

## ABSTRAK

*Game online* atau permainan daring merupakan permainan komputer yang memanfaatkan jaringan internet. Dengan manfaat dari jaringan internet tentunya game tersebut dapat dimainkan dengan teman secara daring atau bermain bersama orang lain yang dipertemukan melalui sistem *matchmaking* yang kita tidak tahu mengenai personal dari orang-orang tersebut. Orang-orang yang ditemukan melalui sistem *matchmaking* merupakan orang yang toxic. Yang penulis ingin dalami dari fenomena ini adalah alasan dari pelaku melakukan *toxic* dalam *game*. Media yang penulis gunakan adalah media artbook mengenai desain karakter dari pelaku toxic. Untuk membuat visual yang akurat, penulis menggunakan metode wawancara terhadap pelaku toxic. Perancangan desain karakter ini didasarkan atas hasil dari studi fenomena perilaku toxic didalam *game online* yang terjadi dimasyarakat. Dari hasil perancangan tersebut, diharapkan sesuai dengan konsep awal dan diharapkan dapat membantu korban toxic dalam menghadapi pelaku toxic. Penulis juga berharap penelitian ini bermanfaat bagi audiens dan penulis.

Kata kunci : Desain Karakter, *Game Online*, Metode, *Toxic*