

**PERILAKU *TOXIC DISINHIBITION* PADA REMAJA YANG  
KECANDUAN *GAME ONLINE MOBILE LEGENDS* (STUDI  
DI DESA GUNUNG SAKTI KECAMATAN MANNA  
KAB. BENGKULU SELATAN)**



**SKRIPSI**

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk memperoleh  
Gelar sarjana (S.Sos)  
Pada Bidang Bimbingan dan Konseling Islam

Di Susun Oleh:

**ANGGARA HADIANLANA**

**NIM: 2011320058**

**PROGRAM STUDI BIMBINGAN DAN KONSELING ISLAM  
JURUSAN DAKWAH  
FAKULTAS USHULUDDIN ADAB DAN DAKWAH  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI FATMAWATI SUKARNO  
(UINFAS) BENGKULU  
TAHUN 2025**

PERILAKU *TOXIC DISINHIBITION* PADA REMAJA YANG  
KECANDUAN *GAME ONLINE MOBILE LEGENDS* (STUDI  
DI DESA GUNUNG SAKTI KECAMATAN MANNA  
KAB. BENGKULU SELATAN)



SKRIPSI

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk memperoleh  
Gelar sarjana (S.Sos)  
Pada Bidang Bimbingan dan Konseling Islam

Di Susun Oleh:

ANGGARA HADIANLANA

NIM: 2011320058

PROGRAM STUDI BIMBINGAN DAN KONSELING ISLAM  
JURUSAN DAKWAH  
FAKULTAS USHULUDDIN ADAB DAN DAKWAH  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI FATMAWATI SUKARNO  
(UINFAS) BENGKULU  
TAHUN 2025

## SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini, dengan ini menyatakan:

1. Skripsi berjudul “Perilaku toxic disinhibition pada remaja yang kecanduan game online Mobile Legends di Desa Gunung Sakti Kecamatan Manna Kabupaten Bengkulu Selatan” ini merupakan karya orisinal yang belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar akademik, baik di UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu maupun di institusi pendidikan tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini sepenuhnya merupakan hasil pemikiran, gagasan, dan perumusan saya sendiri, tanpa menerima bantuan yang tidak sah dari pihak mana pun, kecuali bimbingan yang diberikan oleh Tim Pembimbing.
3. Dalam skripsi ini, tidak terdapat hasil karya atau pendapat pihak lain yang telah dipublikasikan, kecuali jika dikutip secara tertulis dengan jelas, dicantumkan sebagai referensi dalam naskah ini, serta mencantumkan nama penulisnya di daftar pustaka.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya. Jika di kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian atau ketidaktepatan dalam pernyataan ini, saya bersedia menerima sanksi akademik, termasuk pencabutan gelar sarjana dan sanksi lain yang berlaku sesuai dengan ketentuan yang ada.

Bengkulu, Februari 2025

Penulis



Anggara Hadianlana  
NIM: 2011320058





**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI**  
**FATMAWATI SUKARNO (UINFAS) BENGKULU**  
**FAKULTAS USHULUDDIN ADAB DAN DAKWAH**  
Jl. Raden Fatah Pagar Dewa, Kota Bengkulu 38211

**PERSETUJUAN PEMBIMBING**

Skripsi yang ditulis oleh Anggara Hadianlana, NIM.2011320058, yang Berjudul **“Perilaku Toxic Disinhibition Online pada remaja yang Kecanduan game online Mobile Legends (Studi di Desa Gunung Sakti Kecamatan Manna Kabupaten Bengkulu Selatan)”** Program Studi Bimbingan dan Koseling Islam Jurusan Dakwah Fakultas Ushuluddin, Adab dan Dakwah. Skripsi ini telah diperiksa dan diperbaiki sesuai dengan saran pembimbing I dan pembimbing II. Maka skripsi ini telah memenuhi persyaratan ilmiah dan disetujui untuk diajukan dalam sidang munaqasyah Fakultas Ushuluddin, Adab Dan Dakwah Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu.

