

# Pengaruh Intensitas Bermain dan Anonimitas pada Mobile Legends terhadap Kecenderungan *Toxic Behaviour*

Edo Ardo<sup>1)</sup> Santi Delliana<sup>2)</sup>

Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Komunikasi dan Humaniora, Universitas Kalbis  
Jalan Pulomas Selatan Kav. 22, Jakarta 13210

<sup>1)</sup>Email: edoard1404@gmail.com

<sup>2)</sup>Email: anastasia.santi@kalbis.ac.id

**Abstract:** *Playing intensity and anonymity are one of the causes of the tendency for toxic behavior in MLBB game players. The presence of this study aims to find out how much influence the variables of playing intensity and also anonymity have on the tendency to behave toxic behavior. This study uses a positivistic paradigm, a quantitative approach, as well as an explanatory survey method. The research data were obtained from questionnaires that were processed using the multiple linear regression analysis test method. The results of this study state that there is an effect of playing intensity and anonymity in the Mobile Legends game on the tendency of toxic behavior. Based on the coefficient of determination test conducted, it is stated that the effect of playing intensity and anonymity in the MLBB game has a significant effect that is classified as not high, namely 32.1% on a person's tendency to act toxic behavior.*

**Keywords:** *playing intensity, anonymity, mobile legends, toxic behaviour*

**Abstrak:** *Intensitas bermain dan anonimitas menjadi salah satu penyebab dari kecenderungan berperilaku toxic behaviour seorang pemain game MLBB. Hadirnya penelitian ini bertujuan untuk mencari tahu seberapa besar pengaruh variabel intensitas bermain dan juga anonimitas terhadap kecenderungan berperilaku toxic behaviour. Penelitian ini menggunakan paradigma positivistik, pendekatan kuantitatif, dan juga metode survey eksplanatif. Data penelitian ini didapatkan dari kuesioner yang diolah dengan menggunakan metode uji analisis regresi linear berganda. Hasil dari penelitian ini menyatakan bahwa terdapat pengaruh intensitas bermain dan anonimitas di game Mobile Legends terhadap kecenderungan toxic behaviour. Berdasarkan uji koefisien determinasi yang dilakukan, dinyatakan jika pengaruh intensitas bermain dan anonimitas pada game MLBB, memiliki pengaruh signifikan yang tergolong tidak tinggi, yaitu sebesar 32,1% terhadap kecenderungan seseorang dalam bertindak toxic behaviour.*

**Kata kunci:** *intensitas bermain, anonimitas, mobile legends, toxic behaviour*

## I. PENDAHULUAN

Indonesia menjadi salah satu negara dengan jumlah pemain *game* (*gamers*) terbanyak di dunia, yaitu mencapai hingga 102 juta jiwa pemain aktif meninggalkan negara Thailand, Vietnam, Filipina, Malaysia, dan Singapura (NewZoo, 2020). Oleh karena itu, tidaklah mengherankan jika Indonesia menempati peringkat pertama jumlah *gamers* terbanyak di kawasan Asia Tenggara, sekaligus menempatkan Indonesia di peringkat ke-16 untuk skala dunia (dapat dilihat pada Gambar 1) Selain menjadi



Gambar 1 Gamers di Asia Tenggara  
Sumber: NewZoo, 2019

salah satu negara dengan jumlah *gamers* terbesar di dunia, Indonesia menjadi suatu negara yang memiliki pertumbuhan *market game* online paling besar di pasar

Asia Tenggara (NewZoo, 2019). *Revenues* yang dihasilkan *market game online* di Indonesia mencapai jumlah sebesar 1,74 Miliar USD pada tahun 2020, dan diprediksi oleh statista.com (2020), *revenues* tersebut akan terus mengalami peningkatan sebesar 32,7% setiap tahunnya, hingga pada angka 2,14 miliar di tahun 2025 nanti. Berdasarkan data ini, maka dapat dikatakan jika Indonesia telah menjadi negara yang ramah dan terbuka terhadap ekosistem *game online*. Hal tersebut dapat dikatakan demikian karena pasar *game online* di negara Indonesia telah berkembang secara pesat, terkhusus pada *game* berbasis *mobile smartphone*. *Game* dengan basis *mobile smartphone* adalah penghasil *revenues* terbesar di dalam industri *game* yang ada di Indonesia. Sebanyak 79,58% pendapatan *market gaming* di Indonesia terpenuhi oleh sektor *game* berbasis *mobile smartphone*, dan sisanya terpenuhi oleh bentuk *game* lainnya, seperti halnya *game* komputer dan juga *game* berbasis *console* (Nintendo, Xbox, Playstation) (NewZoo, 2020).



