

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pesatnya perkembangan dunia kearah modernisasi menciptakan teknologi yang semakin canggih. Berbagai produk teknologi tentunya dirancang untuk memenuhi kebutuhan manusia akan pendidikan, ilmu pengetahuan, kesehatan bahkan hiburan. Salah satu produk teknologi yang paling digemari anak muda saat ini adalah *video game* dan *game online*. *Video game* dan *game online* sudah tidak asing lagi dengan adanya produk teknologi hiburan tertentu (Syahran, 2015). Permainan tradisional sebelumnya sudah berkembang sebagai permainan elektronik. Permainan tradisional sebelumnya telah berkembang menjadi permainan elektronik murni. Game elektronik ini sanggup dimainkan dalam ruangan, jadi tidak perlu keluar rumah untuk memainkannya. Ada banyak permainan elektronik. Game elektronik yg didukung oleh sistem jaringan misalnya X-Box, Nintendo, PlayStation, & game PC. Ada juga permainan dengan berlainan tempat dan jangkauan yg sangat jauh, seperti *game online* (Efendi, 2014).



Gambar 1. Perangkat yang digunakan untuk bermain game.

Sumber : *We Are Social & Hootsuite* (Januari 2021)

We are Social dan Hootsuite mencatat pengguna internet di Indonesia sebanyak 202,6 juta orang per Januari 2021. Sementara 345,3 juta orang menggunakan jaringan seluler aktif, terhitung 125,6 persen dari seluruh populasi. Angka yang lebih tinggi ini disebabkan oleh kenyataan bahwa beberapa penduduk menggunakan beberapa perangkat untuk

mengakses internet. Mayoritas pengguna internet menggunakan smartphone untuk berkomunikasi dan mengakses media sosial. Namun, bermain game adalah hobi yang umum. Sekitar 60,2% pengguna Internet menggunakan aplikasi game di perangkat mereka. Sebagian besar perangkat yang mereka gunakan adalah ponsel pintar (smartphone), hingga 88,9%.

Game digital terdiri berdasarkan interaksi *online* dan/atau *offline* yang melalui aneka macam perangkat dan platform game digital, termasuk konsol (misalnya, Playstation, Xbox), perangkat genggam (misalnya, Nintendo DS), perangkat seluler (misalnya, smartphone, tablet), dan komputer (Common Sense, 2015; Lenhart *et al.*, 2015). Permainan bersifat interaktif, dan bisa dimainkan secara individu, bekerja sama dengan orang lain, dan/atau bersaing menggunakan orang lain. Pemain lain mungkin hadir secara pribadi dan/atau *online* (Granic *et al.*, 2014). Berbagai aliran tersedia (misalnya, strategis, simulasi, *role-playing*, fantasi, aksi), dan banyak permainan mencakup aspek berdasarkan berbagai genre (Boyle *et al.* 2016; Brooks *et al.* 2016).

Aplikasi Gim Mobile Terpopuler di Indonesia

Berdasarkan pengguna aktif bulanan

Peringkat	Nama Gim	Perusahaan	Asal Negara
1	Mobile Legends bang Bang	Moonton	Tiongkok
2	Worms zone io	Azur Interactive Games	Siprus
3	PUBG Mobile	Tencent	Tiongkok
4	Among Us	Innersloth	Amerika Serikat
5	Hago	Joyy Inc	Tiongkok
6	Free Fire	SEA Group	Singapura
7	Call of Duty: Mobile	Activision Blizzard	Amerika Serikat
8	Minecraft Pocket Edition	Microsoft	Amerika Serikat
9	Clash of Clans	Supercell	Finlandia
10	Candy Crush Saga	Activision Blizzard	Amerika Serikat

Sumber: We are Social & Hootsuite (Januari 2021)

Gambar 2. Aplikasi game mobile yang populer di Indonesia

Sumber : We Are Social & Hootsuite (Januari 2021)

Potensi industri game dan e-sports Indonesia terus berkembang (Kemenparekraf, Indonesia *E-sports Premier League* (IESPL) menyebut 62,1 juta orang di Indonesia aktif memainkan game pada tahun 2019. Dengan jumlah pemain yang begitu banyak, kini

Indonesia menempati peringkat ke-12 dunia. Menurut *Global Market Games Report 2020*, Indonesia adalah salah satu pengguna game terbesar di Asia Tenggara. Popularitas *e-sports* di Indonesia berbanding lurus dengan pertumbuhan industri game di tanah air. *E-sports*, tidak diragukan lagi, dianggap memiliki potensi dan prospek untuk sukses, serta menarik orang untuk berpartisipasi di dalamnya. Popularitas *e-sports* di Indonesia tidak terlepas dari pertumbuhan industri game yang terus berlanjut. Tak diragukan lagi, *e-sports* dinilai memiliki potensi dan prospek sukses, serta membantu ekonomi kreatif Indonesia berkembang.