Bengkulu,

2025

Pembimbing I

Pembimbing II

**Emzinetri, M. Ag**  
**NIP. 197105261997032002**

**Hermi Pasmawati, M.Pd.Kons**  
**NIP.198705312015032005**

Mengetahui  
An. Dekan Fuad  
Ketua Jurusan Dakwah

**Dr. Wira Hadikusuma, M.S.I**  
**NIP. 198601012011011012**





**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI**  
**FATMAWATI SUKARNO (UINFAS) BENGKULU**  
**FAKULTAS USHULUDDIN ADAB DAN DAKWAH**  
Jl. Raden Fatah Pagar Dewa, Kota Bengkulu 38211

**HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI**

Skripsi atas nama Anggara Hadianlana, NIM.2011320058, yang Berjudul "Perilaku Toxic Disinhibition Online pada remaja yang Kecanduan game online Mobile Legends (Studi di Desa Gunung Sakti Kecamatan Manna Kabupaten Bengkulu Selatan)" telah diujikan dan dipertahankan di depan tim sidang Munaqasyah Jurusan Dakwah, Fakultas Ushuluddin, Adab dan Dakwah Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno (UIN FAS) Bengkulu pada:

Hari : Rabu

Tanggal : 26 Februari 2025

Dengan ini dinyatakan LULUS, dapat diterima dan disahkan sebagai syarat guna memperoleh Gelar Sosial (S.Sos) dalam Program Studi Bimbingan dan Koseling Islam.

Bengkulu, 26 Februari 2025  
Dekan

  
Dr. Aan Supian, M. Ag  
NIP.196906151997031003

**Tim Sidang Munaqasyah**

**Ketua**

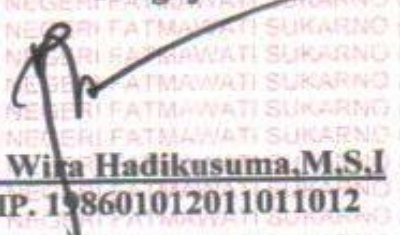
**Sekretaris**

  
Sugeng Setiati, S.Psi.M.M  
NIP.198206042006041001

  
Hermi Pasmawati M.Pd. Kons  
NIP.198705312015032005

**Penguji I**

**Penguji II**

  
Dr. Wira Hadikusuma, M.S.I  
NIP.198601012011011012

  
Dr. M. Nikman Naser, M.Pd  
NIP.199301292023210119

## MOTTO

*“Semua jatuh bangunmu hal yang biasa, angan dan pertanyaan waktu yang menjawabnya, berikan tenggat waktu bersedihlah secukupnya, rayakan perasaanmu sebagai manusia.”*

