

## ***Toxic Disinhibition* pada Pemain *Game* Mobile Legends dalam Perspektif Teori Kontrol Sosial**

**Ade Irfa, Untung Sumarwan**

Program Studi Kriminologi, Universitas Budi Luhur Jakarta  
[1943501005@student.budiluhur.ac.id](mailto:1943501005@student.budiluhur.ac.id) [untung.sumarwan@budiluhur.ac.id](mailto:untung.sumarwan@budiluhur.ac.id)

### **ABSTRAK**

Skripsi ini membahas bagaimana perspektif Teori Kontrol Sosial terhadap pemain *game* Mobile Legends yang melakukan dan tidak melakukan *Toxic Disinhibition*. Teori yang digunakan dalam penelitian ini yaitu Teori Kontrol sosial yang menjadi penentu bagaimana *Toxic Disinhibition* bisa terjadi pada para pemain *game* Mobile Legends. Skripsi ini menggunakan pendekatan penelitian kualitatif dan juga dijelaskan menggunakan tipe deskriptif. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara wawancara, observasi, dan juga melakukan studi terhadap literatur atau dokumen terkait. Hasil penelitian ini telah melihat dengan kontrol sosial yang dimiliki oleh para narasumber seperti keterikatan (*attachment*) dengan keluarga, tanggung jawab (*commitment*) terhadap karir yang dimiliki, keterlibatan (*involvement*) dengan kegiatan sosial, keyakinan (*belief*) terhadap aturan yang di berikan oleh keluarga untuk tidak melanggarnya. Dengan terpenuhinya empat elemen tersebut membuat pemain *game* Mobile Legends dapat mengendalikan tindakan penyimpangan seperti *Toxic Disinhibition* sedangkan para pemain yang *toxic* tidak memenuhi empat elemen tersebut sehingga tidak dapat mengontrol tindakan seperti *Toxic Disinhibition* pada *game* Mobile Legends.

**Kata Kunci:** Toxic Disinhibition, Game Online, Mobile Legends.

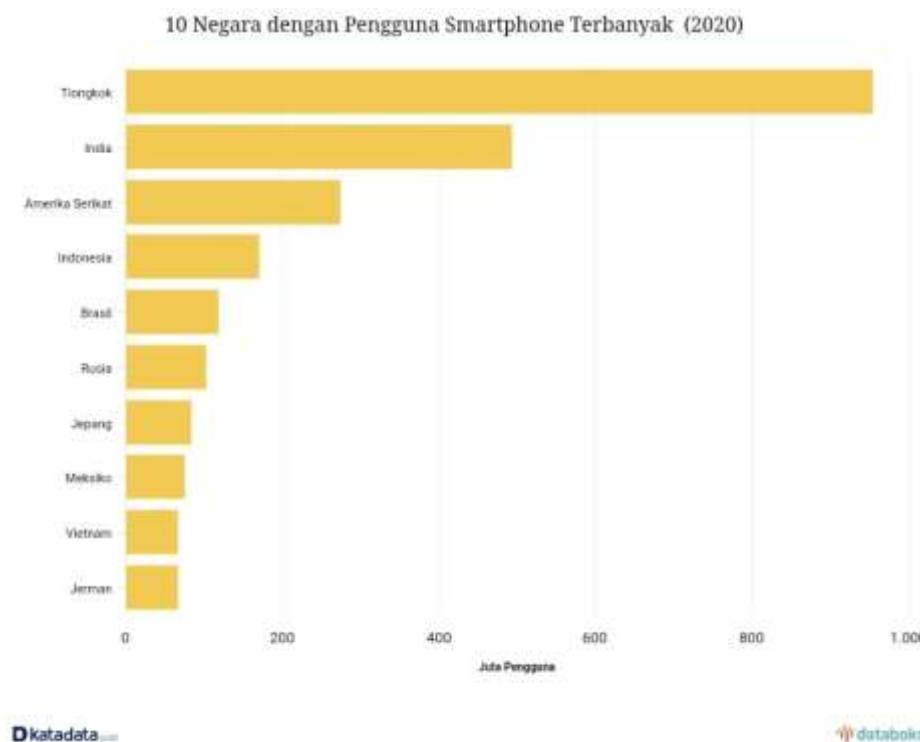
### **ABSTRACT**

*This thesis discusses the perspective of Social Control Theory on players game Mobile Legends do and don't do Toxic Disinhibition. The theory used in this research is the theory of social control which determines how Toxic Disinhibition can happen to players game Mobile Legends. This thesis uses a qualitative research approach and is also explained using a descriptive type. Data collection techniques were carried out by means of interviews, observations, and also conducted studies of related literature or documents. The results of this study have seen the social control possessed by the informants such as attachment with family, commitment on the career that is owned, involvement with social activities, belief to the rules given by the family not to break them. By fulfilling these four elements, the player becomes game Mobile Legends can control irregular actions such as Toxic Disinhibition while the players are toxic does not fulfill these four elements so it cannot control such actions Toxic Disinhibition on game Mobile Legends.*

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

## Pendahuluan

Ilmu pengetahuan dan teknologi begitu pesat perkembangannya di era globalisasi ini, dengan mengembangkan jumlah produk teknologi yang terus meningkat. Menurut Ulum (2018), berbagai produk teknologi dirancang untuk memenuhi kebutuhan manusia dalam bidang pendidikan, ilmu pengetahuan, kesehatan, dan bahkan hiburan. Dunia bergerak menuju modernisasi berkat kemajuan teknologi. Game sekarang lebih elektronik daripada tradisional. Kini *game* elektronik tak hanya terdapat pada komputer saja, akan tetapi juga banyak dijumpai dalam sebuah *smartphone*. Tingkat kepemilikan *smartphone* di Indonesia yang terus meningkat. Berikut grafik 10 negara terbanyak menggunakan *smartphone*:








Grafik 1. Negara Pengguna Smartphone Terbanyak

Sumber: databoks (2022)

Berdasarkan data statistik dari Databoks dari sepuluh negara pengguna smartphone terbanyak pada tahun 2020, Indonesia merupakan pengguna smartphone terbesar keempat dengan 170,4 juta pengguna smartphone. Banyaknya pengguna *smartphone* di Indonesia, berpengaruh pada tingkat pemakaian internet. (DKIS Kota Cirebon, 2022). Salah satu produk teknologi yang banyak digemari adalah *online games*. Banyaknya pengguna *smartphone* di Indonesia juga berpengaruh pada perkembangan *game* berbasis *mobile* yang semakin maju. Penggunaan *game* merupakan kegiatan yang dilakukan untuk menghibur diri dari rasa jenuh dan juga sebagai pengisi waktu luang. Berdasarkan survei penelitian yang dilakukan di Indonesia oleh Vero dan Decision Lab, sebanyak 69% responden

menyatakan *smartphone* menjadi perangkat favorit dalam bermain *game*, dan 20% lainnya memilih komputer atau PC (Burhan, 2022). Game online memiliki banyak genre, akan tetapi yang paling populer saat ini adalah Battle Royale dan MOBA, yang merupakan singkatan dari Multiplayer Online Battle Arena, di mana dua kelompok pemain bersaing dalam arena pertarungan game. Mobile Legends adalah salah satu game dalam genre MOBA, dan Battle Royale melibatkan hingga 100 pemain, yang dibagi menjadi beberapa tim. Lima permainan paling populer di Indonesia tercantum di bawah ini:

