

Perilaku Toxic Dalam Game Mobile legend (Studi Pada Mahasiswa Pendidikan Sosiologi FKIP ULM)

Parlin Ariondo Septiano Sihotang¹, Yuli Apriati²

¹ Universitas Lambung Mangkurat; parlinsihotang19@gmail.com

² Universitas Lambung Mangkurat; yuli.apriati@ulm.ac.id

ARTICLE INFO

Keywords:

Toxic Behavior; Mobile Legends; Sociology Education Students

Article history:

Received 2026-01-01

Revised 2026-02-10

Accepted 2026-03-10

ABSTRACT

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).

This is an open access article under the CC BY-SA license.



INFORMASI ARTIKEL

ABSTRAK

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

Article history:

Diterima 2026-01-01

Revisi 2026-02-10

Diterima 2026-03-10

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, menunjukan 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).

This is an open access article under the CC BY-SA license.



Penulis Koresponden :*Parlin Ariondo Septiano Sihotang**Universitas Lambung Mangkurat; parlinsihotang19@gmail.com*

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital yang semakin pesat telah membawa banyak perubahan dalam kehidupan masyarakat. Salah satu bentuk perkembangan tersebut dapat dilihat dari semakin luasnya penggunaan internet yang memudahkan individu untuk berkomunikasi, mencari informasi, serta menikmati berbagai hiburan melalui perangkat digital. Internet kini tidak hanya dimanfaatkan untuk kebutuhan akademik dan pekerjaan, tetapi juga menjadi bagian dari aktivitas sehari-

hari, terutama di kalangan mahasiswa yang aktif menggunakan media digital (Putri 2023:577).

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi pada masa kini telah membawa perubahan besar dalam kehidupan manusia. Kehadiran internet memungkinkan individu untuk mengakses informasi, berkomunikasi, serta menjalankan berbagai aktivitas secara bersamaan melalui perangkat digital. Kemudahan tersebut menjadikan internet tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga sebagai media interaksi sosial yang semakin melekat dalam kehidupan sehari-hari. Manusia dapat mengetahui informasi terkini atau kejadian yang terjadi di berbagai wilayah. Selain itu dengan Internet kita dapat mengakses media online lainnya, salah satu diantaranya adalah media online, *Game online*. *Game online* dapat dipahami sebagai bentuk permainan digital yang membutuhkan koneksi internet sebagai media penghubung antar pemain. Permainan ini dapat diakses melalui berbagai perangkat, seperti komputer maupun telepon pintar, serta memungkinkan pemain untuk berinteraksi dan berkompetisi secara daring, baik secara individu maupun berkelompok. (Syahril 2023:435). Dengan kata lain *Game online* ini ada akibat kecanggihan teknologi yang ditopang dalam jaringan Internet.

Perkembangan zaman yang begitu cepat terutama dalam bidang komunikasi dan informasi membuat segala kegiatan yang dilakukan oleh manusia tidak terlepas dari yang namanya Smartphone atau biasa disebut Gadget. Selain berfungsi untuk mengakses informasi kegunaan gadget juga digunakan oleh berbagai kalangan dengan rentan usia anak-anak hingga dewasa untuk bermain *game online* (Widaty et al., 2021). Diantaranya ialah *Game Mobile legend*. *Game* ini semakin banyak diminati oleh kaum muda terutama yang didominasi oleh laki-laki, semakin besar dan bertambah banyaknya jumlah orang yang mendownload serta memainkan *Game Mobile legend* ini secara tidak langsung membentuk sebuah komunitas *Game Mobile legend*, guna untuk menuangkan hobi mereka dunia *Game*, bahkan dengan banyaknya jumlah pemain yang memainkan *Game Mobile legends*, membuat *Game* ini kerap kali dijadikan sebuah ajang perlombaan dalam berbagai tingkatan.

Para pemain *Game online Mobile legend* yang cenderung dimainkan oleh kaum muda laki-laki kerap kali menjadi tempat untuk mengasah skill atau kemampuan

yang dituangkan lewat bermain *Game Mobile legend*. Kebanyakan dari mereka yang lebih memilih bermain *Game Mobile legend* dikarenakan kesukaan mereka terhadap tersebut, baik itu dari desain *Game Mobile legend*, fitur yang ditawarkan. *Mobile legends* merupakan salah satu jenis *game* daring berbasis tim yang dimainkan oleh dua kelompok, masing-masing terdiri dari lima pemain. Dalam permainan ini, kerja sama tim dan strategi menjadi faktor utama untuk mencapai kemenangan, sehingga komunikasi antar pemain memiliki peranan penting selama pertandingan berlangsung. Tidak bisa dipungkiri fitur yang ada di Dalam *Game Mobile legend* tersebut berguna untuk mengkomunikasikan antar individu dengan individu lainnya di dalam satu team. Dengan kata lain Komunikasi merupakan aspek yang harus ada dalam *Game Mobile legend*.

Perilaku *toxic* saat ini sering dijumpai dalam berbagai aktivitas, khususnya pada permainan daring seperti *Mobile legends*. Perilaku ini dapat dipahami sebagai tindakan negatif yang dilakukan seseorang dan berpotensi merugikan pemain lain, baik secara psikologis maupun sosial. Dampak dari perilaku *toxic* tidak hanya dirasakan oleh orang lain, tetapi juga dapat memengaruhi pelaku itu sendiri, seperti munculnya rasa stres, kecemasan, hingga menurunnya rasa percaya diri. Dalam praktiknya, perilaku *toxic* umumnya ditunjukkan melalui sikap atau ucapan yang tidak pantas dan dilakukan secara berulang ketika seseorang berada dalam kondisi emosi yang tidak stabil. (Apriati, 2024)

Dalam permainan *Mobile legends*, perilaku *toxic* erat kaitannya dengan cara pemain berkomunikasi satu sama lain. Komunikasi yang terjadi antar pemain pada dasarnya merupakan bentuk komunikasi interpersonal karena melibatkan lebih dari satu individu yang saling berinteraksi dan memengaruhi satu sama lain. Namun, dalam kondisi tertentu, komunikasi tersebut justru berkembang ke arah negatif, seperti penggunaan kata-kata kasar, hinaan, atau ekspresi emosi berlebihan. Situasi permainan yang tidak sesuai harapan, seperti kekalahan atau kesalahan rekan satu tim, sering memicu pemain untuk meluapkan rasa kesal melalui ujaran yang melanggar norma. Selain itu, dalam dunia *game* juga dikenal istilah *toxic gameplay*, yaitu perilaku yang mengganggu jalannya permainan, baik melalui ucapan maupun

tindakan, seperti menghina pemain lain, bercanda berlebihan yang merugikan tim, hingga melakukan kecurangan demi menjatuhkan lawan. (Putri 2023:579).

