

**PERILAKU CYBERBULLYING DALAM GAME ONLINE (ANALISIS
KUALITATIF DESKRIPTIF HARASSMENT PADA GAME LEAGUE
OF LEGENDS WILD RIFT)**



**Disusun sebagai salah satu syarat menyelesaikan Program Studi Strata I
Pada Jurusan Ilmu Komunikasi Fakultas Komunikasi dan Informatika**

**Oleh :
HERFIAN NUR UTAMA
L100180228**

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS KOMUNIKASI DAN INFORMATIKA
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA
2023**

HALAMAN PERSETUJUAN

**Perilaku Cyberbullying Dalam Game Online (Analisis Kualitatif Deskriptif Harassment
Pada Game League Of Legends Wild Rift)**

PUBLIKASI ILMIAH

Oleh:

HERFIAN NUR UTAMA

L100180228

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji oleh:

Dosen

Pembimbing



Sidig Setyawan, M.I.Kom

NIDN. 0624048803

HALAMAN PENGESAHAN

Perilaku Cyberbullying Dalam Game Online (Analisis Kualitatif Deskriptif Harassment
Pada Game League Of Legends Wild Rift)

OLEH

HERFIAN NUR UTAMA

L100180228

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji

Fakultas Komunikasi dan Informatika

Universitas Muhammadiyah Surakarta

Pada hari Jumat, 27 Januari 2023

dan dinyatakan telah memenuhi syarat

Dewan Penguji:

1. Sidiq Setyawan, M.I.Kom.
(Ketua Dewan Penguji)

(.....)

2. Vinisa Nurul Aisyah, S.I.Kom., M.I.Kom.
(Anggota I Dewan Penguji)

(.....)

3. Dr. Fajar Junaedi
(Anggota II Dewan Penguji)

(.....)

Dekan,



(.....)

Murgiyatna, S.T., M.Se., Ph.D.
NIK.881

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam naskah publikasi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan orang lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Apabila kelak terbukti ada ketidakbenaran dalam pernyataan saya di atas, maka akan saya pertanggungjawabkan sepenuhnya.

Surakarta, 10 Januari 2023

Penulis



HERFIAN NUR UTAMA
L100180228

PERILAKU CYBERBULLYING DALAM GAME ONLINE (ANALISIS KUALITATIF DESKRIPTIF HARASSMENT PADA GAME LEAGUE OF LEGENDS : WILD RIFT

Abstrak

Gim League Of Legends Merupakan gim MOBA *mobile* yang membutuhkan komunikasi dan strategi yang baik untuk memperoleh kemenangan. Untuk melakukan hal ini kehadiran fitur seperti *chatbox*, *voice chat*, *quick chat* sangat membantu untuk mewujudkan hal ini. akan tetapi dalam bermain ada kala bertemu dengan pemain yang tidak bisa bertanggung jawab dengan *role ingame* yang mereka dapatkan dan akhirnya menjadi beban bagi tim dan menyebabkan kekalahan. Hal ini menjadi pemicu terjadinya *cyberbullying* dimana fitur chat digunakan untuk bertukar strategi berubah menjadi tempat yang digunakan oleh oknum pemain untuk melakukan *cyberbullying* seperti *harassment* untuk meluapkan amarah mereka. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif secara deskriptif, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana bentuk perilaku *harassment* dalam berkomunikasi pada gim League of Legends : Wild Rift Teknik sampling yang digunakan adalah purposive sampling. Teknik pengambilan data adalah dengan wawancara dan observasi partisipan. Analisis data yang digunakan adalah model miles and huberman. Serta menggunakan triangulasi sumber untuk validasi datanya. Dari penelitian ini diperoleh hasil Bentuk Cyberbullying yang sering dilakukan pemain adalah *Harassment*. Meskipun *harassment* sering terjadi hal ini dapat diatasi dengan mudah dengan menggunakan fitur *mute* yang ada dalam gim.

Kata Kunci : *cyberbullying*, Permainan Daring, CMC, LOLWR

Abstrak

League of Legends is a mobile MOBA game that requires good communication and strategy to win. To do this, the presence of features such as chatboxes, voice chat, and also quick chat really helps to make this happen. but when playing, there are times when you meet players who cannot be responsible for the in-game roles they get and eventually become a burden to the team and cause defeat. This triggers cyberbullying, where the chat feature is used to exchange strategies and turns into a place used by unscrupulous players to carry out cyberbullying, like harassment to vent their anger. This study uses a descriptive qualitative method. The purpose of this study is to find out how harassment behavior forms when communicating in the game League of Legends: Wild Rift. The sampling technique used is purposive sampling. Data collection techniques include interviews and participant observation. The data analysis used is the Miles and Hubberman model. As well as using source triangulation to validate the data. From this study, the results indicate that the form of cyberbullying that the players often do is harassment. Even though harassment often occurs, this can be easily overcome by using the mute feature inside the game.

Keywords : *cyberbullying*, online game, CMC, LOLWR

1. PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi komunikasi dan informasi telah banyak membantu manusia dalam berbagai bidang kehidupan, Kemajuan teknologi komunikasi dan informasi membuat manusia bisa melakukan komunikasi dengan orang lain dimana saja dan kapan saja melalui jaringan internet. Internet merupakan salah satu teknologi yang saat ini sangat dekat dengan manusia, masyarakat memanfaatkan internet sebagai media untuk mencari informasi dan

berkomunikasi (Yunita, 2018). Bagi sebagian orang internet juga digunakan sebagai sarana untuk mencari hiburan, salah satu hiburan yang bisa dinikmati dengan adanya internet ini adalah *gim online*.

Gim online adalah permainan yang hanya bisa dimainkan dengan menggunakan sambungan internet, secara luas *gim online* adalah permainan yang bisa dioperasikan jika ada sambungan internet (Darihastining et al., 2019). *Gim online* adalah permainan atau mainan yang bisa dimainkan secara individu maupun berkelompok dengan pemain lain dengan memanfaatkan jaringan internet dan memungkinkan untuk bertemu dan bermain dengan pemain lain. League Of Legends : Wild Rift adalah salah satu *gim online* yang tergolong kedalam jenis *Multiplayer Online Battle Arena(MOBA)* / *Multiplayer Online Game (MOG)* yang diperuntukan untuk perangkat *android* dan *iOS* yang dikembangkan dan dipublikasikan oleh *riot games*, gim ini menerapkan sistem permainan MOBA klasik 5 vs 5 dengan mengadopsi sistem 3 jalur, pemain bisa memainkan karakter/*champion* yang mereka sukai, dalam game ini objektif utamanya adalah untuk menghancurkan *tower* dan *nexus* lawan.

Terlepas dari *gim online* yang digunakan oleh penggunanya sebagai media untuk hiburan *gim online* juga memiliki dampak positif dan negatif. Dampak negatif dari bermain *gim online* diantaranya adalah dapat menimbulkan kecanduan, mendorong melakukan hal-hal negatif seperti berkata kasar atau kotor (Surbakti, 2017). Tindakan berkata kasar atau kotor dalam bermain gim sering dilakukan oleh pemain untuk menghina lawan dengan tujuan untuk menurunkan konsentrasi bermain lawan, tak jarang juga kata kasar atau kotor ini juga ditujukan kepada rekan satu tim dikarenakan kurangnya kemampuan pemain sehingga menyebabkan kekalahan ketika bermain.

Computer Mediated Communication / CMC merupakan bentuk komunikasi yang dilakukan dengan menggunakan jaringan komputer yang kemudian dengan cepat menjadi jenis interaksi sosial yang populer (Liu & Chang, 2016). Sebagai pengembang pihak *riot games* memberikan beberapa fitur yang bisa pemain gunakan untuk berkomunikasi satu sama lain untuk mengatur strategi. Karakter CMC dalam game online terbagi menjadi dua jenis yaitu secara *synchronous* dan *asynchronous*. Penggunaan CMC dapat dibagi menjadi dua jenis berdasarkan penggunaannya yaitu secara *synchronous* dan *asynchronous* (Wang & Kong, 2013).