1		Mobile Legends: Bang B... by Moonton	500 juta+unduh
2		Garena Free Fire: Winter... by Garena International I	1B+unduh
3		PUBG SELULER by Level Infinite	500 juta+unduh
4		Garena Api Gratis MAX by Garena International I	100 juta+unduh
5		Panggilan Tugas@: Selul... by Garena Mobile Private	50 juta+unduh

Gambar 1. Lima *Game* Terbaik di Indonesia

Sumber: 24matters.com

Berdasarkan data statistik dari 24matters *game* Mobile Legends merupakan *game* Mobile terbaik no 1 di Indonesia pada tahun 2022. Popularitas Mobile Legends mengalami kemajuan pesat hingga pada bulan Desember 2022 ini, Mobile Legends berhasil mencapai 500 juta unduhan di Indonesia. Beberapa hal yang mendorong *game* Mobile Legends semakin banyak penggemar seperti memberikan update dimana update tersebut memperbaiki masalah ping tinggi, grafis buruk, penyesuaian hero, dan berbagai bug lainnya, memberikan hero-hero dengan skin baru setiap bulannya yang banyak disukai pemain, lalu mengadakan *event* menarik yang membuat pemain tetap semangat bermain, mengadakan turnamen dan liga berjalan dengan rutin ajang yang dinanti oleh para pemain Mobile Legends karena hadiah fantastis hal tersebut membuat *game* Mobile Legends semakin banyak di *download* (Kallani, 2021).

Perilaku *toxic* dapat mempengaruhi interaksi sosial dalam bermain *game* Mobile Legends. Perilaku *toxic* mengarahkan kepada seseorang yang menggunakan kata-kata dan tindakan negatif untuk menyebabkan kesulitan pada orang lain. Perilaku *toxic* dapat bermanifestasi dari perasaan rendah diri dan kondisi kesehatan mental yang mendasarinya seperti gangguan kepribadian narsistik, trauma masa kecil, atau masalah pribadi lainnya. Seseorang yang melakukan perilaku *toxic* kecenderungan menempatkan tujuan dan kepentingan mereka di atas segalanya sambil membenarkan perilaku mereka untuk menghindari rasa bersalah atau malu (Wade, 2021). Pemain yang awalnya berperilaku baik pun dapat terpancing untuk membalas, menyebabkan perilaku buruk tersebut menyebar ke pemain lainnya.

Penelitian sebelumnya yang terkait *toxic player*, seperti yang dilakukan oleh Latif Ahmad fauzan dkk (2021) yang berjudul *Toxic Behavior Sebagai Komunikasi*

Virtual Pemain *game online* Mobile Legends: Bang Bang. Dalam penelitian tersebut menjelaskan faktor penyebab toxic behavior sebagai perilaku komunikasi pemain game online terdiri dari berbagai aspek, termasuk pengalaman bermain, pengetahuan yang dimiliki pemain, karakter pemain, interaksi antar pemain, dan teknis game online. Faktor-faktor individu seperti referensi pengalaman, motivasi, dan karakter pemain membentuk persepsi informan terhadap perilaku berbahaya pemain lainnya.

Penelitian sebelumnya memiliki kesamaan dalam penelitian yang dilakukan terkait Game Mobile Legends, dalam penelitian ini akan lebih memfokuskan pada pengendalian pemain yang tidak melakukan perilaku menyimpang seperti *toxic disinhibition* pada game Mobile Legends. Game Mobile Legends terkenal akan perilaku *toxic* dengan kata-kata kotornya, tak sedikit juga para pemain yang tidak terkena paparan *toxic* tersebut, oleh karena itu dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat mengetahui pengendalian seseorang yang bermain game Mobile Legends menggunakan Teori Kontrol Sosial sehingga tidak mengikuti perilaku *toxic* seperti sudah banyak yang diteliti para peneliti dalam game Mobile Legends. Sebab idealnya bermain game dengan tidak berperilaku *toxic* yang dapat membuat para pemain lainnya merasa nyaman dalam bermain game tanpa terkecuali.

## 1. Permasalahan

*Game online* dapat disebut juga sebagai aktivitas sosial karena game yang terhubung dengan beberapa pemain lainnya yang dapat saling berkomunikasi dalam game. Game yang bersifat kompetitif dan membutuhkan Kerjasama tim, tentu saja dapat memicu perilaku pemain yang buruk atau *toxic* dalam game. Perilaku *toxic* menjadi ancaman untuk kenyamanan dalam bermain game yang berbalik dari tujuan bermain game sebagai sarana hiburan. Pemain dapat bertindak agresif saat bermain karena keinginan untuk menang dan menjadi lebih baik dari pemain lainnya. Sebenarnya, menumpahkan kekesalannya adalah sesuatu yang dapat dilakukan. Akan tetapi karena merasa dirugikan oleh pemain lain, banyak pemain yang mengeluarkan kata-kata yang tidak pantas. Mereka bahkan dapat menyebut unsur SARA.

Meskipun dengan banyaknya beredar game Mobile Legends terkenal akan perilaku *toxic* yang bahkan banyak menganggap hal tersebut adalah normal, masih adanya pemain yang tidak melakukan perilaku *toxic* dimana hal tersebutlah yang seharusnya dinormalisasikan dalam bermain game untuk menumbuhkan rasa kenyamanan dalam bermain. Oleh karena itu dalam penelitian ini, peneliti berfokus menganalisa pemain game yang berperilaku *toxic* dan tidak berperilaku *toxic disinhibition* menggunakan Teori Kontrol Sosial.

## 2. Kerangka Konsep

### A. *Game Online*

Dalam bahasa Inggris, kata "game online" terdiri dari dua suku kata, "game" dan "online." Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, game didefinisikan sebagai permainan, dan online didefinisikan sebagai jaringan. Game online dapat dimainkan hanya jika perangkat yang digunakan untuk bermain terkoneksi ke jaringan internet. Pemain dari seluruh dunia dapat berinteraksi satu sama lain melalui game online. Pada *game online* terdapat fitur saling mengirim pesan sehingga pemain dapat saling berkontak selama *game* berlangsung.