Mengingat perkembangan *e-sport* saat ini, perhatian terhadap *cyberbullying* yang terjadi di lingkungan sosial meluas dan meningkat (Mishna *et al.*, 2016). Hal ini perlu dipertimbangkan karena hasil penelitian Lenhart, *et al* (2015) dan Alsawalqa (2021) menunjukkan bahwa laki-laki cenderung terlibat *cyberbullying* saat bermain *game online*. Menurut Hasan (2019) terdapat etika dalam bermain *game online* diantaranya tidak diskriminatif atau rasis, sportif, dan tidak berkata kasar. Namun pada kenyataannya semakin kompetitif sebuah *game online*, tidak jarang pemain-pemain tersebut menerima ejekan terkait cara bermain yang buruk, penyebab kekalahan, hingga makian yang diskriminatif dan rasis dalam bentuk teks verbal dalam *game online*.

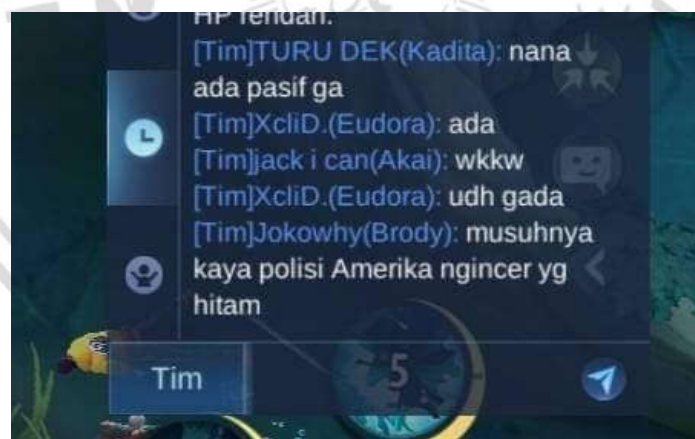
Beragamnya genre game yang dimainkan, bisa memunculkan *bullying* ketika bermain game, terutama pada *game multiplayer* yang diharuskan untuk melawan orang lain secara interaktif dan real-time. Saat bermain game online, seseorang harus menang dan selalu menang agar bisa memimpin dan mendapatkan kepuasan dalam bermain game. Beberapa orang terkadang kesal karena mendapatkan hasil yang tidak diinginkan, seperti ketika mereka kalah dalam sebuah permainan. Kegagalan untuk memenuhi keinginan dan harapan dapat menyebabkan ketidaknyamanan, yang kemudian bermanifestasi sebagai frustrasi. Pada umumnya frustrasi mengarah pada kemarahan, yang kemudian bermanifestasi sebagai perilaku agresif (Meinarno & Sarwono, 2018). Perilaku ofensif yang sering terjadi dalam game online adalah *cyberbullying* (Mishna *et al*, 2016).

Berdasarkan pendapat dari Hertz (2008), *cyberbullying* merupakan bentuk penindasan atau kekerasan menggunakan bentuk mengejek, menyampaikan kebohongan, melontarkan istilah-istilah kasar, membuatkan rumor juga melakukan ancaman atau berkomentar agresif yang dilakukan melalui media-media misalnya email, chat room, pesan instan, website (termasuk blog) atau pesan singkat (SMS). *Cyberbullying* sangat gampang untuk dilakukan

maupun diterima bagi para pemain game online dikarenakan sistem dalam *game online* adalah *anonim*. Maraknya kasus *cyberbullying* yang terjadi dalam lingkungan game membuat organisasi pembuat game seperti, Microsoft, Intel, Epic, & Blizzard serta 200 perusahaan lain membentuk *Fairplay Alliance* pada tahun 2017. Mereka menyusun pendekatan yang unik untuk mencegah terjadinya perilaku *cyberbullying* dengan memberi penghargaan kepada komunitas dan pengguna game yang bermain secara fairplay (AlterLife, 2021). Dibawah ini merupakan beberapa gambar yang menunjukkan adanya *cyberbullying* dalam *game online*.



