

**ANALISIS PERILAKU TOXIC PADA STREAMER GAME MOBILE
LEGENDS DI CHANNEL YOUTUBE BANGPASCOL**

SKRIPSI



Disusun oleh:

Ryan Bastian Kaseger

19.96.1197

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI S1-ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS EKONOMI DAN SOSIAL
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
TAHUN 2025**

**ANALISIS PERILAKU TOXIC PADA STREAMER GAME MOBILE
LEGENDS DI CHANNEL YOUTUBE BANGPASCOL**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar Sarjana
pada Program Studi Ilmu Komunikasi



Disusun oleh:

Ryan Bastian Kaseger

19.96.1197

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI S1-ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS EKONOMI DAN SOSIAL
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
TAHUN 2025**

LEMBAR PERSETUJUAN

LEMBAR PERSETUJUAN

SKRIPSI

**ANALISIS PERILAKU TOXIC PADA STREAMER GAME MOBILE
LEGENDS DI CHANNEL YOUTUBE BANGPASCOL**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Ryan Bastian Kaseger
NIM 19.96.1197

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada 24 Febuari 2025

Dosen Pembimbing,



Devi Wening Astari, M.I.Kom
NIK. 190302655

LEMBAR PENGESAHAN

LEMBAR PENGESAHAN

SKRIPSI

ANALISIS PERILAKU TOXIC PADA STREAMER GAME MOBILE LEGENDS DI CHANNEL YOUTUBE BANGPASCOL

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Ryan Bastian Kaseger
NIM 19.96.1197

telah dipertahankan dihadapan Dewan Penguji
pada 21 Januari 2025

Nama Penguji

Audith M. Turmudhi, Drs., MM
NIK. 190302358

Dr. Nurbayti, S.I.Kom., M.A.
NIK. 190302363

Devi Wening Astari, M.I.Kom
NIK. 190302655

Tanda Tangan



Skrripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Sarjana Ilmu Komunikasi (S.I.Kom)
24 Febuari 2025

Dekan Fakultas Ekonomi dan Sosial



Emha Taufiq Luthfi, S.T., M.Kom., P.hD.
NIK. 190302125

PERNYATAAN ORISINALITAS

PERNYATAAN ORISINALITAS

Saya yang bertandatangan di bawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu institusi pendidikan tinggi manapun, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan/atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Segala sesuatu yang terkait dengan naskah dan karya yang telah dibuat adalah menjadi tanggungjawab saya pribadi.

Yogyakarta, 17 Febuari 2025


306AMX176586297
Ryan Bastian Kaseger
NIM. 19.96.1197

KATA PENGANTAR

Puji syukur, Alhamdulillah atas kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karuniaNya kepada kita semua, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan program strata satu (S1) di program studi Ilmu Komunikasi Universitas Amikom Yogyakarta.

Adapun penyusunan skripsi ini digunakan sebagai bukti bahwa penyusun telah melaksanakan dan menyelesaikan penelitian Skripsi. Dalam proses penyusunan laporan ini penyusun mendapatkan banyak bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. M. Suyanto, M.M. (Rektor Universitas Amikom Yogyakarta).
2. Emha Taufiq Luthfi, S.T.,M.Kom. (Dekan Fakultas Ekonomi dan Sosial Universitas Amikom Yogyakarta)
3. Erik Hadi Saputra, S.kom., M.Eng
4. Devi Wening Astari, M.I.Kom
5. Dan lain-lain

