

Nomor Daftar FPIPS: 6018/UN40.A2.1/PT/2025

**POTENSI PERILAKU NEGATIF PEMAIN *GAME ONLINE*
MOBILE LEGENDS MAHASISWA UPI TERHADAP
*DIGITAL ETHICS***



SKRIPSI

*Diajukan untuk memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar sarjana
Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*

Oleh:

Deden Cahyadi

NIM 2108281

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN PANCASILA KEWARGANEGARAAN
FAKULTAS PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
BANDUNG
2025**

**POTENSI PERILAKU NEGATIF PEMAIN *GAME ONLINE* MOBILE
LEGENDS MAHASISWA UPI TERHADAP *DIGITAL ETHIC***

Oleh
Deden Cahyadi
NIM.2108281

Sebuah skripsi diajukan untuk memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh
gelar Sarjana Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

©Deden Cahyadi
Universitas Pendidikan Indonesia
2025

Hak cipta dilindungi Undang-Undang.
Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruh atau sebagian, dengan dicetak ulang,
fotocopy, atau cara lainnya tanpa izin penulis.

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

Deden Cahyadi

NIM. 2108281

POTENSI PERILAKU NEGATIF PEMAIN *GAME ONLINE MOBILE* LEGENDS MAHASISWA UPI TERHADAP *DIGITAL ETHIC*

Disetujui dan disahkan oleh Pembimbing:

Pembimbing I



Prof. Dr. Endang Danial, Ar., M.Pd., M.Si.

NIP. 19500502 197603 1 002

Pembimbing II



Dr. Syarifullah, S.Pd., M.Si.

197221112 199903 1 001

Mengetahui,

Ketua Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan
Program Sarjana, Magister dan Doktor Terintegrasi
Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
Universitas Pendidikan Indonesia



Dr. Syarifullah, S.Pd., M.Si.

197221112 199903 1 001

LEMBAR PENGESAHAN PENGUJI

Nama Mahasiswa : Deden Cahyadi
NIM : 2108281
Hari/Tanggal Ujian : 21-22 Agustus 2025
Panitian Terdiri Dari :
1. Ketua Prodi :

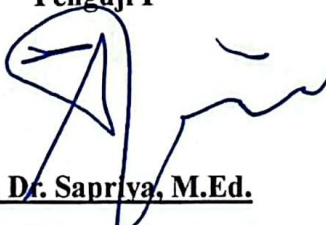


Dr. Syaifullah, M.Si.

NIP. 19721112 199903 1 001

2. Penguji :

Penguji I



Prof. Dr. Sapriya, M.Ed.

NIP. 196308201988031101

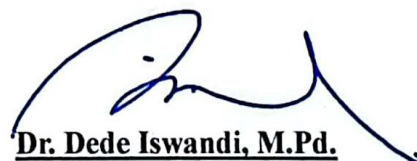
Penguji II



Dr. Leni Anggraeni, M.Pd.

NIP. 19840222 200912 2

Penguji III



Dr. Dede Iswandi, M.Pd.

NIP. 198401302014041001

LEMBAR PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Deden Cahyadi

NIM : 2108281

Program Studi : Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

Judul Karya : Potensi Perilaku Negatif Pemain *Game Online* Mobile Legends
Mahasiswa Upi Terhadap *Digital Ethics*

Dengan ini menyatakan bahwa karya tulis ini merupakan hasil kerja saya sendiri.

Saya menjamin bahwa seluruh isi karya ini, baik sebagian maupun secara keseluruhan, bukan merupakan plagiarisme dari karya orang lain, kecuali pada bagian yang telah dinyatakan dan disebutkan sumbernya dengan jelas.

Jika di kemudian hari ditemukan pelanggaran terhadap etika akademik atau unsur plagiarisme, saya bersedia menerima sanksi sesuai peraturan yang berlaku di Universitas Pendidikan Indonesia.

Bandung, 11 Mei 2025

(Deden Cahyadi)

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT. karena atas rahmat dan karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **Potensi Perilaku Negatif Pemain *Game Online Mobile Legends* Mahasiswa UPI Terhadap *Digital Ethics*** yang merupakan salah syarat untuk memperoleh gelar sarjana di Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. *Shalawat* serta salam semoga tetap tercurah limpahkan kepada Nabi Muhamad SAW. kepada keluarganya, para sahabatnya, serta mudah-mudahan sampai kepada kita selaku umatnya. Aamiin.

