

## ABSTRAK

*Game online* mengalami perkembangan yang cukup pesat, tidak sedikit *game online* yang dapat diunduh dengan mudah *smartphone*. Dari banyaknya jenis *game online*, yang paling populer dan digemari berbagai kalangan ialah *Mobile Legends: Bang Bang* atau biasa dikenal dengan istilah MLBB. *Game online* memunculkan perilaku *toxic* atau dikenal dengan *toxic behavior* yang dialami para pemain. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisa fenomena *toxic behavior* pada *game online Mobile Legend Bang-Bang*, mengetahui pemaknaan perilaku *toxic* pada pemain, dan mengetahui faktor yang mempengaruhi pemaknaan dari fenomena perilaku *toxic* dalam komunikasi *virtual* pemain MLBB terhadap pemain lainnya. Penelitian ini menggunakan teori fenomenologi. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan fenomenologi dan teknik pengumpulan data menggunakan wawancara dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa 5 dari informan yang diwawancarai mengaku pernah mendapatkan *toxic behavior* namun masing-masing memiliki pemaknaan yang berbeda-beda. Dari 5 informan, 2 informan memaknai fenomena *toxic behavior* dalam komunikasi *virtual* ini dengan emosi dan 2 informan ini merasa terganggu akibat adanya perilaku *toxic* ini. Sedangkan, 3 informan dalam penelitian ini, memaknai *toxic behavior* ini dengan biasa saja, karena menurut mereka menanggapi pemain yang melakukan perkataan *toxic* akan membuang waktu mereka dan dapat mengganggu jalannya pertandingan. Walaupun *toxic behavior* merupakan perilaku yang buruk namun perilaku ini dapat dihindari dengan melakukan komunikasi yang baik antar pemain dan meningkatkan sikap sportivitas.

**Kata Kunci:** *game online*, *toxic behavior*, fenomenologi

## ABSTRACT

*Online games have developed quite rapidly, not a few online games that can be downloaded easily smartphone. Of the many types of online games, the most popular and popular among various circles is Mobile Legends: Bang Bang or commonly known as MLBB. Online games lead to toxic behavior or known as toxic behavior experienced by players. This study aims to analyze the phenomenon of toxic behavior in the online Game Mobile Legend Bang-Bang, know the meaning of toxic behavior in players, and know the factors that influence the meaning of the phenomenon of toxic behavior in virtual communication MLBB players against other players. This research uses phenomenological theory. This study uses qualitative methods with phenomenological approach and data collection techniques using interviews and documentation. The results showed that 5 of the informants interviewed claimed to have had toxic behavior but each has a different meaning. Of the 5 informants, 2 informants interpret the phenomenon of toxic behavior in this virtual communication with emotions and 2 of these informants feel disturbed due to this toxic behavior. Meanwhile, 3 informants in this study, interpret this toxic behavior normally, because they think responding to players who say toxic words will waste their time and can disrupt the course of the game. Although toxic behavior is bad behavior, this behavior can be avoided by good communication between players and improving sportsmanship.*

**Keywords:** *online games, toxic behavior, phenomenology*