Gambar 3 Screenshot Game



Gambar 4 Screenshot Game

Hasil temuan penelitian Patchin (2018) menunjukkan secara garis besar responden yang mengidentifikasi dirinya sebagai seorang "*gamer*" pernah melakukan serta menjadi korban *cyberbullying* dalam rentang waktu 30 hari terakhir. Hasil temuan dari beberapa studi menunjukkan bahwa 80% pengguna *game multiplayer* mengalami perilaku toxic. Umumnya mereka menerima pelecehan secara verbal dalam lobby dan chat *in-game*

(AlterLife, 2021). Pemain *game online* juga sering melakukan perilaku *cyberbullying* dalam *chat room*, seperti melecehkan atau melukai korban dengan kata-kata yang berulang (*harrasment*) dan menghina atau berbicara secara agresif di depan mereka (*flaming*) secara sadar dan tanpa rasa takut. Hal ini disebabkan kualitas game yang mendorong perilaku individualisme, sehingga menghasilkan perilaku kompulsif dan agresif (Saputra, 2014).

Berdasarkan survei dari comparitech mengenai kasus *cyberbullying* pada tahun 2018-2022 kasus yang dilakukan didapatkan hasil sebanyak 54,3% orang tua yang mempunyai anak usia 19 tahun dan di atasnya melaporkan bahwa anaknya pernah menjadi korban *cyberbullying*. Diantara beberapa kasus *cyberbullying* yang terjadi, terdapat suatu kasus pelaku *cyberbullying* menguntit korbannya secara pribadi sehingga pernah terjadi kasus prank berupa panggilan yang biasa disebut “*Swatting*” dengan melaporkan aktivitas berbahaya ke alamat korban *cyberbullying* yang dituju, sehingga pihak berwajib mengirimkan tim ke lokasi yang dilaporkan. Pada kasus ini terdapat satu korban yang terbunuh. Kebanyakan perilaku *cyberbullying* yang dilakukan didasari sang rasa putus harapan lantaran rasa tidak puas dan gagal meraih kemenangan. apabila tindakan-tindakan *cyberbullying* semacam ini diteruskan dan masih berlanjut maka akan berdampak dalam psikologis korban. *Cyberbullying* atau kekerasan dunia maya lebih menyakitkan daripada kekerasan fisik. Korban *cyberbullying* sering merasa frustrasi, terisolasi, diperlakukan tidak manusiawi, dan tidak berdaya ketika diserang (Nurjanah, 2014). Menurut ResearchGate dan ScienceDaily, korban *cyberbullying* 1,9 kali lebih mungkin untuk melakukan bunuh diri (AlterLife, 2021).

Berikut hasil wawancara yang dilakukan pada 20 Juli 2022, peneliti mengambil sampel 4 responden pengguna game *multiplayer online* berinisial AF, AS, BS, dan Z.

Tabel 1.1 Wawancara *Cyberbullying*

Subjek	Verbatim	Kesimpulan
AF	Main game sih nyantai aja sambil nyari hiburan gitu, tapi kadang ketemu sama orang yang gabisa main game, padahal ranknya cukup tinggi tapi gaya mainnya kayak anak kecil. Kalau udah kek gitu sih biasanya aku ngumpat, ngomong kasar... kan kalau kalah aku juga dirugiin, rank ku nanti turun.	AF mengumpat dan berkata kasar saat bermain game ketika dia bertemu dengan rekan main yang dianggapnya tidak bisa bermain game (Perilaku AF termasuk dalam aspek <i>Intention</i> dan <i>Repetition</i>)

