitas MLC Kalijaga.

2) Dokumentasi

Dokumentasi dalam penelitian ini untuk mendapatkan data jumlah anggota komunitas MLC Kalijaga. Data tersebut bertujuan untuk mendukung data-data primer yang dihasilkan dari kajian literatur-literatur terkait.

8. Metode Pengumpulan Data

Instrumen penelitian adalah alat ukur atau skala yang digunakan untuk

mengukur variabel penelitian.<sup>30</sup> Skala pengukuran yang dipilih oleh peneliti dalam mengumpulkan data yakni skala *likers*. Skala tersebut digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seorang individu atau sekelompok orang terkait fenomena yang akan dikaji peneliti.<sup>31</sup> Instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data tersebut dijelaskan pada penilaian sebagai berikut

Tabel 1. 2 Skala Likers

Jawaban	Skor
Sangat Setuju (SS)	4
Setuju (S)	3
Tidak Setuju (TS)	2
Sangat Tidak Setuju (STS)	1

## 9. Uji Validitas dan Uji Reliabilitas

Instrumen yang valid berarti skala yang digunakan dalam pengumpulan data itu valid atau diukur sesuai dengan seharusnya. Dalam penelitian ini uji validitas merupakan suatu ukuran yang bertujuan untuk mengetahui apakah kuesioner yang digunakan benar-benar valid untuk mengukur variabel yang akan diteliti.<sup>32</sup> Pengujian validitas data dalam penelitian ini menggunakan analisis dengan rumus *Sperman's Rho* yang perhitungannya menggunakan aplikasi statistika SPSS versi 26 *for windows*

<sup>30</sup> E. Baharudin and Saiful Hamdi, *Metode Penelitian Kuantitatif Aplikasi Dalam Pendidikan* (Yogyakarta: Deepublish, 2014), 50.

<sup>31</sup> *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D)*, 135.

<sup>32</sup> Baharudin and Hamdi, *Metode Penelitian Kuantitatif Aplikasi Dalam Pendidikan*, 5–6.

dengan menentukan nilai signifikansi sebesar 5% terhadap 103 responden. Sehingga R Tabel yang didapat adalah 0.1937. Kemudian selanjutnya terdapat pernyataan dalam kuesioner yang terdiri dari dua bagian, satu bagian mewakili variabel X dengan jumlah pernyataan sebanyak 17 butir serta bagian selanjutnya mewakili variabel Y dengan banyaknya 16 butir pernyataan.

Pada variabel X yang terdiri dari 17 butir pernyataan, hasil yang didapat dari keseluruhan pernyataan tersebut nilai R Hitung > R Tabel. Sehingga 17 butir pernyataan tersebut dinyatakan valid melalui rumus uji validitas.

Sedangkan pernyataan pada variabel Y yang berjumlah 16 butir, juga diketahui R Hitung > R Tabel. Yang dapat diinterpretasikan bahwa seluruh butir pernyataan pada variabel Y dinyatakan valid sesuai dengan rumus uji validitas.

Selanjutnya terdapat uji reliabilitas yang menjadi instrumen data dimana reliabilitas ini mempunyai makna lain seperti kepercayaan, kejelasan, kestabilan, konsistensi dan lain sebagainya. Konsep reliabilitas menjelaskan sejauh mana hasil suatu pengukuran data dapat dipercaya. Jika hal tersebut telah diselesaikan maka dapat dipastikan data tersebut reliabel.<sup>33</sup> Maka dari itu uji reliabilitas dalam penelitian ini mengacu pada nilai R Tabel yang ditentukan yakni 0.1937. Sedangkan kriteria yang digunakan dalam menentukan reliabilitas datanya yaitu jika R Hitung > R Tabel maka data disebut reliabel. Begitupun sebaliknya, jika R Hitung < R Tabel maka data instrumen dalam penelitian dinyatakan tidak reliabel. Dalam melihat nilai R Hitung sendiri, diketahui terlebih dahulu nilai dari R Tabel koefisien *crombach's alpha*.

---

<sup>33</sup> Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik* (Jakarta: Rineka Cipta, 2006), 136.