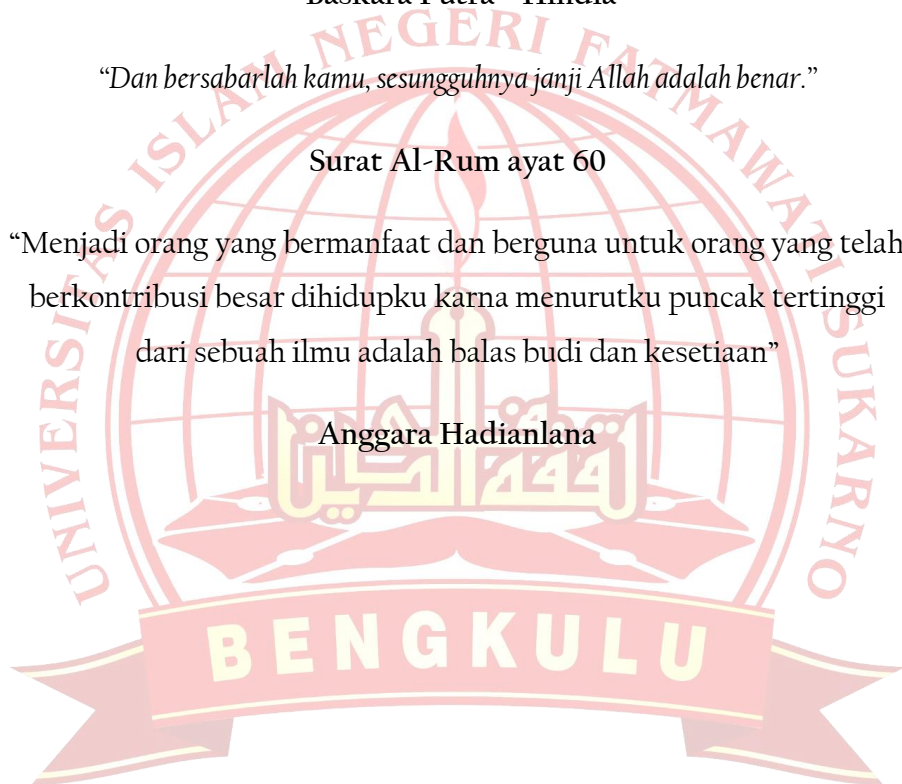
**Baskara Putra - Hindia**

*“Dan bersabarlah kamu, sesungguhnya janji Allah adalah benar.”*

**Surat Al-Rum ayat 60**

“Menjadi orang yang bermanfaat dan berguna untuk orang yang telah berkontribusi besar dihidupku karna menurutku puncak tertinggi dari sebuah ilmu adalah balas budi dan kesetiaan”

**Anggara Hadianlana**





## PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirobbil'alamin, dengan rasa syukur kepada Allah SWT yang tiada terhingga. Kasih sayangmu telah memberiku kekuatan, membekaliiku dengan pemahaman dan memperkenalkanku dengan ilmu pengetahuan. Atas karunia serta kemudahan yang engkau berikan akhirnya saya dapat menyelesaikan studi dengan karya sederhana ini. Saya persembahkan skripsi ini untuk:

1. Terimakasih kepada Allah Swt yang telah memberikan kelancaran dalam menyelesaikan skripsi ini.
2. Skripsi ini saya persembahkan untuk bapak dan ibu saya Demyan Suryadi dan Sugesti yang selalu memberikan dukungan dan arahan yang tak henti-henti selalu memotivasi dan selalu berusaha memberikan yang terbaik untukku serta adik-adikku, usahamu dan lantunan doa untuk sebuah kesuksesan untukku yang tak henti-hentinya selalu engkau panjatkan untuk kami anak-anakmu, terima kasih atas semua cinta yang telah bapak ibu berikan kepada saya.
3. Untuk Emi Yurdani, S.Pd yang kupanggil dengan sebutan Anya terima kasih karna sudah banyak memberikanku nasehat agar bisa menjadi lebih baik lagi dan selalu membantuku dalam segala hal baik berupa dukungan dan materi untuk menyelesaikan pendidikan.
4. Keluarga besar ku yang tidak bisa disebutkan satu persatu, terima kasih telah memberikan semangat, dukungan dan nasehat selama ini.

5. Kepada dosen-dosen FUAD UINFAS Bengkulu terimakasih atas ilmu yang diberikan serta arahan dan terkhusus untuk Ibu Emzi Netri, M.Ag dan Ibu Hermi Pasmawati, M.Pd.,Kons yang telah memberikan ilmu serta bimbingan dan saran kepada penulis.
6. Sahabat seperjuanganku yang telah memberikan motivasi, dukungan dan doa serta membantu dalam penyelesaian skripsi ini yaitu Rahmad Rifki Shapardianto, Wahyu firnanda ilahi, Putri dewi ratna sari, Tania Monica, Febri mayang sari, Lia Wahyuningsi, Tengku Itang Syahira, Yoki Herdiansyah, Regil Radiansyah, Jamespi Polantro dan orang-orang disekitarku yang tidak bisa aku sebutkan satu persatu yang selalu membantuku dalam menyelesaikan skripsi ini.
7. Teman-teman seperjuangan khususnya rekan-rekan prodi BKI angkatan 2020 yang tak bisa ku sebutkan namanya satu persatu terimakasih ku ucapkan atas kebersamaan kita selama ini.
8. Teman-teman Kosan Seluhin yang selalu memberikan dukungan serta mengingatkan agar menyelesaikan ini.
9. Almamaterku tercinta.