AS	Kalo main game sih aku ngerasanya lebih <i>toxic</i> terutama pas lagi ketemu sama player yang <i>noob</i> gitu. Kan mereka kalau main tuh acak-acakan, ngawur lah pokoknya... nah disitu biasanya aku sering ngomong kasar ke mereka. Soalnya aku yang lebih jago berasa gendong mereka yang gabisa main, jadinya aku kurang enjoy pas main gamenya.	AS merasa <i>toxic</i> dan sering berkata kasar ketika bertemu dengan player yang bermainnya asal-asalan. AS juga merasa kurang enjoy jika bertemu player yang tidak bisa bermain game. (Perilaku AS termasuk dalam aspek <i>Repetition</i> dan <i>Imbalance of Power</i>)
BS	Main game terus ngamuk, marah itu udah biasa sih, sering ngalamin juga apalagi kalau udah sering kalah pas main game biasanya makin panas buat maki-maki orang. Padahal ya kadang mereka ga salah tapi gatau kayak enak aja ngeluapin emosi dalam game.	BS terbiasa marah dan memaki orang lain ketika ia kalah beruntun dalam game. (Perilaku BS termasuk dalam aspek <i>Intention</i> dan <i>Harm</i>)
Z	Biasanya main game suka <i>toxic</i> kalo dapet tim beban, sama kadang <i>toxic</i> biar keliatan keren begitu si	Subjek Z berperilaku <i>toxic</i> ketika bermain game karena mendapat tim yang dianggapnya beban, dan agar diliat keren ketika sedang <i>toxic</i> (Perilaku Z termasuk dalam aspek <i>Intention</i> dan <i>Repetition</i>)

Berdasarkan tabel 1.1 dapat disimpulkan bahwa responden memiliki kecenderungan melakukan *cyberbullying* saat bermain *game multiplayer online*. Ada beberapa faktor yang melatar belakangi seseorang melakukan *cyberbullying*. Secara umum faktor-faktor tersebut terdiri atas faktor eksternal dan faktor internal. Faktor internal adalah faktor yang berasal dari dalam individu sendiri seperti: empati, pengalaman dengan *bullying*, kesepian dan regulasi emosi (Kowalski dkk, 2008). Pada responden BS ia sering kali marah-marah akibat kekalahannya di game yang akan dilampiaskan di game selanjutnya. Sedangkan yang dialami AF dan AS yang melakukan *cyberbullying* akibat faktor eksternal berupa rekan tim atau lawan main yang *toxic*. Menurut Kowalski, *et al* (2008) faktor eksternal merupakan faktor yang berasal dari luar diri yang meliputi: perlakuan keluarga, konformitas, iklim di sekolah dan perkembangan teknologi komunikasi.

Sebuah penelitian memperlihatkan bahwa *cyberbullying* merupakan masalah sosial yang meluas dan meningkat (Mishna *et al.*, 2016; Modecki *et al.*, 2014). Sementara pendapat lain dari Byrne *et al.*, (2016), *cyberbullying* biasanya mengacu pada penggunaan teknologi untuk terlibat dalam *bullying*. *Bullying* terdiri dari serangan langsung dan/atau tidak langsung (Hanish & Guerra, 2000; Olweus, 1991), dan bisa mengambil banyak bentuk, termasuk perilaku fisik, “verbal, psikologis, atau relasional” (Mishna *et al.*, 2016:2). Sementara perilaku fisik kurang menonjol untuk *cyberbullying*, dimensi verbal, psikologis dan relasional *bullying* tetap dilakukan secara signifikan (Hanish & Guerra

2000; Olweus, 1991). Faktor unik juga bisa memperkuat imbas negatif *cyberbullying* (Fryling *et al.*, 2015), termasuk: “aksesibilitasnya, anonimitas pelakunya, penyebarannya yang luas, dan kualitas informasi yang tidak terhapuskan” (Chang *et al.*, 2015).

Penelitian Ballard & Welch, (2015) terbatas tentang *game* dan *cyberbullying*, karena aspek sosial dari *game* memberikan peluang terjadinya *cyberbullying*. Laki-laki kemungkinan besar akan terlibat dalam *game online* yang menggunakan koneksi suara, sehingga memungkinkan mereka untuk berkolaborasi dan berkomunikasi (Lenhart *et al.* 2015), termasuk mengungkapkan 'omong kosong' – atau menggunakan “komentar yang meremehkan, mengejek, atau menyombongkan diri... antara lawan yang mencoba untuk mengintimidasi satu sama lain” (Merriam-Webster, 2016).

