

## ABSTRAK

Mobile Legends: Bang Bang (MLBB) sebagai *game* kompetitif menyediakan ruang virtual yang interaktif bagi para pengguna didalamnya yang diminati oleh berbagai usia baik tua maupun muda. Namun, ketegangan dalam permainan *game* ini seringkali memicu timbulnya perilaku *toxic behavior*. Peneliti melihat bahwa setiap pemain memiliki cara tersendiri dalam melakukan atau merespon perilaku *toxic behavior*. Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan bagaimana *Toxic Behavior* yang dilakukan pengguna *game* MLBB dalam perspektif etika komunikasi. Penelitian ini menggunakan Teori Etika Deontologi dan *Computer Mediated Communication (CMC)*. Metode yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan studi etnografi virtual. Penelitian ini menemukan telah terjadi 3 jenis *toxic behavior* yang dilakukan oleh para pemain. Tidak terdapat perbedaan yang mencolok mengenai *toxic behavior* yang terjadi pada setiap *tier*. Namun, Informan menyadari bahwa perilaku tersebut merupakan perbuatan yang salah. Akan tetapi, menurut persepsi informan perilaku tersebut sudah menjadi hal yang wajar terjadi di *game MLBB*. Berdasarkan teori etika deontologi perilaku tersebut tidak dapat dibenarkan karena para pemain menggunakan bahasa yang tidak sopan. Didapatkan bahwa perilaku tersebut tidak sesuai dengan etika dan peraturan yang berlaku di dalam ruang virtual mengacu pada *netiquette, rule and terms*, dan *CMC*. Pada akhirnya, penelitian ini memberikan sebuah rekomendasi kebijakan yang lebih tegas bagi pihak *game developer* dan pengembangan penelitian dengan teori-teori lainnya, seperti fenomenologi dan *user and gratification*.

**Kata Kunci:** Etika Komunikasi, Perilaku Komunikasi, komunikasi interpersonal, *Toxic Behavior, game online*.

## ABSTRACT

Mobile Legends: Bang Bang (MLBB) as a competitive game provides an interactive virtual space for users in it that is in demand by various ages, both young and old. However, tension in this game often triggers the emergence of toxic behavior. Researchers see that each player has their own way of doing or responding to toxic behavior. This study aims to explain how toxic behavior carried out by MLBB game users in the perspective of communication ethics. This research uses the Ethical Theory of Deontology and Computer Mediated Communication (CMC). The method used in this study used virtual ethnographic studies. This study found that there have been 3 types of toxic behavior carried out by players. There is no noticeable difference in toxic behavior that occurs in each tier. However, the Informant realized that the behavior was wrong. According to the informant's perception, this behavior has become a natural thing to happen in MLBB games. Based on ethical theory deontology such behavior cannot be justified because the players use disrespectful language. The behavior is not in accordance with the ethics and regulations that apply in the virtual space refers to netiquette, rules and terms, and CMC. In the end, this research provides a firmer policy recommendation for game developers and research development with other theories, such as phenomenology and user and gratification.

**Keywords:** *Communication Ethics, Communication Behavior, interpersonal communication, Toxic Behavior, online games.*