## ABSTRAK

Anggara Hadianlana. NIM 2011320058 Perilaku *Toxic Disinhibition* pada remaja yang kecanduan *Game Online Mobile Legends* di Desa Gunung Sakti Kecamatan Manna Kabupaten Bengkulu Selatan, Program Studi Bimbingan Dan Konseling Islam Jurusan Dakwah Tahun 2024.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bentuk-bentuk perilaku *toxic* remaja yang kecanduan *Game Online Mobile Legends* dan faktor yang membuat remaja kecanduan bermain *Game Online Mobile Legends* di Desa Gunung Sakti Kecamatan Manna Kabupaten Bengkulu Selatan, Batasan penelitian di batasi dengan 3 aspek (Aspek Kognitif, Afektif, Psikomotorik) Manfaat penelitian penelitian ini terbagi menjadi 2 yaitu manfaat teoritis dan praktis Metode penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan Teknik pengumpulan data yaitu melalui Observasi, wawancara, Dokumentasi. Teknik pemilihan informan menggunakan Teknik purposive sampling. Jumlah informan penelitian yang di ambil adalah 4 orang. Lokasi penelitian di Desa Gunung Sakti Kecamatan Manna Kabupaten Bengkulu Selatan, Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara, peneliti menganalisis secara mendalam dari hasil wawancara. Hasil penelitian ini menunjukan suatu bentuk perilaku khusus yang bersikap agresif *Toxic* remaja ketika bermain game *Mobile Legends* Pada aspek Kognitif menunjukan bahwa pemahan serta kemahiran mereka dalam bermain game *mobile legends* Sudah sangat memahami dalam bermain dan sering lupa waktu ketika bermain game sehingga sangat berpengaruh kedunia pendidikan remaja tersebut karna keseringan bermain game remaja ini jarang untuk belajar dan memikirkan tugas di sekolah. Kemudian pada aspek afektif ketika kalah dalam bermain game *Mobile Legends* mereka sering menimbulkan kata kata *toxic* ketika hal ini di sebabkan karna Perasaan yang marah yang seponatan. Pada aspek psikomotorik mereka menunjukan prilaku kecanduan dalam bermain game *mobile legends* hal ini sangat berpengaruh dalam

pembentukan nilai-nilai dan sikap serta sangat berpengaruh pada perilaku toxic Disinhibition dan kondisi yang mereka alami karna keseringan bermain game Mobile Legends seperti mata merah, gangguan psikologis, serta kehilangan kemampuan untuk mengelola waktu dan disiplin diri.

**Kata Kunci :** *Prilaku Toxic Disinhibition, Game online, Mobile Legends*



## ABSTRACT

Anggara Hadianlana. NIM 2011320058 Toxic Disinhibition Behavior in Adolescents Addicted to Mobile Legends Online Games in Gunung Sakti Village, Manna District, South Bengkulu Regency, Islamic Guidance and Counseling Study Program, Islamic Counseling Department, 2024.

This study aims to determine the forms of toxic behavior of adolescents who are addicted to Mobile Legends Online Games and the factors that make adolescents addicted to playing Mobile Legends Online Games in Gunung Sakti Village, Manna District, South Bengkulu Regency. The limitations of the study are limited to 3 aspects (Cognitive, Affective, Psychomotor Aspects). The benefits of this research are divided into 2, namely theoretical and practical benefits. This research method uses a qualitative descriptive approach with data collection techniques, namely through Observation, interviews, Documentation. The informant selection technique uses the purposive sampling technique. The number of research informants taken was 4 people. The research location is in Gunung Sakti Village, Manna District, South Bengkulu Regency. The data collection technique used is the walwalncalral, the researcher analyzed the walwalncalral deeply from the walwalncalral. The results of this study indicate a special form of behavior that is aggressive Toxic teenagers when playing Mobile Legends games. In the Cognitive aspect, it shows that their understanding and skills in playing mobile legends games are already very understanding in playing and often forget the time when playing games so that it greatly affects the world of education of these teenagers because they often play games, these teenagers rarely study and think about assignments at school. Then in the affective aspect when they lose in playing the Mobile Legends game, they often raise toxic words when this is caused by spontaneous angry feelings. In the psychomotor aspect, they show addictive behavior in playing mobile legends games, this greatly influences the formation of values and attitudes and greatly influences toxic Disinhibition behavior and the conditions they experience due to frequent playing of Mobile Legends games such as red eyes, psychological disorders, and loss of the ability to manage time and self-discipline.