Fitur komunikasi dalam gim ini berupa *quick chat*, *voice chat*, *general chat*, *emoji*, *sticker*, dll. Fitur komunikasi dalam gim seperti ini sangat memudahkan pemain untuk berkomunikasi dalam mengatur strategi bermain dan mengekspresikan dirinya ketika sedang bermain. Ada dua bentuk *Cyberbullying* yang sering dilakukan oleh pemain mobile legends

yaitu melakukan tindakan *Flaming* berupa mengirimkan pesan yang memancing perkelahian antar pemain dan *Harassment* yaitu mengirimkan pesan yang sifatnya menyerang pemain secara *offensive* dengan kata kata kasar yang tidak pantas (Arrasyid, 2020). Bentuk *harassment* dalam *gim* adalah mendoakan pemain lain mati terkena kanker karena pemain itu dari golongan yahudi, lalu mengancam membunuh keluarga pemain dengan gas beracun (Hinduja, 2017). Tindakan *harassment* bisa berupa perkataan yang menyinggung, mengancam, atau menghina suatu kelompok berdasarkan ras, warna kulit, agama, asal negara, orientasi seksual, kecacatan fisik, dll (Hinduja, 2017).

Cyberbullying sekarang ada dimana-mana dan menimpa banyak anak-anak, pemuda, remaja, tindakan *cyberbullying* yang dilakukan oleh remaja saat ini merupakan budaya digital remaja kontemporer (McQuade et al., 2009). Dewasa ini Tindakan *cyberbullying* tidak hanya dilakukan melalui media sosial populer saja, namun juga bisa terjadi di dalam *gim online* melalui fitur komunikasi yang ada di dalam *gim* tersebut. Korban dari tindakan *cyberbullying* yang dialami secara berulang-ulang dalam *game online* cenderung memiliki perilaku yang agresif dan dapat dilihat dalam kehidupan sehari-harinya (Fryling et al., 2015).

Siswa yang menyebut diri mereka sebagai “*gamers*” memiliki pengalaman sebagai pelaku tindakan *cyberbullying* dan menjadi korban dari *cyberbullying* ketika bermain game online oleh pemain lainnya (Patchin, 2018). Pada penelitian ini juga meneliti berbagai jenis genre permainan online seperti *first person* dan *third-person shooter game multiplayer battle arena / MOBA*, dll, dari penelitian ini diperoleh data bahwa kebanyakan tindakan *cyberbullying* terjadi di dalam permainan bergenre *MOBA dengan game League Of Legends* memiliki persentase 26,8 % kemudian disusul peringkat kedua game bergenre *third person shooter dengan game Gears of War* persentase 24,5% dan peringkat ketiga adalah game *call of duty* dengan genre *first person shooter* persentase 14,2%. *League Of Legends Wild Rift* merupakan *gim* versi *mobile* dari *League of Legends*, jadi kemungkinan besar banyak terjadi tindakan *cyberbullying* dengan berbagai bentuk melalui fitur komunikasi yang disediakan.

Adu argumen dengan bahasa kasar, frontal, vulgar, dan merendahkan dalam *game online* sering terjadi dalam fitur *chat* (Arrasyid, 2020) . Berkembangnya fitur komunikasi dalam *gim*, tindakan *cyberbullying* tidak hanya secara verbal melalui fitur pesan teks/pesan suara saja namun bisa juga dalam bentuk pesan nonverbal seperti dengan penggunaan *emoticon/emoji*, dan beberapa fitur seperti *champion* yang melemparkan sesuatu ketika berhasil mengeliminasi lawanya.

Cyberbullying bisa berdampak panjang pada psikologi korbanya dimana tindakan ini dapat menurunkan kepercayaan diri korbanya, menyebabkan perasaan frustrasi, kemarahan, dan kesedihan (Fryling et al., 2015). Sebenarnya tindakan *cyberbullying* dapat menimbulkan sesuatu yang fatal karena seorang yang menerima tindakan ini jika tidak tahan bisa membully balik orang yang membuatnya kesal, tak hanya itu jika ada orang yang tidak tahan dipermalukan/direndahkan secara *online* maka akan berdampak pada psikis nya (Maya, 2015)

Bullying chatting dalam gim online masih banyak menimpa pemainnya baik berupa *bully* secara *verbal* maupun *non verbal* (Prasetyo, 2017). Berdasarkan fenomena penelitian terdahulu , peneliti tertarik untuk lebih dalam membahas tentang bagaimana bentuk *cyberbullying* dalam gim online LOLWR, seperti yang kita tahu *cyberbullying* memiliki dampak psikologi yang besar dan mampu mempengaruhi perilaku pemain yang menjadi sasaran *bullying*. Penelitian terdahulu berfokus pada bentuk *cyberbullying* berupa kata-kata kasar atau *trash talking*, dalam penelitian ini subjek penelitian yang akan diteliti adalah pelaku dan korban dari tindakan *cyberbullying*. Penelitian terdahulu meneliti gim *MOBA DOTA 2* yang tergolong ke dalam gim lama sedangkan penelitian ini dilakukan di dalam *gim online* League of Legends : Wild Rift yang tergolong ke dalam gim baru. Masih banyak kasus *cyberbullying* yang dilakukan oleh pemain *game online* dari kalangan remaja dan di era perkembangan teknologi saat ini *cyberbullying* dalam *gim online* sulit untuk dikendalikan. *Bullying chatting* dalam komunikasi interpersonal menjadi permasalahan remaja saat ini dalam perkembangan teknologi (Prasetyo, 2017).Hal tersebut juga merupakan urgensi dari penelitian ini.

Penelitian ini bertujuan untuk untuk mengetahui bentuk perilaku *cyberbullying* berupa *harassment* dalam berkomunikasi pada gim League of Legends : Wild Rift. Sehingga dapat ditarik kesimpulan rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana bentuk perilaku *harrasment* dalam berkomunikasi pada gim League of Legend : Wild Rift?.

2. METODE

Penelitian ini adalah penelitian yang menggunakan metode kualitatif secara deskriptif yang berusaha mendeskripsikan secara jelas tentang bentuk perilaku *cyberbullying* berupa *harassment* yang ada dalam *gim online* LOLWR. Penelitian Kualitatif adalah penelitian alamiah dengan maksud menafsirkan fenomena yang terjadi dengan berbagai metode dan berusaha menggambarkan secara naratif kegiatan penelitian yang dilakukan dan dampak dari tindakan yang dilakukan terhadap kehidupan mereka (Anggito & Setiawan, 2018).

Teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan teknik wawancara dan observasi secara partisipan kepada narasumber. Peneliti akan melakukan wawancara kepada narasumber dengan memberikan beberapa pertanyaan terkait dengan topik penelitian. Dalam penelitian ini peneliti juga akan melakukan observasi secara partisipan kepada narasumber dimana peneliti akan ikut bermain dan merekam pertandingan dengan narasumber untuk mengetahui bagaimana *cyberbullying* dalam gim LOLWR. Mengamati dengan menjadi anggota penuh dalam suatu kelompok peneliti akan dapat dengan mudah memperoleh data yang dibutuhkan bahkan data yang dirahasiakan (Nugrahani, 2014). Teknik sampling dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan teknik *purposive sampling*. Teknik *purposive sampling* adalah teknik dimana peneliti mencari narasumber berdasarkan kriteria tertentu untuk menjawab pertanyaan dari peneliti (Kusumastuti & Khoiron, 2019). Dalam penelitian ini peneliti memilih narasumber sebagai berikut pernah bermain League of Legends : Wild Rift pernah menyentuh minimal *tier* platinum. *Rank* platinum merupakan rank yang rendah dan sering dicap sebagai rank sampah oleh pemain (Kou, 2020). Dan berusia remaja sekitar 16-27 tahun, perilaku *cyberbullying* sering dilakukan oleh remaja karena dalam usia ini mereka belum dewasa dan belum mengetahui konsekuensi dari tindakan mereka (Saarinen, 2017).