Salah Perilaku *Toxic* merupakan Perilaku yang saat ini tidak dapat lepas dari kehidupan seseorang terutama bagi orang yang bermain *Game* online salah satu diantaranya adalah pemain *Mobile legend*. *Toxic* sering kita lihat dan dengar melalui media sosial. Perilaku *toxic* merujuk pada tindakan negatif yang ditunjukkan seseorang dan berpotensi menimbulkan ketidaknyamanan, kerugian, maupun tekanan psikologis bagi orang lain. Dalam konteks permainan daring, perilaku ini sering muncul melalui ujaran kasar, sikap merendahkan, serta ekspresi emosi yang berlebihan ketika pemain menghadapi situasi yang tidak sesuai dengan harapannya. (Rosmilawati 2023:45).

Belum ada definisi resmi dan belum jelas kapan istilah *Toxic* dipakai untuk penyebutan perilaku dengan kata-kata yang kasar. Tetapi secara tidak langsung *Toxic* merupakan sebuah perkataan atau kalimat yang di lontarkan oleh seseorang melalui komunikasi. Komunikasi yang terjadi juga dapat disebut sebagai komunikasi Interpersonal merupakan komunikasi yang melibatkan dua orang atau lebih atau dapat dikatakan sebagai komunikasi antara orang-orang secara tatap muka, masing-masing orang yang terlibat dalam komunikasi tersebut saling mempengaruhi persepsi lawan komunikasinya (Anggraini et al., 2022:337). Dengan kata lain dapat dikaitkan bahwasanya perilaku *Toxic* dalam *Game* online *Mobile legend* secara langsung menggunakan Pola komunikasi di dalamnya. Dalam hal *Toxic* ini dapat dilihat komunikasi yang digunakan para pemain *Game* online *Mobile legend* banyak mengandung kosakata yang tidak sesuai dengan norma yang ada, kata-kata kasar kerap kali keluar dari para pemain *Game* online jika situasi yang mereka alami tidak sesuai keinginan mereka, mereka akan merasa frustrasi, emosi, marah dan mengeluarkan kata kata yang tidak pantas. Satu diantara *Toxic* didalam dunia *Game* ini adalah *Toxic Gameplay* yaitu adanya gangguan yang melanggar sebuah norma didalam lingkup dunia *Game* seperti; gangguan terhadap teman dengan bercanda dalam bermain, melakukan sebuah penghinaan kepada musuh berupa sebuah perkataan maupun Gerakan, menggunakan aplikasi ketiga atau disebut juga dengan metode cheat. Dan bahkan ada juga yang berkata kasar kepada

lawan dengan tujuan membuat mental lawan menurun seperti pelecehan verbal atau non verbal dan menjelek jelekkan lawan atau teman (Putri 2023:577).

Walaupun perilaku *Toxic* ini ada dalam realita saat bermain *Game* online, perilaku *Toxic* lebih sering terjadi pada fitur chat merupakan media bertukar informasi berupa pesan teks, diantara lain meliputi pemberian julukan yang menghina, ancaman bahaya fisik atau ancaman terhadap keselamatan pribadi, dan pandangan yang melecehkan atau merendahkan pendapat orang lain. Dalam kasus *Toxic* pada *Game* online, pelaku *Toxic* berperan sebagai encoder (sumber pesan) dan korban *Toxic* berperan sebagai decoder (penerima pesan). Informasi dalam konteks *Toxic* ini dikirimkan berupa interaksi tekstual maupun secara langsung (face to face) antara kedua pihak atau lebih (Tribuono et al., 2024:39). Kurangnya sebuah sosialisasi menjadikan perilaku *Toxic* ini menjadi sebuah hal yang biasa dilakukan oleh para pemain *Game* online ini Terutama di Kalangan Mahasiswa. Hal ini tentu menimbulkan pertanyaan bagaimana dalam dunia *Game* online perilaku *Toxic* dapat terjadi dan faktor apa saja yang melatarbelakangi perilaku *Toxic* tersebut ada.

Universitas Lambung Mangkurat adalah salah satu perguruan tinggi negeri yang ada di Provinsi Kalimantan Selatan. Universitas ini terdiri dari 12 Fakultas yang menyediakan ilmu-ilmu yang berkaitan dengan bidang yang telah dipilih dan diminati oleh para mahasiswa. Salah satu fakultas di universitas ini yang bergerak di bidang Keguruan dan Ilmu Pendidikan adalah Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP). Fakultas ini memiliki lima jurusan, salah satunya adalah Jurusan Pendidikan IPS yang terdiri dari beberapa program studi. Diantaranya Pendidikan Sejarah, PKN, Pendidikan Ekonomi, Pendidikan Sosiologi, Pendidikan Geografi dan Pendidikan IPS. Berdasarkan studi pendahuluan di beberapa program studi pada jurusan Pendidikan IPS Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Lambung Mangkurat. Peneliti melakukan survey awal melalui Pengisian Kuisisioner oleh responden pada jurusan IPS Fakultas Keguruan dan ilmu Pendidikan Universitas Lambung Mangkurat. Berdasarkan data yang didapatkan peneliti dari hasil pengisian kuisisioner melalui google form ditemukan sebanyak 24 mahasiswa Pendidikan Sosiologi bermain *Game Mobile legends* di bandingkan dengan program studi lainnya di jurusan IPS. Hal ini menimbulkan pertanyaan tentang faktor apa

saja yang melatarbelakangi Mahasiswa Pendidikan Sosiologi Pemain *Game Mobile legend* Berperilaku *Toxic*. Dan bentuk Perilaku *Toxic* seperti apa yang terjadi pada Mahasiswa Pendidikan Sosiologi Pemain *Game Mobile legend*.

2. METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan tujuan untuk memahami fenomena sosial secara mendalam berdasarkan kondisi yang terjadi di lapangan. Pendekatan ini menempatkan peneliti sebagai instrumen utama dalam proses pengumpulan dan analisis data, sehingga penafsiran terhadap data lebih menekankan pada makna daripada generalisasi hasil. Sugiyono (2022:9) Metode ini disebut juga sebagai metode artistik, Karena proses penelitian lebih bersifat seni (kurang terpola), dan disebut sebagai metode interpretive karena data hasil penelitian lebih berkenaan dengan interpretasi terhadap data yang ditemukan di lapangan.

Alasan menggunakan metode kualitatif dalam penelitian karena peneliti ingin menganalisis faktor yang melatarbelakangi mahasiswa pemain *Game Mobile Legend* berperilaku *Toxic*, serta mengetahui bentuk perilaku *Toxic* yang terjadi pada mahasiswa pemain *Game Mobile Legend*. Pada Mahasiswa di Universitas Lambung Mangkurat ruang lingkup Fakultas Keguruan dan ilmu pendidikan (FKIP) Lebih khusus di Jurusan Pendidikan Sosiologi, memungkinkan bagi informan untuk dapat memberikan data dengan leluasa apabila menggunakan penelitian kualitatif. Dengan metode kualitatif, dapat bisa dicari sesuatu yang tidak tampak sehingga suatu permasalahan dapat dikaji lebih dalam.