*Game online* juga memiliki kekurangan serta kelebihan. Kelebihan bermain game online termasuk kemampuan untuk berinteraksi dengan pemain dari seluruh dunia dalam satu arena game, banyak game online yang dapat diunduh secara gratis, kemampuan untuk meningkatkan keterampilan motorik, terutama ketika berhasil mencapai level game yang lebih tinggi, dan kemampuan untuk menghasilkan uang dengan mengembangkan karir sebagai kreator konten atau atlet e-sport. Namun, kekurangan game online termasuk iklan yang dapat mengganggu pemain, pemain yang curang atau cheaters, rasa kecanduan berlebihan, gangguan penglihatan karena mata terlalu lama menatap layar, dan penyakit obesitas atau gangguan lemak jika pemain berlebihan bermain game dan jarang melakukan aktivitas fisik seperti olahraga (Mamduh, 2021).

### B. *Game Mobile Legends*

Moonton merilis Mobile Legends, game MOBA yang dimainkan oleh 10 pemain di smartphone Android dan IOS. Tim mereka dibagi menjadi dua tim. Aturan *game* pada *game* ini yaitu dengan 5 vs 5, rata-rata lama waktu bermain *game* dalam satu *game* yakni sekitar 15-20 menit.

Game ini memiliki hero yang dibuat oleh pengembang, yang merupakan kelebihan dari game ini. Pemain dapat mendapatkan hero ini secara gratis dan membelinya dengan diamonds, yang memungkinkan mereka untuk menggunakannya. Setiap hero akan memiliki empat skill, satu yang bersifat passif dan tiga yang bersifat aktiva. Hero dalam Mobile Legends terbagi menjadi kategori berikut:

#### a) Assassin

Hero Assassin adalah hero yang memiliki banyak damage yang cukup tinggi dan sangat lincah dalam *game* dan memiliki karakter kebal terhadap serangan lawan.

#### b) Tank

Hero Tank merupakan hero yang menjadi tameng dalam *game* Mobile Legends saat menyerang lawan. Untuk membuka jalan bagi rekan setimnya, hero tank berada di garis depan. Hero Tank memiliki pertahanan yang kuat, dan mereka dapat memecah formasi

lawan. Kelemahan hero tank tidak memiliki *damage* yang mumpuni untuk melawan musuh.

- c) Marksman  
Marksman memiliki kemampuan dan serangan dasar yang kuat, serta jangkauan kemampuan area yang luas. Marksman sangat penting untuk membunuh lawan dan memiliki peran penting dalam pertahanan.
- d) Fighter  
Hero Fighter memiliki skill yang tidak bergantung pada energi yang dimiliki oleh semua hero lainnya. Mereka juga memiliki *damage* dan basic attack yang cukup untuk menyerang Warmonger.
- e) Support  
Dalam game ini hero Support kerap dijadikan kambing hitam saat kalah. Namun, peran hero Support penting dalam game. Untuk mendukung tim saat menghadapi lawan.
- f) Mage  
Hero Mage memiliki *damage* yang besar, yang sering membuat lawan takut. Dengan efek ability yang tinggi, mereka menjadi pendukung hero lainnya saat menyerang.

### C. Perilaku Menyimpang

Penyimpangan maupun sikap menyimpang merupakan kegiatan yang oleh kebanyakan warga dikira eksentrik, beresiko, menjengkelkan, ganjil, asing, agresif, menjijikan serta lain sebagainya yang membuktikan sikap berbeda yang diluar toleransi kemasyarakatan pada biasanya (Hagan, 2013).

Menurut perspektif sikap menyimpang, masalah sosial muncul karena ada penyimpangan sikap dan berbagai aturan sosial. Perilaku menyimpang dapat didefinisikan sebagai perilaku yang ditunjukkan oleh seseorang atau lebih dari anggota masyarakat, baik secara sadar maupun tidak sadar, yang tidak sesuai dengan norma sosial yang berlaku (Mantari, 2014). Salah satu perilaku menyimpang dan berbahaya yang dibahas dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

#### 1) *Toxic Disinhibition*

*Toxic Disinhibition* adalah ide negatif yang berkaitan dengan dampak negatif dari hilangnya inhibition, yang seringkali ditunjukkan dengan perilaku agresif yang anti normatif, seperti flaming dan perilaku tidak terarah, seperti pernyataan tidak sopan ke orang lain di internet (Fler & A., 2012). Perilaku yang dimaksud termasuk tidak sopan, ujaran kebencian, dan keterbukaan diri yang berlebihan. (Satriawan, 2014)

Disinhibition termasuk perilaku yang menimbulkan kemarahan atau komunikasi yang bermusuhan. Sikap tidak sopan dan mengungkapkan perasaan pribadi terhadap orang lain melalui

jaringan online atau media online adalah perilaku yang dimaksud. Joinson tahun 1998 (Wu, Lin, & Shih, 2017) berpendapat bahwa disinhibition terjadi ketika perilaku seseorang dibatasi atau dikendalikan oleh kesadaran diri, kecemasan tentang situasi sosial, dan kekhawatiran tentang penilaian publik. Dalam hal ini, disinhibition mengacu pada pengalaman seseorang yang berperilaku tidak lagi dikendalikan oleh kekhawatiran tentang penilaian orang lain dan juga presentasi diri yang kurang jelas di mata orang lain.

### 3. Kerangka Teori

Teori Kontrol Sosial adalah perspektif yang membahas pengendalian tingkah laku manusia. Dalam teori ini, pembahasan utama tentang delinkuensi dikaitkan dengan faktor-faktor struktur keluarga, pendidikan, dan kelompok yang dimiliki (Utari, 2016). Teori Kontrol Sosial memiliki banyak temuan spesifik berkenaan dengan hubungan antara kejahatan atau delinkuensi dan variable-variabel seperti performa sekolah, hubungan keluarga, keterikatan kelompok sebaya, dan keterlibatan komunitas sebagai pelanggaran norma merupakan hal yang berkaitan dalam penelitian kriminologi (Hagan, 2013).