Uji Validitas yang digunakan menggunakan teknik triangulasi sumber data, adalah teknik pemeriksaan data dengan memanfaatkan data dari sampel lain sebagai pembandingan (Kusumastuti & Khoiron, 2019). Hal ini perlu dilakukan agar data yang diperoleh sesuai hal ini dilakukan dengan cara membandingkan hasil wawancara dari seluruh informan dan menyimpulkan menjadi satu kesimpulan. Untuk teknik analisis data yang digunakan adalah dengan menggunakan model dari Miles dan Huberman dimana model ini membagi teknik analisis data menjadi tiga alur kegiatan yaitu reduksi data (*data reduction*), penyajian data (*data display*) (Kusumastuti & Khoiron, 2019). Dalam reduksi data peneliti mengelompokkan data kasar dari lapangan ke beberapa kategori dan tema lalu data tersebut dirangkum dan diambil kesimpulannya.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Hasil Penelitian

League of Legends : Wild Rift merupakan gim bergenre *MOBA* dimana game ini merupakan hasil adaptasi dari gim *League of Legends* versi *PC*-nya, dalam game ini terdapat 10 pemain dan dibagi menjadi 2 tim yaitu tim merah dan tim biru yang berisikan masing-masing 5 pemain yang memiliki tujuan utama untuk menghancurkan *nexus* milik lawan untuk meraih

kemenangan. Empat orang informan dalam penelitian ini merupakan pemain *league of legends wild rift non professional* yang bermain secara individu maupun secara tim.

Tabel 1. Data dari para informan

No	Nama	Jenis Kelamin	Durasi Bermain/hari	Usia	Profesi
1	Fathur Ahmad Hafizudin	Laki-Laki	2-3 jam	27 tahun	Karyawan Pabrik
2	Rayhan Atha Maiputra	Laki-Laki	1-2 jam	17 tahun	Pelajar
3	Chayrul Setiawan	Laki-Laki	3-4 jam	23 tahun	Fresh Graduate
4	Jefri Andi Prakoso	Laki-Laki	30 menit – 1 jam	23 tahun	Wirausaha

3.1.1 Perilaku bermain League of Legends : Wild Rift

1) Mode Bermain

mereka. Dalam gim online pemain lebih senang jika bermain dengan temannya (Lu and Wang dalam Saarinen, 2017). Penjelasan di atas sejalan dengan apa yang dikemukakan oleh informan 1 tentang tipe permainan yang disukai:

“kalo ada temen ya saya main sama temen mas, tapi saya seringnya main solo sih mas buat mengasah skill sama mental soalnya”
(Hasil wawancara dengan informan 1, tanggal 18 Oktober 2022)

Sementara informan 2,3,4 menyatakan :

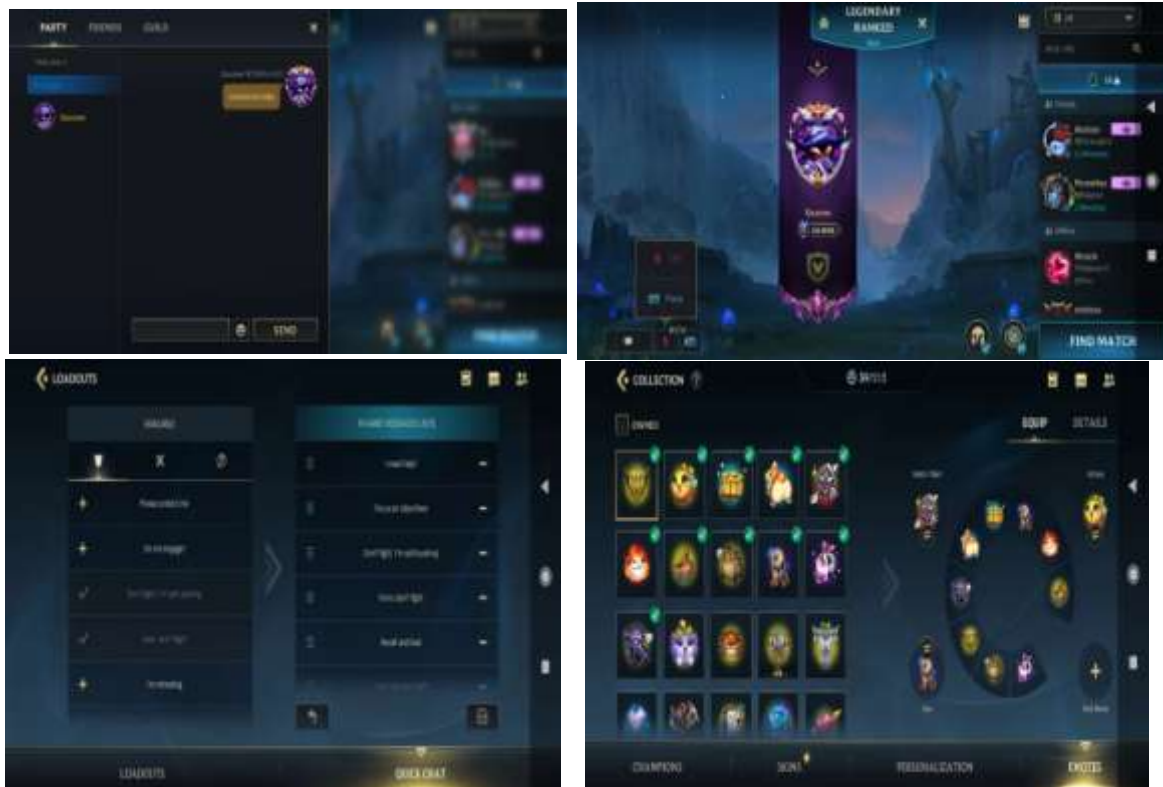
“lebih seringnya main sama temen mas main duo gitu lebih tepatnya, karena kalo main duo itu enak mas ada yang bisa diajak ngobrol sama ngatur strategi”
(Hasil wawancara dengan informan 2, tanggal 22 Oktober 2022)
“kalo ada temen pilih mabar sih mas, tapi kalo mabar harus menyesuaikan waktu sama temen”
(Hasil wawancara dengan informan 3, tanggal 23 Oktober 2022)
“mabar pernah mas, tapi seringnya solo sih karena ga ada temen yang longgar yang bisa diajak main”
(Hasil wawancara dengan informan 4, tanggal 23 Oktober 2022)

Pemain lebih memilih bermain dengan teman karena kemudahan dalam berinteraksi membuat pemain lebih senang untuk bermain bersama teman. Ada beberapa faktor yang membuat pemain merasa senang bermain gim salah satunya adalah jika bermain Bersama teman akan membuat permainan menjadi lebih menyenangkan (Saarinen, 2017).

2) CMC Dalam LOLWR

Dalam gim League of Legends Wild Rift komunikasi menjadi hal yang patut diperhatikan karena komunikasi dalam game *MOBA* sangat penting untuk meraih kemenangan karena itu pihak pengembang memberikan fitur komunikasi yang bisa digunakan oleh pemain. Pemain

gim league of legends dapat berinteraksi di tengah permainan menggunakan fitur seperti *ping/quick chat*, *team chat*, dan *voice chat* pemain juga bisa mengatur pesan yang dikirim apakah bisa dilihat oleh pemain dari tim lawan atau tidak (Cuadra Rojas & Álvarez Caiza, 2022).