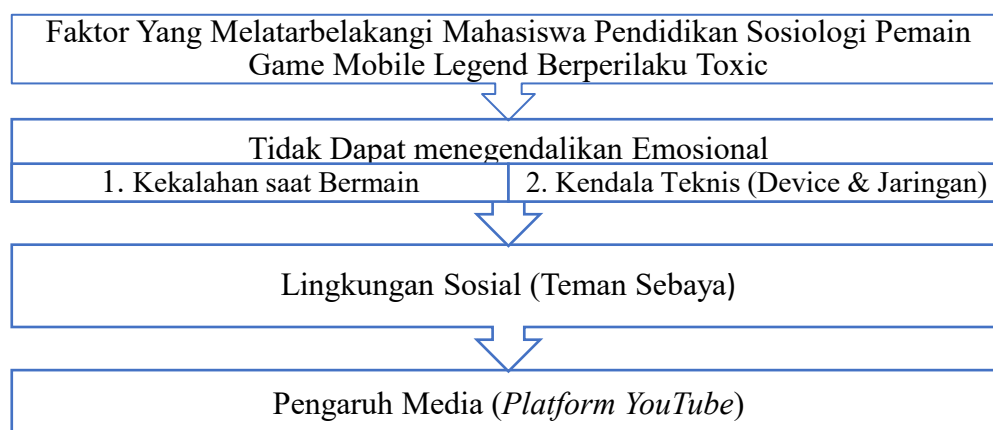
3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini didasarkan pada fokus penelitian dan rumusan penelitian yang telah dibuat sebelumnya, yaitu mengenai faktor yang melatarbelakangi mahasiswa pemain *Game Mobile Legend* berperilaku *Toxic* dan Bagaimana bentuk perilaku *Toxic* yang terjadi pada mahasiswa pemain *Game Mobile Legend*.

Faktor Yang Melatarbelakangi Mahasiswa Pendidikan Sosiologi Pemain *Game Mobile Legend* Berperilaku *Toxic*.

Untuk memahami berbagai bentuk perilaku *Toxic* yang muncul saat mahasiswa Pendidikan Sosiologi bermain *Mobile Legend*, diperlukan penjelasan mengenai latar belakang yang mendorong perilaku tersebut. Bagian ini menguraikan beragam pemicu yang berperan dalam membentuk respons negatif pemain selama berinteraksi di dalam permainan. Faktor-faktor tersebut tidak hanya berkaitan dengan kondisi emosional individu, tetapi juga dipengaruhi oleh situasi permainan, dinamika sosial antar pemain, serta kebiasaan komunikasi yang berkembang di lingkungan digital. Dengan memahami pemicu utama yang melatarbelakangi perilaku *Toxic*, pembahasan selanjutnya dapat memberikan gambaran yang lebih jelas dan terarah mengenai bagaimana perilaku tersebut terbentuk serta bagaimana ia termanifestasi dalam praktik bermain sehari-hari.

Bagan 4. 1 Gambaran tentang faktor yang melatarbelakangi Mahasiswa Pendidikan Sosiologi Pemain *Game Mobile Legend* Berperilaku Toxic



Sumber: Data Primer Penelitian 2025

Berdasarkan bagan 4.1 hasil temuan yang di dapatkan di lapangan, disimpulkan bahwa mahasiswa Pendidikan Sosiologi pemain *Game Mobile Legend* Berperilaku *Toxic* terpengaruh oleh faktor dari dalam diri dan faktor dari luar eksternal. Faktor dari dalam diri yaitu tidak dapat mengendalikan emosional.

Mahasiswa Pendidikan Sosiologi yang memainkan *Game Mobile Legend* tersebut, Kemudian faktor dari luar nya ialah berasal dari lingkungan sosial, yang dimana ketika perilaku *Toxic* itu muncul juga harus diperhatikan melalui lingkungan sosial atau di sekitar baik itu dalam lingkungan keluarga, maupun pertemanan terutama teman bermain bareng, selanjutnya ada pengaruh media, pengaruh media

merupakan pengaruh yang secara tidak langsung memengaruhi para pengguna atau penonton media tersebut termasuk para pemain *Game Mobile Legend* terutama pada mahasiswa pendidikan Sosiologi. Hal ini selaras dengan. Notoadmojo dalam (Minardo 2021:86) bahwasanya perilaku yang seseorang lakukan dalam kehidupan sehari-hari merupakan suatu reaksi atau respon psikis terhadap lingkungan sekitarnya. Reaksi tersebut juga dapat digolongkan menjadi dua bentuk diantaranya, bentuk pasif dan bentuk aktif, yaitu bentuk pasif merupakan tanpa suatu tindakan yang kongkrit, bentuk aktif yaitu tindakan yang nyata yang dilakukan sebagai reaksi terhadap lingkungan sekitar. Perilaku yang dilakukan seseorang pada hakekatnya adalah tindakan atau aktivitas dari manusia, baik yang diamati maupun tidak dapat diamati oleh interaksi seseorang dengan lingkungannya yang terwujud dalam bentuk pengetahuan, sikap, dan tindakan. Perilaku secara lebih rasional dapat diartikan sebagai respon organisme atau seseorang terhadap rangsangan dari luar subyek tersebut. Respon ini terbentuk dua macam yakni bentuk pasif dan bentuk aktif dimana bentuk pasif adalah respon internal yaitu yang terjadi dalam diri manusia dan tidak secara langsung dapat dilihat dari orang lain sedangkan bentuk aktif yaitu apabila perilaku itu dapat diobservasi secara langsung.

Perilaku seseorang individu di dalam suatu lingkungan nya tentunya di bentuk oleh berbagai aktivitas atau tindakan yang dilakukan, yang sering atau biasa dilakukan. secara khusus yang melatar belakangi mahasiswa pendidikan sosiologi berperilaku *Toxic* akibat aktivitas yang dilakukan di lingkungan sosial tepatnya pada ruang lingkup teman bermain *Game Mobile Legend*. Dalam hal ini perilaku yang dilakukan oleh seseorang dapat dibedakan menjadi dua perilaku secara individu, maupun secara kelompok, tentunya perilaku yang dilakukan seseorang individu maupun kelompok dapat dilihat berdasarkan lingkungan sekitar. Dalam konteks ini perilaku yang melatarbelakangi mahasiswa pemain *Game Mobile Legend* berperilaku *Toxic* studi pada mahasiswa pendidikan sosiologi, didasari oleh faktor lingkungan baik itu rekan kerja, sekolah maupun perkuliahan. Menurut (Butarbutar & et all, 2021) mengatakan bahwasanya setiap tindakan yang dilakukan oleh seseorang individu jelas akan memberikan dampak terhadap lingkungan sekitarnya. Sama

halnya dengan perilaku *Toxic* yang dilakukan oleh mahasiswa pemain *Game Mobile Legend* ketika suatu perilaku *Toxic* dalam individu tersebut muncul dilatarbelakangi oleh perkumpulan bersama teman-teman satu tongkrongan pada saat bermain *Game Mobile Legend* bersama.