Adapun hasil data dalam uji validitas dan uji reliabilitas yang telah dijelaskan di atas adalah menggunakan bantuan aplikasi statistik SPSS versi 26 *for windows*.

## 10. Metode Analisis Data

### a. Statistik Deskriptif

Statistik deskriptif menurut Sugiyono adalah metode analisis data yang digunakan untuk mendeskripsikan data yang telah dikumpulkan melalui statistik tanpa diambil kesimpulannya.<sup>34</sup> Hasil yang didapat dalam analisis ini menggunakan olahan angka-angka pengumpulan data sehingga menimbulkan kesan yang mudah ditangkap maknanya oleh siapapun yang membacanya.

### b. Uji Asumsi

Setelah melakukan analisis uji deskriptif statistik, dilakukan prasyarat penelitian atau uji asumsi yang nantinya dijadikan acuan dalam menganalisis uji regresi. Uji asumsi ini bertujuan untuk mengetahui pendistribusian data yang nantinya akan berpengaruh pada keputusan bagaimana data akan diuji statistik, apakah menggunakan statistik parametrik atau dengan statistik non-parametrik. Pada penelitian ini dilakukan uji asumsi pada tahapan uji normalitas dan uji linieritas.

Uji normalitas pada penelitian ini menggunakan pendekatan non-parametrik yakni pendekatan *One-Sample Kolomogrov-Sminorv Test* dengan jumlah nilai variabel perilaku *trash-talking* sebesar 0,111 dan nilai pada variabel pola komunikasi sebesar 0,134. Sehingga berdasarkan hasil yang ditemukan tersebut nilai

---

<sup>34</sup> *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D)*, 208.

signifikansinya  $> 0,05$  yang berarti kedua variabel tersebut terdistribusi normal.

Uji asumsi selanjutnya yakni uji linieritas yang bertujuan untuk mengetahui variabel dalam penelitian berada pada satu garis linier atau tidak. Melalui pendekatan yang sama seperti uji normalitas sebelumnya, hasil dari uji linieritas dalam penelitian ini adalah variabel perilaku *trash-talking* nilai signifikansi pada *Linearity* sebanyak 0,000 yang berarti  $< 0,05$ . Sedangkan nilai signifikansi pada *Deviation from Linearity* 0,399 yang artinya  $> 0,05$ . Sehingga dapat diinterpretasikan bahwa uji linieritas dinyatakan hubungan antara variabel perilaku *trash-talking* mempunyai hubungan yang linier dengan variabel pola komunikasi.

c. Uji Regresi Linier Sederhana

Uji regresi tersebut dilakukan untuk memprediksi hubungan antara dua variabel yakni variabel independen dan variabel dependen, selain itu juga dapat mengetahui kuat lemahnya pengaruh dari kedua variabel tersebut.<sup>35</sup> Pengolahan data dalam penelitian ini menggunakan SPSS versi 26 *for windows*.

## 11. Sistematika Pembahasan

a. BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini berisi tentang latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, kajian literatur, landasan teori, kerangka pemikiran, hipotesis, metode penelitian dan sistematika pembahasan

b. BAB II GAMABARAN UMUM LOKASI PENELITIAN

Bab II berisi tentang gambaran umum komunitas MLC Kalijaga

---

<sup>35</sup> Nanang Martono, *Metode Penelitian Kuantitatif* (Jakarta: PT Raja Grafindo, 2012), 190.