Gambar 1. Fitur Voice chat, Team Chat, Emoji, dan Quick Chat League of Legends Wild Rift



Gambar 2. Anonimitas CMC dalam League Of Legends Wild Rift

Fitur komunikasi yang disediakan oleh pengembang *wild rift* cukup banyak dan bisa digunakan pemain untuk berkomunikasi ketika bermain. hal ini sesuai dengan apa yang dikemukakan oleh informan 1 tentang fitur komunikasi yang ada di game wild rift:

“ fitur fitur komunikasinya ada banyak mas ada *voice chat*, *chat ingame* untuk *team* atau untuk *all*, *quick chat*, sama *ping*”
(Hasil wawancara dengan informan 1, tanggal 18 Oktober 2022)

Hal tersebut didukung dengan pernyataan informan 2,3,dan 4 :

“ada banyak mas tapi yang sering dipakai ya *ping*, *voice chat*, *ingame chat* , sama *emoticon* ”

(Hasil wawancara dengan informan 2, tanggal 22 Oktober 2022)

“setau saya ada *voice chat*, *team chat*, *ping* sama *emoticon* gitu ”

(Hasil wawancara dengan informan 3, tanggal 23 Oktober 2022)

“fitur komunikasi di wild rift itu ada *team chat*, ada *ping* juga gitu setau saya itu”

(Hasil wawancara dengan informan 4, tanggal 23 Oktober 2022)

Dalam *game online* terdapat fitur pesan teks namun hal ini memiliki kekurangan dimana ketika mengetik pesan perhatian pemain akan teralihkan, namun hal ini bisa diatasi dengan menggunakan *voice chat* kualitas komunikasi menjadi lebih mudah dan lebih baik dibanding menggunakan *text chat* (Westerlund, 2021). Hal ini sama seperti yang dikemukakan oleh informan 1 terkait kemudahan berinteraksi dengan menggunakan fitur komunikasi di dalam game:

“kalopun satu lokasi ya gampang mas tinggal ngobrol aja tapi kalo beda tempat kita biasa make fitur seperti *chat ingame*, *voice chat*, *ping* sama *quick chat* gitu mas.”

(Hasil wawancara dengan informan 1, tanggal 18 Oktober 2022)

Hal ini diperkuat dengan pendapat informan 2 :

“kalo main sama temen ya enak tinggal *open voice* aja mas langsung ngobrol aja ga perlu lama-lama ngetik mas, kalo main solo saya lebih seringnya make *ping ingame* aja yang cepet ”

(Hasil wawancara dengan informan 2, tanggal 22 Oktober 2022)

Berbeda dengan informan 1 dan 2 informan 3 dan 4 selain menggunakan aplikasi *ingame* mereka juga menggunakan aplikasi pihak ketiga seperti *discord* :

“kalo sama temen seringnya make *discord* mas biar enak, kadang juga make fitur *ingame*, kalo saya solo sih lebih seneng make *team chat* mas”

(Hasil wawancara dengan informan 3, tanggal 23 Oktober 2022)

“saya biasa make *discord* gitu mas yang enak buat ngobrol jarak jauh sama temen,kalo sama temen yang hpnya gakuat buat *discord* biasanya saya pakau *voice chat ingame* sama *team chat*”

(Hasil wawancara dengan informan 4, tanggal 23 Oktober 2022)

CMC di dalam gim online sangat membantu pemain untuk berkomunikasi dengan pemain yang berbeda jarak dan lokasi. Fitur untuk berkomunikasi yang memungkinkan terjadinya pesan suara antar pemain meskipun lokasi berbeda menjadi sebuah fenomena baru bagi gim yang ada di telepon pintar, fitur pesan suara lebih efisien daripada pesan text (Hanindar, 2021) .Fitur yang paling sering dipakai oleh informan adalah menggunakan *voice chat* karena lebih efisien.

3) Motivasi berkomunikasi di dalam *game league of legends wild rift*

Gim LOLWR memerlukan komunikasi yang baik untuk bisa memenangkan pertandingan hal ini menjadi pendorong pemain untuk melakukan komunikasi di gim online. Hal ini sesuai

dengan apa yang dikemukakan oleh informan 1 terkait dengan dorongannya untuk berkomunikasi di dalam gim online:

“yang mendorong saya untuk berkomunikasi di gim karena ingin permainan menjadi jelas biar mudah ambil objektif sama biar bisa menang sih mas”

(Hasil wawancara dengan informan 1, tanggal 18 Oktober 2022)

Hal ini diperkuat dengan dorongan informan 2,3 dan 4 untuk berkomunikasi di dalam game

“tentunya hal mendorong saya untuk berkomunikasi ya biar menang mas soalnya kalo komunikasi lancer ngambil objektif buat menanging gamenya jadi enak”

(Hasil wawancara dengan informan 2, tanggal 22 Oktober 2022)

“kalo saya bermain tanpa ngomong ya bingung mas buat nyuruh pemain untuk rotasi ngambil objektif atau mau gank biar bisa menanging gamenya”

(Hasil wawancara dengan informan 3, tanggal 23 Oktober 2022)

“biar jelas aja mas maksudnya gim lol kan gim 5 orang kalo komunikasi itu biar bisa menang sih mas”

(Hasil wawancara dengan informan 4, tanggal 23 Oktober 2022)

Hal yang mendorong pemain untuk berkomunikasi ketika bermain gim adalah untuk mengatur strategi dan memenangkan pertandingan. Komunikasi di dalam gim online menjadi hal sangat penting pemain bisa menggunakan fitur seperti voice atau pesan text untuk mengatur strategi dalam bermain dan memperoleh kemenangan (Spyridonis et al., 2018).

3.1.2 Bentuk Perilaku *Cyberbullying* dalam Gim *League of Legends : Wild Rift*

Bentuk perilaku *cyberbullying* berupa *harassment* yang menimpa pemain gim LOLWR. *harassment* merupakan tindakan mengirim pesan secara melecehkan yang bersifat menyerang kepada seseorang berbeda dengan *flaming* tindakan *harassment* ini lebih menyerang seseorang secara personal (Kowalski et al., 2008).



Gambar 3 Bentuk perilaku Harassment dalam gim league of legends wild rift melalui fitur chat ingame

Gambar diatas merupakan salah satu contoh bentuk *cyberbullying* berupa *harassment* yang menimpa pemain gim LOLWR. Pemain LOLWR kebanyakan sudah mengetahui tentang tindakan *cyberbullying* yang ada di dalam *game online* sama seperti yang dikemukakan oleh informan 1:

“kalo untuk perilaku *harassment* atau *cyberbullying* gitu tau mas, soalnya sering juga nemu pemain yang kaya gitu”

(Hasil wawancara dengan informan 1, tanggal 18 Oktober 2022)

Hal ini diperkuat dengan pendapat informan 2,3,4 terkait pemahaman mereka terhadap perilaku *cyberbullying* :

“ngerti mas, kalo perilaku *harassment* itu terjadi kalo pas ada temen satu tim yang mainnya jelek pasti di hujat atau dibully gitu”

(Hasil wawancara dengan informan 2, tanggal 22 Oktober 2022)

“kalo *cyberbullying* di dalam gim pasti ada ya mas, kaya ngata-ngatain orang entah itu maksudnya bercanda atau serius tapi paling parah kalo sampai ngesara”

(Hasil wawancara dengan informan 3, tanggal 23 Oktober 2022)

“tau mas biasanya kaya tindakan *verbal abuse*, kaya dikatakan suku atau ras tapi paling sering *badword* sama SARA”

(Hasil wawancara dengan informan 4, tanggal 23 Oktober 2022)

Pemain *game online* LOLWR sudah mengetahui tentang apa itu *cyberbullying*.