Hasil temuan pada penelitian menunjukkan bahwa perilaku *Toxic* kepada mahasiswa pendidikan sosiologi sebagai pemain *Game Mobile Legend* dilatarbelakangi atau didorong oleh Tidak dapat mengendalikan emosional dalam diri pemain yang muncul secara spontan, lingkungan sosial maupun media. Mahasiswa Pendidikan Sosiologi yang memainkan *Game Mobile Legend* ini merasakan suatu hal yang berbeda ketika bermain *Game Mobile Legend*, jiwa berkompetisi untuk mencapai sesuatu seperti pangkat, atau bintang membuat mahasiswa pendidikan sosiologi yang memainkan *Game Mobile Legend* tersebut merasakan suasana kompetitif yang sangat tinggi terutama pada saat bermain bersama teman di tongkrongan, akibat suasana yang begitu seru dengan permainan yang begitu menegangkan, membuat suasana di sekitar tongkrongan menjadi kurang kondusif, ketika kondisi team menang atau kalah mahasiswa pendidikan sosiologi sebagai pemain *Mobile Legend*, memainkan *Game* ini mempunyai tujuan untuk menaikan pangkat atau memenangkan setiap match nya untuk mendapatkan reward berupa bintang. Hal ini tentunya membuat para pemain menjadi merasa emosional ketika tidak dapat memenangkan setiap matchnya.

Dari segi sosial, pengaruh lingkungan pertemanan saat di tempat tongkrongan atau tempat berkumpul pada saat bermain bersama *Game Mobile Legend*, sangat membawa pengaruh terutama dalam berkomunikasi saat bermain *Game* tersebut maupun kata-kata *Toxic* yang dikeluarkan pada saat kondisi di tongkrongan, team mengalami kekalahan, dari sisi pengaruh media, dalam penelitian ini para informan mengaku merasa terpengaruh oleh media, salah satunya media platform *YouTube*.

Mahasiswa Pendidikan Sosiologi sebagai pemain *Game Mobile Legend*, kerap kali menggunakan platform *YouTube* untuk menonton pro player atau streamer dalam memainkan *Game Mobile Legend* tersebut, baik dari cara maupun gaya bermain kerap kali ditiru oleh Mahasiswa Pendidikan Sosiologi agar dapat dipraktekan dalam *Game* yang dimainkan untuk meminimalisir kekalahan dalam suatu team, terkadang

Mahasiswa Pendidikan Sosiologi sebagai pemain *Mobile Legend* menonton pro player atau streamer untuk mencontoh atau meniru *Game play* yang dianggap para pro player atau streamer ini lebih berpengalaman, selain itu pada saat live stream di platform *YouTube* tidak sedikit para streamer maupun proplayer menggunakan kalimat atau bahasa-bahasa yang *Toxic* atau khas dalam berkomunikasi ketika bermain, tanpa disadari ketika sering menonton secara berulang-ulang beberapa mahasiswa pendidikan sosiologi sebagai pemain *Game Mobile Legend*, meniru atau mencontoh kalimat-kalimat tersebut sebagai bentuk ungkapan rasa kesal, marah dan emosi. Ketiga faktor ini tentunya mempunyai kaitan antara satu sama lain dan menguatkan, sehingga menjadi latar belakang mahasiswa pendidikan sosiologi sebagai pemain *Game Mobile Legend* berperilaku *Toxic*.

Tidak dapat mengendalikan Emosional

Berkaitan hasil penelitian yang dilakukan dilapangan oleh peneliti ialah faktor yang melatarbelakangi mahasiswa pendidikan sosiologi berperilaku *Toxic* dalam bermain *Game Mobile Legend*, dikarenakan faktor dari dalam diri masing-masing individu yang mempunyai emosional secara spontan. Hal tersebut menjadi salah satu penyebab perilaku *Toxic* pada kalangan mahasiswa pendidikan sosiologi yang bermain *Game Mobile Legend* muncul secara spontan, dikarenakan para pemain dihadapkan dengan situasi yang tidak sesuai dengan yang diharapkan. Tidak dapat mengendalikan emosional dalam konteks pemain *Game online Mobile Legend* merujuk pada kondisi ketika individu tidak mampu mengenali, memahami, dan mengendalikan emosi dirinya, terutama saat menghadapi tekanan permainan, konflik dengan tim, atau situasi yang tidak sesuai ekspektasi. Dalam kondisi ini, emosi seperti marah, frustrasi, dan kecewa diekspresikan secara spontan, impulsif, dan sering kali dalam bentuk negatif, seperti. Penggunaan bahasa kasar, menghina, memaki, menyalahkan rekan tim dan meledaknya emosi secara verbal lainnya.

Tidak dapat mengendalikan emosional merujuk pada ketidakmampuan individu dalam mengenali, memahami, serta mengendalikan emosi yang muncul ketika menghadapi situasi permainan yang penuh tekanan. Dalam konteks pemain *Game online* seperti *Mobile Legend*, kondisi ini tampak ketika pemain mudah terbawa emosi, mengalami frustrasi, serta tidak mampu menahan diri dalam merespons

kondisi permainan yang tidak sesuai dengan harapan mereka. Dengan emosi yang tidak dapat dikendalikan oleh pemain *Game Mobile Legend* tersebut, pemain cenderung meluapkan emosi negatif secara impulsif, terutama melalui bentuk komunikasi verbal seperti menghina, mengumpat, menyalahkan rekan tim, atau mengeluarkan kata-kata kasar. Hal ini menunjukkan lemahnya aspek *self-awareness* dan *emotional regulation* pada diri pemain. Selaras dengan yang disampaikan oleh (Adnan Anugrah et al 2024:1000), bahwasanya kata-kata kasar yang dikeluarkan secara spontan dari dalam diri masing-masing pemain *Game online* tersebut, di pengaruhi bagaimana cara komunikasi ketika bermain bersama teman, komunikasi yang disampaikan secara tidak langsung mempengaruhi perilaku para pemain *Game online*.

Mahasiswa pendidikan sosiologi selaku pemain *Game Mobile Legend*, mengungkapkan bahwasanya perilaku *Toxic* yang sering keluar dari dalam diri mereka ketika sedang bermain *Game Mobile Legend* merupakan tindakan yang spontan dilakukan sebagai ekspresi kekecewaan, frustasi dan rasa kesal terhadap kondisi yang tidak sesuai harapan mereka, mahasiswa pendidikan sosiologi juga mengakui bahwasanya perilaku *Toxic* yang kerap keluar dari diri mereka berupa bentuk kalimat verbal atau kata-kata kasar. Hal tersebut juga dapat disampaikan atau diluapkan melalui fitur dalam *Game Mobile Legend* seperti fitur chat maupun voice jika dalam bermain antar pemain tidak bertemu secara langsung, berbeda jika pemain bermain bersama di suatu tempat tongkrongan, berakibat kepada bentuk cacian terhadap teman satu tim yang bermain sangat buruk dan tidak jelas yang menyebabkan mereka kalah saat bermain *Game* tersebut. Hal ini selaras dengan yang disampaikan oleh (Abie & Rosmilawati, 2023), dimana menyampaikan bahwasanya perilaku *Toxic* tersebut terjadi ketika teman satu tim bermain sangat buruk, disaat itulah suasana menjadi berubah yang terjadi adalah saling menyalahkan satu sama lain, yang menyebabkan emosi antar pemain tidak stabil dan keluarlah kata-kata kasar kepada salah satu teman satu tim yang bermain sangat buruk sebagai ungkapan kesal dan kecewa.

Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwasanya perilaku *Toxic* yang dilakukan oleh mahasiswa Pendidikan Sosiologi sebagai pemain *Game Mobile Legend*

terutama dipengaruhi oleh aspek pribadi pemain yang tidak dapat mengendalikan emosional dirinya dalam bermain. Hal itu tercermin dari ketidakmampuan pemain dalam mengidentifikasi, memahami, dan mengendalikan emosi negatif yang muncul saat menghadapi situasi permainan yang tidak sesuai dengan harapan mereka.

Kondisi emosional yang tidak stabil membuat pemain mudah mengalami perubahan sikap, peningkatan agresivitas verbal, serta cara berkomunikasi yang tidak sesuai norma, terutama ketika berada dalam tekanan seperti kekalahan, kesalahan rekan tim, atau kendala teknis seperti lag dan jaringan yang tidak stabil. Adapun faktor yang memicu pemain *game mobile legend* tidak dapat mengendalikan emosional ini terbagi menjadi dua antara lain kekalahan dalam permainan dan kendala teknis seperti perangkat yang mengalami lag atau jaringan internet yang tidak stabil. Situasi-situasi tersebut memunculkan tekanan emosional yang kuat, terutama ketika pemain sudah berupaya bermain serius, sedang berada dalam pertandingan yang penting, atau berkeinginan kuat untuk memenangkan permainan.

Adapun penyebab kekalahan dalam bermain sering memicu rasa frustrasi karena pemain merasa usaha atau strategi yang dilakukan tidak menghasilkan kemenangan. Ketika hal tersebut tidak diimbangi dengan kemampuan mengelola emosi, pemain cenderung meluapkannya melalui perilaku *Toxic*. Demikian pula dengan kendala teknis seperti lag, frame drop, atau jaringan buruk, yang menimbulkan rasa kesal karena menghambat performa permainan. Kondisi tersebut membuat pemain merasa kehilangan kendali atas jalannya pertandingan, sehingga emosi negatif lebih mudah muncul. Adapun faktor penyebab para pemain *Game Mobile Legend* tidak dapat mengendalikan emosional terbagi menjadi dua yaitu sebagai berikut:

Kekalahan Saat Bermain

Kekalahan merupakan salah satu pemicu utama munculnya perilaku *Toxic* pada pemain *Mobile Legend* yang memiliki kecerdasan emosional rendah. Kekalahan memunculkan perasaan kecewa, marah, dan frustrasi karena usaha serta strategi yang telah dilakukan tidak menghasilkan kemenangan. Bagi pemain yang tidak

mampu mengendalikan emosinya, perasaan ini cenderung dilampiaskan melalui ucapan kasar, menyalahkan rekan tim, atau bahkan tindakan agresif ringan.

Kendala Teknis (Device dan jaringan)

Selain kekalahan, kendala teknis seperti perangkat yang mengalami lag dan jaringan yang tidak stabil juga berperan besar dalam memunculkan perilaku *Toxic*. Permainan *Mobile Legend* sangat bergantung pada stabilitas jaringan internet dan performa perangkat yang baik. Ketika terjadi lag atau gangguan jaringan, pemain kehilangan kontrol terhadap jalannya pertandingan. Situasi ini memunculkan rasa frustrasi karena performa yang seharusnya bisa ditampilkan tidak dapat diekspresikan dengan baik.

Berdasarkan pembahasan tersebut dapat disimpulkan bahwasanya Faktor emosional merupakan suatu perilaku yang mencakup perubahan sikap, berkomunikasi, dan cara menyampaikan informasi, yang telah menjadi kebiasaan dari pengalaman mereka dalam menggunakan *Game* online. Bahasa kasar atau *Toxic* awalnya digunakan dalam konteks interaksi dengan teman dekat atau dalam suasana yang sangat tidak formal. Biasanya, bahasa ini muncul dalam situasi yang bersifat pribadi atau ketika seseorang kehilangan kendali atas dirinya sendiri.

Lingkungan Sosial (Teman Sebaya)

Berdasarkan fakta yang ditemukan di lapangan perilaku *Toxic* yang muncul pada saat bermain *Game Mobile Legend* di kalangan mahasiswa pendidikan Sosiologi, dipengaruhi oleh kondisi suasana saat bermain bersama teman di suatu tempat atau tongkrongan. Pertemanan saat bermain juga membawa pengaruh baik dari cara komunikasi dan berinteraksi pada saat proses bermain *Game Mobile Legend* tersebut, dalam hal ini tentunya sangat mempengaruhi bentuk perilaku dan sikap dari masing-masing mahasiswa pendidikan sosiologi pemain *Game Mobile Legend*. (Minardo 2021:89) mengatakan bahwasanya Perilaku merupakan seperangkat perbuatan atau tindakan seseorang dalam melakukan respon terhadap sesuatu dan kemudian dijadikan kebiasaan karena adanya nilai yang diyakini.

Selaras dengan konsep interaksionisme simbolik yang dijelaskan oleh George Herbert Mead, Teori interaksionisme simbolik menjelaskan bahwa perilaku individu tidak muncul secara tiba-tiba, melainkan terbentuk melalui proses interaksi sosial

yang berulang. Melalui interaksi tersebut, individu memberikan makna terhadap tindakan dan simbol yang muncul di lingkungannya, termasuk dalam pola komunikasi yang berkembang saat bermain game daring bersama kelompoknya.. Mead memandang bahwa perilaku seseorang terbentuk melalui proses interaksi dan pertukaran makna dengan orang lain (Ritzer,2004). Dalam konteks penelitian ini, mahasiswa Pendidikan Sosiologi yang memainkan *Game Mobile Legends* membentuk perilaku *toxic* melalui interaksi sehari-hari di lingkungan sosialnya, seperti tongkrongan atau komunitas mabar, di mana kata-kata kasar, ejekan, telah menjadi simbol yang dipahami bersama. Melalui proses melihat, meniru, dan kemudian memaknai respons teman-temannya, mahasiswa belajar bahwa perilaku *toxic* tersebut dianggap wajar atau bahkan diterima sebagai bagian dari proses bermain.

Berdasarkan pembahasan tersebut dapat disimpulkan bahwa lingkungan sosial memiliki pengaruh yang kuat terhadap munculnya perilaku *toxic* pada mahasiswa Pendidikan Sosiologi yang memainkan *Game Mobile Legends*. Ketika bermain bersama teman satu tongkrongan atau komunitas bermain yang sudah akrab, mahasiswa cenderung menggunakan bahasa kasar, ejekan, atau candaan bernuansa *toxic* sebagai bagian dari pola komunikasi yang dianggap wajar dalam kelompok tersebut. Pola komunikasi ini terbentuk bukan secara spontan, tetapi melalui proses interaksi berulang yang kemudian menumbuhkan kebiasaan berkomunikasi secara agresif.