Yogyakarta

c. BAB III PENYAJIAN DAN ANALISIS DATA

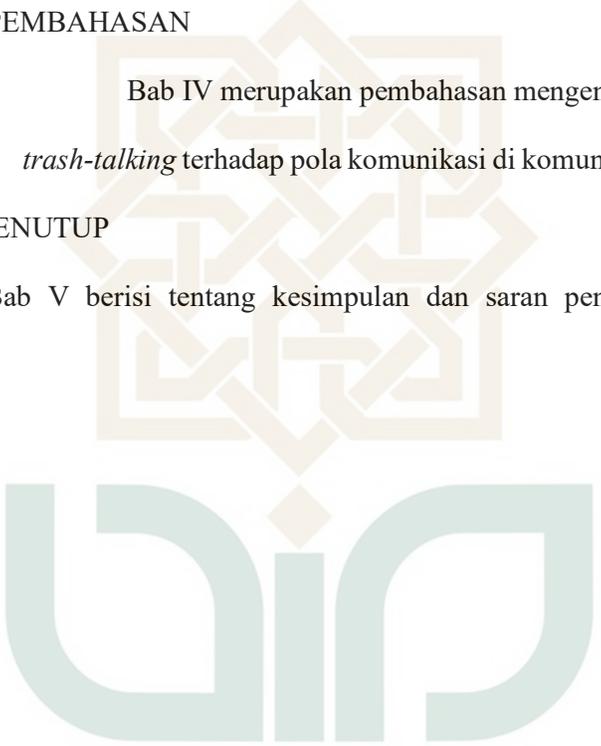
Bab III berisi tentang sajian data serta analisis data mengenai pengaruh *trash-talking* terhadap pola komunikasi pemain *game online mobile legends*

d. BAB IV PEMBAHASAN

Bab IV merupakan pembahasan mengenai analisis perilaku *trash-talking* terhadap pola komunikasi di komunitas MLC Kalijaga.

e. BAB V PENUTUP

Bab V berisi tentang kesimpulan dan saran penelitian serta daftar pustaka.



STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan pada penelitian yang telah dilakukan terkait dengan pengaruh perilaku *trash-talking* terhadap pola komunikasi pemain *game online mobile legends* pada anggota komunitas MLC Kalijaga Yogyakarta, maka dapat ditarik beberapa kesimpulan antara lain dilihat melalui teori yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini, yakni teori yang dikemukakan oleh B. F Skinner tentang teori behaviorisme, yang mana perilaku pada setiap masing-masing individu dapat dilihat bagaimana proses interaksi yang terjadi. Proses interaksi yang di dalamnya menciptakan adanya pola-pola komunikasi dapat dipengaruhi atau bahkan mempengaruhi perilaku yang dilakukan oleh seseorang. Di dalam kehidupan sosial masyarakat, seorang individu mempunyai perilaku yang berbeda-beda, baik perilaku yang positif maupun perilaku yang negatif. Sehingga sesuai dengan hasil penelitian yang telah dilakukan bahwa terciptanya fenomena perilaku negatif yakni perilaku *trash-talking* dalam *game online* mempengaruhi pola komunikasi pemain *game online* itu sendiri, khususnya yang terjadi dalam permainan *game online mobile legends* pada anggota komunitas MLC Kalijaga Yogyakarta.

Kemudian dapat diketahui bahwa variabel perilaku *trash-talking* mempunyai pengaruh terhadap pola komunikasi pemain *game online mobile legends* pada anggota di komunitas MLC Kalijaga Yogyakarta. Hal tersebut dibuktikan dengan nilai signifikansi yang diperoleh dalam uji hipotesis, yakni uji regresi dengan perolehan 0,000 yang artinya  $< 0,05$ , sehingga hal tersebut berarti hipotesisnya diterima. Kemudian selanjutnya nilai  $R$

*Square* yang diperoleh berjumlah 0,679, yang dapat diartikan bahwa pengaruh perilaku *trash-talking* terhadap pola komunikasi memiliki besaran presentase sejumlah 67,9%.

## B. Keterbatasan Penelitian

Berdasarkan proses penelitian langsung dan berbagai pengalaman yang dialami oleh peneliti, terdapat beberapa keterbatasan yang dirasakan dan dapat dijadikan sesuatu untuk lebih diperhatikan kembali bagi peneliti-peneliti yang akan datang agar dapat lebih disempurnakan penelitiannya, sebab penelitian ini tentunya memiliki kekurangan yang perlu diperbaiki untuk penelitian-penelitian kedepannya. Berikut akan diidentifikasi beberapa keterbatasan yang dimiliki peneliti dalam proses penelitian ini, yaitu:

1. Kurangnya literatur yang dapat menelaah lebih dalam teori yang digunakan, baik dari definisi, kajian maupun implementasi dari detail teori yang digunakan dengan fenomena yang sedang diteliti
2. Terdapat keterbatasan mengenai hasil jawaban responden melalui kuesioner yang terkadang terdapat jawaban yang tidak diberikan dengan sesuai atau tidak menunjukkan kondisi yang sebenarnya sehingga mempengaruhi keberagaman data yang dianalisis.
3. Keterbatasan pada jumlah indikator yang ditentukan, seperti indikator fenomena perilaku negatif dalam *game online*. Hal tersebut dikarenakan terdapat beberapa indikator lain yang dapat menjadi variabel-variabel yang dapat mendukung dalam analisis pengaruh dari fenomena dalam penelitian.