Tindakan *cyberbullying* dalam *game online* sudah menjadi hal normal bagi pemain *game online*. Dalam *game online bullying* sering terjadi daripada *bullying* tradisional ataupun *cyberbullying* melalui media sosial (Li et al., 2012). Dari penjelasan ini sesuai dengan apa yang dikemukakan oleh informan 1 :

“sebenarnya itu tidak normal tapi sering terjadi,tingkat emosi orang itu beda mas kadang kalo ngelihat pemain *badplay* atau *troll* pasti emosinya naik dan ngelakuin *bullying* untuk pelampiasan emosi”

(Hasil wawancara dengan informan 1, tanggal 18 Oktober 2022)

Hal ini didukung dengan pendapat informan 2,3, dan 4 :

“normal dan sering terjadi mas, soalnya tiap gim pasti ada yang mulai mas entah dari tim sendiri atau tim lawan mereka belum bisa mengontrol emosinya dengan baik”

(Hasil wawancara dengan informan 2, tanggal 22 Oktober 2022)

“menurut saya normal karena di *game online* jika seorang ketemu pemain yang mainnya jelek pasti kalo emosi *ngebadword* atau *ngesara* gitu mas”

(Hasil wawancara dengan informan 3, tanggal 23 Oktober 2022)

“wah normal sekali mas di *game mobile* manapun *cyberbullying* itu tetap ada karena mungkin bawaan pemainnya yang kalo ketemu pemain yang main jelek di katin *badword* atau di SARA”

(Hasil wawancara dengan informan 4, tanggal 23 Oktober 2022)

Tindakan *cyberbullying* dalam *game online league of legends wild rift* memang sering terjadi jika dalam suatu pertandingan pemain dipertemukan dengan anggota tim yang bermain buruk hingga menyebabkan kekalahan, pemain akan emosi dan melampiaskan rasa

kesalnya dengan melakukan *cyberbullying* berupa *harassment*, *verbal abuse*, dll ke pemain yang bermain buruk. Tindakan yang mereka lakukan ini menggunakan media *CMC* yang tersedia di dalam gim seperti *team chat* atau *chat all* kepada pemain lawan hal ini sesuai dengan apa yang diungkapkan oleh informan 1 terkait dengan media yang sering digunakan untuk melakukan *cyberbullying* :

“*Team chat* sih mas biasanya sama *chat all* mas”

(Hasil wawancara dengan informan 1, tanggal 18 Oktober 2022)

Hal ini didukung dengan pernyataan informan 2,3, dan 4

“medianya Cuma *team chat* mas”

(Hasil wawancara dengan informan 2, tanggal 22 Oktober 2022)

“paling sering *team chat* mas”

(Hasil wawancara dengan informan 3, tanggal 23 Oktober 2022)

“biasanya dari ketikan lewat *team chat* gitu”

(Hasil wawancara dengan informan 4, tanggal 23 Oktober 2022)

Pemain game *league of legends wild rift* lebih sering melakukan *cyberbullying* melalui fitur *CMC team chat* ataupun *chat all* kepada seluruh pemain. Salah satu perilaku *verbal harassment* adalah perilaku menyalahgunakan sistem *chat* atau sistem obrolan suara untuk melakukan tindakan melecehkan, menghina, atau mempermalukan pemain lain (Achterbosch et al., 2017). Dalam *game online* pelaku *cyberbullying* bisa saja menjadi korban dari tindakan *cyberbullying* juga. Hal ini seperti yang dikatakan oleh informan 1:

“ pernah sih mas ketemu pemain yang ngatain saya terus *ngebully* saya tapi kalo sampe ke fisik belum pernah, pernahnya liat orang lain yang di *bully* dihina agama sampe bawa orang tua gitu mas, kalo saya pernahnya Cuma kata-kata kasar aja”

(Hasil wawancara dengan informan 1, tanggal 18 Oktober 2022)

Hal ini didukung dengan pendapat informan 2,3, dan 4

“jadi korban sering mas kalo jadi pelaku dulu pernah tapi sekarang udah tobat”

(Hasil wawancara dengan informan 2, tanggal 22 Oktober 2022)

“jadi pelaku pernah jadi korban juga pernah mas”

(Hasil wawancara dengan informan 3, tanggal 23 Oktober 2022)

“kena *cyberbullying* pernah mas jadi pelaku juga pernah”

(Hasil wawancara dengan informan 4, tanggal 23 Oktober 2022)

Pelaku dari *cyberbullying* ini juga berpotensi menjadi korban dari *cyberbullying*, dalam *game online* seorang bisa berpeluang menjadi pelaku atau korban dari tindakan *cyberbullying* (Lam et al., 2013). Alasan dari seorang bisa menjadi pelaku atau korban dari *cyberbullying* karena kurang memberikan kontribusi pada tim atau sedang bermain buruk hal ini sesuai dengan apa yang dikemukakan oleh informan 1:

“kalo saya jadi korban biasanya karena mainnya *badplay*, kalo jadi pelaku karena emosi atau marah tapi Cuma sebatas ngatain cara mainnya aja”

(Hasil wawancara dengan informan 1, tanggal 18 Oktober 2022)

Hal ini didukung dengan pendapat informan 2,3, dan 4

“kalo jadi target biasanya karena lagi *badplay* mas terus akhirnya jadi korban, kalo dulu jadi pelaku karena sering kalah terus ketemu orang *badplay* lalu emosinya pecah”
(Hasil wawancara dengan informan 2, tanggal 22 Oktober 2022)

“pernah jadi pelaku karena ketemu temen yang mainnya jelek terus dikasi tau malah nyolot jadi saya emosi dan saya *bully*, kalo jadi korban biasanya karena lagi main jelek”

(Hasil wawancara dengan informan 3, tanggal 23 Oktober 2022)

“kalo saya jadi korban itu pernah mas kalo lagi *badplay*, jadi pelaku juga pernah mas ke pemain yang ga sadar yang mainnya jelek udh dikasi tau ngeyel gitu saya jadi emosi terus saya *bully* mas”

(Hasil wawancara dengan informan 4, tanggal 23 Oktober 2022)

Alasan utama seseorang menjadi korban atau pelaku dari *cyberbullying* adalah karena sedang bermain jelek dimana dia tidak bisa memberikan kontribusi untuk kemenangan tim. Konflik dalam team biasanya terjadi karena terjadi ketidaksesuaian dalam bermain hal ini terjadi karena pemain bermain buruk seperti sering terbunuh ketika bermain dan membuat tim musuh menjadi lebih kuat (Kou, 2020). Ketika melakukan *cyberbullying* atau terkena *cyberbullying* seorang pemain akan memberikan respon yang beragam kepada tindakan tersebut seperti yang dikemukakan oleh informan 1 :

“respon dari pemain yang saya katin ada yang cuek ada juga yang ngatain balik gitu, tapi kalo saya yang kena *bully* gitu misal ga melebihi batas ya saya cuekin kalo berlebihan biasanya saya *mute* sih”

(Hasil wawancara dengan informan , tanggal 18 Oktober 2022)

Hal ini didukung dengan pendapat informan 2

“responya ada yang langsung bales ngatain balik gitu, kalo pas saya yang di *bully* gitu saya matiin atau *mute chatnya* mas, biar ga ganggu konsentrasi”

(Hasil wawancara dengan informan 2, tanggal 22 Oktober 2022)

Berbeda dengan informan 1 dan 2 yang memilih melakukan *mute* pada pemain yang membully mereka, informan 3 dan 4 lebih memilih membalas jika mereka sedang di bully player lain

“kalo saya *bully* orang itu responya ada yang diem aja cuek tapi ada juga yang nyolot balik ngatain, kalo saya dibully orang pas saya ngrasa main bener ya saya bales mas”

(Hasil wawancara dengan informan 3, tanggal 23 Oktober 2022)

“sama sih mas kalo saya ngatain orang biasanya ada yang bales ngatain balik, tapi kalo saya yang dikatain saya hiraukan kalo sampe luar batas kaya ngatain woi jawir gitu ya saya bales”

(Hasil wawancara dengan informan 4, tanggal 23 Oktober 2022)