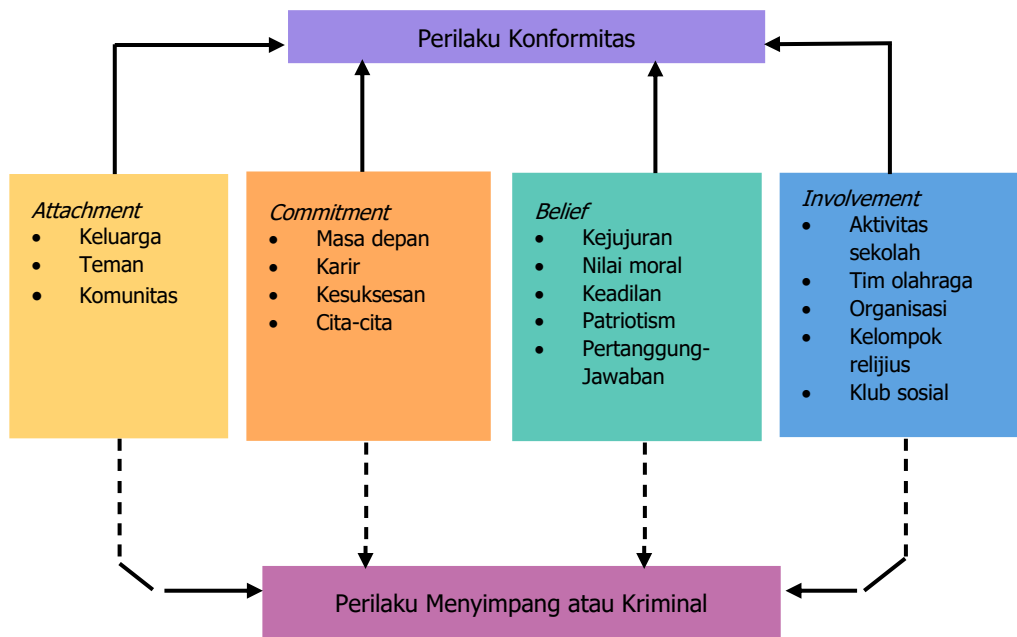
Travis Hirschi membagi kontrol sosial menjadi empat komponen utama, yang dia masukkan dalam proposisinya: attachment (kasih sayang), commitment (tanggung jawab), involvement (keterlibatan atau partisipasi), dan belief (kepercayaan atau keyakinan). Variasi kejahatan dijelaskan oleh variasi ikatan sosial, menurut Hirschi. Semakin kuat ikatan seseorang, semakin besar kemungkinannya untuk mengontrol dorongan kejahatan dan perilaku konformitas. Sebaliknya, semakin lemah ikatannya, semakin besar kemungkinan seseorang untuk mengikuti keinginannya dengan cara yang melanggar hukum (Lilly, Cullen, & Ball, 2015).

Pembagian memiliki empat komponen utama yang berfungsi untuk mengontrol perilaku seseorang. Keempat komponen ini disebut sebagai berikut:

1. *Attachment* juga dikenal sebagai keterikatan, adalah sumber pengendalian yang berasal dari sosialisasi dalam kelompok seperti keluarga, yang memungkinkan seseorang memiliki komitmen pengendalian yang kuat untuk mematuhi aturan.
2. *Commitment* atau tanggung jawab yang kuat terhadap dan mampu memberikan kesadaran tentang suatu keputusan yang akan datang. Jika dia melakukan sesuatu yang tidak sesuai dengan komitmennya, masa depannya akan suram. Berbagai situasi yang membutuhkan komitmen dapat dipengaruhi oleh lingkungan kita.
3. *Involvement* atau keterlibatan mendorong seseorang untuk berperilaku partisipatif dan terlibat dalam situasi yang telah ditetapkan atau terdapat dalam pandangan masyarakat. Seberapa intens keterlibatan seseorang dalam suatu aktivitas memiliki *normative* yang konvensional, yang dapat

mengurangi peluang seseorang untuk melakukan tindakan menyimpang atau melanggar hukum.

4. Belief atau kepercayaan adalah kepatuhan terhadap norma sosial atau aturan yang telah ditetapkan pada masyarakat yang kuat pada seseorang. Ini berarti aturan sosial yang ada pada setiap orang semakin kokoh (Utari, 2016).



Bagan 1. Elemen Teori Kontrol Sosial

Sumber: Buku *Criminology: Fourth Edition* Telah Diolah Kembali (2023)

Dapat dilihat pada bagan 2.1 seseorang yang memiliki empat pengendalian perilaku *Attachment*, *Commitment*, *Belief* dan *Involvement* akan mampu mengendalikan perilakunya dan menghasilkan perilaku konformitas sedangkan, seseorang yang tidak memiliki pengendalian perilaku tersebut dapat menghasilkan perilaku yang menyimpang hingga ke arah kriminal.

## Metode Penelitian

Penelitian ini dilakukan secara kualitatif dan menggunakan kutipan-kutipan untuk menyajikan laporan, catatan lapangan, foto, dokumentasi pribadi, catatan atau memo, dan dokumen resmi lainnya. Khoiri, 2021) Penelitian ini mengumpulkan data dengan dua metode: data primer melalui metode observasi. Observasi dilakukan oleh peneliti dengan langsung ikut serta dalam *game* dan sebagian secara tidak langsung dengan memperhatikan pemain lain yang sedang bermain. Metode wawancara yang dilakukan dengan 7 informan. Data sekunder dengan metode Studi literatur pengumpulan data dengan cara mencari tulisan atau karya ilmiah yang relevan dengan penelitian yang sedang diteliti. Peneliti akan melakukan pengumpulan data yang diperoleh dari buku, internet, penelitian



terdahulu, jurnal hingga komunitas media sosial tertentu yang terkait dengan masalah *toxic player*.

## Hasil dan Pembahasan

### 1. Profil Narasumber

Dalam penelitian ini terdapat 6 narasumber yang didapatkan oleh peneliti sebagai salah satu sumber informasi yang dibutuhkan dalam kegiatan observasi penelitian. Peneliti mencari narasumber melalui aplikasi Mobile Legends di dalam permainan kemudian dengan melanjutkan wawancara secara menyeluruh menggunakan aplikasi *chat* yaitu Whatsapp, Instagram, dan Telegram. Berikut ini tabel narasumber:

Tabel 1. Daftar Profil Narasumber

No	Inisial Nama	Usia	Jenis Kelamin	Keterangan
1	TH	22 tahun	Laki-laki	Berperilaku <i>toxic</i> seperti <i>flaming</i> , <i>griefing</i> , <i>ftroll</i> , <i>cyberbullying</i> .
2	NF	22 tahun	Laki-laki	Berperilaku <i>toxic</i> seperti <i>flaming</i> , <i>troll</i> .
3	IS	22 tahun	Laki-laki	Berperilaku <i>toxic</i> seperti <i>flaming</i> , <i>troll</i> , <i>cyberbullying</i> .
4	UM	19 tahun	Laki-laki	Tidak <i>toxic</i>
5	GR	23 tahun	Laki-laki	Tidak <i>toxic</i>
6	RA	23 tahun	Laki-laki	Tidak <i>toxic</i>

Sumber: Diolah Peneliti (2023)

### 2. Faktor-faktor yang Dapat Menyebabkan Toxic Disinhibition pada Game Mobile Legends

Menurut temuan dari wawancara yang dilakukan oleh peneliti dengan berbagai sumber, penyebab para pemain melakukan Toxic Disinhibition adalah:

- a) Kecanduan terhadap *Game Mobile Legends*  
Berdasarkan wawancara yang peneliti lakukan terhadap narasumber banyak diantaranya yang merasa kecanduan bermain *game Mobile Legends* dengan menghabiskan pertandingan mulai dari 5 match hingga 20 kali, dalam 1 kali permainan dapat menghabiskan waktu 25 sampai 60 menit. Hal ini mendukung pendapat peneliti bahwa *game Mobile Legends* sangat menyenangkan dan disukai sehingga dapat membuat pemain ketagihan dan kecanduan *game online* ini.
- b) Pemain dalam Tim Asal Memilih Hero  
Dalam permainan *game Mobile Legends* terdapat 5 orang dalam satu tim. Sebelum dimulainya pertandingan dilakukannya pemilihan hero sesuai yang dibutuhkan untuk memenuhi role dalam permainan. Pemilihan hero asal-asalan tanpa melihat kebutuhan hero dalam role yang belum terisi membuat para pemain lainnya yang sudah memilih hero sesuaidengan role menjadi kesal dikarenakan hak tersebut akan berpengaruh pada saat dimulainya pertandingan. Dengan pemilihan hero yang tidak seimbang dapat memiliki peluang kekalahan yang dapat merugikan, hal tersebut yang membuat para pemain emosi sehingga memicu perilaku *toxic*.
- c) Buta Map  
Permainan *game Mobile Legends* memiliki lokasi yang 3 arah dengan beda jalur menuju base musuh untuk meraih kemenangan. Buta map yang sering dilakukan para pemain teman satu tim yaitu dimana dalam permainan *game Mobile Legends* terdapat map kecil di ujung lokasi untuk mengarahkan pemain mempermudah melihat keseluruhan situasi pada *game* dan mengetahui posisi musuh serta jika terjadinya *teamfight* yang tidak bisa menggunakannya. Buta map yang dimaksud yaitu tidak membantu teman satu tim pada saat *teamfight* terjadi sehingga dapat merugikan teman lainnya dan mempercepat kemenangan musuh padahal dalam map tersebut dapat dilihat situasi yang terjadi meskipun tidak dalam posisi tersebut. Perilaku map tersebut memicu emosi pada teman satu tim sehingga melakukan perilaku *toxic* untuk meluapkan emosinya.
- d) Teman Bermain yang Toxic  
Gabriel Tarde (1843-1904) mengusulkan teori bahwa masyarakat adalah imitasi setelah banyak penelitian, bahwa perilaku berbahaya juga dapat berasal dari teman bermain yang berbahaya. Menurut teori Tarde (1843-1904), masyarakat selalu meniru tindakan orang lain untuk menandingi keadaan (Sumarwan, 2017). Para pemain yang semula tidak berperilaku *toxic* dapat mengikuti atau meniru teman yang bermain serta pelabelan bahwa *Mobile Legends* adalah permainan *toxic* yang dapat mempengaruhi para pemain untuk berperilaku tersebut.

### 3. Perilaku Toxic dalam *Game Mobile Legends*

Dari data observasi dan wawancara yang telah peneliti lakukan, adapun perilaku yang timbul dari bermain *game Mobile Legends* yaitu:

- a) *Flaming*  
Perilaku *flaming* yaitu mengirim chat baik dalam tim maupun pada tim musuh yang bersifat ofensif seperti “*goblok*” “*boot Binatang*” “*anjing*” “*tolol lu gak bisa main*”
- b) *Griefing*  
Membuat pemain lain kesal dengan sengaja adalah perilaku *griefing* yang bertujuan untuk melemahkan mental tim musuh dan tim sendiri; tim musuh bertujuan agar tim musuh emosi dan menyerah karena perbuatan mereka.
- c) Berperilaku *Troll*  
*Trolling*, juga dikenal sebagai *trolling*, adalah memainkan game secara tidak sengaja atau tidak sesuai dengan tugasnya. Misalnya, hero yang dipilih adalah hero *assassin* tetapi hanya berkeliaran di garis pertandingan tanpa meningkatkan keterampilannya, yang dapat merugikan teman satu tim dan mengakibatkan kekalahan.
- d) *Cyberbullying*  
Perilaku *toxic* dalam Mobile Legends hingga dapat dinyatakan *bullying* karena pemain terus secara berulang-ulang melakukan penghinaan, ancaman, dan dipermalukan secara terus-terusan. Seperti “*goblok*” “*tolol*” “*bodoh*” “*bego*” “*gak bisa main yalu*” “*itu yang gabisa main incar aja*”

#### 4. Analisis Kontrol Sosial Terhadap Pemain Game Mobile Legends

Kontrol sosial memiliki peran penting yang dapat membentengi dan mengantisipasi risiko perilaku menyimpang. Ketaatan terhadap norma-norma dimasyarakat, lembaga aturan, dan tata hukum yang berlaku di masyarakat dapat mengontrol tindakan yang akan dilakukan sehingga menghasilkan tindakan konformitas.

Menurut Teori Kontrol Sosial, seseorang tertarik untuk melakukan penyimpangan, yang dianggap sebagai cara yang cepat untuk mencapai tujuan, dan ini menghasilkan konformitas atau ketidakmampuan. Ikatan yang terbentuk melalui sosialisasi antara individu dan masyarakat disebut konformitas. Adanya ikatan sosial pada seseorang dapat mencegah mereka untuk melakukan perilaku menyimpang yang tidak sesuai, sehingga sebagian besar orang tidak melakukan kejahatan atau kenakalan.

Hirschi mengatakan ikatan sosial terdiri dari empat elemen: keterikatan (*attachment*), komitmen (*commitment*), keterlibatan (*involvement*), dan keyakinan (*belief*). Semua elemen ini saling terkait, tetapi dapat dipisahkan secara analitis. Semua elemen ini dievaluasi terhadap pemain dalam game Mobile Legends. Hasil analisis pemain game menggunakan teori kontrol sosial ditunjukkan dalam tabel berikut:

##### A. Keterikatan (*Attachment*)

Keterikatan dapat membuat seseorang dapat mengendalikan hatinuraninya, superego, dan rasa bersalah, sehingga dapat menahan dirinya dalam bertindak dan mengikuti norma-norma sosial yang berlaku. Pengaruh

positif dari keterikatan seperti sejauh mana seseorang menyukai, menghormati, dan merasa dekat atau dekat dengan orang-orang penting dalam hidup mereka. Seperti yang dimiliki pada narasumber yang tidak *toxic* yaitu:

UM dapat mengontrol diri untuk tidak berperilaku *toxic* dalam game Mobile Legends. Kasih sayang merupakan salah satu faktor pembentuk ssesorang, dengan tepenuhi faktor tersebut maka emosi yang dikeluarkan masih dalam batasan wajar dan tidak merugikan orang lain. Keterikatan kasih sayang yang di berikan orang tua selalu membuat UM tumbuh dengan emosional yang dapat dikontrol. Keterbiasaan yang selalu ditanamkan akan dapat mempengaruhi tindakan yang akan dilakukan, begitupun dengan UM dapat mengontrol tindakannya sehingga tidak berperilaku *toxic* dalam bermain Mobile Legends.