1.2 Identifikasi Masalah

Menurut Willard (dalam Akbar, Huang, & Anwar, 2014), menggunakan jaringan internet (*Interconnected Network*) adalah cara untuk menemukan segala macam informasi. Individu dapat memperbarui status, curhat, dan komentar tentang orang lain ke internet tanpa harus menyertakan nama mereka, yang memberikan tingkat anonimitas; anonimitas ini memberikan tingkat keamanan untuk *cyberbullying*. Sebagian besar waktu, karena banyak orang tahu apa yang terjadi sepanjang hari sekolah, orang tahu tentang siapa yang mereka bicarakan bahkan jika mereka tidak menggunakan nama mereka. Ketika mereka menanyakan di postingan apakah mereka tahu siapa yang dibicarakan orang itu, poster aslinya biasanya menyatakan bahwa mereka tidak dapat mengungkapkannya kepada publik yang lebih besar dan bahwa mereka harus mengirim pesan teks kepada mereka jika mereka ingin tahu siapa yang mereka bicarakan. Ini menyoroti persimpangan menarik dari penggunaan berbagai teknik dalam *cyberbullying*. Itu adalah pemanfaatan pesan status jejaring sosial dan SMS dalam situasi ini (Weber dan Pelfrey, 2014).

Menurut Disa (2011), faktor utama penyebab perilaku *cyberbullying* di Indonesia diantaranya individu yang melakukan *cyberbullying* adalah korban *bullying* di dunia nyata, strain atau hubungan negatif dengan orang lain yang memicu ketegangan, peran dan interaksi orang tua dan anak, persepsi korban *bullying*, dan tipe kepribadian. Jika dibandingkan dengan remaja dengan kepribadian introvert, mereka yang berkepribadian ekstrovert lebih cenderung melakukan *cyberbullying* (Satalina, 2014; Mawardah & Adiyanti, 2014).

Berikut hasil wawancara yang dilakukan pada 20 Juli 2022, peneliti mengambil sampel 4 responden pengguna *game multiplayer online* berinisial AF, AS, BS dan Z :

Tabel 1.2 Wawancara Harga diri

Subjek	Verbatim	Kesimpulan
AF	Gatau ya, kalau main game sih banyak temen yang nganggep aku jago bahkan kebanyakan juga pada minta saran sih pas lagi main game, ya semacam ngasih tips lah buat mereka, kadang juga sering <i>sharing</i> informasi sebelum main. Padahal aku sendiri juga ga ngerasa sejago, tapi tetep aku main tiap hari biar makin jago dan anggepan temen-temen ga salah tentang aku.	AF merasa memiliki kemampuan bermain game yang baik, ia juga sering berbagi informasi tentang game yang dimainkannya kepada teman-temannya. (Perilaku AF termasuk dalam aspek <i>Significance</i> dan <i>Competence</i>)
AS	Selama main game sih punya banyak kenalan apalagi sampe masuk komunitas game gitu, disitu juga sering tukar informasi tentang game, sering ikutan turnamen juga dan hasilnya ya lumayan positif, jadi ya seru-seru aja main game online.	AS ketika bermain game memiliki banyak teman, ia juga sering bertukar informasi dengan teman komunitasnya terkait game. (Perilaku AS termasuk dalam aspek <i>Significance</i> dan <i>Virtue</i>)
BS	Gatau ya, kan dalam game tuh ada beberapa <i>role</i> , biasanya aku sering ditempatin temen-temen di posisi yang ngeharusin bisa ngatur strategi yang pas buat masing-masing <i>role</i> . Biasanya kalau udah kek gitu sih sering ngerasa sombong aja sm temen, terutama pas lagi ngatur temen-temen.	Kemampuan BS yang bagus dalam pemahaman game, terutama tentang strategi saat berlansungnya permainan membuat ia dipercaya temannya sebagai pengatur strategi dalam game itu sendiri. (Perilaku BS termasuk dalam aspek <i>Power</i> dan <i>Competence</i>)
Z	Main game ya seneng-seneng doang, sekedar buat ngisi waktu luang. Cuma kadang sering diajakin teman buat main juga makanya seneng main tadi.	Z bermain game untuk bersenang-senang, dan sering diajak teman-temannya bermain game. (Perilaku Z termasuk dalam aspek <i>Significance</i> dan <i>Virtue</i>)