Pengaruh Media (Platform YouTube)

Hasil temuan di lapangan yang dilakukan peneliti bahwa salah satu faktor yang melatarbelakangi mahasiswa pendidikan sosiologi berperilaku *Toxic* saat bermain *Game Mobile Legend*, dikarenakan faktor pengaruh media. Mahasiswa pendidikan sosiologi yang memainkan *Game Mobile Legend* ini, tidak terlepas dari yang namanya media online, untuk mengakses melihat informasi terkini di dunia digital. Kemajuan teknologi yang begitu pesat di bidang perangkat lunak sistem operasional sehari-hari yang kita gunakan seperti smart tv, smartphone, computer membuat kegiatan dan aktivitas yang kita lakukan baik itu dalam menyelesaikan pekerjaan menjadi mudah dan cepat, ditambah lagi sistem tersebut dilengkapi aplikasi-aplikasi yang dapat kita

gunakan untuk menunjang proses pekerjaan kita seperti aplikasi google, whatsapp, telegram dan masih banyak lagi.

Dalam konteks ini mahasiswa pendidikan sosiologi yang memainkan *Game Mobile Legend* ini sebagai informan, mengaku kerap kali menonton atau melihat para streamer atau pro player untuk menjadikan referensi mencari cara memainkan hero di *Game Mobile Legend* tersebut dengan benar. Dalam hal ini pro player merupakan seseorang yang mempunyai keahlian lebih dalam bidang *Game Mobile Legend*, oleh karena itu Mahasiswa pendidikan sosiologi sebagai pemain *Mobile Legend*, menonton pro player agar mendapatkan cara bermain yang lebih baik lagi, tetapi tidak sedikit juga para informan mahasiswa pendidikan sosiologi melihat streamer *Game Mobile Legend* untuk mencari hiburan. Banyak streamer *Game Mobile Legend* maupun pro player melakukan komunikasi dengan para penonton pada saat live streaming di *YouTube*, menggunakan kalimat atau kata-kata yang kasar guna memberikan ciri khas tersendiri, hal ini juga yang disampaikan oleh para informan yang mencontoh atau meniru cara bermain maupun cara berkomunikasi dari para streamer maupun pro player, meskipun menggunakan kalimat yang tidak seharusnya.

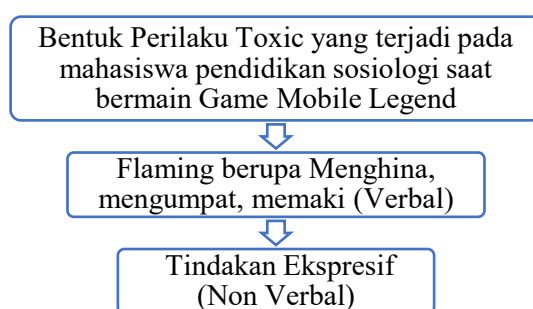
Sejalan dengan Teori Interaksionisme Simbolik yang disampaikan oleh Herbert Blumer. Blumer menegaskan bahwa tindakan manusia dibentuk oleh makna-makna yang muncul melalui proses interaksi sosial, di mana individu kemudian menafsirkan dan memodifikasi makna tersebut dalam pikirannya (Sunarto, 2004). Dalam konteks penelitian ini, media seperti *YouTube* berperan sebagai ruang interaksi simbolik, tempat mahasiswa mengamati perilaku pro player atau streamer, termasuk gaya komunikasi, ekspresi emosi, dan penggunaan kata-kata kasar selama bermain. Simbol-simbol yang ditampilkan oleh figur publik tersebut kemudian ditangkap, dimaknai, dan ditiru oleh mahasiswa, sehingga memengaruhi cara mereka berperilaku saat bermain *Mobile Legends*.

Temuan lapangan menunjukkan bahwa beberapa mahasiswa meniru gaya bicara, ekspresi, atau cara memaki dari pro player sebagai bentuk spontanitas atau hiburan ketika bermain. Hal ini menguatkan premis Blumer bahwa makna tidak melekat pada tindakan, melainkan diberikan oleh individu melalui proses interpretasi.

Bentuk Perilaku Toxic yang terjadi pada Mahasiswa Pendidikan Sosiologi pemain Game Mobile Legend.

Hasil temuan penelitian pada bagian sebelumnya, berbagai penyebab munculnya perilaku *toxic* dalam diri mahasiswa Pendidikan Sosiologi yang bermain *Mobile Legends* telah dijelaskan secara menyeluruh. Setelah memahami apa saja yang mendorong perilaku tersebut, pembahasan kemudian berlanjut pada bentuk-bentuk perilaku *toxic* yang ditunjukkan oleh para pemain. Pada tahap ini, penelitian memfokuskan perhatian pada bagaimana perilaku *toxic* tersebut muncul dalam situasi nyata ketika mahasiswa bermain, baik melalui kata-kata kasar, hinaan, maupun tindakan fisik spontan yang menunjukkan luapan emosi. Berdasarkan Bagan dibawah ini.

Bagan 4.2 Gambaran tentang bentuk Perilaku Toxic yang terjadi Pada Mahasiswa Pendidikan Sosiologi pemain *Game Mobile Legend*.



Sumber data Penelitian

Berdasarkan bagan 4.2 hasil temuan yang di dapatkan di lapangan, bentuk perilaku *Toxic* yang dilakukan atau terjadi di kalangan mahasiswa pendidikan sosiologi saat bermain *Game Mobile Legend* ialah, *Flaming* (menghina, mengumpat, memaki) pemain lain secara verbal, baik melalui fitur chat, voice chat, maupun melalui interaksi langsung saat bermain bersama (mabar). *Flaming* dalam konteks ini muncul sebagai bentuk agresi verbal yang dilakukan pemain ketika mengalami tekanan emosional, ketidaksesuaian ekspektasi, ataupun situasi permainan yang tidak berjalan sesuai harapan.

Secara umum, *Flaming* yang dilakukan mahasiswa Pendidikan Sosiologi ditandai oleh penggunaan bahasa kasar, kata-kata merendahkan, hinaan bernada

hewan, serta ekspresi verbal negatif lainnya. Perilaku ini merupakan bentuk komunikasi yang tidak pantas dan cenderung ofensif, serta sering kali muncul secara spontan sebagai respons emosional yang tidak terkendali.

Flaming berupa Menghina, mengumpat, memaki (Verbal).