Narasumber GR menyatakan bahwa keluarganya penuh kasih sayang kepadanya Dia adalah anak yang menjadi penengah di antara keluarganya dan juga pencair suasana untuk pemerastu keluarganya. Dia merasa bangga mendapatkan kasih sayang yang layak nya didapatkan oleh seseorang dari keluarganya. Selain keluarganya diapun memiliki hubungan yang baik dengan kekasihnya, selalu memiliki kegiatan-kegiatan positif dalam hubungannya. Hal tersebut merupakan faktor yang salah satu sebagai pengontrol perilakunya, dengan kegiatan-kegiatan positif akan mempengaruhi perilaku yang terbiasa. Keterbiasaan tersebut dapat berpengaruh dalam mengontrol emosional yang dimiliki GR. Pada wawancara yang peneliti lakukan kepada ibu dari GR, mengakui bahwa pernyataan yang di berikan oleh GR benar seperti pernyataan Ibunya:

*“.....kalau sekarang gapernah dia ngomong kasar atau kotor soalnya ibu marahin.....”(Wawancara bersama narasumber Ibu GR 14 Juni 2023)*

Begitupun dengan Narasumber RA memiliki keluarga yang penuh kasih sayang, selalu menanamkan kasih sayang didalam hubungan keluarganya merupakan hal yang sangan Ia syukuri. Dengan kehidupan yang penuh kasih sayang membuat RA tumbuh dengan perilaku yang sesuai dengan norma masyarakat sehingga Ia tidak melakukan perilaku menyimpang seperti perilaku *toxic* dalam game Mobile Legends. Keterbiasaan yang RA miliki dalam kesehariannya dapat mengontrol emosional yang dimiliki.

Sedangkan ketiga narasumber yang *toxic* tidak memiliki kedekatan baik dengan keluarg maupun temannya sehingga kurangnya pengendalian dalam diri mereka. Kurangnya kasih sayang dan keperdulian dari orang terdekat seperti teman-teman dan lingkup bergaulnya yang berada hanya dalam situasi mereka bekerja, sehingga terjadinya perilaku *toxic* yang dilakukan dalam game Mobile Legends. Perilaku *toxic* tersebut dapat terjadi karena dia menginginkan untuk menghilangkan kejenuhan dengan cara

melampaikan amarahnya dalam game Mobile Legends karena game tersebut bertarung dengan kompetitif yang dapat menyalurkan emosinya dengan skill hero-hero yang dimiliki. Namun adanya pemain yang kurang mengerti pada permainan tersebut sehingga dapat menyebabkan kekalahan pada pertarungan game Mobile Legends seperti pernyataan TH:

*“Karna draft pick nya asal asalan trus Ngeban nya juga asal2 kan, trus klw udah main kadang2 ada yg buta map, ada yg Klir Minion mulu kerjanya” (Wawancara bersama narasumber TH 12 Juni 2023)*

## **B. Komitmen (Commitment)**

Komitmen adalah bagian logis dari konformitas yang diakui setiap orang dan dipertimbangkan saat membuat keputusan. Komitmen juga mengakui bahwa setiap orang memiliki ambisi, dan meskipun pada saat itu mereka mungkin tidak mendapatkan apa yang mereka butuhkan, mereka dapat melihat bagaimana keterlibatan dalam perilaku prososial akan membantu mereka mendapatkan apa yang mereka butuhkan. Keluarga, karir, kesuksesan, dan tujuan masa depan adalah komponen penting yang dapat diidentifikasi melalui komitmen.

Komitmen yang dimiliki oleh narasumber UM adalah dengan mengikuti norma yang berlaku dimasyarakat adalah salah satu komitmen yang Dia lakukan dan tetap dijaga. Narasumber UM berpegang teguh bahwa Dia melakukan perilaku menyimpang akan mempengaruhi pada masa depan yang ingin Ia capai. UM merasa jika Ia melakukan perilaku menyimpang tersebut akan terbawa kedalam kehidupan sehariannya sehingga akan berdampak buruk pada pekerjaan dan nilai baiknya.

Kesadaran terhadap apa yang akan dilakukannya merupakan suatu awal untuk hasil dimasa depan, dengan berperilaku toxic narasumber GR merasakan hal itu akan mempengaruhi pada kualitas dirinya dimasa depan. Maka dari itu narasumber GR tidak melakukan perilaku toxic meskipun dalam game online Mobile Legends, sekecil apapun hal negatif yang dilakukannya akan Ia tuai dimasa depannya. Jika pada saat bermain dengan teman satu tim yang melakukan perilaku toxic narasumber GR hanya memendam kekesalannya terhadap temannya. Seperti yang dia katakana pada saat wawancara:

*“selama saya main sih saya engga toxic sih kak, soalnya saya main enjoy ajah have fun buat penghilang stres aja, cuman paling kalo saya niatnya main enjoy tapi seteam sama orang toxic biasanya saya sedikit kesel cmn ga sampe ngatain cmn saya pendem aja, saya rasa sih kesel tu wajar si kak cmn gmna cara kita aja untuk ngehendle diri sendiri.” (Wawancara bersama narasumber GR 14 Juni 2023)*

Dengan pengalaman yang GR alami sebagai korban toxic pada saat bermain Mobile Legends membuat GR bahwa tidak ada gunanya untuk berperilaku menyimpang tersebut.

Begitupun dengan narasumber RA dalam berperilaku mempengaruhi kedalam kegiatan sehari-harinya, narasumber RA memiliki komitmen untuk tidak berperilaku toxic baik dalam dunia nyata maupun dalam kehidupan sehari-hari. Komitmen dalam tindakannya tersebut sudah dibiasakan dalam kesehariannya sehingga dalam situasi seperti bermain game Mobile Legends mampu mengatasi emosionalnya dengan cara selain toxic terhadap pemain lainnya.

Sedangkan narasumber yang *toxic* tidak memiliki komitmen yang kuat dalam mengambil sebuah keputusan. Untuk menentukan keuntungan dan kerugian dari suatu tindakan, seseorang akan berpikir tentang apa komitmen, seperti memiliki cita-cita dan menghormati orang tua. Namun pada saat ini para *player toxic* belum memiliki sutau yang ingin dicapai seperti pada saat wawan cara salah satu *player toxic* menjawab:

*“Kalau untuk saat ini si belum ada” (Wawancara bersama narasumber TH 12 Juni 2023)*

Dengan kurangnya komitmen pada diri mereka sehingga melakukan tindakan menyimpang pada *game* Mobile Legends.

### C. Keterlibatan (*Involvement*)

Suatu tindakan dapat dipengaruhi oleh kegiatan yang dilakukan dengan orang lain atau kegiatan sosial yang diikuti. Ketika banyak orang terlibat dalam kegiatan di sekolah, di lingkungan kampung, atau yang melibatkan banyak orang dengan melakukan hal-hal yang positif, mereka dapat mengontrol perilaku mereka. Hirschi mengatakan keterlibatan anak mengacu pada jumlah waktu yang mereka habiskan untuk berinteraksi dengan orang lain selama kegiatan. Remaja akan mudah terinternalisasi perilaku delinkuensi dan penyimpangan jika mereka terlibat dalam aktivitas dan interaksi negatif seperti penyalahgunaan narkoba, seks bebas, tawuran, pergaulan bebas, atau jenis kenakalan lainnya. Selain itu, ketika remaja dan teman sebayanya yang memiliki latar belakang perilaku kenakalan terlibat secara kuat dan terus menerus.