Berdasarkan tabel 1.2 dapat diketahui bahwa responden AF memiliki kemampuan yang baik dalam game yang ia mainkan, ia seringkali bertukar informasi dengan teman-temannya, akan tetapi di sisi lain AF juga ragu akan kemampuannya sehingga ia tetap memaksakan dirinya untuk bermain guna mendapatkan apa yang diharapkan yaitu lebih terampil dalam memainkan game. Sedangkan pada responden AS menunjukkan kecenderungan memiliki kriteria harga diri yang tinggi sesuai dengan pendapat Rosenberg (1965) dimana AS puas dengan dirinya sendiri dan menghargai apa yang ia lakukan. Lain halnya dengan BS, ia tidak menunjukkan kecenderungan memiliki tingkat harga diri yang tinggi, dikarenakan ia memiliki sifat sombong atas apa yang telah ia raih sebelumnya. Bisa jadi karena sifat sombong inilah BS akan merasa tidak dihargai dan dihormati jika tidak mendapat sesuatu yang bisa ia banggakan. *Cyberbullying* lebih cenderung mempengaruhi

individu yang memiliki harga diri rendah. Depresi, ketidaknyamanan, dan hilangnya rasa percaya diri adalah semua dampak negatif yang mengarah pada perilaku menyimpang seperti bolos sekolah, meninggalkan rumah tanpa izin orang tua, minum atau menggunakan obat-obatan terlarang, dan bahkan bunuh diri (Rifauddin, 2016).

Penelitian terdahulu tentang harga diri dan *cyberbullying* menunjukkan bahwa tidak ada hubungan yang signifikan antara harga diri dengan *cyberbullying* (Rachmatan & Rayyan, 2018). Sedangkan temuan penelitian lain mengungkapkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara harga diri dengan pelaku *cyberbullying*, dan menunjukkan arah hubungan negatif (Pratiwi, 2018; Maanary, 2018). Harga diri memiliki pengaruh signifikan terhadap perilaku *cyberbullying* (Brewer & Kerslake, 2015; Wendt, Silva, Kovas, dan Blonewski, 2018). Harga diri memiliki hubungan yang signifikan terhadap perasaan marah korban dan pelaporan insiden *cyberbullying* (Balakrishnan dan Fernandez, 2018).

Korban *cyberbullying* memiliki harga diri yang rendah, bermasalah dalam perilakunya, dan mengalami tantangan hidup yang sulit (Hamm et al, 2015). *Cyberbullying* berkontribusi pada rendahnya harga diri pada korban *cyberbullying*, juga laki-laki lebih mungkin melakukan *cyberbullying* dibandingkan perempuan. Para pelaku *cyberbullying* mengaku bahwa alasan utama melakukan *cyberbullying* adalah bercanda, dan mereka juga tidak menyadari bahwa perilaku kasar dan agresif yang mereka lakukan termasuk dalam kategori *cyberbullying* (Alsawalqa, 2021).

Masyarakat cenderung lebih rentan terhadap bentuk-bentuk perilaku buruk dalam dunia *online*, seperti *cyberbullying*, penipuan, penculikan dan lain sebagainya, dikarenakan mereka merasa tak acuh atas perilaku mereka saat sedang *online*, terlebih jika anonim (Suler, 2004). Sangat mudah bagi siapa saja untuk memilih menggunakan identitas anonim dalam lingkungan *game online*, karena dalam *game online* semua tindakan terjadi di balik *nickname game* dan *avatar game online* (Kwak et al., 2015).

Anonimitas ketika berada di lingkungan internet menyebabkan munculnya efek *toxic disinhibition*, yaitu suatu bentuk khusus dari perilaku agresif yang hanya terwujud ketika seseorang sedang online, bukan di dunia nyata atau *offline* (Suler, 2004). Hal ini dilakukan karena tidak ada hubungan langsung antara kedua belah pihak. Mereka tidak mengetahui identitas pihak lain, dan lain sebagainya, sehingga salah satu pihak berani melakukan perilaku seperti ini. Sehingga dapat diasumsikan bahwa *toxic behaviour* dalam *game online*

tidak akan hilang dalam waktu dekat. Sekitar 70 hingga 80 persen pemain pernah mengalami perlakuan buruk melalui *game online* (*Anti-Defamation League* 2019).

Berikut hasil wawancara yang dilakukan pada 20 Juli 2022, peneliti mengambil sampel 4 responden pengguna game multiplayer online berinisial AF, AS, BS dan Z.