Hasil yang ditemukan di lapangan dari para informan mahasiswa pendidikan sosiologi pemain *Game Mobile Legend*, bahwa *Flaming* menjadi bentuk perilaku *Toxic* yang paling dominan karena sifatnya yang langsung, dan efektif menyalurkan emosi negatif. *Flaming* dilakukan sebagai respons spontan terhadap tekanan permainan dan dipengaruhi oleh rendahnya kemampuan mengelola emosi dalam diri pemain. Dengan demikian, *Flaming* tidak hanya mencerminkan bentuk komunikasi yang buruk, tetapi juga menunjukkan dinamika emosional yang tidak stabil, yang pada akhirnya membentuk pola interaksi negatif dalam komunitas pemain *Mobile Legends* di kalangan mahasiswa Pendidikan Sosiologi.

Sejalan dengan konsep (Adnan Anugrah et al., 2024) menyampaikan bahwasanya Dalam komunikasi, penggunaan bahasa kasar atau *Toxic* umumnya dianggap sebagai bahasa substandar dan rendah. Bahasa memiliki peran penting dalam menciptakan dan menyelesaikan konflik. Cara kita berkomunikasi dapat mencerminkan kepribadian, latar belakang, sosial budaya, dan banyak aspek lain dari diri kita. Sama halnya, bahasa yang kita gunakan dapat mencerminkan baik atau buruknya diri kita, serta berbagai aspek yang terkait dengan identitas kita. Bahasa kasar atau *Toxic* awalnya digunakan dalam konteks interaksi dengan teman dekat atau dalam suasana yang sangat tidak formal. Biasanya, bahasa ini muncul dalam situasi yang bersifat pribadi atau ketika seseorang kehilangan kendali atas dirinya sendiri.

Tidak hanya sejalan dengan konsep yang disampaikan oleh (Adnan Anugrah et al., 2024), Bentuk perilaku *Toxic* seperti *Flaming* juga sejalan dengan Teori Interaksionisme Simbolik George Herber yang disampaikan oleh George Herbert Mead dan Herbert Blumer. Dalam teori interaksionisme Simbolik sendiri juga menjelaskan bagaimana teori ini memahami sebuah realitas yang terjadi sebagai suatu interaksi yang dipenuhi berbagai simbol. Seorang Individu secara aktif

mengkonstruksikan tindakan-tindakannya dengan proses interaksi melalui penyesuaian diri lalu mencocokkan berbagai macam tindakannya dengan mengambil peran dan komunikasi simbolik (Johnson, 1986).

Secara keseluruhan, dapat disimpulkan bahwa Flaming adalah bentuk perilaku toxic yang paling dominan, karena selain berakar pada ketidakmampuan mengendalikan emosional pemain, perilaku ini juga diperkuat oleh makna sosial dan budaya komunikasi yang berkembang melalui interaksi dalam ruang lingkup komunitas bermain. Dengan kata lain, Flaming merupakan bentuk perilaku yang keluar dari para pemain Game Mobile Legend hasil dari gabungan antara kondisi emosional pemain dan proses konstruksi makna melalui interaksi simbolik, sebagaimana dijelaskan dalam Teori Interaksionisme Simbolik.

Tindakan Ekspresif (Non Verbal)

Selain perilaku *toxic* yang diekspresikan melalui ujaran verbal seperti *Flaming*, penelitian ini juga menemukan bahwa mahasiswa Pendidikan Sosiologi yang memainkan *Game Mobile Legends* kerap menunjukkan bentuk perilaku *toxic* dalam wujud tindakan ekspresif nonverbal. Bentuk perilaku ini biasanya muncul sebagai konsekuensi dari situasi permainan yang penuh tekanan, seperti kekalahan yang tidak diharapkan, permainan rekan tim yang dianggap tidak sesuai ekspektasi, atau adanya gangguan teknis seperti jaringan lag dan perangkat yang tidak memadai. Dalam situasi demikian, mahasiswa pemain *Mobile Legends* tidak hanya meluapkan emosi mereka lewat ucapan verbal, tetapi juga melalui respons fisik seperti memukul meja, menepuk atau mencolek teman secara spontan, menggerakkan tubuh dengan keras, melempar barang kecil seperti earphone atau bantal, hingga memperlihatkan ekspresi wajah yang menunjukkan rasa kecewa dan frustrasi secara berlebihan. Tindakan-tindakan ini menjadi mekanisme pelepasan emosi ketika pemain kehilangan kemampuan untuk meredam atau mengendalikan diri dalam kondisi yang menegangkan.

Selain menggambarkan kondisi emosional pemain, tindakan ekspresif nonverbal ini juga memiliki dampak sosial terhadap suasana permainan, baik saat bermain secara langsung (mabar) maupun ketika berada dalam tongkrongan. Meski tidak

selalu disertai kata-kata kasar, perilaku tersebut tetap dikategorikan sebagai *toxic* karena dapat menciptakan atmosfer yang tidak nyaman, memicu ketegangan baru, mengganggu konsentrasi anggota tim, bahkan memicu konflik interpersonal.

Bentuk perilaku tersebut tidak diwujudkan melalui kata-kata, tetapi melalui gestur spontan seperti memukul meja, membanting perangkat, menendang benda di sekitar, atau menunjukkan ekspresi tubuh yang tegang dan agresif. Sama halnya Seperti konsep yang disampaikan oleh (Abie & Rosmilawati, 2023) bahwa perilaku *toxic* tidak hanya berupa ujaran, tetapi juga mencakup ekspresi fisik yang mengganggu, terutama ketika individu berada pada kondisi emosional yang tidak stabil. Mereka menyebutkan bahwa perilaku *toxic* merupakan ekspresi agresivitas yang dapat muncul dalam bentuk verbal maupun nonverbal, terutama ketika seseorang gagal mengelola tekanan kompetitif atau situasi yang memicu frustrasi. Hal ini sejalan dengan (Fitriani, 2025) Yang menekankan bahwa perilaku *toxic* dipicu oleh kondisi emosional yang tidak terkendali dan sering kali diwujudkan melalui tindakan spontan yang bersifat impulsif.

Dengan kata lain, tindakan nonverbal ini adalah hasil dari proses pemberian makna yang terus berkembang melalui interaksi pemain dengan permainan, teman sebangk, dan kondisi di dalam permainan itu sendiri. Hal ini tentunya sejalan dengan Teori Interaksionisme Simbolik Yang disampaikan oleh George Herbert Mead dan Herbert Blumer yang dimana teori ini menekankan bahwa perilaku manusia terbentuk melalui interaksi sosial, penafsiran simbol, dan pemberian makna terhadap tindakan orang lain (Ritzer 2004). Dan makna tersebut muncul dari interaksi sosial. Secara tidak langsung, teori ini memberikan suatu konsep bagaimana setiap individu membangun realitas sosial melalui proses pertukaran simbol, baik verbal maupun nonverbal.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan Hasil Analisis penelitian yang dilakukan peneliti tentang Perilaku Toxic Dalam Game Mobile Legend (Studi Pada Mahasiswa Pendidikan Sosiologi FKIP ULM) diperoleh kesimpulan sebagai berikut: Faktor yang melatarbelakangi mahasiswa pendidikan sosiologi Pemain Game Mobile Legend Berperilaku Toxic