Tidak lupa, Penulis ingin menyampaikan banyak terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan dan bantuan dalam proses penyusunan skripsi ini. Penghargaan dan terimakasih penulis sampaikan kepada Prof. Dr. Endang Danial, Ar., M.Pd., M.Si. selaku dosen pembimbing 1 dan Bapak Dr. Syaifullah, S. Pd., M.Si. sebagai dosen pembimbing 2 yang telah membarikan arahan dan bimbingannya, serta kepada semua pihak yang telah turut serta dalam membantu penulis dalam penyusunan skripsi ini baik secara langsung maupun tidak langsung.

Penulis mengakui bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, dengan kerendahan hati, penulis menyampaikan permohonan maaf apabila terdapat kekurangan atau kesalahan dalam penulisan skripsi ini. Kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan untuk perbaikan di masa mendatang.

Penulis mengharapakan semoga penulisan skripsi dapat bermanfaat baik bagi penulis maupun bagi para pembaca. Aamiin.

Bandung, Mei 2025

Penulis

UCAPAN TERIMAKASIH

Allhamdulillahirabil Alamin. Segala puji dan Syukur peneliti panjatkan kepada Allah SWT, Tuhan Yang Maha Esa, Tuhan Yang Maha Penolong, karena berkat rahmat dan karunia-Nya-lah, Peneliti dapat menyelesaikan dengan baik salah satu proses dalam rangkaian akhir dari perjalanan akademik peneliti sebagai seorang mahasiswa di perguruan tinggi Universitas Pendidikan Indonesia, yakni skripsi yang berjudul **“POTENSI PERILAKU NEGATIF PEMAIN *GAME ONLINE MOBILE LEGENDS* MAHASISWA UPI TERHADAP *DIGITAL ETHICS*”** ini telah selesai berkat banyaknya dukungan dari berbagai pihak yang diberikan kepada peneliti selama proses penyusunan skripsi ini berlangsung. Maka dari itu, peneliti dengan segala hormat dan kerendahan hati menyampaikan ucapan terimakasih dan penghargaan setinggi-tingginya kepada:

1. Sembah sujud dan Syukur Peneliti kepada Allah SWT, rasa cinta dan kasihnya tidak pernah padam terhadap Peneliti meskipun sedang berada di jalan yang salah. Berkat-Nya yang telah memberikan kekuatan, ketabahan, dan mengenalkan rasa cinta, serta membekali Peneliti ilmu yang bermanfaat di dunia dan di akhirat yang diberikan akhirnya skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
2. Kedua orang tua yang sangat Peneliti cintai dan banggakan, untuk Mamah (Nining) dan Bapak (Samsudin) terimakasih banyak yang sebesar-besarnya atas perjuangannya yang sangat luar biasa dan tidak pernah henti-hentinya terus berdoa, mencintai, dan mendukung putra kalian ini dengan berbagai banyak cara. Peneliti sangat yakin di setiap dukungan yang selalu diberikan baik secara moril dan materil dalam perjuangan kalian menyekolahkan putra kalian telah berhasil. Setiap tetes keringat dan rasa letih kalian telah menjadi saksi bahwa kalian adalah di antara orang tua terbaik dunia dan akhirat yang sukses dalam mendidik putranya.
3. Untuk kakek Peneliti (Odin) dan nenek Peneliti (Nengsih) terimakasih banyak yang sebesar-besarnya atas semua dukungan dan motivasi yang diberikan, akhirnya Peneliti anggota keluarga yang bisa menempuh pendidikan di perguruan tinggi. Semoga hal ini menjadi awal dan

memperbesar peluang untuk cucu yang lainnya bisa sukses dan memutus rantai kemiskinan melalui jalur pendidikan.