Tabel 1.3 Wawancara *Online disinhibition*

Subjek	Verbatim	Kesimpulan
AF	Kalau di internet ya ngerasa beda aja dibanding di dunia nyata, aku ngerasanya sih lebih bebas juga ngutarain pendapat, kan gada orang lain yang bisa liat identitas asli kita di internet.	AF merasa ada perbedaan perilaku ketika di internet dan di dunia nyata, ia mengaku lebih bebas mengutarakan pendapat ketika di internet. (Perilaku AF termasuk dalam dimensi <i>Dissociative imagination</i> , dan <i>Minimization of Status and Authority</i>).
AS	Kalo di internet ya bebas aja mau ngelakuin apa aja, kan di internet bisa nyamarin identitas asli jadinya kadang perilaku di internet tuh beda sama pas di dunia nyata.	AS merasa bebas ketika menggunakan internet karena bisa menyamarkan identitas aslinya. (Perilaku AS termasuk dalam dimensi <i>Invisibility</i> dan <i>Dissociative imagination</i>)
BS	Interaksi di internet sama di dunia nyata ya hampir sama sih, mungkin bedanya kalau di internet bisa lebih aktif dan bebas aja share pendapat gitu. Tapi kadang kan di internet ga semuanya bisa ngobrol bareng gitu ya, kadang ada yang lagi <i>offline</i> jadi sering miskom disitu sih kalo lagi ada informasi gitu.	Menurut BS, perilakunya di internet tidak jauh beda dengan di dunia nyata, ia merasa saat di internet ia lebih aktif share pendapat dibandingkan saat di dunia nyata. BS juga mengaku untuk interaksi di internet kadang ia merasa miskomunikasi terkait informasi yang diberitakan karena kebetulan ia lagi <i>offline</i> . (Perilaku BS termasuk dalam dimensi <i>Dissociative imagination</i>)
Z	Selama main internet sih lebih nyaman ngobrol lewat chat gitu, beda waktu ngobrol langsung kek ngomong di dunia nyata soalnya ga tatap muka langsung sama lawan ngobrolnya.	Z lebih nyaman ketika ngobrol dengan chat di internet dibandingkan ngobrol secara langsung dunia nyata. (Perilaku Z termasuk dalam aspek <i>Invisibility</i>)

Berdasarkan tabel 1.3 dapat disimpulkan responden memiliki perilaku yang berbeda ketika di internet. Joinson (2001) menemukan bahwa orang sering berperilaku berbeda ketika *online* dan *offline* bila dalam situasi yang serupa. Perbedaan perilaku mendasar ini disebut dengan *online disinhibition effect*. Anonimitas merupakan salah satu aspek yang ada pada *online disinhibition*. *Online disinhibition* adalah ketidakmampuan individu dalam mengendalikan dorongan insting atau perilaku impulsif, pikiran dan perasaan ketika melakukan interaksi secara *online* (Suler, 2004). Hal tersebut dapat mengarahkan individu

untuk mengabaikan norma sosial dan hambatan dalam interaksi tatap muka ketika melakukan interaksi secara *online*. Seperti contoh, individu yang pendiam menjadi sangat terbuka bahkan sampai menggunakan kalimat-kalimat kasar ketika berinteraksi secara *online* karena merasa bahwa tidak adanya aturan dalam menggunakan media internet.

Anonimitas, *invisibility*, dan *solipsistic introjection* dalam *online disinhibition* memicu perilaku agresif dimana seseorang lebih berani mengancam dan menuntut pada korban ketika melakukan *cyberbullying* (Alisah & Manalu, 2018). *Benign disinhibition* dan *toxic disinhibition* dapat memprediksi keterlibatan pelaku *cyberbullying* (Lai & Tsai, 2016). Bahkan individu cenderung terlibat dalam tindakan *cyberbullying* di berbagai sosial media dengan peran yang berbeda. Anonimitas dalam *online disinhibition* dapat memunculkan sifat tidak berperasaan dan meningkatkan resiko individu untuk melakukan *cyberbullying* (Udris, 2014).

Selain itu, penelitian terdahulu mengenai *online disinhibition* menunjukkan bahwa terdapat hubungan positif yang sangat signifikan antara *online disinhibition* dengan perilaku *cyberbullying* (Zahrotunnisa, 2019). Hasil tersebut menunjukkan bahwa semakin rendah tingkat *online disinhibition* pada individu maka tingkat perilaku *cyberbullying* juga semakin rendah. Penelitian lain dari Febriana (2019) menunjukkan bahwa terdapat pengaruh antara *Anonymity*, *Invisibility*, *Asynchronity* terhadap *Cyberinvolity*. Karakteristik media internet yang rendah akan kehadiran sosial menyebabkan individu merasakan kebebasan untuk mengekspresikan diri dan memiliki kesempatan terlibat dalam perilaku anti-sosial (Febriana, 2019).

