

## ABSTRAK

### **Muhammad Zaad, Perilaku Komunikasi *Toxic* Remaja Yang Bermain Game Online *Mobile Legends* Di Pulau Barrang Lompo Kecamatan Kepulauan Sangkarrang.**

(Dibimbing Oleh Dr. Nuryanti Mustari, S.IP., M.Si dan Arni, S.Kom., M.I.Kom)

Perilaku komunikasi *toxic* merupakan tindakan berkomunikasi yang penuh dengan penghinaan, atau provokasi yang bertujuan untuk merendahkan, menyakiti, atau memicu konflik dengan orang lain. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana perilaku komunikasi *toxic* remaja yang bermain game online di Pulau Barrang Kecamatan Kepulauan Sangkarrang Kota Makassar.

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif untuk mendapatkan pemahaman mendalam tentang perilaku komunikasi *toxic* pada remaja yang bermain game online *Mobile Legends* di Pulau Barrang Lompo.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa remaja yang bermain game online cenderung menggunakan kata-kata *toxic*. Adapun yang mempengaruhi yakni dalam pembelajaran observasi remaja akan mengamati lingkungan dan pemain lain dalam bermain game online. Keyakinan dan kemampuan pada diri sendiri mempengaruhi cara remaja menyesuaikan perilaku mereka dalam interaksi bermain game. Dan juga menunjukkan bahwa bagaimana lingkungan, dan perilaku remaja saling berpengaruh dan memperkuat perilaku komunikasi *toxic*.

**Kata Kunci :** Komunikasi *Toxic*, Game Online, *Mobile Legends*