yaitu : (a). Tidak dapat Mengendalikan emosional, Mahasiswa yang memainkan Mobile Legends seringkali mengalami kesulitan dalam mengendalikan emosi ketika menghadapi situasi permainan yang tidak sesuai dengan harapan, seperti kekalahan, gangguan jaringan (lag), atau performa tim yang kurang baik. Ketidakmampuan mengelola emosi tersebut memicu munculnya perilaku Toxic sebagai bentuk pelampiasan kekecewaan dan frustrasi. (b). Lingkungan sosial (teman sebaya), Perilaku Toxic lebih sering muncul ketika mahasiswa bermain bersama teman satu tongkrongan. Interaksi sosial dalam suasana yang ramai, penuh tekanan, serta respons emosional dari teman-teman di sekitar membuat perilaku kasar dan provokatif lebih mudah terjadi. Lingkungan sosial ini secara tidak langsung membentuk pola komunikasi dan perilaku negatif selama bermain. (c). Pengaruh media, Media digital seperti YouTube turut membentuk perilaku pemain. Konten permainan yang menampilkan gaya bermain agresif, komunikasi kasar, atau cara bermain tertentu cenderung ditiru oleh mahasiswa saat bermain. Ketika konten tersebut diakses secara berulang, gaya komunikasi dalam video tersebut mudah terinternalisasi dan muncul kembali dalam perilaku bermain sehari-hari.

Bentuk perilaku Toxic yang terjadi pada mahasiswa pemain Game Mobile Legend (studi kasus mahasiswa pendidikan sosiologi FKIP ULM) yaitu: (a). Perilaku Toxic Verbal (Flaming). Bentuk perilaku Toxic yang paling dominan adalah Toxic verbal, yaitu penggunaan kata-kata kasar, hinaan, atau cacian yang disampaikan melalui fitur chat maupun voice chat. Perilaku ini muncul secara spontan sebagai luapan emosi ketika performa tim menurun atau ketika terjadi kekalahan. Ketika mahasiswa bermain bersama teman satu tongkrongan, intensitas perilaku verbal ini meningkat, terutama saat situasi permainan menjadi tegang dan tidak sesuai ekspektasi. (b). Tindakan Ekspresif (Nonverbal). Selain perilaku verbal, mahasiswa juga menunjukkan bentuk perilaku toxic dalam tindakan fisik spontan, seperti memukul meja, membanting perangkat ke permukaan empuk, menendang objek di sekitar, atau menunjukkan gestur tubuh tegang dan agresif. Tindakan ini merupakan luapan emosi yang tidak dapat diungkapkan melalui kata-kata, menggambarkan lemahnya regulasi emosi mahasiswa ketika berada dalam situasi tertekan selama permainan.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Abie, R. W., & Rosmilawati, S. (2023). Perilaku Toxic Dalam Komunikasi Virtual Di Game Online Mobile Legends: Bang Bang Pada Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Di Universitas Muhammadiyah Palangkaraya. *Restorica: Jurnal Ilmiah Ilmu Administrasi Negara Dan Ilmu Komunikasi*, 9(1), 44–48. <https://doi.org/10.33084/restorica.v9i1.4577>
- Adnan Anugrah, I., Arianto, A., & Karnay, S. (2024). Perilaku Komunikasi Toxic Pengguna Game Online “Arena of Valor.” *Jurnal Penelitian Inovatif*, 4(3), 997–1002. <https://doi.org/10.54082/jupin.467>
- Anggraini, C., Ritonga, D. H., Kristina, L., Syam, M., & Kustiawan, W. (2022). Komunikasi Interpersonal. *Jurnal Multidisiplin Dehasen (MUDE)*, 1(3), 337–342. <https://doi.org/10.37676/mude.v1i3.2611>
- Butarbutar, M., & et all. (2021). Teori Perilaku Organisasi (Ronal Watrianthos Janner Simarmata (editor)) (Z-Library) (pp. 1–218). Yayasan Kita Menulis.
- Fitriani, R. A. (2025). Perilaku Toxic Dalam Komunikasi Virtual Game Online Mobile Legends: Analisis Dampak Pada Kehidupan Pemain. Universitas Islam Negeri.
- George Ritzer, D. j. G. (2004). Teori Sosiologi Modern (6th ed.).
- Johnson, D. P. (1986). Teori Sosiologi Klasik dan Modern- Doyle Paul Jhonson.pdf (2nd ed.).
- Safa Putri Eka Sande, K., Qoriatul Jannah Al Habsy Bil Faqih, A., & Ramadhan, B. (2023). Fenomena Toxic Dalam Dunia Game Mobile Legend Bagi Remaja. *Prosiding Seminar Nasional*, 576–583.
- Siti Haryani, Ana Puji Astuti, Joyo Minardo, prodi D. T. K. U. N. W. (2021). Pengetahuan dan perilaku mencuci tangan pada siswa smk sebagai upaya pencegahan covid-19 1-3. *Jurnal Keperawatan Dan Kesehatan Masyarakat STIKES Cendikia Utama Kudus*, 10, No.1 M, 85–91.
- Sugiyono. (2022). Metode Penelitian Kualitatif (Untuk penelitian yang bersifat: eksploratif, enterpretif, interaktif dan konstruktif). In *Metode Penelitian Kualitatif* (pp. 1–274). <http://belajarpsikologi.com/metode-penelitian-kualitatif/>
- Sunarto, K. (2004). Pengantar Sosiologi (1st ed.).
- Syahril Ramadhan, N., & Hadikusuma Ramadan, Z. (2023). Analisis Dampak Negatif Kecanduan Game Online Mobile Legend pada Siswa. *Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 430–441. <https://doi.org/10.37985/murhum.v4i2.343>
- Tribuono, E. A., Nunik Hariyani, & Zulin Nurchayati. (2024). Analisis Toxic Behavior Dalam Komunikasi Interpersonal Pada Pemain Game Online Mobile

Legends: Bang-Bang. JURNAL SOSIAL Jurnal Penelitian Ilmu-Ilmu Sosial, 25(1), 37–47. <https://doi.org/10.33319/sos.v25i1.157>

Widaty, C., Apriati, Y., Mektika, T., Asmin, E., Permainan, P., Menjadi, T., Virtual, P., Dampak, S., Barat, K. B., Banjarmasin, K., Virtual, P., Sosial, P., & Pendahuluan, I. (2021). Pergeseran Permainan Tradisional Menjadi Permainan Virtual Sebagai Dampak Pandemi Covid-19 Di Kota Banjarmasin Program Studi Pendidikan Sosiologi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lambung Mangkurat Banjarmasin , Indonesia. 3(2).

Apriati, Yuli S. (2024). Optimalisasi Komunikasi Interpersonal: Menjalin Komunikasi Instruktur Dan Klien Di Panti Rehabilitasi Sosial Tuna Sosial Barakat Cangkal Bacari Kalimantan Selatan. Jurnal Mahasiswa BK An-Nur: Berbeda,Bermakna,Mulia, 10, 146–154.