Kebaharuan dari penelitian ini adalah meningkatnya trend bermain game online di kalangan masyarakat, mulai dari anak-anak sampai dewasa. Selain itu penelitian tentang game tidak banyak dilakukan oleh peneliti lain, mengingat trend yang sedang naik ini maka diperlukan kebaharuan penelitian yang berkaitan dengan munculnya fenomena yang terjadi dalam trend game online itu sendiri. Dan kebaharuan lain dari penelitian ini yaitu peneliti menggunakan tiga variabel, sehingga diharapkan dapat melengkapi hasil penelitian terdahulu dan menambah pandangan baru terkait objek penelitian mengenai game online.

Berdasarkan data diatas, maka peneliti tertarik untuk meneliti terkait pengaruh harga diri dan *invisibility*, *dissociative imagination*, *minimization of status & authority* terhadap *cyberbullying* pada pengguna *game multiplayer online*.

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah adalah upaya untuk mendefinisikan secara jelas batasan masalah untuk menghindari masalah yang menyimpang dari topik masalah yang sedang dibahas. Berdasarkan identifikasi masalah di atas, penelitian ini dibatasi pada pembahasan Pengaruh harga diri dan *invisibility*, *dissociative imagination*, *minimization of status & authority* terhadap *cyberbullying* pada pengguna *game multiplayer online*.

1. Harga diri

Harga diri adalah penilaian seseorang terhadap dirinya sendiri. Penilaian ini mengarah pada harga diri pribadi. Harga diri diekspresikan dengan menerima atau menolak diri sendiri. Jika individu menerima dirinya sendiri, mereka akan menganggap dirinya mampu, penting, sukses, dan berharga (Coopersmith, 1967).

2. *Online disinhibition*

Online disinhibition adalah keadaan psikologis di mana individu merasa lebih santai dan bersedia untuk terlibat dalam perilaku tertentu di lingkungan online (Cheung, *et al*, 2020).

3. *Cyberbullying*

Cyberbullying didefinisikan sebagai perilaku yang disengaja dan membahayakan yang terus menerus diulang dan disebabkan oleh penggunaan komputer, ponsel, atau perangkat elektronik lainnya (Hinduja dan Patchin, 2015).

4. Subjek yang digunakan pada penelitian ini adalah pengguna *game online*.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah

1. Apakah ada pengaruh harga diri dan *invisibility*, *dissociative imagination*, *minimization of status & authority* terhadap *cyberbullying* pada pengguna *game multiplayer online*?
2. Apakah ada pengaruh harga diri terhadap *cyberbullying* pada pengguna *game multiplayer online*?
3. Apakah ada pengaruh *invisibility* terhadap *cyberbullying* pada pengguna *game multiplayer online*?
4. Apakah ada pengaruh *dissociative imagination* terhadap *cyberbullying* pada pengguna *game multiplayer online*?

5. Apakah ada pengaruh *minimization of status and authority* terhadap *cyberbullying* pada pengguna *game multiplayer online*?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui adanya :

1. Pengaruh harga diri dan *invisibility, dissociative imagination, minimization of status & authority* terhadap *cyberbullying* pada pengguna *game multiplayer online*.
2. Pengaruh harga diri terhadap *cyberbullying* pada pengguna *game multiplayer online*.
3. Pengaruh *invisibility* terhadap *cyberbullying* pada pengguna *game multiplayer online*.
4. Pengaruh *dissociative imagination* terhadap *cyberbullying* pada pengguna *game multiplayer online*.
5. Pengaruh *minimization of status and authority* terhadap *cyberbullying* pada pengguna *game multiplayer online*.

1.6 Manfaat Penelitian

Dari penelitian ini diharapkan nantinya dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis.

1. Manfaat teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan dan pengetahuan dalam lingkup psikologi, selanjutnya untuk mengembangkan studi yang lebih mendalam mengenai pengaruh harga diri dan *invisibility, dissociative imagination, minimization of status & authority* terhadap *cyberbullying* pada pengguna *game multiplayer online*.

2. Manfaat praktis

- a. Bagi pengguna *game online*, penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk meningkatkan kesadaran terkait etika dalam bermain *game online* sehingga perilaku *cyberbullying* yang terjadi saat bermain game dapat dihilangkan.
- b. Bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini diharapkan mampu menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya dan bisa dikembangkan menjadi lebih sempurna.