

ABSTRAK

Penelitian “Perilaku *Toxic Player Game Online* (Studi Kualitatif Pada Pengguna Game Online Mobile Legends: Bang-Bang)” memiliki tujuan untuk mengetahui *Flaming, Griefing, Cheating, Scamming, dan Cyberbullying* yang terdapat dalam Perilaku *Toxic* di dalam *Game* tersebut. Teori yang digunakan untuk penelitian ini adalah CMC (*Computer mediated communication*). Komunikasi yang dimediasi komputer atau CMC adalah bentuk komunikasi di mana dua orang atau lebih dapat berkomunikasi satu sama lain atau bertukar informasi melalui komputer yang berbeda. Pada penelitian ini, yang menjadi subjek untuk penelitian adalah pengguna *Game Online* Mobile Legends: Bang-Bang yang dikembangkan oleh Moonton selaku developer asal China. Dan yang menjadi objek atau fokus penelitian adalah informan yang telah peneliti pilih dan memiliki kriteria yang dibutuhkan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa, perilaku *Flaming, Griefing, Cheating, Scamming, dan Cyberbullying* yang ada pada *Game Online* MLBB, semua perilaku *toxic* tersebut pernah dialami oleh kebanyakan informan penelitian, seluruh informan penelitian mempunyai tanggapannya masing-masing secara berbeda maupun terdapat kesamaan pada hal-hal tertentu. Hal tersebut menunjukkan, lima sifat perilaku *toxic* ini sering terjadi dengan berbagai cara dan alasan. Peneliti memiliki saran bahwa perilaku *toxic* yang merugikan orang lain setidaknya belajar untuk mengurangi perilaku tersebut mulai dari hal *toxic* yang kecil. Sehingga perilaku tersebut tidak menguasai diri sendiri.

Kata Kunci: CMC, Perilaku *Toxic, Game*

ABSTRACT

The research "Toxic Behavior of Online Game Players (Qualitative Study on Users Online Game Mobile Legends: Bang-Bang)" aims to find out Flaming, Griefing, Cheating, Scamming, and Cyberbullying contained in Toxic Behavior in the Game. The theory used for this research is CMC (Computer mediated communication). Computer mediated communication or CMC is a form of communication in which two or more people can communicate with each other or exchange information through different computers. In this study, the subjects for research are users of the Online Game Mobile Legends: Bang-Bang which was developed by Moonton as a developer from China. And the object or focus of the research is the informant who has been selected by the researcher and has the required criteria. The results of this study indicate that, the behavior of Flaming, Griefing, Cheating, Scamming, and Cyberbullying in the Online Game MLBB, all of these toxic behaviors have been experienced by most research informants, all research informants have their respective responses differently or there are similarities in terms of -certain things. This shows, these five traits of toxic behavior often occur in various ways and reasons. Researchers have a suggestion that toxic behavior that harms other people at least learn to reduce the behavior starting from small toxic things. So that the behavior does not control itself.

Keywords : *CMC, Toxic Behavior, Game*

RINGKESAN

Panalungtikan “Paripolah Toxic Pamaén Game Online (Ulikan Kualitatif dina Pamaké Game Online Mobile Legends: Bang-Bang)” miboga tujuan pikeun mikanyaho Flaming, Griefing, Cheating, Scamming, jeung Cyberbullying anu aya dina Paripolah Toxic dina kaulinan eta. Tiori anu digunakeun dina ieu panalungtikan nya éta CMC (Computer mediated communication). Computer mediated communication atawa CMC nyaéta hiji wangun komunikasi dimana dua jalma atawa leuwih bisa saling komunikasi atawa silih tukeur informasi ngaliwatan komputer anu béda. Dina ieu panalungtikan, anu jadi subyéék panalungtikan nyaéta pamaké kaulinan Mobile Legends: Bang-Bang anu dikembangkeun ku Moonton salaku pamekar ti Cina. Jeung objék atawa fokus panalungtikan nya éta informan anu geus dipilih ku panalungtik sarta ngabogaan kritéria anu dibutuhkeun. Hasil tina ieu panalungtikan nunjukkeun yén, paripolah Flaming, Griefing, Cheating, Scamming, jeung Cyberbullying dina kaulinan MLBB, sakabéh paripolah toxic ieu geus kaalaman ku kalolobaan informan panalungtikan, sakabéh informan panalungtikan miboga réspon masing-masing anu béda atawa aya mangrupa sasaruuan dina hal-hal nu tangtu. Ieu nunjokeun, lima sipat kabiasaan toxic ieu mindeng lumangsung dina sagala rupa cara jeung alesan. Panalungtik boga bongbolongan yen kabiasaan toxic nu ngarugikeun batur sahenteuna diajar ngurangan kabiasaan mimitian ti hal toxic nu leutik. Sangkan paripolah toxic henteu ngawasa diri.

Kata Kunci: CMC, Paripolah Toxic, Game