

ABSTRAK

Ahmad Zidny Ilman Ahsan. 200531100189. Program Studi Ilmu Komunikasi. Fenomena *Gamer Dalam Toxic Game Online Mobile Legends: Bang Bang Pada Fitur Chatting*.

Inti pada penelitian ini adalah chat toxic mencakup penggunaan bahasa kasar, pelecehan verbal, dan tindakan merendahkan yang sering kali muncul akibat frustrasi, emosi, dan dinamika kompetitif dalam permainan. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui fenomena *gamer* dalam *toxic game online Mobile Legends: Bang Bang* pada *fitur chatting*. Subjek dari penelitian ini adalah *gamer game online Mobile Legends: Bang Bang* dan sudah pernah melakukan menjadi korban atau bahkan pelaku dari *chat toxic*.

Paradigma dari penelitian ini adalah paradigma konstruktivisme, jenis dari penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi observasi, wawancara, dan dokumentasi. Informan dipilih dengan metode *purposive sampling*, yang memungkinkan peneliti untuk memperoleh informasi yang relevan dan mendalam. Untuk menganalisis data, diterapkan teknik reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Sementara itu, keabsahan data diperiksa melalui teknik triangulasi sumber, sehingga hasil penelitian menjadi lebih kredibel.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa perilaku *chat toxic* dalam *game online Mobile Legends: Bang Bang* menjadi masalah serius yang merusak ekosistem permainan. *Chat toxic* mencakup berbagai bentuk komunikasi negatif, seperti penggunaan kata-kata kasar, penghinaan berbasis hewan, penggunaan kalimat terhadap alat kelamin, dan hinaan berbasis SARA. Perilaku *chat toxic* ini sering kali merupakan pelampiasan emosi akibat frustrasi, kekalahan, atau ketidakpuasan terhadap performa tim, yang diperparah oleh minimnya isyarat sosial dan anonimitas dalam *fitur chatting game*, sesuai dengan teori *Computer Mediated Communication (CMC)*.

Kata kunci : Fenomena *gamer, Toxic, Game online, Mobile Legends: Bang Bang, Fitur Chatting*.

ABSTRACT

Ahmad Zidny Ilman Ahsan. 200531100189. Communication Studies Program. Gamer Phenomenon in Toxic Online Game Mobile Legends: Bang Bang on the chat feature.

The core of this research is that toxic chat includes the use of abusive language, verbal abuse, and degrading actions that often arise from frustration, emotions, and competitive dynamics in the game. The purpose of this study is to determine the phenomenon of gamers in the toxic online game Mobile Legends: Bang Bang in the chat feature. The subjects of this study are gamers of the online game Mobile Legends: Bang Bang and have been victims or even perpetrators of toxic chat.

The paradigm of this research is the constructivism paradigm, the type of this research is descriptive qualitative. Data collection methods used in this study include observation, interviews, and documentation. Informants were selected using the purposive sampling method, which allows researchers to obtain relevant and in-depth information. To analyze the data, data reduction, data presentation, and conclusion drawing techniques were applied. Meanwhile, the validity of the data was checked through source triangulation techniques, so that the research results became more credible.

The results showed that toxic chat behavior in the online game Mobile Legends: Bang Bang is a serious problem that damages the game ecosystem. Chat toxic includes various forms of negative communication, such as the use of harsh words, animal-based insults, the use of sentences against genitals, and racial-based insults. This toxic chat behavior is often an emotional outlet for frustration, defeat, or dissatisfaction with team performance, which is exacerbated by the lack of social cues and anonymity in the game's chat feature, in accordance with Computer Mediated Communication (CMC) theory.

Keywords: Gamer phenomenon, Toxic, Online game, Mobile Legends: Bang Bang, Chat feature.