

## **Dampak Toxic Game Terhadap Cyber Bullying**

Rosa Wahyu Febrianti<sup>1</sup>, Eppy Setiyowati<sup>2</sup>

<sup>1</sup> Program Studi S1 Keperawatan, Fakultas Keperawatan dan Kebidanan, Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya

<sup>2</sup> Departemen Keperawatan, Fakultas Keperawatan dan Kebidanan, Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya  
Email: 1130021101@student.unusa.ac.id<sup>1</sup>, eppy@unusa.ac.id<sup>2</sup>

### **Abstrak**

Semakin berkembangnya teknologi saat ini, game online pun menambahkan fitur komunikasi dalam *game online* untuk mempermudah kerjasama tim. Namun, ternyata fitur ini disalahgunakan dan memicu terjadinya *cyberbullying*. Sebanyak 62% atau 14 juta gamer muda menjadi korban bullying dalam game online yang mereka mainkan. Penelitian ini dibuat untuk menjelaskan seberapa berdampak *toxic game* terhadap *cyberbullying* pada remaja. Desain kualitatif dengan data akan dikumpulkan melalui metode deskriptif dan *deep interview* terhadap informan secara langsung atau tatap muka bersama remaja yang berusia 13-18 tahun dengan jumlah sampel 10 informan di beberapa wilayah di Surabaya, Jawa timur. *Cyberbullying* sebuah perilaku penindasan dalam game online didasari emosional pelaku terhadap korban dan hal ini berdampak buruk untuk kesehatan mental, namun pernyataan dari informan menjelaskan bahwa di era sekarang *cyberbullying* wajar dilakukan sehingga tidak ada tindakan berarti yang dapat dilakukan korban. Kesimpulan didapatkan bahwa *Cyberbullying* ialah tindakan penindasan yang dilakukan melalui media *online* dengan motif yang beragam seperti emosi dalam diri pelaku terhadap korban. Dampak dari *cyberbullying* cukup berbahaya karena dapat mengganggu kesehatan mental bahkan membuat korban melakukan upaya bunuh diri. Akan tetapi, informan menyatakan bahwa tidak ada dampak atau pengaruh dari *cyberbullying* ke kehidupan pribadi.

**Kata Kunci :** *Cyberbullying, Game Online, Remaja, Toxic Behavior, Toxic Game*

## **The Impact of Toxic Games on Cyberbullying**

### **Abstract**

With the advancement of technology today, online games have added communication features to facilitate teamwork. However, it turns out that these features are being misused and trigger cyberbullying. As many as 62% or 14 million young gamers have become victims of bullying in the online games they play. This research was conducted to elucidate the extent to which toxic games impact cyberbullying among adolescents. A qualitative design will be employed, where data will be collected through descriptive methods and deep interviews conducted face-to-face with 10 respondents aged between 13-18 years, in various regions of Surabaya, East Java. The Research found that cyberbullying, a form of oppressive behavior in online games, is fueled by the emotional state of the perpetrators towards their victims and has detrimental effects on mental health. However, statements from respondents reveal that, in this era, cyberbullying is considered a norm and that victims are often unable to take meaningful action. Conclusion: Cyberbullying is a form of oppression carried out through online media, driven by various motives such as the emotional state of the perpetrator towards the victim. The impact of cyberbullying can be quite dangerous as it can disrupt mental health and even lead victims to contemplate suicide. However, our respondents stated that cyberbullying has no impact or influence on their personal lives.

**Keywords:** *Adolescent, Cyberbullying, Online Games, Toxic Behavior, Toxic Game*

## PENDAHULUAN

Semakin berkembangnya teknologi dan internet saat ini, *game online* yang awalnya hanya ada pada komputer dan *website* saja kini mulai bisa diakses di perangkat *smartphone*. *Game online* yang menjadi semakin terkenal ini pun mulai dikembangkan dengan adanya penambahan fitur komunikasi, baik berupa verbal maupun non-verbal. Dan dengan adanya penambahan fitur ini, *game online* jadi membuat pola baru dimana *game* menjadi media atau wadah untuk berkomunikasi. Penambahan fitur ini ditujukan untuk mempermudah pemain dalam bekerja sama dengan anggota tim nya, hal ini dikarenakan kerjasama tim merupakan hal yang sangat penting untuk mendapatkan kemenangan dalam suatu permainan (Maulizin, 2021).