## C. Saran

Berdasarkan pada hasil penelitian, penyajian data, analisis, pembahasan serta

kesimpulan dari penelitian ini, maka dapat disebutkan beberapa saran yang peneliti ajukan sebagai berikut:

a. Bagi Komunitas MLC Kalijaga Yogyakarta

Komunitas MLC Kalijaga sebagaimana wadah bagi para mahasiswa yang aktif dalam permainan *game online mobile legends* hendaknya bisa menjadi wadah bagi para mahasiswa yang memiliki keterampilan dibidang ESport. Dan juga bisa menjadi perisai diri atau pembatas bagi para anggota komunitas sehingga bisa menjaga perilaku baik perbuatan ataupun perkataan yang bersifat negatif agar bisa mengurangi adanya perilaku *toxic*. Serta bisa menjadi contoh bagi komunitas-komunitas lain agar bisa menjadi lebih baik lagi.

b. Bagi Seluruh Pemain *Game Online*

Dengan dimulainya era digital, *game online* bukan lagi hal yang asing bagi para anak muda bahkan orang dewasa sekalipun. Dengan demikian bukan tidak mungkin berbagai permainan atau *game* pasti memiliki koneksi terhadap internet atau bisa menghubungkan antara pemain satu dengan lainnya, sehingga memicu munculnya berbagai komunitas *game online*. Munculnya komunikasi sebagaimana hasil dari interaksi yang terjalin pasti menimbulkan berbagai dampak perilaku antar pemain *game online* baik perilaku positif atau pun negatif. Maka dari itu kita sebagai generasi muda harus bisa menahan diri agar selalu berperilaku positif dan menjauhi perilaku negatif baik di kehidupan sehari-hari ataupun di dunia maya atau game sehingga bisa meminimalisir adanya perilaku *toxic*.

## DAFTAR PUSTAKA

- Akmarina, Yeny Nabilla. "Pengaruh Bermain Game Online Terhadap Efektifitas Berkomunikasi Dalam Keluarga Di Kelurahan Swarga Bara Kota Sangatta Kab. Kutai Timur." *Jurnal Ilmu Komunikasi* 4, no. 1 (2016).
- Ananda, Bella Febriyana, Zainal Abidin Achmad, Syifa Syarifah Alamiyah, Ahimsa Adi Wibowo, and Latif Ahmad Fauzan. "Variasi Komunikasi Virtual Pada Kelompok Pemain Game Online Mobile Legends." *Jurnal Ilmu Komunikasi* 12, no. 1 (April 2022): 19–33.
- Arif, Muhammad, and Sandy Aditya. "Dampak Perilaku Komunikasi Pemain Game Mobile Legends Pada Mahasiswa Universitas Negeri Padang." *JICS: Journal of Intercultural Communication and Society* 1, no. 1 (June 2022): 31–45.
- Arikunto, Suharsimi. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta, 2006.
- Baharudin, E., and Saiful Hamdi. *Metode Penelitian Kuantitatif Aplikasi Dalam Pendidikan*. Yogyakarta: Deepublish, 2014.
- Bangun, Daniel P, and Elza Ismy Sara Sintia Harahap. "Fenomena Bermain Game Online Mobile Legend Terhadap Perilaku Komunikasi Antar Pribadi Mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Darma Agung Medan." *Social Opinion: Jurnal Ilmiah Ilmu Komunikasi* 6, no. 1 (April): 2–3.
- Burhan, Burhan. *Sosiologi Komunikasi*. 4th ed. Jakarta: Kencana, 2009.
- Dhamayanthie, Indah. "Dampak Game Online Terhadap Perilaku Mahasiswa Akamigas Balongan." *Jurnal Rekayasa, Teknologi, Dan Sains* 4, no. 1 (January 2020): 13–15.
- Dihni, Vika Azkiya. "10 Negara Dengan Pemain Video Game Terbanyak Di Dunia (Januari 2022)." *Katadata.co.id*, February 16, 2022. <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2022/02/16/jumlah-gamers-indonesia-terbanyak-ketiga-di-dunia>.
- Hendri, Rifqi. "Penggunaan Game Online Di Kalangan Siswa (Study Kasus SMK Al-Hamidiah Jakarta Barat)." Skripsi, Universitas Muhammadiyah Jakarta, 2020.
- H.R Al-Bukhori*, n.d.
- Ismi, Nurul, and Akmal. "Dampak Game Online Terhadap Perilaku Siswa Di Lingkungan SMA Negeri 1 Bayang." *Journal of Civic Education* 3, no. 1 (2020): 1–10.
- Khoiri, Nur Fikri. "Dampak Bermain Game Online Mpbile Legends Terhadap Perilaku Toxic Disinhibition Online (Studi Kasus Di Warung Kopi Ourung-Ourung, Slman, Ponorogo)." Skripsi, IAIN Ponorogo, 2021.
- Martono, Nanang. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: PT Raja Grafindo, 2012.
- Maulana, Candra. "Hiperrealitas Game Mobile Legends: Bang Bang Dalam Penciptaan Makna Baru Di Mobile Legends Community Kalijaga." Skripsi, UIN Sunan Kalijaga, 2022.
- Maulizin, Eko Iza. "Pengaruh Pesan Toxic Dalam Game Online Terhadap Perilaku Bullying Pada Komunitas Sekawan Esport Di Yogyakarta." Skripsi, Universitas Mercu Buana Yogyakarta, 2021.