Ada pemain yang memilih membalas perlakuan *cyberbullying* yang diterimanya, dan ada juga yang memilih untuk menghiraukan dengan menggunakan fitur *mute* yang ada di dalam gim agar mereka bisa fokus bermain. Salah satu cara yang paling mudah untuk mengatasi *cyberbullying* seperti *flaming* dan *harassment* adalah dengan menggunakan fitur seperti *mute*, *block*, *blacklist* yang sudah tersedia dalam gim (Saarinen, 2017). Tindakan *cyberbullying* dalam bermain *game online* seharusnya tidak diperlukan karena hal itu sangat

tidak baik karena merusak ekosistem bermain game yang sehat hal ini sama seperti yang dikemukakan oleh informan 1:

“ ga perlu sih mas bully gitu seharusnya bisa diomongi baik-baik, supaya ngasi aura positif ketika main mas”

(Hasil wawancara dengan informan 1, tanggal 18 Oktober 2022)

Hal ini didukung dengan pendapat informan 2,3,dan 4

“ya pastinya ga diperlukan kalo bisa diselesaikan baik-baik kenapa harus bertengkar, mungkin yang mainnya kurang harus dibantu buat ngarahin objektif biar ada kontribusi”

(Hasil wawancara dengan informan 2, tanggal 22 Oktober 2022)

“sebenarnya itu hal yang ga dibutuhkan karena main gim itu harus menciptakan lingkungan yang positif biar enak mainnya

(Hasil wawancara dengan informan 3, tanggal 23 Oktober 2022)

“kalo menurut saya itu ga perlu mas kita harus bentuk ekosistem main yang sehat, tapi ya Namanya manusia pasti ada emosi marah dan ga bisa ngontrol”

(Hasil wawancara dengan informan 4, tanggal 23 Oktober 2022)

Pemain gim League of Legends Wild Rift sangat tidak mendukung adanya tindakan *cyberbullying* kepada pemain karena membuat ekosistem bermain menjadi tidak sehat. Perilaku berkata kasar dalam *game online* dapat menyebabkan rivalitas dan rasa kompetisi yang tidak sehat dan bagaimanapun juga tindakan ini dapat memicu perilaku tidak etis lainnya(Yip et al., 2018).

3.2 Pembahasan

Synchronous Computer Mediated Communication (SCMC) adalah komunikasi yang dimediasi komputer secara sinkron dimana orang berkomunikasi dalam waktu nyata melalui ruang obrolan atau perangkat lunak lainnya, sedangkan *Asynchronous Computer Mediated Communication (ACMC)* dimana pengirim pesan tidak bisa mendapatkan balasan secara langsung (Suri et al., 2021). Dari hasil wawancara dan observasi fitur seperti *voice chat*, *team chat*, dan *smart ping* merupakan fitur yang sering digunakan oleh pemain untuk berkomunikasi secara *synchronous* di gim LOLWR. Dalam game online sarana komunikasi yang paling utama dan sering digunakan oleh pemain adalah *voice chat* dan *team chat* kemudian ada juga fitur komunikasi non verbal seperti *ping* untuk memberi tanda di map supaya anggota tim waspada terhadap map (Lipovaya et al., 2018). CMC sinkron yang ada di dalam LOLWR ada *Team chat*, *smart ping*, *voice chat*, *emoticon* karena fitur-fitur ini digunakan pemain secara *real time* dan pemain juga bisa mendapatkan balasan secara langsung sehingga komunikasi lebih mudah. CMC secara sinkronus sangat membantu untuk memahami makna pesan karena interaksi terjadi secara *real time* (Mirzaei & Hayati, 2018). Kemudian fitur *Asynchrhonous* dalam gim League Of Legends Wild Rift adalah berupa fitur *private message* dan fitur *report*.

Game online bergenre MOBA seperti LOLWR memerlukan strategi dan komunikasi yang baik antar pemain motivasi seseorang pemain untuk berkomunikasi dalam gim adalah untuk memperoleh kemenangan. Hal ini sejalan dengan yang dikatakan teori McClelland terkait dengan kebutuhan prestasi (*achievement*) dari seseorang. Sebagian orang mempunyai dorongan yang kuat untuk berhasil mereka memiliki hasrat untuk berprestasi dengan lebih baik dan efisien (Kadji, 2012). Dalam *game online real time strategy* seperti DOTA 2 dan *starcraft* diperlukan komunikasi yang baik dan strategi yang matang untuk meraih kemenangan (Thompson et al., 2017). LOLWR merupakan game yang sama seperti DOTA 2 dimana sama sama merupakan game *real time strategy* berbasis *battle arena* 5 lawan 5. Fitur komunikasi yang paling sering digunakan pemain untuk bermain game LOLWR adalah *team chat* dan *voice chat* namun para pemain cenderung lebih suka untuk menggunakan *voice chat* karena lebih efektif untuk digunakan. Salah satu fitur komunikasi yang paling efektif dan sering digunakan oleh pemain game online adalah *voice chat* karena kita bisa mendengar langsung suara pemain maka kesannya akan terasa berbeda (Khairunisa, 2020).

Cyberbullying harassment merupakan bentuk unik dari *cyberbullying* dimana perilaku ini menyerang seseorang secara pribadi menggunakan media komunikasi seperti *email*, *chat room*, dll, dengan menggunakan bahasa yang kasar dan bersifat menyerang (Kowalski et al., 2008). *Harassment* sebagai perilaku mengirimkan pesan yang sifatnya menyerang kepada seseorang yang dilakukan secara berulang (Li et al., 2012). Pemain LOLWR sudah mengetahui tentang bentuk perilaku *cyberbullying* dalam *game online* terutama *harassment* seperti menghina suku, ras, fisik pemain, orang tua pemain dan agama. Dalam gim LOLWR tidak hanya *harassment* saja ada juga tindakan seperti *badword* dan *flaming*, *Cyberbullying* dilakukan pemain melalui fitur *team chat* dan *chat all*.

Perilaku *cyberbullying* dalam *game online* merupakan suatu hal yang normal dalam suatu pertandingan, perilaku *cyberbullying* dalam gim LOLWR merupakan perilaku yang normal karena dalam satu pertandingan bisa dijumpai oknum pemain yang melakukan *cyberbullying* oknum pemain ini melakukan tindakan seperti *flaming*, *harassment*, *verbal abuse*. Perilaku *cyberbullying* seperti *verbal abuse* atau mengirim kata kata kasar sering terjadi di berbagai saluran komunikasi dalam gim League of Legends (Kou, 2020). *Verbal harassment* merupakan salah satu jenis *cyberbullying* yang paling sering dilakukan dan dinikmati oleh pelakunya (Achterbosch et al., 2017).

Pemain LOLWR melakukan perilaku *harassment* sebagai bentuk luapan emosi amarah mereka yang ditujukan kepada pemain yang dalam satu tim kurang bisa memberikan kontribusi namun informan berusaha memberi tahu dahulu kepada pemain yang bermain

buruk agar bisa diarahkan tapi terkadang dijumpai pemain yang tidak suka dikritik sehingga pemain melakukan *badword* informan tidak terima kemudian melakukan *cyberbullying*. McClelland berpendapat dalam kebutuhan akan kekuasaan(*power*) individu yang memiliki kekuatan akan senang bergulat dan berusaha mempengaruhi orang lain agar mau diarahkan (Kadji, 2012).