4. Untuk Almh. nenek Peneliti (Omik) terimakasih banyak sudah menjadi alasan atas semua perjuangan Peneliti. Serta Alm. kakek Peneliti (Obin) terimakasih juga untuk semuanya, meskipun Peneliti belum pernah merasakan hangatnya pelukan dan merdunya suaramu semua yang telah di berikan kepada orang tua Peneliti menjadi modal dan usaha mereka untuk terus memerjuangkan kebahagiaan dan kesejahteraan anaknya.
5. Tidak lupa juga adik Peneliti Tri Andini yang sangat peneliti cintai dan banggakan, Peneliti ucapkan terimakasih telah menjadi alasan Peneliti untuk terus berjuang dan telah memberikan semangat untuk terus berusaha menjadi kakak yang terbaik buat adek.
6. Bapak Prof. Dr. Endang Danial, Ar., M.Pd., M.Si. selaku pembimbing yang telah memberikan ilmu, arahan, dukungan, dan cinta dan kasih sayangnya kepada penulis dalam pelaksanaan penelitian ini hingga selesai. Semoga ilmu, bimbingan, dan pengalaman yang diberikan oleh Bapak dapat menjadi amal ibadah dan juga kebaikan untuk Bapak. Semoga Allah SWT senantiasa memberikan kesehatan, umur yang panjang, keberkahan, dan kebahagiaan kepada Bapak beserta keluarga.
7. Dr. Syaifullah, S.Pd., M.Si. selaku dosen pembimbing II dan sebagai Ketua Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan yang telah banyak sekali memberikan bantuan, ilmu, arahan, motivasi, semangat, dan berbagai fasilitas yang menunjang kelancaran penelitian ini hingga selesai serta berbagai apresiasi kepada Peneliti selama proses pengerjaan skripsi dengan sebaik mungkin. Semogga ilmu, bimbingan, dan pengalaman yang diberikan oleh Bapak dapat menjadi amal ibadah dan juga kebaikan untuk Bapak. Semoga Allah SWT senantiasa memberikan kesehatan, umur yang panjang, kebahagiaan, rezeki, dan kasih sayang kepada Bapak beserta keluarga.
8. Seluruh dosen Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan FPIPS Universitas Pendidikan Indonesia yang telah memberikan Peneliti

pengetahuan, wawasan, ilmu, pengalaman, dan bimbingan selama Peneliti menjadi mahasiswa hingga dapat menyelesaikan studi dengan baik. Semoga Allah SWT membalas kebaikan hati bapak dan ibu semua.

9. Untuk seluruh staf administrasi baik di tingkat program studi maupun fakultas yang telah Ikhlas dan sabar membantu peneliti dalam memberikan informasi, pelayanan, juga pertolongan selama peneliti menempuh studi di Universitas Pendidikan Indonesia.
10. Teman-teman Abinaya Baruna (PPKN 2021 A) yang telah membersamai peneliti dalam menjalani kehidupan pada masa perkuliahan dari awal hingga akhir bersama-sama kalian. Terima kasih banyak atas setiap momentum, pertemanan, pertengkaran, kebahagiaan, dan kesedihan, serta hal-hal lain yang terjadi selama masa perkuliahan. Semoga kita semua selalu ingat meski di kemudian waktu, bersama-sama menjadi hal yang akan sulit karena kesibukan masing-masing.
11. Kepada seluruh responden yang telah memantu dalam penelitian dan penyusunan skripsi ini yang meliputi Pemain Mobile Legends Mahasiswa UPI, Komunitas UKM Esports UPI, dan Tim JDS (Jabar Digital Service) Diskominfo Jabar, serta Dosen Ahli Pendidikan PKn.
12. Rekan seperjuangan yang telah membantu dan menyadarkan Peneliti selama proses penyusunan skripsi ini: Adhisty Tinka Pramesti, Zian Hikmah Mulyana, Nurul Muttaqin, Nugraha, Dedih Darojatina Syam, Anggi Nesta Kurnia, Nabila Rahma Sabrina, Iis Siti Solehah, dan semua pihak yang terlibat.
13. Kepada semua anggota komunitas DKM Idoy Muttaqin: Nurul Muttaqin Purnama Abdul Wahid, Zian Hikmah Mulyana, Ripal Ilham Nurzaenudin, Dedih Darojatina Syam, Nugraha, Anggi Nesta Kurnia, Jeremia Nicholas, Muhklisin, Islah Munaji, dan Muhammad Arif Al-Ghazali yang senantiasa membuat kehidupan perkuliahan menjadi berwarna.
14. Kepada seseorang yang pernah dekat dan senantiasa selalu ada bersama Peneliti disaat senang dan duka, tapi tidak bisa Peneliti tuliskan namanya. Terimakasih untuk patah hati yang diberikan saat proses penyusunan

skripsi. Ternyata kepergian anda dalam hidup Peneliti memberikan banyak dampak dan perubahan dalam kehidupan Peneliti. Pribadi ini dipaksa untuk menjadi lebih kuat dan menjadi lebih dewasa serta bersabar dalam menerima proses kehilangan. Terimakasih banyak telah menjadi bagian yang menyenangkan dan menyakitkan dalam proses pendewasaan ini. Pada akhirnya hanya Peneliti di sini yang menepati janji Peneliti sendiri.