- Mustaqim. "Paradigma Perilaku Sosial Dengan Pendekatan Behavioristik (Telaah Atas Teori Burrhusm Frederic Skinner)." *Al-Mabsut: Jurnal Studi Islam Dan Sosial*, 2016, 1–10.
- Putri, Aprillia Setyaning Normalisa, Yeni Rahmawati, and Panji Putra Ariyanto. "Bagaimana Gamers Berperilaku Trash-Talk?" *Literasi: Jurnal Kajian Keislaman Multi-Perspektif* 2, no. 1 (2021): 34–35.
- Putri, Nurul Warits Marinsa, Hamiyati, and Shinta Doriza. "Dampak Game Online: Studi Fenomena Perilaku Trash-Talk Pada Remaja." *Jurnal Psikologi Malahayati* 2, no. 2 (September 2020): 72–85.
- Q.S An-Nisaa*, n.d.
- Raho, Bernard. *Sosiologi*. Yogyakarta: Ledalero, 2016.
- Saputra, Pengki. "Kemampuan Kontrol Diri Remaja Pecandu Game Online Mobile Legends Di Kelurahan Kebun Beler Kota Bengkulu." Skripsi, Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bengkulu, 2019.
- Satria, Darma Putra, Herdefa Nabila, Maulidia, and Muhammad Jabbar Rasel. "Perilaku Komunikasi Interpersonal Pemain Game Online 'Mobile Legends' Di Lingkungan Keluarga." *Parahita: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 2, no. 2 (2021): 44.
- Setiadji, Bareb. "Konsep Pendekatan Behaviorisme B. F. Skinner Dan Relevansinya Terhadap Tujuan Pendidikan Islam." Skripsi, Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Ponorogo, 2020.
- Sodik, Muhammad Ali Sodik, and Sandu Siyoto. *Dasar Metodologi Penelitian*. 1st ed. Yogyakarta: Literasi Media Publishing, 2015.
- Sudjarwo, and Basrowi. *Manajemen Penelitian Sosial*. Bandung: Mandar Maju, 2019.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D)*. 21st ed. Bandung: Alfabeta, 2015.
- Surbakti, Krista. "Pengaruh Game Online Terhadap Remaja." *Jurnal Curere* 01, no. 01 (April 2017): 28–38.
- Wijaya, Caroline Vinci, and Sinta Paramita. "Komunikasi Virtual Dalam Game Online (Studi Kasus Dalam Game Mobile Legends)." *Koneksi* 3, no. 1 (July 2019): 261–67.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA