

Mabar Pemain Toxic

Gameplay dan Fantasi Pemain Toxic Gim Mobile Legend

Gilbert Hasudungan Pasaribu

ABSTRAK

Budaya bermain gim semakin berkembang seiring dengan perkembangan teknologi. Gim merupakan hiburan yang dapat diakses di mana saja dan kapan saja oleh para pemainnya. Perkembangan ini dialami Gim Mobile Legends Bang Bang (ML) sebagai salah satu gim yang banyak diminati para *gamers* di Indonesia saat ini. Namun pengalaman bermain gim ML tidak selalu menyenangkan. Dalam bermain gim ML, pemain bertemu dengan perilaku *toxic* yang dapat merusak suasana bermain gim yang menyenangkan. Penolakan dan hukuman tidak membuat gim ML bersih dari perilaku *toxic* pemain. Perilaku *toxic* menjadi fenomena normal dialami pemain dalam bermain gim ML. Berangkat dari fenomena tersebut, tesis ini bertujuan melihat pemaknaan pemain terkait perilaku *toxic*. Rumusan masalah utama penelitian ini yaitu “Bagaimana *gameplay* dan fantasi mempengaruhi proses pemaknaan perilaku *toxic* dan kepuasan pemain dalam bermain gim ML?”. Tesis ini menggunakan konsep *gameplay* dan fantasi Lacan pemain dalam melihat pemaknaan pemain terhadap perilaku *toxic*. Penelitian ini menemukan *gameplay* gim ML menjadi cara yang diikuti pemain sekaligus memberikan kebebasan bagi pemain untuk menikmati pengalaman bermain gim dengan caranya sendiri. Begitu juga dengan fantasi yang dimiliki pemain, fantasi mengatur hasrat pemain agar dapat menikmati gim ML di tengah perjumpaan pemain dengan tatanan simbolik. Sehingga perilaku *toxic* pemain muncul dari cara pemain menikmati gim ML itu sendiri.

Kata kunci: Gim ML, *Gameplay*, Fantasi, Toxic, Pemain

Toxic Player Party

Gameplay and Fantasy of Toxic Player of Mobile Legend Game

Gilbert Hasudungan Pasaribu

ABSTRACT

The culture of playing games is growing along with technological developments. Games are entertainment that can be accessed anywhere and anytime by the players. This development has been experienced by Game Mobile Legends Bang Bang (ML) as one of the games that is in great demand by gamers in Indonesia at the moment. But the experience of playing ML games is not always pleasant. In playing ML games, players encounter toxic behavior that can spoil the atmosphere of playing a fun game. Rejection and punishment do not make ML games clean from players' toxic behavior. Toxic behavior is a phenomenon faced by players in the world of ML games. Departing from this phenomenon, this thesis aims to look at the meaning of players' regarding toxic behavior. The formulation of the main problem of this research is "How does gameplay and fantasy affect the process of interpreting toxic behavior and player satisfaction in playing ML games?". This thesis uses Lacan's concept of gameplay and player fantasy in looking at the player's meaning of toxic behavior. This research finds the gameplay of ML game becomes the way that players follow while at the same time providing freedom for the players to enjoy the gaming experience in their own way. Likewise with the fantasies that the players have, fantasies compose the players' desire in order to enjoy ML games in the midst of the players' encounter with symbolic arrangements. So that the players' toxic behavior arises from the way players enjoy the ML game itself.

Keywords: Game ML, *Gameplay*, Fantasy, Toxic, Player