15. Teruntuk seseorang yang belum bisa Peneliti tulis dengan jelas namanya di sini, tapi sudah tertulis dengan sangat jelas dan indah di *Lauhul Mahfudz* untuk Peneliti. Terimakasih karena sudah menjadi alasan Peneliti untuk terus tumbuh dan berkembang ke arah yang lebih baik dan secara tidak langsung kamu telah menjadi motivasi bagi penulis dalam menyelesaikan skripsi ini. Meskipun untuk saat ini Peneliti tidak tahu di mana keberadaan kamu, entah orang terdekat Peneliti saat ini, entah orang yang pernah bersama Peneliti, entah dibagian belahan bumi yang mana, entah dijaga dan sedang menggenggam tangan siapa. Peneliti sepakat dengan ungkapan dari BJ Habibie “Kalau memang dia ditakdirkan untuk saya, kamu jungkir balik pun tetap saya yang dapat”.
16. Semua pihak yang terlibat selama perkuliahan serta dalam proses penyusunan skripsi ini yang tidak dapat peneliti sebutkan satu persatu, semoga Allah SWT membalas dengan beribu kebaikan.
17. *Finally, let me express my gratitude to Deden Cahyadi, the person who has walked with me in silence all this time. Thank you for remaining silent when the world felt noisy and narrow. Thank you for choosing not to give up, even when everything felt heavy and uncertain. Thank you for continuing to try, fall, get up, and then try again. For every long night spent in tears, for every morning greeted with new hope, and for every small step that ultimately brought me to this point.*

ABSTRAK

DEDED CAHYADI (2108281) POTENSI PERILAKU NEGATIF PEMAIN GAME ONLINE MOBILE LEGENDS MAHASISWA UPI TERHADAP DIGITAL ETHICS

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis potensi perilaku negatif yang muncul dari pemain *game online* Mobile Legends: Bang Bang (MLBB), khususnya di kalangan mahasiswa Universitas Pendidikan Indonesia (UPI), serta implikasinya terhadap kesadaran dan penerapan etika digital (*digital ethics*). Fenomena perilaku seperti *flaming*, *trolling*, ujaran kebencian, hingga rasisme dalam permainan MLBB mengindikasikan adanya krisis etika dalam ruang digital. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus, yang melibatkan wawancara mendalam, observasi, serta analisis dokumen digital seperti percakapan dalam *game* dan unggahan media sosial. Hasil penelitian menunjukkan bahwa perilaku negatif tersebut dipicu oleh tekanan kompetisi, rendahnya kontrol emosi, dan kurangnya kesadaran akan *digital ethics*. Dampak dari perilaku ini meluas hingga merusak kerja sama tim, meningkatkan konflik sosial, dan menurunkan kualitas interaksi digital mahasiswa. Penelitian ini juga menemukan bahwa pemahaman terhadap *digital ethics* masih minim di kalangan pemain, sehingga diperlukan strategi preventif dan edukatif melalui pendekatan pendidikan karakter dan literasi digital. Penelitian ini menegaskan pentingnya integrasi nilai-nilai kewarganegaraan dalam konteks dunia digital guna membentuk karakter warga negara yang bertanggung jawab secara etis, baik di dunia nyata maupun virtual.

Kata Kunci: Perilaku Negatif, Mobile Legends, *Digital Ethics*, Mahasiswa UPI, Literasi Digital

ABSTRACT

DEDEN CAHYADI (2108281) POTENTIAL NEGATIVE BEHAVIOR OF ONLINE GAME PLAYERS MOBILE LEGENDS BY UPI STUDENTS TOWARDS DIGITAL ETHICS

This study aims to analyze the potential for negative behavior among online game players of Mobile Legends: Bang Bang (MLBB), particularly among students at the Indonesian University of Education (UPI), and its implications for the awareness and implementation of digital ethics. Behaviors such as flaming, trolling, hate speech, and racism in MLBB indicate an ethical crisis in the digital space. This research used a qualitative approach with a case study method, involving in-depth interviews, observations, and analysis of digital documents such as in-game conversations and social media posts. The results indicate that these negative behaviors are triggered by competitive pressure, poor emotional control, and a lack of awareness of digital ethics. The impact of these behaviors extends to damaging teamwork, increasing social conflict, and reducing the quality of students' digital interactions. This study also found that understanding of digital ethics is still minimal among players, necessitating preventative and educational strategies through character education and digital literacy approaches. This research emphasizes the importance of integrating civic values in the digital world to shape the character of ethically responsible citizens, both in the real and virtual worlds.

Keywords: Negative Behavior, Mobile Legends, Digital Ethics, UPI Students, Digital Literacy

DAFTAR ISI	
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI	iii
LEMBAR PENGESAHAN PENGUJI.....	iv
LEMBAR PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME	v
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRAK	xi
DAFTAR ISI.....	xiii
DAFTAR TABEL.....	xvi
DAFTAR GAMBAR.....	xvii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah	10
1.3 Tujuan Penelitian.....	11
1.4 Manfaat Penelitian.....	11
1.4.1 Manfaat Teoritis.....	11
1.4.2 Manfaat Praktis	12
BAB II	13
KAJIAN PUSTAKA	13
2.1 Tinjauan Konseptual.....	13
2.1.1 Pengertian <i>Pengertian Game Online</i>	13
2.1.2 Jenis-jenis <i>Game Online</i>	13
2.1.3 <i>Game Online</i> Mobile Legends.....	14
2.1.4 Fitur <i>Game Online</i> Mobile Legends	15
2.1.5 Pengertian Perilaku Negatif.....	18
2.1.6 Jenis Perilaku Negatif di <i>Game Online</i> Mobile Legends	18
2.1.7 Faktor Pendorong Timbulnya Perilaku Negatif.....	19
2.1.8 Dampak Perilaku Negatif <i>Game Online</i> Mobile Legends	19

2.1.9 Konsep <i>Digital Ethitics</i>	20
2.1.10 PKn dan <i>Digital Ethics</i>	21
2.2 Tinjauan Teoritis	21
2.2.1 Teori Etika Kewajiban Moral Sebagai Standar Tindakan Digital	21
2.2.2 Teori <i>Use and Gratification</i> dalam Alasan Warga Negara Bermedia Sosial (Bermain <i>Game Online</i>).....	22
2.2.3 Teori Hipodermik dalam Pengaruh Langsung Media (<i>Game</i>) Terhadap Perilaku Pemain	23
2.2.4 Teori Dramaturgi dalam Memainkan Peran di Dunia <i>Game</i> (Media)..	23
2.3 Penelitian Relevan Terdahulu.....	24
2.3.1 Toxic Behavior Sebagai Perilaku Komunikasi Pemain <i>Game Online</i> (Studi Etnografi Pada Pemain <i>Game Online</i> Mobile Legends: Bang Bang).	24
2.3.2 Verbal Bullying Dalam Media Sosial	24
2.3.3 Perilaku Cyberbullying Pada Pemain Mobile Legends	25
2.3.4 Kontrol Diri dalam Media Sosial Ditinjau Dari Etika Digital	26
2.3.5 Perilaku Toxic Dalam Komunikasi Virtual Di <i>Game Online</i> Mobile Legends: Bang Bang Pada Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Di Universitas Muhammadiyah Palangkaraya	26
2.4 Kerangka Berpikir Penelitian	28
BAB III	29
METODE PENELITIAN	29
3.1 Dsain Penelitian.....	29
3.1.1 Pendekatan Penelitian	29
3.1.2 Metode Penelitian	29
3.1.3 Lokasi Penelitian.....	30
3.1.4 Teknik Pengumpulan Data.....	31
3.1.5 Teknik Analisis Data	31
3.1.6 Partisipan Penelitian	32
3.1.7 Prosedur Penelitian	32
BAB IV	35
TEMUAN DAN PEMBAHASAN	35
4.1 Temuan Penelitian.....	35

4.1.1 Gambaran Umum Penelitian.....	35
4.2 Deskripsi Temuan Penelitian.....	38
4.2.1 Potensi dan Latar Belakang Perilaku Negatif Pemain Mobile Legends: Bang Bang Mahasiswa UPI	40
4.2.2 Dampak Perilaku Negatif Pemain Mobile Legends: Bang Bang Mahasiswa UPI terhadap <i>Digital Ethics</i>	59
4.2.3 Upaya Mencegah Perilaku Negatif dan Meningkatkan Kesadaran <i>Digital Ethics</i> Terhadap Pemain Mobile Legends: Bang Bang.....	70
4.3 Pembahasan	82
4.3.1 Potensi dan Latar Belakang Perilaku Negatif Pemain Mobile Legends: Bang Bang Mahasiswa UPI	82
4.3.2 Dampak Perilaku Negatif Pemain Mobile Legends: Bang Bang Mahasiswa UPI terhadap <i>Digital Ethics</i>	88
4.3.3 Upaya Mencegah Perilaku Negatif dan Meningkatkan Kesadaran <i>Digital Ethics</i> Terhadap Pemain Mobile Legends: Bang Bang.....	93
BAB V.....	99
SIMPULAN, IMPLIKASI, REKOMENDASI	99
5.1 Simpulan.....	99
5.1.2 Simpulan Khusus	99
5.2 Implikasi.....	101
5.3 Rekomendasi	102
DAFTAR PUSTAKA.....	104

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Data hasil observasi di media sosial Tiktok & Youtube	4
Tabel 4. 1 Partisipan Penelitian Pemain Mobile Legends Mahasiswa UPI	38
Tabel 4. 2 Partisipan Penelitian.....	38
Tabel 4.3 Ringkasan Data Wawancara Pemain MLBB yang Telah Dianalisis	50
Tabel 4. 4 Triangulasi Sumber Informasi	53
Tabel 4. 5 Triangulasi Teknik Pengumpulan data	57
Tabel 4. 6 Triangulasi Sumber Informasi	66
Tabel 4. 7 Triangulasi Teknik Pengumpulan data	69
Tabel 4. 8 <i>self-regulation</i> Pemain MLBB Mahasiswa UPI	76
Tabel 4. 9 Triangulasi Sumber Informasi	77
Tabel 4. 10 Triangulasi Teknik Pengumpulan data	79

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Jumlah Unduhan Game Moba.....	1
Gambar 1. 2 Riwayat Obrolan di DM Game Mobile Legends	2
Gambar 1. 3 Momen Perilaku Negatif 1	4
Gambar 1. 4 Momen Perilaku Negatif 2	4
Gambar 1. 5 Momen Perilaku Negatif 3	5
Gambar 1. 6 Momen Perilaku Negatif 4	5
Gambar 1. 7 Momen Perilaku Negatif 5	5
Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir Penelitian	28
Gambar 3. 1 Teknik Analisis Data	32
Gambar 4. 1 Lokasi Penelitian	35
Gambar 4. 2 Logo Komunitas UKM E-Sports UPI	37
Gambar 4. 3 Bagan Hierarki Latar Belakang Perilaku Negatif	84
Gambar 4. 4 Bagan Hierarki Dampak Perilaku Negatif	89
Gambar 4. 5 Bagan Hierarki Upaya Mengatasi Perilaku Negatif.....	94

DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Affandi, M. (1982). *Ilmu-Ilmu Kenegaraan: Suatu Studi Perbandingan*. Lembaga Penerbitan Fakultas Sosial Politik Universitas Padjadjaran.
- Aminuddin. (2000). *Sosiologi Suatu Pengenal Awal*. Raja Grafindo.
- Angkatan 13, S. A. azhar 13 S. (2020). *Parade Karya Ilmiah: Antologi Artikel Ilmiah* (S. Al Huda & S. P. Rosdiana (ed.); Edisi Pert). Gramedia Communication.
- Budimansyah, D., Arpanudin, I., Kusnadi, Baehaqi, D., Iswandi, D., Mulyono, B., Zein, D., Wantoro, T., & Septina, E. (2022). *Studi Kewarganegaraan: Konsep, Teori, dan Kerangka Psiko-Pedagogik* (D. Budimansyah (ed.); Cetakan Pe). Jendela Hasanah.
- Kusumastuti, A., & Khoiron, A. M. (2019). *Metode Penelitian Kualitatif*. Lembaga Pendidikan Sukarno Pressindo.
- Magnis-Suseno, F. (1989). *Etika Dasar Masalah-Masalah Pokok Filsafat Moral*. Kanisius.
- Miles, M., & Huberman, M. (2014). *Analisis Data Kualitatif: Buku Sumber Tentang Metode-metode Baru*. UI Press.
- Sarwono, S. W. (2012). *Psikolog Sosial*. Rajawali Pers.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian dan Pengembangan Reseach and Develovment*. Alfabeta.
- Surokim. (2016). *Riset Komunikasi : Strategi Praktis bagi Peneliti Pemula*. Pusat Kajian Komunikasi Publik Prodi Ilmu Komunikasi FISIB-UTM & Aspikom Jawa Timur.
- Tavani, H. T. (2016). *Ethics and Technology: Controversies, Questions, and Strategies for Ethical Computing* (Edisi ke-4). Wiley.

