

INTISARI

Penelitian ini menganalisis kepuasan bermain yang didapatkan oleh pemain Bloodborne. Penelitian ini bertujuan untuk mencari alasan yang kuat dari pemain Bloodborne mengenai kepuasan serta memahami pengalaman yang mereka rasakan ketika bermain. Dengan menggunakan metode etnografi digital, data diterima dari mengumpulkan tiga informan yang kemudian direkam video ketika sedang bermain Bloodborne. Dari ketiga informan menunjukkan bahwa interaksi antarpemain dan Bloodborne menghasilkan sebuah ruang aman untuk bebas berperilaku tanpa adanya konsekuensi yang dapat mencemarkan atau mengancam citra mereka. Penelitian ini menyoroti bagaimana seseorang memahami penderitaan, keindahan, dan makna dalam ruang digital yang menggemakan kecemasan dunia nyata.

Kata Kunci: *Kepuasan bermain, Bloodborne, Etnografi digital, Pengalaman pemain, Ruang aman digital*

ABSTRACT

This research analyzes the satisfaction experienced by players of Bloodborne. It aims to uncover the underlying reasons behind player's sense of fulfillment and to understand the experiences they go through while playing. Using digital ethnography as the method, the data were collected by recording three informants on video as they played Bloodborne. The findings from these three informants indicate that the interaction between players and the game creates a safe space where they can behave freely without consequences that could damage or threaten their self-image. This research highlights how individuals interpret suffering, beauty, and meaning within a digital space that echoes real-world anxieties.

Keywords: *Player satisfaction, Bloodborne, Digital ethnography, Gaming experience, Digital safe space*