**Keywords:** *Toxic Disinhibition Behavior, Online Games, Mobile Legends*



## KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, segala puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul: “Perilaku *Toxic Disinhibition* pada Remaja yang Kecanduan *Game Online Mobile Legends* di Desa Gunung Sakti Kecamatan Manna Kabupaten Bengkulu Selatan”. Shalawat dan salam untuk Nabi Allah Muhammad SAW, yang telah berjuang untuk menyampaikan ajaran Islam sehingga umat Islam mendapatkan petunjuk kejalan yang lurus baik di dunia maupun akhirat.

Penulisan skripsi ini bertujuan untuk memenuhi salah satu syarat guna untuk memperoleh gelar Sarjana Sosial Islam (S.Sos) pada Program studi Bimbingan dan Konseling Islam (BKI) Jurusan Dakwah Fakultas Ushuluddin, Adab dan Dakwah Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu. Dalam proses penulisan skripsi ini, penulis mendapat bantuan serta bimbingan dan dorongan dari berbagai pihak. Dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. KH. Zulkarnain, M.Pd, Selaku Rektor Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno UINFAS Bengkulu yang sudah menjadi fasilitator selama penulis menempuh Studi di Universitas Islam Negeri Fatmawati sukarno UINFAS Bengkulu.
2. Dr. Aan Supian, M.Ag. selaku Dekan Fakultas Fakultas Ushuluddin Adab dan Dakwah UIN Fatmawati Sukamo Bengkulu yang sudah memberikan saya kepercayaan untuk bisa menempuh kuliah di Fakultas Ushuludin, Adab dan Dakwah.
3. Dr.Wira Hadi Kusuma, M.SI, dan Pebri Prandika Putra, M. Hum selaku Ketua dan Sekretaris Jurusan Dakwah Fakultas Ushuluddin, Adab dan Dakwah Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno UINFAS Bengkulu.
4. Dilla Astarini M.Pd. Kons, selaku Koordinator Program Studi Bimbingan dan Konseling Islam Jurusan Dakwah Fakultas Ushuluddin Adab Dan Dakwah UINFAS Bengkulu.

5. Emzinetri, M.Ag. Selaku pembimbing utama dalam penulisan skripsi ini, yang telah membimbing dan memberi masukan kepada penulis sehingga penulisan skripsi ini dapat diselesaikan.
6. Hermi Pasmawati, M.Pd.,Kons Selaku pembimbing kedua yang telah membantu, membimbing, dan memotivasi penulis dalam menyelesaikan skripsi.
7. Bapak dan Ibu Dosen Jurusan Dakwah Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno UINFAS Bengkulu yang telah mengajar dan membimbing serta memberikan ilmunya dengan penuh keikhlasan.
8. Staf dan Karyawan Fakultas Ushuluddin, Adab dan Dakwah Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno UINFAS Bengkulu.
9. Kedua orang tuaku yang selalu sabar dan bekerja keras untuk memberikan pendidikan terbaik
10. Informan penelitian yang telah memberikan waktu dan informasi maupun dorongan.

Dalam penulisan skripsi ini penulis menyadari bahwa skripsi ini jauh dari sempurna karena keterbatasan, wawasan dan ilmu pengetahuan, namun penulis berharap semoga skripsi ini bermanfaat bagi pembaca serta dapat dijadikan bahan pembelajaran.