Artikel Berita

- Annasyath, M. Z. (2019). Wadah Baru Bagi Pecinta eSport di UPI. [isolapos.com](https://isolapos.com/2019/05/wadah-baru-bagi-pecinta-esport-di-upi/?utm_source=chatgpt.com).
https://isolapos.com/2019/05/wadah-baru-bagi-pecinta-esport-di-upi/?utm_source=chatgpt.com
- Djohar, V. H. (2022). *Dampak Positif dan Negatif Mobile Legends*. Kumparan.
https://kumparan.com/33_viel-hensinta-djohar/dampak-positif-dan-negatif-mobile-legends-1zPwnzVGAKs/full

- Hafidz, A. (2022a). *Gamer Perlu Tahu, Ini 26 Jenis Game yang Beredar Saat Ini*. <https://www.liputan6.com/citizen6/read/5128917/gamer-perlu-tahu-ini-26-jenis-game-yang-beredar-saat-ini>
- Hafidz, A. (2022b, November 18). *Gamer Perlu Tahu, Ini 26 Jenis Game yang Beredar Saat Ini*. *Liputan6.com*. <https://www.liputan6.com/citizen6/read/5128917/gamer-perlu-tahu-ini-26-jenis-game-yang-beredar-saat-ini>
- Sport, I. (2022). *Mobile Legends Rilis pada Tahun Berapa? Ini Sejarahnya*. Kumparan. <https://kumparan.com/info-sport/mobile-legends-rilis-pada-tahun-berapa-ini-sejarahnya-1xdzUSoHNKn>
- Satito, B. (2024). *Memahami Game Online dan Jenis-Jenisnya*. Fortune Indonesia. <https://www.fortuneidn.com/news/memahami-game-online-dan-jenis-jenisnya-00-xkln4-yvpdp4>

Artikel Jurnal

- 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>
- Afifah, Firman, Netrawati, & Mohd Nazri Abdul Rahman. (2024). Hubungan Self Efficacy Dan Dukungan Sosial Terhadap Self Regulated Learning Siswa Di Sma Negeri X Merangin. *Edu Research*, 4(4), 92–101. <https://doi.org/10.47827/jer.v4i4.136>
- Amran, A., Marhaeni, E., Sin, T. H., & Yenes, R. (2020). Kecanduan Game Online Mobile Legends dan Emosi Siswa SMAN 3 Batusangkar. *Jurnal Patriot*, 2, 1118–1130. <https://media.neliti.com/media/publications/474686-none-2dd713ec.pdf>
- Aripradono, H. W., Tjahyadi, S., Yap Rui Qi, K. O., Nursudiono, N., Galang, Y. P., Hirawan, J., Te, C., Ariadi, C., & Elvin, E. (2021). Integrasi Etika Digital dalam Budaya pada Perusahaan yang Melakukan Work-From-Home (WFH) di Masa Pandemi. *Journal of Entrepreneurship, Management and Industry (JEMI)*, 4(2), 56–64. <https://doi.org/10.36782/jemi.v4i2.2202>
- Ayu Suciartini, N. N., & Unix Sumartini, N. L. P. (2019). Verbal Bullying Dalam Media Sosial. *Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia*, 6(2), 152. <https://doi.org/10.30659/j.6.2.152-171>
- Azzahra, F. K., Muti'ah, T., & Budiarto, S. (2022). Kontrol diri dalam media sosial

ditinjau dari etika digital. *Jurnal Spirits*, 12(2), 62–67.
<https://doi.org/10.30738/spirits.v12i2.12812>

Anwar, S., & Salim, A. (2018). *Pendidikan Islam Dalam Membangun Karakter Bangsa Di Era Milenial*. 9(2), 233–247.

Damariswara, R., Wiguna, F. A., Khunaiifi, A. A., Zaman, W. I., & Nurwenda, D. D. (2021). Penyuluhan Pendidikan Karakter Adaptasi Thomas Lickona. *Dedikasi Nusantara: Jurnal Pengabdian Masyarakat Pendidikan Dasar*, 1(1), 25–32. <https://doi.org/10.29407/dedikasi.v1i1.16057>

Effendi, E., Dewi, P. K., Nabila, F., & Natasya. (2023). Teori Peluru Ajaib. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 5(2), 5216–5221. <https://etd.repository.ugm.ac.id/penelitian/detail/182123>

Floridi, L. (2018). Soft Ethics and the Governance of the Digital. *Philosophy and Technology*, 31(1), 1–8. <https://doi.org/10.1007/s13347-018-0303-9>

Hakim, L. N. (2020). Urgensi Revisi Undang-Undang tentang Kesejahteraan Lanjut Usia The. *Aspirasi: Jurnal Masalah-Masalah Sosial*, 11(1), 43–55. <https://doi.org/10.22212/aspirasi.v11i1.1589>

Halevy, K. (2023). *A Group-Specific Approach to NLP for Hate Speech Detection*. <http://arxiv.org/abs/2304.11223>

