

FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
PROGRAM STUDI ILMU KESEJAHTERAAN SOSIAL

SKRIPSI, 26 JULI 2023

DIMAS FATURRAHMAN KUSUMO NUGROHO

NPM 2019110038

PERILAKU *CYBERBULLYING* PADA PEMAIN *MOBILE LEGENDS* DI KEDAI
RUMAH NENEK PAMULANG

107 HALAMAN + 4 TABEL + 4 GAMBAR + 5 LAMPIRAN

ABSTRAK

Perilaku *cyberbullying* merupakan perilaku yang kerap terjadi dan dialami oleh tiap orang, termasuk salah satunya komunitas pemain *MLBB*. Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk meneliti perilaku *cyberbullying* yang terjadi pada permainan *Mobile Legends* pada komunitas pemain *Mobile Legends* di Kedai Rumah Nenek. Penelitian ini menggunakan teori dari Willard (2005), Kowalski (2008) dan Think Before Text (2020) dengan menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif, dan metode pencarian informan menggunakan teknik *purposive sampling* dan *snowball sampling*. Bentuk dari *cyberbullying* beragam namun untuk perilaku *cyberbullying* yang sering ditemukan dalam permainan *Mobile Legends* adalah *flaming*, *denigration*, *impersonation*, *outing and tricks*, dan *cyberstalking*. Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi terjadinya *cyberbullying* dibagi menjadi beberapa faktor, akan tetapi faktor yang paling berpengaruh terhadap terjadinya Tindakan *cyberbullying* yaitu meliputi faktor keluarga dan lingkungan pergaulan. Akibat dari *cyberbullying* tersebut akan berdampak tidak hanya kepada korban saja, namun juga dapat berdampak kepada pelaku dan orang lain yang menyaksikannya, seperti muncul rasa tidak nyaman, emosi yang tidak stabil, bahkan sampai menutup diri dari lingkungannya dikarenakan tidak mau berkomunikasi dengan orang lain karena takut akan mengalami korban dari *cyberbullying*. Oleh karena itu, perlu adanya pengawasan dari orang tua dalam mengawasi pergaulan anak-anaknya, perlunya ketahanan diri agar tidak terjerumus dalam hal-hal yang negatif dalam bergaul, perlu adanya kompetisi secara sehat dan sportif dalam menyalurkan bakat bermain *game MLBB*, dan perlu sanksi tegas terhadap pelaku-pelaku *cyberbullying* dalam *game MLBB*.

Daftar Pustaka : 14 Referensi (2017-2022)

Kata Kunci : *Cyberbullying*, Komunitas, Perilaku