Bengkulu, Januari 2025  
Penulis,

Anggara Hadianlana  
NIM. 2011320058

## DAFTAR ISI

|                                                                        |      |
|------------------------------------------------------------------------|------|
| HALAMAN JUDUL .....                                                    | i    |
| SURAT PERNYATAAN.....                                                  | ii   |
| PERSETUJUAN PEMBIMBING.....                                            | iii  |
| PENGESAHAN PENGUJI .....                                               | iv   |
| MOTO.....                                                              | v    |
| PERSEMBAHAN .....                                                      | vi   |
| ABSTRAK.....                                                           | viii |
| ABSTRACT.....                                                          | x    |
| KATA PENGANTAR.....                                                    | xi   |
| DAFTAR ISI .....                                                       | xiii |
| DAFTAR TABEL.....                                                      | xv   |
| <b>BAB I PENDAHULUAN</b>                                               |      |
| A. Latar Belakang Masalah.....                                         | 1    |
| B. Rumusan Masalah.....                                                | 7    |
| C. Batasan Masalah .....                                               | 7    |
| D. Tujuan Penelitian .....                                             | 8    |
| E. Manfaat Penelitian .....                                            | 8    |
| F. Kajian Teori Terdahulu .....                                        | 9    |
| G. Sistematika Penulisan .....                                         | 13   |
| <b>BAB II LANDASAN TEORI</b>                                           |      |
| A. <i>Toxic Disinhibition online</i> .....                             | 14   |
| 1. <i>Disinhibition Online</i> .....                                   | 16   |
| 2. <i>Toxic Disinhibition online</i> .....                             | 22   |
| B. Remaja yang Kecanduan <i>Game Online Mobile Legends</i> .....       | 23   |
| 1. Pengertian Remaja.....                                              | 23   |
| 2. Aspek-Aspek Perkembangan Pada Masa Remaja.....                      | 25   |
| 3. Pengertian Kecanduan Game.....                                      | 28   |
| 4. Pengertian <i>Game Mobile Legends</i> .....                         | 30   |
| 5. Dampak Positif dan Negatif Bermain <i>Game Mobile Legends</i> ..... | 34   |



### **BAB III METODE PENELITIAN**

|                                         |    |
|-----------------------------------------|----|
| A. Jenis dan Pendekatan Penelitian..... | 36 |
| B. Tempat dan Waktu Penelitian.....     | 37 |
| C. Informan Penelitian .....            | 38 |
| D. Sumber Data .....                    | 39 |
| E. Teknik Pengumpulan Data .....        | 40 |
| F. Teknik Keabsahan Data.....           | 43 |
| G. Teknik Analisis Data .....           | 44 |

### **BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

|                                                     |    |
|-----------------------------------------------------|----|
| A. Deskripsi Wilayah Penelitian.....                | 46 |
| 1. Sejarah Singkat Desa Gunung Sakti.....           | 46 |
| 2. Keadaan Geografis Desa Gunung Sakti.....         | 46 |
| 3. Jumlah Penduduk Desa Gunung Sakti.....           | 48 |
| 4. Jumlah penduduk Menurut Agama .....              | 48 |
| 5. Jumlah Penduduk Menurut Tingkat Pendidikan ..... | 49 |
| 6. Jumlah Penduduk Menurut Mata Pencaharian .....   | 49 |
| 7. Sarana dan Prasarana Fasilitas Desa .....        | 49 |
| B. Hasil Temuan Penelitian.....                     | 51 |
| C. Pembahasan Hasil Penelitian.....                 | 82 |

### **BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

|                    |    |
|--------------------|----|
| A. Kesimpulan..... | 8  |
| B. Saran.....      | 89 |

|                            |           |
|----------------------------|-----------|
| <b>DAFTAR PUSTAKA.....</b> | <b>90</b> |
|----------------------------|-----------|

### **LAMPIRAN**

## DAFTAR TABEL

|                                                     |    |
|-----------------------------------------------------|----|
| Tabel 3.1 Informan Penelitian .....                 | 39 |
| Tabel 4.1 Jumlah Penduduk berdasarkan Kelamin ..... | 47 |
| Tabel 4.2 Jumlah Penduduk berdasarkan Umur .....    | 48 |
| Tabel 4.3 Tingkat Pendidikan .....                  | 48 |
| Tabel 4.4 Mata Pencaharian .....                    | 49 |
| Tabel 4.5 Kesimpulan Hasil Penelitian .....         | 77 |



## LAMPIRAN

1. Lampiran I Surat Penunjukan Pembimbing
2. Lampiran II Surat Tugas Komprehensif
3. Lampiran III Surat Izin Penelitian
4. Lampiran IV selesai Penelitian
5. Lampiran V Pengesahan Pembimbing
6. Lampiran VI Nota Penyeminar
7. Lampiran VII Perubahan Judul
8. Lampiran VIII Daftar Hadir Seminar
9. Lampiran IX Kartu Bimbingan Proposal dan Skripsi
10. Lampiran X Kisi-Kisi Wawancara
11. Lampiran XI Pedoman Wawancara
12. Lampiran XII Dokumentasi

