

PENGARUH INTENSITAS BERMAIN DAN ANONIMITAS PADA MOBILE LEGENDS TERHADAP KECENDERUNGAN TOXIC BEHAVIOUR

ABSTRAK

Abstract : Playing intensity and anonymity are one of the causes of the tendency for toxic behavior in MLBB game players. The presence of this study aims to find out how much influence the variables of playing intensity and also anonymity have on the tendency to behave toxic behavior. This study uses a positivistic paradigm, a quantitative approach, as well as an explanatory survey method. The research data were obtained from questionnaires that were processed using the multiple linear regression analysis test method. The results of this study state that there is an effect of playing intensity and anonymity in the Mobile Legends game on the tendency of toxic behavior. Based on the coefficient of determination test conducted, it is stated that the effect of playing intensity and anonymity in the MLBB game has a significant effect that is classified as not high, namely 32.1% on a person's tendency to act toxic behavior.

Keywords : playing intensity, anonymity, mobile legends, toxic behaviour

ABSTRACT

Abstrak : Intensitas bermain dan anonimitas menjadi salah satu penyebab dari kecenderungan berperilaku toxic behaviour seorang pemain game MLBB. Hadirnya penelitian ini bertujuan untuk mencari tahu seberapa besar pengaruh variabel intensitas bermain dan juga anonimitas terhadap kecenderungan berperilaku toxic behaviour. Penelitian ini menggunakan paradigma positivistik, pendekatan kuantitatif, dan juga metode survey eksplanatif. Data penelitian ini didapatkan dari kuesioner yang diolah dengan menggunakan metode uji analisis regresi linear berganda. Hasil dari penelitian ini menyatakan bahwa terdapat pengaruh intensitas bermain dan anonimitas di game Mobile Legends terhadap kecenderungan toxic behaviour. Berdasarkan uji koefisien determinasi yang dilakukan, dinyatakan jika pengaruh intensitas bermain dan anonimitas pada game MLBB, memiliki pengaruh signifikan yang tergolong tidak tinggi, yaitu sebesar 32,1% terhadap kecenderungan seseorang dalam bertindak toxic behaviour.

Kata Kunci : intensitas bermain, anonimitas, mobile legends, toxic behaviour