Pada narasumber yang tidak toxic mereka mengikuti kegiatan sosial yang berda di lingkungannya seperti narasumber UM mengikuti kegiatan sosial dalam lingkungan rumahnya yaitu kegiatan penjagaan di lingkungan rumahnya yang rutin diadakan dengan tujuan untuk menjegah adanya kejahatan dilingkungan rumahnya salah satunya seperti pncurian sepeda motor. Kegiatan positif tersebut dapat mendorong narasumber UM untuk tidak berperilaku menyimpang dan melanggar norma-norma masyarakat.

Narasumber GR merupakan wakil ketua organisasi ART saat duduk dibangku sekolah SMK, yaitu kegiatan yang berisikan tarian tradisional yang di tampilkan pada event-event tertentu. Dengan mengikuti kegiatan tersebut Dia merasa bahwa sebagai orang yang berpendidikan dan dipandang harusnya memberikan contoh yang baik. Dengan keterbiasaan yang diikutinya dapat membentuk karakternya hingga saat ini untuk tetap mengikuti norma-norma yang berlaku dimasyarakat sehingga ia tidak melakukan perilaku menyimpang seperti *toxic* dalam game Mobile Legends.

Narasumber RA tidak mengikuti kegiatan sosial dilingkungan rumahnya maupun sekolahnya. Dia saat ini berkegiatan sebagai pekerja di salah satu rumah sakit, dengan pekerjaan yang berinteraksi dengan banyak orang dan kegiatan melayani masyarakat merupakan salah satu tindakan yang mengharuskan tetap dalam berperilaku positif terhadap pelayanan yang Ia berikan. Hal tersebut merupakan keterlibatan suatu pekerjaan dengan perilaku yang harus Ia bangun baik dalam kehidupan nyata maupun dalam online, maka dengan demmikian kegiatan pekerjaannya merupakan salah satu faktor untuk tetap berperilaku sopan dan tidak berperilaku *toxic* di game Mobile Legends.

Sedangkan dalam keterlibatan ini narasumber *toxic* tidak mengikuti kegiatan sosial maupun kegiatan-kegiatan yang ada dilingkungan rumahnya. Narasumber yang *toxic* lebih banyak menghabiskan waktu luang mereka untuk bermain game, keterlibatan teman satu tim yang mempengaruhi para narasumber *toxic* sehingga berperilaku menyimpang atau *toxic* pada game Mobile Legends.

#### **D. Keyakinan (*Belief*)**

Kesediaan untuk mengikuti segala aturan dan norma yang berlaku dikenal sebagai keyakinan. Teori kontrol sosial menyatakan bahwa keyakinan pribadi mengarahkan manusia. Keyakinan ini berasal dari prinsip dan tindakan yang dihormati dalam suatu kelompok. Secara umum, masyarakat berbagi norma sosial dan nilai. Jika ada keyakinan yang terbentuk antara anak dan orang tua, anak-anak dapat dengan mudah mengikuti aturan dan kebiasaan keluarga. Ketika remaja dan orang tua saling percaya satu sama lain, mereka akan merasa nyaman. Ketika ini terjadi, anak-anak akan tumbuh dengan keyakinan atau keyakinan yang kuat bahwa mereka harus terikat pada aturan sosial dan cenderung berkomitmen untuk tidak melakukan sesuatu yang menyimpang.

Seperti keyakinan yang dimiliki oleh narasumber yang tidak *toxic* orang tua mereka yang telah mengasuh dan memberikan kasih sayang untuk menumbuhkan kembangannya menjadi manusia yang patuh terhadap kepercayaan dalam masyarakat, dengan memiliki keterikatan yang baik dengan orang tua mampu membuat para narasumber yang tidak *toxic* mengendalikan suatu tindakan yang akan mereka lakukan. Para narasumber

yang memiliki keterikatan dengan orang tua mempercayai bahwa dengannya berperilaku *toxic* baik itu dalam *game* merupakan suatu tindakan yang melanggar norma dalam masyarakat, dengan itu mereka dapat mengendalikan tindakan menyimpang tersebut.

Selain itu para narasumber juga memiliki kepercayaan bahwa *game* merupakan tempat untuk bersenang-senang bukan untuk mengeluarkan emosi yang akan berefek merugikan orang lain seperti perilaku *toxic* dalam *game* Mobile Legends. Dilain hal narasumber GR pernah menjadi korban *toxic* teman satu timnya hingga membuat keputu untuk vakum selama bermain *game* Mobile Legends akibat dari perilaku *toxic* yang dilakukan teman satu timnya. Sesuai dengan pernyataannya:

*“pernah kak sering cuman waktu dulu waktu awal awal main, namanya dulu newbie baru bengen main masih nol di game moba, ada satu ketika saya di ajak main sama temen, cmn dia ngajak temennya yang lain kan, mungkin temennya temen saya ni ga tau kalo saya ini baru main mobile legend, saya main lah waktu itu saya mati terus di dalem game, trus si temen saya ni maki-maki saya, habis lah di marahin keluar kata kata kotor gitu dia, cuman awalnya biasa cmn lama-lama sakit hati juga, sempet saya vakum tu waktu itu baru juga main udh vakum lagi efek dari itu, saya pikir main game ya main aja enjoy ternyata berat ke mental hehehe, kurang lebih gitu si kak” (Wawancara bersama narasumber GR 14 Juni 2023)*

Sedangkan para narasumber yang *toxic* memiliki keyakinan dalam bermain *game* Mobile Legends bahwa jika tidak *toxic* tidak seru seperti pernyataan narasumber TH dan IS

*“kalau ga toxic gaseru kak, ML kan game toxic”*  
*“Hampir setiap main kk, kalau GK toxic GK seru kk” (Wawancara bersama narasumber TH 12 Juni 2023)*

Adapun kalimat *toxic* yang sering dikeluarkan oleh narasumber yaitu:

*“Sering kk, kaitain2 tim kita asu, bangsat, mytic Mawi, beli akun dimna dk kayak gitu kk sangking kesalnya kk” (Wawancara bersama narasumber TH 12 Juni 2023)*

## Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari penelitian dapat disimpulkan para pemain *game* yang memenuhi empat elemen kontrol sosial dari Travis Hirschi dapat mengontrol perilaku mereka untuk tidak melakukan tindakan menyimpang seperti *toxic disinhibition* pada *game* Mobile Legends. Para pemain yang tidak *toxic* seperti yang peneliti temukan, mereka memegang teguh norma yang terdapat dalam masyarakat untuk tetap menjunjung tinggi. Para pemain yang tidak *toxic* memiliki latar belakang seperti keluarga yang selalu mendukung kegiatannya dan penuh dengan kasih



sayang dalam mengambil keputusan tindakan yang dilakukannya, mengikuti kegiatan sosial dalam lingkungannya yang dapat mendorong dia untuk melakukan hal yang positif dan memiliki lingkungan pertemanan yang tidak suka berperilaku *toxic* baik dalam kehidupan nyata maupun dalam *game online*. Dengan terpenuhinya elemen Kontrol Sosial dapat mengendalikan tindakan yang menyimpang untuk dilakukan sedangkan narasumber yang *toxic* tidak memenuhi elemen Teori Kontrol sosial tersebut sehingga tidak dapat mengontrol perilaku *toxic* dalam *game* Mobile Legends.