Yogyakarta, 14 Juni 2024



Ryan Bastian Kaseger

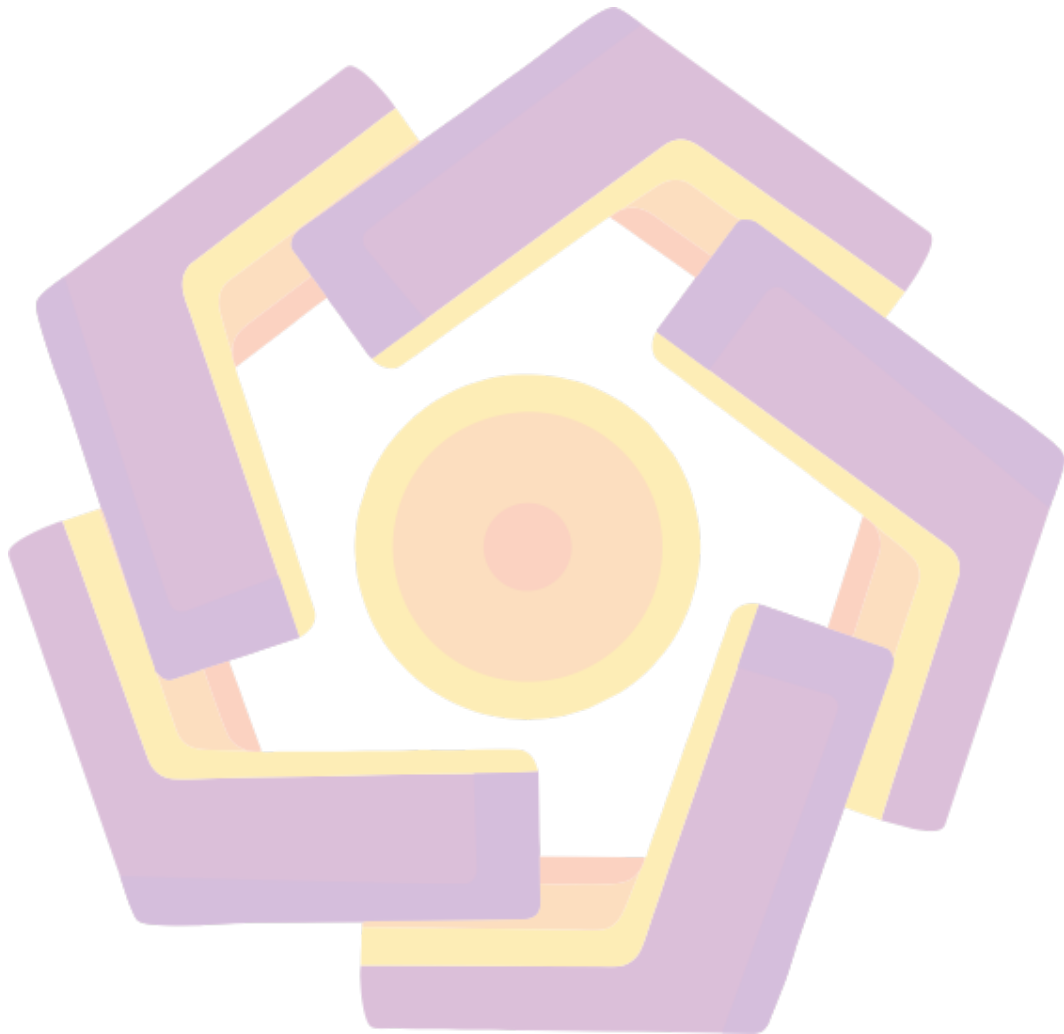
DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	ii
LEMBAR PERSETUJUAN	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
PERNYATAAN ORISINALITAS.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x
ABSTRAK	xiv
ABSTRACT	xv
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Tujuan Penelitian.....	5
1.4 Manfaat Penelitian.....	5
a) Manfaat Akademis	5
b) Manfaat Praktis	5
1.5 Batasan penelitian.....	6
1.6 Sistematika Bab.....	6
BAB II.....	9
TINJAUAN PUSTAKA.....	9
2.1 Penelitian Terdahulu	9
2.2 Landasan teori.....	12
2.2.2 Teori Behavioral	12
2.3 Landasan konseptual	14
2.3.1 <i>Toxic people</i>	14
2.3.2 <i>Perilaku Toxic</i>	15
2.3.3 <i>Streamer</i>	16
2.4 Kerangka Berpikir.....	17
BAB III.....	19