Penggunaan CMC dalam *game online* sangat berperan untuk mengatur strategi dan koordinasi antar pemain dalam satu tim. Fitur-fitur komunikasi seperti *team chat*, *quick chat*, *voice chat* sangat membantu pemain (Triyantama & Santoso, 2019). Namun sayangnya fitur *team chat* sering digunakan oleh oknum pemain untuk melakukan tindakan *cyberbullying* kepada pemain lain. Rata rata anak-anak muda melaporkan bahwa mereka pernah menerima *cyberbullying* melalui *chatroom* (Ferdon & Hertz, 2013). Tindakan *cyberbullying* melalui fitur *chat* sering terjadi karena adanya *anonimitas* yang ditawarkan oleh fitur tersebut jadi pelaku dan korban tidak saling mengenal satu sama lain. *Anonimitas* dalam fitur chat dan kurangnya pengawasan membuat perilaku *cyberbullying* meningkat, karena pelaku *cyberbullying* memiliki peluang yang lebih rendah untuk ditangkap dikarenakan *anonimitas* yang ditawarkan oleh CMC (Li et al., 2012). Salah satu dari karakteristik CMC adalah anonimitas dan menurunkan kewaspadaan sosial karena pengguna merasa terlindungi dengan *anonimitas* maka berdampak dengan adanya *cyberbullying* (Kwak & Blackburn, 2015). Fitur komunikasi di dalam LOLWR juga menyediakan *anonimitas* ini karena pemain bisa bebas menentukan nama panggilan mereka di dalam gim yang tidak terikat dengan identitas asli mereka jadi ketika pemain menggunakan fitur chat maka nama panggilan ini yang akan muncul di layar obrolan. *Cyberbullying* dalam *game online* juga memiliki keunikannya sendiri dimana pelaku bisa juga menjadi korban dari tindakan ini. Informan mengaku pernah menjadi korban dari tindakan *cyberbullying* dan pernah juga menjadi pelaku dari tindakan *cyberbullying*. Pemain game online memiliki peluang untuk menjadi korban maupun pelaku dari *cyberbullying* (Patchin, 2018).

Motivasi terbesar yang mendasari seseorang menjadi korban dari *cyberbullying* di LOLWR adalah karena sedang bermain buruk dan menjadi beban di tim mereka. Berdasarkan hasil wawancara yang diperoleh dari informan diperoleh temuan bahwa informan sering mendapatkan *cyberbullying* ketika mereka sedang bermain dengan buruk dan tidak berkontribusi kepada tim, lalu para informan juga mengatakan bahwa mereka melakukan *cyberbullying* ke pemain yang bermain buruk sebagai bentuk pelampiasan emosi marah mereka. Dalam game kompetitif seperti LoL konflik antara pemain sering terjadi dalam pertandingan, pemain dapat dengan mudah menyalahkan dan melakukan *cyberbullying* ke

salah satu pemain yang bermain secara buruk (Kwak & Blackburn, 2015). Tujuan utama pemain melakukan *cyberbullying* adalah untuk melampiaskan rasa kesal mereka dengan tujuan pemain lain itu sadar kesalahan mereka (Arrasyid, 2020). Perilaku *cyberbullying* yang sering terjadi dalam komunitas game online dengan genre MOBA seperti LOLWR adalah berupa *flaming* dan *harassment*. Perilaku seperti *cheating*, *flaming*, *harassment* sering dijumpai dalam *game online* dan sudah menjadi fenomena yang sering terjadi setiap hari, tindakan yang paling sering dilakukan adalah *flaming* (Saarinen, 2017). perilaku *toxic cyberbullying* seperti *flaming* dan *harassment* lazim terjadi di dalam *game online* dan umumnya dianggap merugikan pengalaman pemain dan kesejahteraan komunitas (Kou, 2020).

Jika seorang menerima perlakuan *cyberbullying* maka pemain yang tidak terima akan langsung melawan dengan mengolok-olok balik, namun informan juga biasa melakukan strategi melakukan *mute* kepada pelaku yang menyerangnya supaya bisa fokus. Pihak pengembang juga memberikan beberapa fitur seperti *mute* untuk membisukan pemain yang melakukan *cyberbullying* dengan fitur ini pemain tidak akan bisa melihat pesan pemain lain yang sudah di *mute*, selain fitur *mute* ada juga fitur seperti *report*, *block*, *blacklist*. Ketika melaporkan pemain lain pelapor bisa memilih beberapa kategori perilaku *toxic* seperti *Verbal abuse*, *offensive language*, *negative attitude* (Kwak & Blackburn, 2015).

4. PENUTUP

Berdasarkan data yang diperoleh peneliti melalui observasi partisipan ataupun wawancara dapat disimpulkan bahwa CMC dalam game LOLWR merupakan hal yang sangat penting bagi pemain. Dengan adanya fitur CMC di dalam gim LOLWR seperti *team chat*, *voice chat*, *emoticon*, *ping*, *quick chat* digunakan untuk berkomunikasi dan mengatur strategi dengan pemain lain. CMC dalam LOLWR terbagi menjadi dua jenis yaitu *synchronous* seperti *voice chat*, *team chat*, *ping*, *quick chat* dan *asynchronous* seperti *private message* dan *report player*. Namun terlepas dari kemudahan CMC untuk berkomunikasi terdapat juga hal negatif dari CMC dimana fitur ini digunakan oleh beberapa oknum pemain untuk melakukan tindakan *cyberbullying* kepada pemain lain. Bentuk *cyberbullying* yang sering dilakukan pemain adalah *harassment* berupa menghina orang tua, fisik pemain, dan SARA dan *flaming* berupa berkata kasar. Hal yang memotivasi pemain untuk melakukan *cyberbullying* adalah karena emosi melihat teman satu tim mereka yang menjadi beban dan tidak bisa diatur sehingga membuat tim kalah. Perilaku *cyberbullying* dalam gim online sudah menjadi perilaku yang normal dalam gim online hal ini karena *anonimitas* yang ditawarkan oleh CMC. Pihak

pengembang gim memberikan fitur *mute* yang bisa digunakan pemain untuk membisukan pemain yang melakukan *cyberbullying*, selain fitur *mute* ada juga fitur *report*, *block*, dan *blacklist*. Peneliti sadar masih banyak kekurangan dalam penulisan penelitian ini dimana peneliti tidak bisa meneliti tentang bagaimana perilaku korban/pelaku *cyberbullying* didalam dan diluar permainan dan saran untuk peneliti selanjutnya bisa meneliti tentang bagaimana perilaku korban/pelaku *cyberbullying* di dalam gim dan didunia nyata dengan menggunakan pendekatan manajemen kesan.

DAFTAR PUSTAKA

- Achterbosch, L., Miller, C., & Vamplew, P. (2017). A taxonomy of griefer type by motivation in massively multiplayer online role-playing games. *Behaviour and Information Technology*, 36(8), 846–860. <https://doi.org/10.1080/0144929X.2017.1306109>
- Alisah Lusi, M. R. (2018). Memahami Pengalaman Cyberbullying Pada Remaja. *Studi Fenomenologis Memahami*, 1(1), 1–12.
- Anggito, A., & Setiawan, J. (2018). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. CV Jejak. https://books.google.co.id/books?hl=en&lr=&id=59V8DwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=Penelitian+Kualitatif&ots=5HdBwzbyDt&sig=0rDSjM_BkpVcTERKt5gVE9S75kw&redir_esc=y#v=onepage&q=Penelitian+Kualitatif&f=false
- Arisanty, M., & Wiradharma, G. (2022). *The motivation of flaming perpetrators as cyberbullying behavior in social media*. 10(2), 215–227.
- Arrasyid, M. H. (2020). Cyberbullying dalam Permainan Smartphone (Fenomena Cyberbullying di Kalangan Mahasiswa Universitas Sebelas Maret pada Permainan Mobile Legends). *Skripsi Yang Di Publikasi*, 53(1), 1–20. <http://dx.doi.org/10.1016/j.encep.2012.03.001>
- Cuadra Rojas, Á. R., & Álvarez Caiza, D. A. (2022). *Videojuegos y comunicación mediada por computadora (CMC): Interacciones comunicacionales entre jugadores de League of Legends del grupo de Facebook “League of Legends LAN-ECUADOR.” 8.5.2017, 2003–2005.* <https://www.who.int/news-room/fact-sheets/detail/autism-spectrum-disorders>
- Darihastining, S., Sholihah, atus, Nur Amalia Putri, F., & Wahyu Hidayah, A. (2019). ONLINE GAME AS A MEDIA TO IMPROVE STUDENTS’ SPEAKING SKILL. In *Journal of Intensive Studies on Language, Literature, Art, and Culture ISLLAC: Journal of Intensive Studies on Language, Literature, Art, and Culture* (Vol. 3). <http://journal2.um.ac.id/index.php/jisllac>
- Ferdon, C. D., & Hertz, M. F. (2013). Electronic media and youth violence: A CDC issue brief for researchers. *School Bullying and Aggression: Assessment Tools*, 149–169.
- Fryling, M., Cotler, J., Rivituso, J., Mathews, L., & Pratico, S. (2015). Cyberbullying or Normal Game Play? Impact of age, gender, and experience on cyberbullying in multi-player online gaming environments: Perceptions from one gaming forum. *Journal of Information Systems Applied Research*, 8(2), 1–59.