### Daftar Pustaka

- Ardiansyah, F. (2022). *Transisi Netralisasi Toxic Player dalam Konteks Cyberbullying pada Game Mobile Legends*. Skripsi, Jakarta. Dipetik Desember 9, 2022
- Ardiansyah, F. (2022). *Transisi Netralisasi Toxic Player dalam Konteks Cyberbullying pada Game Mobile Legends*. Jakarta. Dipetik Desember 10, 2022
- Burhan, F. A. (2022, Desember 21). *Survei: 52 Juta Orang Indonesia Konsisten Bermain Gim*. Diambil kembali dari Katadata.co.id: <https://katadata.co.id/yuliawati/digital/61d5607e7dcfc/survei-52-juta-orang-indonesia-konsisten-bermain-gim>
- Cahyo, E. D., Ikashaum, F., & Pratama, Y. P. (2020). Kekerasan Verbal (Verbal Abuse) dan Pendidikan Karakter. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 249.
- DKIS Kota Cirebon. (2022, Desember). *Seputar Internet*. Diambil kembali dari DKIS Kota Cirebon: <https://dkis.cirebonkota.go.id>
- Dominique Frans. (2021, Juli 2). Diambil kembali dari Dailyspin.id: <https://dailyspin.id>
- fler, L. N., & A., B. (2012). *Effect of Anonymity, Invisibility, and Lack of Eye-contact on Toxic Online Disinhibition. Computers in Human Behavior*.
- Hagan, F. E. (2013). *Pengantar kriminologi*. (N. Cholis, Penerj.) Jakarta: KENCANA.
- Hidayah, R. (2019, Agustus 16). Diambil kembali dari Duniagames: <https://duniagames.co.id>
- Info Sport. (2022, April 11). Diambil kembali dari kumparan.com: <https://kumparan.com>
- Kallani, Y. (2021, Januari 16). *Game Mobile Legends Mencapai 1 Milliar Unduhan*. Diambil kembali dari Kumparan: <https://kumparan.com/yaiba-kallani/game-mobile-legends-mencapai-1-miliar-unduh-an-1uzS0md8BWL>
- Kurniawan, R., Agustina, & Ngusman. (2018). Kekerasa Verbal dalam Ungkapan Makian Oleh Masyarakat di Desa Koto Laweh Kecamatan Tanjung Baru Kabupaten Tanah Datar. *Jurnal Bahasa dan Sastra*.
- Lilly, J. R., Cullen, F. T., & Ball, R. A. (2015). *Teori Kriminologi : Konteks dan Konsekuensi*. Prenadamedia Group.
- Mahdalena, Y., & Yusuf, B. (2017). Kontrol Sosial Masyarakat Terhadap Operasioanal KUBE (Kelompok Usaha Bersama). *Jurnal Ilmiah*.

- Mamduh, N. (2021, November 6). *Jenis-jenis Game Populer, Kelebihan dan Kekurangannya*. Diambil kembali dari Telset.id: <https://telset.id/games/jenis-jenis-game-kelebihan-kekurangannya/>
- Mantari, V. V. (2014). *Perilaku Menyimpang di Kalangan Remaja di Kelurahan Pondang, Kecamatan Amurang Timur Kabupaten Minahasa Selatan*.
- Marno22. (2023, 2 9). Diambil kembali dari Metroandalas.co.id: <https://metroandalas.co.id>
- Mobile Legends Bang Bang Wiki. (t.thn.). Diambil kembali dari Mobile Legends Bang Bang Wiki: <https://mobile-legends.fandom.com>
- Puteri, N. S. (2021, Agustus 18). *mengenal Perbedaan jenis Permainan MOBA dan Battle Royale*. Diambil kembali dari Skor.id: <https://esports.skor.id/mengenal-perbedaan-jenis-permainan-moba-battle-royale-01390638>
- Saputra, P. (2019). *Kemampuan Kontrol Diri Remaja Pecandu Game Mobile Legends di Kelurahan Kebun Beler Kota Bengkulu*. Skripsi, Bengkulu. Dipetik Desember 10, 2022
- Satriawan, N. (2014). *Hubungan antara Konsep Diri dengan Toxic Disinhibition Online. Psikologi*.
- Siahaan, S. B. (2018). *Kajian Perilaku Seks Bebas dalam Perspektif Teori Kontrol Sosial Travis Hirci di Wilayah Beji Depok*. Jakarta.
- Siegel, L. J. (2011). *Criminology: The Core, Fourth Edition*. Wadsworth: Cengage Learning.
- Sumanto. (2014). *Teori dan Aplikasi Metode Penelitian*. Yogyakarta: Center Of Academic Publishing Service.
- Sumarwan, U. (2017). *Media Massa, Tutorial Aksi Kejahatan. Daviance Jurnal Kriminologi*.
- Suwartono. (2014). *Dasar-Dasar Metodologi*. Yogyakarta: CV ANDI OFFSET.
- Tim Sportstars. (2023, April 18). Diambil kembali dari Sportstars: <https://www.sportstars.id>
- Usmanda, Y. (2019, Oktober 14). *Perilaku Toxic, Tentang Besar Gamer di Media Sosial*. Diambil kembali dari Kincir: <https://kincir.com/game/mobile-game/perilaku-toxic-tantangan-besar-gamer-di-media-sosial-7rvA5azMhD3A>
- Utari, G. T. (2016). *Kontrol Sosial Masyarakat pada Kenakalan Remaja di Desa Mojokumpul Kecamatan Kemlagi Kabupaten Mojokerto (Tinjauan Teori Kontrol Travis Hirschi)*. Skripsi.
- Wade, D. (2021, November 14). *What's a Toxic Person and How to Deal with Them*. Diambil kembali dari PsychCentral: <https://psychcentral.com/blog/whats-a-toxic-person-how-do-you-deal-with-one>

Widianto, M. H. (2021). *Nuansa Game MOBA*. Diambil kembali dari Binus.ac.id: <https://binus.ac.id/bandung/2019/12/nuansa-game-moba/#:~:text=MOBA%20adalah%20singkatan%20dari%20Multiplayer,sangatlah%20penting%20dalam%20game%20ini>

Wu, S., Lin, T.-C., & Shih, J.-F. (2017). Examining the antecedents of online disinhibition. *Information Technology & People*.