

## INTISARI

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif yang bertujuan untuk mengetahui bagaimana resepsi penonton mengenai *toxic behavior* dalam *mic check* Mobile Legend Professional League (MPL) Indonesia. Nilai *toxic behavior* yang ada dalam *mic check* dikonsumsi oleh audiens yang begitu banyak. Para audiens berdebat dalam memaknai perilaku tersebut. Mobile Legend sebagai permainan MOBA *games* tidak lepas juga dengan *toxic behavior*. *Toxic behavior* pemain profesional MPL Indonesia didefinisikan sama dengan *toxic behavior* pemain Mobile Legend dalam temuan penelitian sebelumnya. Penelitian ini menggunakan metode analisis resepsi Stuart Hall. Penelitian ini melihat resepsi nilai *toxic behavior* yang diuji oleh tiga informan melalui tahapan wawancara mendalam. Para informan dianalisis sehingga menghasilkan dua posisi, yaitu 1) *negotiated-position* dengan satu informan mengakui adanya nilai *toxic behavior* tetapi meragukan perilaku tersebut dapat diwajarkan atau tidak, 2) *dominant-hegemonic* dengan dua informan mengakui dan menormalisasi secara tegas nilai *toxic behavior* tersebut. Pemaknaan ini dipengaruhi oleh intensitas kompetisi Mobile Legend audiens, latar belakang budaya dan latar belakang pendidikan. Dari posisi informan, terlihat juga implementasi perilaku tersebut dalam kehidupan sehari-hari mereka.

**Kata kunci : *Mic Check* MPL Indonesia, *Toxic behavior* dalam MOBA *games*, Analisis Resepsi Audiens**

### **ABSTRACT**

*This research uses a qualitative research method which aims to find out how viewers watch toxic behavior in the mic check of the Mobile Legend Professional League (MPL) Indonesia. The value of toxic behavior in mic checks is consumed by a large audience. The audience debates in interpreting this behavior. Mobile Legend as a MOBA game cannot be separated from toxic behavior. The toxic behavior of professional Indonesian MPL players is defined as the same as the toxic behavior of Mobile Legend players in previous research findings. This research uses Stuart Hall's acceptance analysis method. This research looked at the acceptance of toxic behavior values which were tested by three informants through in-depth interview stages. The informants were analyzed to produce two positions, namely 1) negotiation position with one informant admitting the value of toxic behavior but underestimating whether the behavior was justified or not, 2) dominant-hegemonic with two informants firmly recognizing and normalizing the value of toxic behavior. This meaning is influenced by the intensity of competition among Mobile Legend viewers, cultural background and educational background. From the informant's position, we can also see the implementation of this behavior in their daily lives.*

**Keywords : Mic Check MPL Indonesia, Toxic behavior in MOBA Games, Audience Reception Analysis**