- Hanindar, M. (2021). *PEMANFAATAN TEKNOLOGI VOICE OVER INTERNET PROTOCOL (VoIP) DALAM ONLINE MOBILE GAMES teknologi Voice over Internet Protocol (VoIP) yang memungkinkan terjadinya mobile games yang dioperasikan dalam mobile games pada ponsel pintar . manfaat kepada prakti. 5.*
- Hinduja, S. (2017). *League Of Legends and Cyberbullying.*
- Kadji, Y. (2012). Tentang Teori Motivasi. *Jurnal INOVASI*, 9(1), 1–15. <http://id.portalgaruda.org/index.php?page=2&ipp=10&ref=search&mod=document&select=title&q=teori+motivasi&button=Search+Document>
- Khairunisa, A. A. (2020). *Computer-Mediated Communication: Online Gaming Communication Culture.* 459(Jcc 2020), 172–176. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.200818.039>
- Kou, Y. (2020). Toxic Behaviors in Team - Based Competitive Gaming. *Chi Play '20*, 81–92. [https://ukie.org.uk/sites/default/files/eSports whitepaper.pdf](https://ukie.org.uk/sites/default/files/eSports%20whitepaper.pdf)
- Kowalski, R. M., Limber, S. P., & Agatston, P. W. (2008). Cyber bullying. In *Psychiatric Times* (Vol. 25, Issue 11). <https://doi.org/10.4135/9781473915138.n4>
- Kusumastuti, A., & Khoiron, A. M. (2019). METODE PENELITIAN KUALITATIF. In *Lembaga Pendidikan Sukarno Pressindo.*
- Kwak, H., & Blackburn, J. (2015). *Exploring Cyberbullying and Other Toxic Behavior in Team Competition Online Games.* 3739–3748.
- Lam, L. T., Cheng, Z., & Liu, X. (2013). Violent online games exposure and cyberbullying/victimization among adolescents. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 16(3), 159–165. <https://doi.org/10.1089/cyber.2012.0087>
- Li, Q., Cross, D., & K, S. P. (2012). Cyberbullying in the Global Playground. In *Cyberbullying in the Global Playground.* <https://doi.org/10.1002/9781119954484>
- Lipovaya, V., Lima, Y., Grillo, P., Barbosa, C. E., De Souza, J. M., & De Castro Moura Duarte, F. J. (2018). Coordination, Communication, and Competition in eSports: A Comparative Analysis of Teams in Two Action Games. *ECSCW 2018 - Proceedings of the 16th European Conference on Computer Supported Cooperative Work.* <https://doi.org/10.18420/ecscw2018>
- Liu, C. C., & Chang, I. C. (2016). Model of online game addiction: The role of computer-mediated communication motives. *Telematics and Informatics*, 33(4), 904–915. <https://doi.org/10.1016/j.tele.2016.02.002>
- Maya, N. (2015). Fenomena Cyberbullying Di Kalangan Pelajar. *JISIP: Jurnal Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik*, 4(3), undefined-450. www.publikasi.unitri.ac.id
- McQuade, S. C., Colt, J. P., & Meyer, N. B. . (2009). *Cyber Bullying: Protecting Kids and Adults from Online Bullies.*
- Mirzaei, S., & Hayati, A. F. (2018). Effects of the computer mediated communication interaction on vocabulary improvement. *Telkomnika (Telecommunication Computing Electronics and Control)*, 16(5), 2217–2225. <https://doi.org/10.12928/TELKOMNIKA.v16i5.10195>
- Nugrahani, F. (2014). METODE PENELITIAN KUALITATIF dalam Penelitian Pendidikan

- Bahasa. 信 阳 师 范 学 院 , 1(1), 305. <http://e-journal.usd.ac.id/index.php/LLT%0Ahttp://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/viewFile/11345/10753%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.sbspro.2015.04.758%0Awww.iosrjournals.org>
- Patchin, J. W. (2018). *Are “Gamers” More Likely to be “Bullies”?*
- Prasetyo, W. D. (2017). *Bullying Chatting Dalam Game Online Dota 2 Pada Perilaku Komunikasi Interpersonal Pemain. 8.5.2017.*
- Saarinen, T. (2017). *Toxic Behavior in Online Games.* 85. <http://jultika.oulu.fi/files/nbnfioulu-201706022379.pdf>
- Spyridonis, F., Daylamani-Zad, D., & O'Brien, M. P. (2018). Efficient in-game communication in collaborative online multiplayer games. *2018 10th International Conference on Virtual Worlds and Games for Serious Applications, VS-Games 2018 - Proceedings*, 1–4. <https://doi.org/10.1109/VS-Games.2018.8493420>
- Surbakti, K. (2017). Pengaruh Game Online Terhadap Remaja. *Jurnal Curere*, 01(01), 28–38.
- Suri, A., Subagyo, F. A. K. D., & Irwansyah, I. (2021). Computer-Mediated Communication dan Manajemen Kesan Pada Pembelajaran Elektronik Mahasiswa Di Masa Pandemi Covid-19. *SALAM: Jurnal Sosial Dan Budaya Syar-I*, 8(1), 89–108. <https://doi.org/10.15408/sjsbs.v8i1.19079>
- Thompson, J. J., Leung, B. H., Blair, M. R., & Taboada, M. (2017). Sentiment analysis of player chat messaging in the video game StarCraft 2: Extending a lexicon-based model. *Knowledge-Based Systems*, 137, 149–162. <https://doi.org/10.1016/j.knosys.2017.09.022>
- Thurlow, C., Lengel, L., & Tomic, A. (2004). Computer mediated communication: social interaction and the Internet. In *SAGE Publications Ltd.*
- Triyantama, A. R., & Santoso, E. (2019). *Model Komunikasi Virtual Pemain Game PUBG MOBILE menggunakan Studi Etnografi Virtual Pada Kelompok Game PUBG MOBILE RPX E-Sport.* 7, 53–71.
- Wang, A., & Kong, S. C. (2013). A study of students' CMC behaviours for incorporating CMC in teaching and learning. *International Journal of Innovation and Learning*, 13(3), 339–352. <https://doi.org/10.1504/IJIL.2013.052901>
- Westerlund, A. (2021). *Using Video Communication in Online Multiplayer Games.*
- Yip, J. A., Schweitzer, M. E., & Nurmohamed, S. (2018). Trash-talking: Competitive incivility motivates rivalry, performance, and unethical behavior. *Organizational Behavior and Human Decision Processes*, 144, 125–144. <https://doi.org/10.1016/j.obhdp.2017.06.002>
- Yunita, R. (2018). INTERNET SEBAGAI MEDIA MASYARAKAT VIRTUAL (Studi Kasus Penanaman Budaya Menulis Surauparabek. or. id). *Shaut Al-Maktabah: Jurnal Perpustakaan, Arsip Dan ...*, 10(2), 153–164. <https://doi.org/10.15548/shaut.v10i2.81>
- Zhu, C., Huang, S., Evans, R., & Zhang, W. (2021). Cyberbullying Among Adolescents and Children: A Comprehensive Review of the Global Situation, Risk Factors, and Preventive Measures. *Frontiers in Public Health*, 9(March), 1–12. <https://doi.org/10.3389/fpubh.2021.634909>