Akan tetapi, dengan adanya perkembangan pada fitur komunikasi ini juga dapat memicu hal berbahaya yang disebabkan oleh pemain yang cara berkomunikasi kurang baik bahkan buruk (Maulizin, 2021). Komunikasi dan interaksi yang buruk dapat memicu emosi antar pemain dalam suatu tim sehingga akan cenderung melakukan perilaku negatif seperti *toxic behavior* yang nantinya akan menimbulkan *griefing*, *flaming*, ataupun *cyber bullying*. Dilansir dari GGWP.id, *Anti Deamation League (ADL)* merilis penelitian bahwa sebesar 62% atau sekitar 14 juta gamer muda kerap menjadi bahan *bully* di *game online* yang mereka mainkan. Menurut penelitian, gamers dengan usia 13-17 tahun dilaporkan menerima pelecehan, dan paling banyak mereka alami dalam permainan yang membutuhkan kerjasama tim seperti pada permainan yang bergenre tembak menembak (*First Person Shooter/FPS*) serta permainan *Multiplayer Online Battle Arena/MOBA*. Sekitar 43% dari gamer muda ini melaporkan jika mereka dilecehkan selama permainan berlangsung. Sedangkan 39% gamer muda mengklaim bahwa mereka dilecehkan melalui obrolan suara dalam permainan dan 24% mengatakan jika itu melalui aplikasi obrolan sekunder/aplikasi bantuan (LORD, 2021).

*Cyber bullying* yang terjadi pada anak remaja dapat menimbulkan dampak negatif bagi kesehatan mental, hal ini dikarenakan kondisi psikologis dari anak remaja yang masih terbilang cukup labil ini dapat dengan mudah menimbulkan gangguan masalah yang cukup

serius pada mentalnya (Fitri et al., 2018). Dalam *International Classification Of Diseases (ICD)* tahun 2018, pihak WHO mengungkapkan pada bahwa *toxic game* merupakan salah satu bentuk dari penyakit gangguan mental atau yang lebih dikenal dengan *Mental Disorder* (Fadila et al., 2022).

Tujuan penelitian ini untuk menjelaskan seberapa berdampak *toxic game* terhadap kasus *cyber bullying* pada remaja melalui jawaban dari informan.

## METODE PENELITIAN

Dalam melakukan penelitian tentang dampak *toxic game* terhadap *cyber bullying* ini, peneliti memilih untuk menggunakan metode penelitian pendekatan kualitatif. Pada penelitian model ini, data akan dikumpulkan melalui metode deskriptif dan *deep interview* terhadap informan secara langsung atau tatap muka yang kemudian data yang merupakan hasil dari informan akan ditulis apa adanya di dalam laporan penelitian ini tanpa adanya kata yang ditambahkan ataupun dikurangi dari jawaban informan. Kemudian, data yang telah dikumpulkan, nantinya akan ditarik sebuah kesimpulan dan dituliskan pada laporan penelitian ini. Pada proses uji validasi data, diperlukan triangulasi sumber dengan melakukan observasi serta *interview* kepada informan. Populasi dari penelitian ini sendiri ialah remaja yang berusia 13-18 tahun dengan jumlah sampel 10 informan yang ada di beberapa wilayah di Surabaya, Jawa timur dengan kriteria remaja yang mengalami *toxic game* yang diberi kode berupa (Inf-1-10).

Variabel dari penelitian ini ada 2 yaitu *toxic game* dan *cyber bullying*. *Toxic game* sendiri terbagi menjadi 3 tingkatan yakni tingkat ringan, sedang, sampai dengan berat. Pada orang yang mengalami *toxic game* ringan, biasanya seseorang akan sering bermain *game* dengan tanpa memperdulikan hal lain selain gamenya/malas melakukan segala sesuatu sehingga pola hidupnya pun menjadi tidak beraturan dan ia akan merasa sangat antusias apabila diberikan pertanyaan mengenai *game online*. Untuk orang yang mengalami *toxic game* sedang, seseorang akan merasa susah dalam berkonsentrasi, mudah mengantuk serta mudah melampiaskan emosinya dalam berbagai hal.

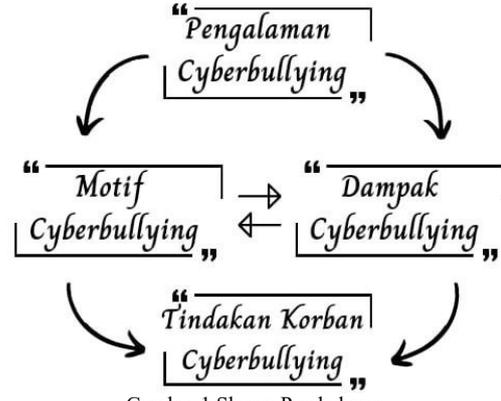
Sedangkan pada orang yang mengalami *toxic game* berat, seseorang ini akan meniru sifat maupun tindakan dari karakter yang ada di dalam game nya sehingga lama kelamaan ia akan terputus sosialisasinya dengan masyarakat/orang lain di lingkungan sekitarnya dan ia tidak akan merasa kesulitan untuk mengeluarkan uang yang ia miliki untuk dapat terus bermain *game*.

Selanjutnya, pada variabel *cyber bullying* juga terbagi dalam 3 tingkatan, yaitu tingkat ringan, sedang, maupun berat. Pada *cyber bullying* ringan, pelaku biasanya melakukan ujaran yang mengejek kepada korban terhadap kemampuan bermain dari korban dan masih bisa ditoleransi dengan baik oleh korban misalnya seperti ujaran "*mangkanya sebelum main game itu belajar dulu biar nggak kalah terus buat malu saja*". Sedangkan pada korban yang mengalami *cyber bullying* ringan akan mulai merasa malas untuk melakukan apapun karena masih terbayang-bayang oleh ujaran dari si pelaku. Lalu pada tingkat sedang, pelaku *cyber bullying* biasanya memberikan ujaran yang cukup *toxic* tetapi biasanya masih dapat sedikit di toleransi oleh korban, misalnya seperti "*main game itu yang enak, emang cara main mu kayak modelan anjing*".

Sedangkan pada tingkatan sedang, korban akan merasa cemas, *insomnia*, serta nafsu makan mulai berkurang akibat selalu teringat ujaran yang dilontarkan oleh pelaku. Pada tingkatan terakhir yaitu tingkatan berat, pelaku *cyber bullying* biasanya akan melakukan ujaran *toxic* yang sudah tidak dapat ditoleransi lagi dikarenakan membawa hal psikis/mental dari korban, misalnya seperti "*bangsat lo mainnya ga enak jadi tim lo kalah terus emang anak anjing harusnya lo itu main game barbie bareng anak kecil soalnya lo itu tolol setolol-tololnya*".

Sedangkan untuk tingkatan akhir ini, sang korban biasanya akan merasa kehilangan harga dirinya dan ia akan merasa tidak berguna hidup karena selalu diremehkan oleh orang lain, sehingga apabila hal ini tidak di tangani dengan baik/segera si korban bisa saja melakukan tindakan fatal seperti bunuh diri.

**HASIL DAN PEMBAHASAN**



Gambar 1 Skema Pembahasan

**Pengalaman Cyberbullying**

Menurut (Arrasyid, 2020), menyatakan bahwa *cyberbullying* ialah suatu bentuk tindakan penindasan berupa ejekan, pelontaran kata-kata kasar, serta berkomentar dengan agresif melalui media chat room. Dalam penelitian (Sukmawati & Kumala, 2020), *cyberbullying* ialah suatu bentuk tindakan penindasan yang dilakukan melalui chat yang dikirim serta dibaca oleh pemain-pemain lain dengan durasi yang singkat.

Menurut (Arrasyid, 2020), bentuk *cyberbullying* dalam game antara lain sebagai berikut.

a. *Griefing*

*Griefing* merupakan suatu perilaku yang dilakukan dengan tujuan untuk memancing emosi pemain lain dengan cara sengaja melakukan tindakan atau ujaran yang menjengkelkan serta mengganggu pemain lain. Misalnya seperti yang dijabarkan oleh informan berikut.

"Biasanya penekanan dari eee... Ini self kepribadian jadi wahh kamu ini nggak bisa main ya, apa kamu ga bisa eee... memainkan kayak eee... masih amatir ta apa gitu kan biasanya eee... orang biasanya merasa ohh iya ya eee... tersindirkan atau tersingkirkan dari orang yang bisa main atau lebih jago dari mereka gitu" (Inf 3)

b. *Flaming*

*Flaming* atau perkelahian yang dilakukan via pesan *chat room* yang disertai dengan emosi dan bahasa

vulgar dari pemain. Contoh perkataan *flaming* menurut informan ialah sebagai berikut.

"Eee... ya seperti tadi kayak jancok, anjing, kayak semua kata binatang gitu. Noob gitu" (Inf 9)

"Ini... Anjing, jancok, asu, kontol, tai, memek" (Inf 7)

c. *Harassment*

*Harassment* atau pengiriman chat yang bersifat menyerang serta menghina pribadi yang dikerjakan secara terus-menerus dengan tujuan untuk menghina bahkan melecehkan korban.

"Ya... Kalau dulu kita online mbak ya, ada kata-kata cacat lah, terus bukan skill dewa lah, terus kalo anak Surabaya itu kata-kata kotornya kayak jan- itu lah" (Inf 1)

**Motif Cyberbullying**

Pada penelitian yang dilakukan (Riswanto & Marsinun, 2020), motif pelaku *Cyberbullying* ialah karena adanya bentuk ketidaksukaan terhadap seseorang yang dinilai kurang, ingin menyindir korban dengan ucapan tidak pantas karena rasa dengki.

Pada penelitian (Arrasyid, 2020), dijabarkan bahwa perilaku *cyberbullying* dilakukan berdasarkan motif yang ada dalam dirinya yang mana motif ini berguna sebagai pendorong untuk mencapai tujuan pelaku *cyberbullying*. *Cyberbullying* sendiri dapat terjadi karena pengaruh dari performa pemain dalam suatu tim. Jika pemain tersebut performa utamanya dianggap menyusahkan tim, pemain tersebut akan mendapatkan perilaku *cyberbullying*. Hal ini ditunjang dengan pernyataan responden berikut.

"Yang pasti kalo kalah terusan... ada yang nggak bisa diajak kerjasama" (Inf 9)

"Eee... Emosi, marah, terus kayak nggak sesuai ekspektasi yang... yang pelakue inginkan gitu" (Inf 7)

Pernyataan dari informan ini di dukung oleh pernyataan informan dari penelitian yang dikerjakan oleh (Varas & Mardhiah, 2022) yang menyatakan bahwa tindakan *cyberbullying* dilakukan sebagai bentuk reaksi dari situasi yang diluar ekspektasi pelaku seperti susahnya kerjasama tim serta lemahnya tim selama permainan berlangsung.

Akan tetapi ada perbedaan pendapat pada penelitian yang dilakukan oleh (Rizqi et al., 2022), pemain yang melakukan *cyberbullying* rata-rata hanya untuk sekedar meluapkan emosi maupun menyampaikan rasa kesal semata. Dan hal ini ditunjang oleh pernyataan informan sebagai berikut.

"Karena biasanya game online kan nggak cuman membawa kesenangan, pasti membawa kekesalan juga kan. Itu biasanya mengeluarkan kekesalannya orang tersebut" (Inf 6)

Selain untuk melampiaskan kekesalan sesaat, terdapat informan dari penelitian (Arrasyid, 2020) yang menyatakan bahwa melakukan *cyberbullying* dengan dasar agar pemain yang dibully dapat sadar akan kesalahannya dan berharap agar korban dapat bermain lebih baik lagi. Hal ini ditunjang oleh pernyataan dari informan berikut.

"Eee... karena... apa ya... ehmm... supaya mungkin maksud e baik cek... cek ga supaya nggak ngulangin lagi gitu... biar... biar mainne lebih jago gitu" (Inf 7).

**Dampak Cyberbullying**

Dalam penelitian (Fadila et al., 2022), dampak yang dapat terjadi ialah adanya risiko tertular untuk berkata kasar. Dalam penelitian yang dikerjakan oleh (ADITYATAMA, 2022), *cyberbullying* memiliki dampak secara signifikan pada keadaan emosional serta psikis remaja yang belum cukup stabil sehingga dapat mengakibatkan gangguan mental pada remaja.

Dalam penelitian yang dilakukan oleh (Rizqi et al., 2022), menyatakan bahwa semakin lamanya durasi bermain game, maka tingkat kontrol emosional semakin menurun sehingga mudah meluapkan emosi. Dan menyebabkan remaja yang menjadi korban/penerima perlakuan *cyberbullying* lebih berpotensi mengalami perubahan sikap,

perubahan emosional, kecemasan, depresi, serta memikirkan upaya untuk bunuh diri. Hal ini ditunjang dengan pernyataan informan berikut.

*“Kalau semacam baper eee... apa enggak nya itu bisa realited di kehidupannya kita juga. Jadi kayak semacam kita sesering bermain game online, jadi kita sering dibawa emosional juga, kebaaperan juga gitu” (Inf 3)*

Namun, teori ini tidak sepenuhnya sejalan dengan jawaban yang diutarakan oleh informan. Hal ini dikarenakan beberapa informan menegaskan bahwa *cyberbullying* tidak berpengaruh atau tidak berdampak dalam kehidupan pribadi. Seperti pernyataan pada informan berikut.

*“Tidak, tidak berpengaruh. Ya karena kan game itu buat eh seru-seruan” (Inf 2)*

Pernyataan informan ini searah dengan penelitian yang dikerjakan oleh (Arrasyid, 2020), bahwa dalam penelitiannya informan yang terkait menyatakan bahwa informan tersebut tidak mengalami kecemasan tinggi, depresi, bahkan berniat untuk bunuh diri setelah menerima perlakuan *cyberbullying* serta menganggap bahwa *cyberbullying* adalah hal yang wajar ada di dalam *game*. Dan hal ini ditunjang oleh pernyataan dari informan berikut.

*“Sebenarnya nggak wajar karena... karena itu sejatinya bukan apa... perilaku yang baik. Cuman kalau di era sekarang kayaknya sudah memahami... kayak sudah mewajarkan gitu” (Inf 6).*

### **Tindakan Korban Cyberbullying**

Menurut (Arrasyid, 2020), pelaku *cyberbullying* adalah orang asing yang tidak dikenal korban dan dalam melakukan *bullying*, pelaku di fasilitasi dengan ke *anonimitas* dalam *game online*. Dengan demikian, korban tidak dapat melakukan banyak hal atau tindakan selain mendiamkan saja. Pendapat ini searah dengan riset yang dikerjakan oleh (Arrasyid, 2020), menyatakan bahwa tidak ada tindakan berarti yang dapat dilakukan oleh korban agar tidak menerima perlakuan yang sama berulang

kali. Dan hal ini ditunjang oleh pernyataan dari informan.

*“Ya... nggak ada. Itu biasanya yang mbully kan emang nggak mikir juga jadi ya gak usah berlindung juga dibiarin aja” (Inf 6)*

*“Kemungkinan kita alasan sinyal ngelag dan sebagainya” (Inf 8).*

### **SIMPULAN**

Dari penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa *cyberbullying* adalah suatu tindakan penindasan yang dilakukan melalui media online seperti *game online* dengan motif yang beragam yang didasari oleh emosi dalam diri pelaku terhadap korban. Dampak dari *cyberbullying* sendiri cukup berbahaya karena dapat mengganggu kesehatan mental korban bahkan membuat korban melakukan upaya bunuh diri. Akan tetapi, dalam penelitian ini, informan menyatakan bahwa tidak ada dampak atau pengaruh dari *cyberbullying* ke kehidupan pribadinya.

Dari penelitian ini, dapat peneliti berikan saran untuk penelitian lanjutan berupa penambahan jumlah populasi dengan usia di bawah 18 tahun untuk penelitian dengan topik ini agar lebih dapat mengukur pengaruh *cyberbullying* pada remaja.

### **UCAPAN TERIMAKASIH**

Rasa syukur peneliti sampaikan terhadap pihak yang telah terkait di dalam proses penelitian ini.

### **DAFTAR PUSTAKA**

- Adawiyah, S. R. (2019). Faktor-faktor yang mempengaruhi *cyberbullying* pada remaja. *Prosiding Seminar Nasional Magister Psikologi Universitas Ahmad Dahlan*, 398–403. <http://seminar.uad.ac.id/index.php/snmpuad/article/view/3466>
- ADITYATAMA, M. F. (2022). *HUBUNGAN PERILAKU CYBERBULLYING TERHADAP KESEHATAN MENTAL SISWA SMA MUHAMMADIYAH 1 SRAGEN* [Universitas Muhammadiyah Surakarta]. <http://eprints.ums.ac.id/id/eprint/106630>
- Alfiasari, Z. M. (2018). Perilaku *Cyberbullying*

- pada Remaja dan Kaitannya dengan Kontrol Diri dan Komunikasi Orang Tua. *Jurnal Ilmu Keluarga dan Konsumen*, 11(2), 145–156. <https://doi.org/https://doi.org/10.24156/ji-2018.11.2.145>
- Aprilia, R., & Diany, R. (2022). Cyberbullying Menjadi Penyebab Utama Dalam Kasus Bunuh Diri. *Hermina Health Sciences Journal*, 2(1), 23–30. <https://ejournal.poltekkeshermina.ac.id/index.php/hhsj/article/view/19>
- Arasyid, M. H. (2020). *Cyberbullying dalam Permainan Smartphone (Fenomena Cyberbullying di Kalangan Mahasiswa Universitas Sebelas Maret pada Permainan Mobile Legends)* [Universitas Sebelas Maret Surakarta]. <https://www.jurnalkommas.com/docs/Jurnal-D0215066.pdf>
- Fadila, E., Robbiyanto, S. N., & Handayani, Y. T. (2022). Pengaruh Game Online Terhadap Perubahan Perilaku Remaja Influence of Games Online on Changes in Adolescent Behavior. *JURNAL ILMIAH KEDOKTERAN DAN KESEHATAN*, 1(2), 17–31. <https://doi.org/https://doi.org/10.55606/kl-inik.v1i2.531>
- Fitri, E., Erwinda, L., & Ifdil, I. (2018). Konsep Adiksi Game Online dan Dampaknya terhadap Masalah Mental Emosional Remaja serta Peran Bimbingan dan Konseling. *Jurnal Konseling dan Pendidikan*, 4(3), 211–219. <https://doi.org/https://doi.org/10.29210/127200>
- Kaiser, S., Kyrrestad, H., & Fossum, S. (2020). Cyberbullying status and mental health in Norwegian adolescents. *Scandinavian Journal of Psychology*, 61(5), 707–713. <https://doi.org/https://doi.org/10.1111/sjop.12656>
- Kantono, Y. M., Yudani, H., & Wirawan, I. G. N. (2020). Perancangan Kampanye Sosial Untuk Mencegah Toxic Behaviour Pada Game Online. *Jurnal DKV Adiwarna*, 1(16), 9. <https://publication.petra.ac.id/index.php/dkv/article/view/10363>
- LORD. (2021). *Menurut Studi, Kasus Bully Terhadap Gamer Muda Cukup Mengerikan*. GGWP.id. (Online) (<https://ggwp.id/media/geek/game/bully-terhadap-gamer-muda>, diakses tanggal 20 Desember 2022, Jam 08.00 WIB)
- Maulizin, E. I. (2021). *Pengaruh Pesan Toxic Dalam Game Online Terhadap Perilaku Bullying Pada Komunitas Sekawan Esport di Yogyakarta* [Universitas Mercu Buana Yogyakarta]. <http://eprints.mercubuana-yogya.ac.id/id/eprint/10437>
- Ningrum, F. S., & Amna, Z. (2020). Cyberbullying Victimization dan Kesehatan Mental pada Remaja. *INSAN Jurnal Psikologi dan Kesehatan Mental*, 5(1), 35. <https://doi.org/10.20473/jpkm.v5i12020.35-48>
- Putri, D. M. P. (2017). *Keperawatan Transkultural Pengerahuan dan Praktik berdasarkan Budaya* (E. Elzha (ed.); 1 ed.). PUSTAKA BARU PRESS.
- Riswanto, D., & Marsinun, R. (2020). Perilaku Cyberbullying Remaja di Media Sosial. *Jurnal Magister Psikologi UMA Available*, 12(2), 98–111. <https://doi.org/10.31289/analitika.v12i2.3704>
- Rizqi, M., Firdaus, A., Studi, P., Komunikasi, I., Komunikasi, F., Informatika, D. A. N., & Surakarta, U. M. (2022). *Perilaku Toxic Dalam Berkomunikasi di Game Online Counter Strike Global Offensive* [Universitas Muhammadiyah Surakarta]. <http://eprints.ums.ac.id/id/eprint/101976>
- Sukmawati, A., & Kumala, A. P. B. (2020). DAMPAK CYBERBULLYING PADA REMAJA DI MEDIA SOSIAL. *Alauddin Scientific Journal of Nursing*, 1(1), 55–65. <http://journal.uin-alauddin.ac.id/index.php/asjn/article/download/17648/9946>
- Sunarko, & Wiragama, R. (2022). KEBIJAKAN UU ITE DALAM MENGATASI TINDAK PIDANA PELAKU CYBER BULLYING (PERUNDUNGAN DUNIA MAYA) DI SOCIAL MEDIA. *FOCUS Jurnal of Law*, 2(2), 9. <https://doi.org/https://doi.org/10.47685/focus.v2i2.305>
- Utoyo, B., Wanto, S., & Aryani, F. D. (2020).

*PERLINDUNGAN HUKUM TERHADAP  
KORBAN CYBERBULLYING*

[Universitas Pascasakti Tegal].  
<http://repository.upstegal.ac.id/id/eprint/268>

- Varas, D., & Mardhiah, D. (2022). Cyberbullying: Study Interaksi Simbolik Pada Mahasiswa Kota Padang Dalam Game PUBG Mobile. *Jurnal Perspektif: Jurnal Kajian Sosiologi dan Pendidikan*, 5(1), 116–125.  
<http://perspektif.ppj.unp.ac.id/index.php/perspektif/article/view/603>
- Wicaksana, R. R., & Kristiana, N. (2021). Kampanye Sosial Stop Toxic Sebagai Upaya Membangun Sikap Positif Bermain Game. *Jurnal Barik*, 2(2), 202–214.  
<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JDKV/article/view/41745>