Hanna, R., & Kazim, E. (2021). Philosophical foundations for digital ethics and AI Ethics: a dignitarian approach. *AI and Ethics*, 1(4), 405–423. <https://doi.org/10.1007/s43681-021-00040-9>

Harahap, J. Y. (2017). Hubungan Antara Kontrol Diri Dengan Ketergantungan Internet di Pustaka Digital Perpustakaan Daerah. *Jurnal Edukasi : Jurnal Bimbingan Konseling*, Vol. 3. <https://doi.org/10.22373/JE.V3I2.3091>

Hasfi, N., Usmand, S., & Santoso, H. P. (2017). Anonimitas di Media Sosial: Sarana Kebebasan Berekspreasi atau Patologi Demokrasi? *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 15(1), 28. <https://doi.org/10.31315/jik.v15i1.2152>

Kusmaharti, D., & Yustitia, V. (2022). Self-regulated learning-based digital module development to improve students' critical thinking skills. *Al-Jabar : Jurnal Pendidikan Matematika*, 13(1), 211–220. <https://doi.org/10.24042/ajpm.v13i1.12756>

Mat Saad, M. Z., & Yusuf, M. H. (2019). Cultural Adaptation: The Impact of Social Media Toward Uses and Gratification. *Journal of Techno Social*, 11(1), 46–53. <https://doi.org/10.30880/jts.2019.11.01.006>

- Mohammad, M. (2018). MEMAHAMI TEORI-TEORI ETIKA: CAKRAWALA DAN PANDANGAN Oleh: Mohammad Maiwan □. *Jurnal Universitas Negeri Jakarta*, 193–215.
- Nugroho, D. F. K., & Tohari, M. A. (2023). Perilaku Cyberbullying Pada Pemain Mobile Legends. *Kajian Ilmu Sosial*, 4, 59–64.
- RTT, E. D. W. I. A. B. U. (2017). THE ENGLISH PHILOSOPHERS FROM BACON TO MILL. In *Jurnal Sains dan Seni ITS* (Vol. 6, Nomor 1). Random House, inc. <http://repositorio.unan.edu.ni/2986/1/5624.pdf><http://fiskal.kemenkeu.go.id/ejournal><http://dx.doi.org/10.1016/j.cirp.2016.06.001><http://dx.doi.org/10.1016/j.powtec.2016.12.055><https://doi.org/10.1016/j.ijfatigue.2019.02.006><https://doi.org/10.1>
- Sobirin, M., Aditia Ismaya, E., & Purbasari, I. (2024). Pola Adaptasi Sosial Siswa Dilihat Dari Pengaruh Game Online. *Jurnal Sosial Humaniora Sigli (JSH)*, 7(1), 205–216. <https://journal.unigha.ac.id/index.php/JSH>
- Suler, J. (2004). The online disinhibition effect. *Cyberpsychology and Behavior*, 7(3), 321–326. <https://doi.org/10.1089/1094931041291295>
- Sunek, S., & Haryono. (2012). Paradigma Teori Dramaturgi Terhadap Kehidupan Sosial. *Jurnal ilmiah Civis*, 2(2), 1–11. <https://core.ac.uk/download/pdf/234022407.pdf>
- Suseno, S. (2023). Peran Baru Widyaiswara di Era Pembelajaran Berbasis Digital. *Jurnal Good Governance*, 30–69. <https://doi.org/10.32834/gg.v19i1.584>
- Usuh, T., Buanasari, A., & Wowiling, F. (2024). Studi Kualitatif Eksplorasi Dampak Game Online: Mobile Legends Terhadap Perilaku & Emosi Remaja Di Kabupaten Minahasa. *Jurnal Keperawatan*, 12(1), 18–28.
- Widiatmika, K. P. (2015). Dampak Positif dan Negatif Game Online Di Kalangan Pelajar. *Etika Jurnalisme Pada Koran Kuning : Sebuah Studi Mengenai Koran Lampu Hijau*, 2(2), 1–15.
- Tesis**
- Fauzan, L. A., & Kurnia, N. (2019). *Toxic Behavior Sebagai Perilaku Komunikasi Pemain Game Online (Studi Etnografi Pada Pemain Game Online Mobile Legends: Bang Bang)* [Universitas Gajah Mada].
- Muhlisian, A. A. (2013). *ANALISIS KESALAHAN TERJEMAHAN BAHASA JEPANG YANG TERDAPAT DALAM KARYA ILMIAH MAHASISWA S2*. Universitas Pendidikan Indonesia.