METODOLOGI PENELITIAN	19
3.1 Paradigma Penelitian.....	19
3.2 Pendekatan Penelitian	19
3.3 Sumber Data.....	20
3.3.1 Sumber Data Primer.....	20
3.3.2 Sumber Data Sekunder	20
3.4 Tekhnik Pengumpulan Data	20
3.4.1 Observasi.....	20
3.4.2 Studi Pustaka.....	21
3.5 Teknik Analisis Data.....	21
3.6 Keabsahan Data	22
BAB IV	24
HASIL DAN PEMBAHASAN	24
4.1 Hasil.....	24
4.1.1 <i>Law of Readiness</i>	<i>24</i>
4.1.2 <i>Law of Exercise</i>	<i>26</i>
4.1.3 <i>Law of Effect</i>	<i>29</i>
4.1.4 <i>Law of Attitude</i>	<i>31</i>
4.2 Pembahasan.....	34
BAB V	36
KESIMPULAN DAN SARAN	36
5.1 Kesimpulan.....	36
5.2 Saran	36
5.2.1 Praktis	36
5.2.2 Akademis.....	37
DAFTAR PUSTAKA.....	38
DAFTAR LAMPIRAN	41

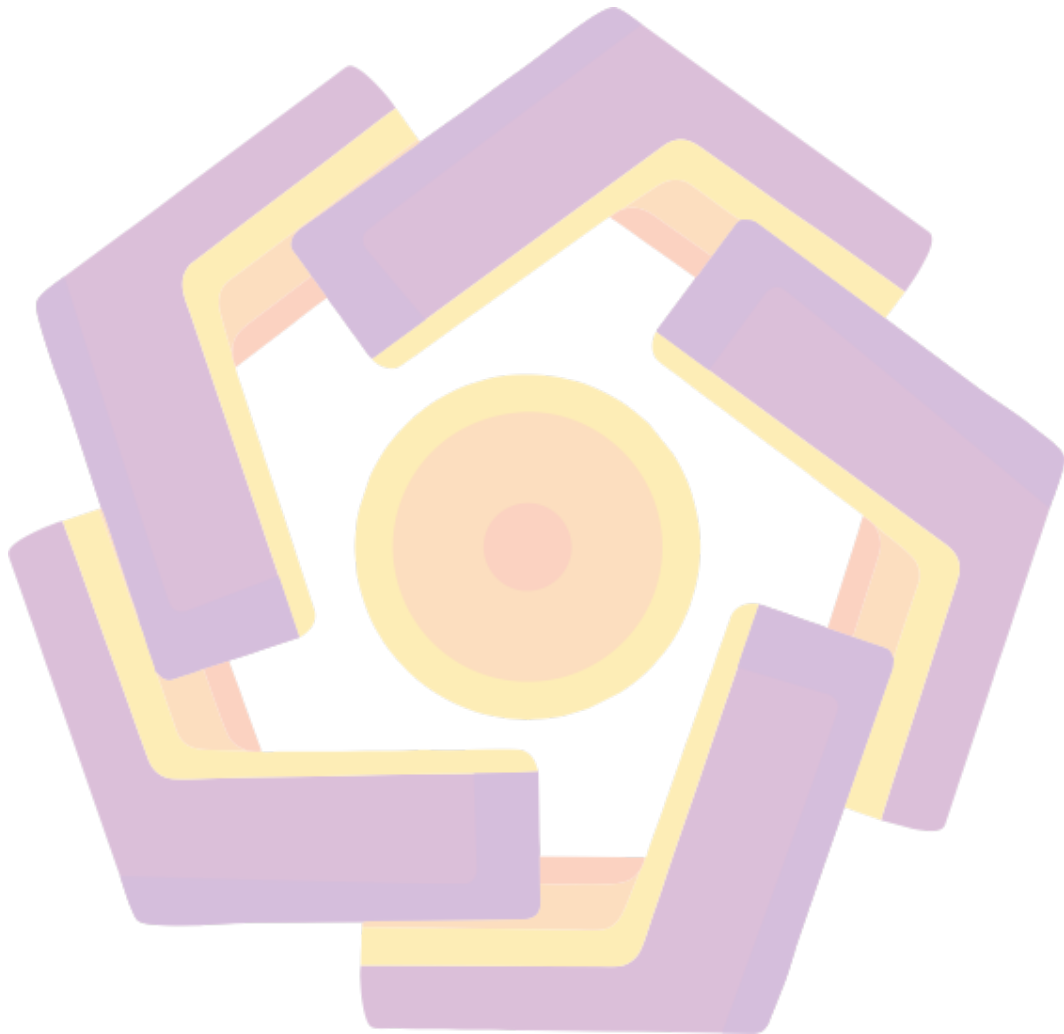
DAFTAR TABEL

Tabel 4.1.1. <i>Law of Readness</i>	24
Tabel 4.1.2. <i>Law of Exercise</i>	26
Tabel 4.1.3. <i>Law of Effect</i>	29
Tabel 4.1.4. <i>Law of Attitude</i>	31



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. <i>Gambar 1.1 Streamer Bangpascol</i>	3
Gambar 2. <i>Gambar 2.2 live streaming Bangpascol</i>	3



ABSTRAK

Game online adalah sebuah permainan digital yang dimainkan melalui koneksi internet dan dilakukan secara perorangan ataupun komunitas. Adapun beberapa game yang memiliki popularitas yang sangat besar yaitu Mobile legends. Game Mobile legends ini memiliki dampak yang cukup besar bagi para remaja yaitu salah satunya dapat merubah perilaku seseorang. Penelitian ini juga mengutamakan kepada *streamer* yang memainkan Game Mobile legends ini dan dampaknya terhadap perilaku *toxic*. Game online adalah suatu permainan yang terkoneksi dengan koneksi internet yang dimainkan secara perorangan ataupun komunitas. Adapun beberapa game yang memiliki popularitas yang sangat besar yaitu Mobile legends. Game Mobile legends ini memiliki dampak yang cukup besar bagi para remaja yaitu salah satunya dapat merubah perilaku seseorang. Penelitian ini juga mengarah kepada *streamer* yang memainkan Game Mobile legends ini dan dampaknya terhadap perilaku *toxic*. Adapun tujuan yang dituju pada penelitian ini adalah untuk mengetahui atau mendeskripsikan faktor-faktor yang menyebabkan perilaku *toxic* pada *streamer* mobile legend. Metode penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif. Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data melalui observasi dan dokumentasi. Dampak dari penelitian ini mengungkapkan jika faktor-faktor yang menyebabkan *streamer* Mobile legends berperilaku *toxic* sesuai dengan teori behaviorial Thorndike yaitu melalui empat proses perkembangan *law of readiness*, *law of exercise*, *law of effect*, dan *law of attitude*. Dari proses perkembangan teori behavior ini dapat dijabarkan bahwa faktor yang menyebabkan perilaku *toxic streamer game Mobile Legend* adalah ketidakseimbangannya tim, adanya ejekan atau hujatan, kurangnya kerja sama antar tim, dan kekesalan terhadap lawan, melempar beberapa barang.

Kata kunci: Game., Perilaku Toxic, Streamer

ABSTRACT

Online games are digital games that are played via an internet connection and are done individually or in a community. Some games that have very large popularity are Mobile legends. This Mobile legends game has a significant impact on teenagers, one of which can change a person's behavior. This study also focuses on streamers who play this Mobile legends game and its impact on toxic behavior. Online games are games that are connected to an internet connection that are played individually or in a community. Some games that have very large popularity are Mobile legends. This Mobile legends game has a significant impact on teenagers, one of which can change a person's behavior. This study also focuses on streamers who play this Mobile legends game and its impact on toxic behavior. The purpose of this study is to determine or describe the factors that cause toxic behavior in Mobile legends streamers. This research method uses a qualitative descriptive research method. This study uses data collection techniques through observation and documentation. The impact of this study revealed that the factors that cause Mobile legends streamers to behave toxically are in accordance with Thorndike's behavioral theory, namely through four development processes of the law of readiness, law of exercise, law of effect, and law of attitude. From the development process of this behavioral theory, it can be explained that the factors that cause toxic behavior of Mobile Legend game streamers are team imbalance, taunts or insults, lack of cooperation between teams, and irritation towards opponents, throwing several items.

Keywords : Game, Behavior, streamer