Gambar 2 Peran & Perkembangan Market Indonesia

Sumber: NewZoo, 2019

Dengan peran dan pengaruh *game* berbasis *mobile smartphone* yang begitu besar dibandingkan dengan jenis *game* lainnya di Indonesia, secara tidak langsung hal tersebut menggambarkan kondisi masyarakat Indonesia yang memiliki ketertarikan lebih terhadap *game-game* yang sifatnya dapat dimainkan kapanpun dan dimana pun (*mobile*). Ketertarikan masyarakat terhadap jenis *game-game* mobile tersebut pun tergambarkan lewat survei yang telah

dilakukan Kincir.com. (2021). Hasil survei tersebut menyatakan jika *Top 5 Game* yang paling sering dimainkan oleh masyarakat Indonesia tergolong ke dalam kategori *game mobile*, yaitu Mobile Legends, PUBG Mobile, Free Fire, Fifa 21, Call of Duty Mobile.

Besarnya peranan dan pengaruh positif yang dihasilkan oleh *game online* terhadap market gaming di Indonesia ternyata berbanding terbalik dengan peranan dan pengaruh yang dihasilkan secara sosialnya. Partisipasi yang berlebihan dalam permainan *game online* dapat memiliki konsekuensi buruk bagi individu yang terlibat, termasuk namun tidak terbatas pada pengurangan motivasi untuk menjalankan kegiatan lainnya, keterbatasan dalam berinteraksi sosial dengan lingkungan sekitar, mengabaikan hubungan dengan orang-orang terdekat, mungkin menghadirkan risiko gangguan penglihatan, serta peningkatan kemungkinan penggunaan kata-kata kasar, dan lain sebagainya (baliglobal.sch, 2016). Keluarnya kosa-kata kasar dalam akibat tingkat konsumsi *game online* yang berlebih, merupakan salah satu bentuk dari fenomena toxic behaviour. Toxic behaviour adalah sebuah fenomena dimana seseorang bersikap seolah-olah untuk mengintimidasi atau mengucilkan sesamanya (Fahlstorm & Matson, 2014). Kwak (seperti dikutip Kantono, 2020) menyatakan bahwa toxic behaviour dapat diidentifikasi segala bentuk perilaku pemain yang bersifat negatif. Banyak sekali bentuk toxic behaviour yang dapat ditemui di dalam suatu ekosistem *game*. Alfiola (2022) menggambarkan sebuah toxic behaviour dalam *game online* dengan 2 jenis perilaku, yaitu abusive communication dan disruptive gameplay. Lebih lanjut Alfiola (2022) menyatakan bahwa abusive communication terkait dengan semua hal yang berhubungan dengan interaksi, seperti misalnya sesama pemain saling beradu kata kasar, sedangkan untuk disruptive gameplay lebih berkaitan

dengan cara seseorang bermain yang membuat teman atau lawan bermain merasa tidak nyaman, contohnya seperti spamming, griefing, trolling, dan lainnya.

Fenomena *toxic behaviour* tersebut dapat tergambar lewat *game mobile*



Gambar 3 Contoh Perilaku Toxic Behaviour

Sumber: JabarEkspress.com, 2022

Kincir.com, 2022

bergenre *Multiplayer Online Battle Arena* (MOBA) terpopuler yang ada di Indonesia, yaitu Mobile Legends: Bang Bang (MLBB). Jumlah pemain aktif harian MLBB adalah 5 juta pemain dan juga total unduhan di aplikasi playstore sebanyak 500 juta kali unduhan (activeplayer.io, 2023). Berdasarkan beberapa penelitian yang meneliti mengenai dampak dari *game* MLBB ini, rata-rata penelitian tersebut menghasilkan hasil yang tidak jauh beda yang mengarah kepada unsur-unsur sebuah perilaku *toxic behaviour* ketika sudah terlalu lama memainkan *game* tersebut. *Game* MLBB memiliki dampak negatif yang lebih besar dibandingkan dengan dampak positifnya, contohnya seperti hilang rasa empati, berkata kotor, mudah emosi, dan lainnya (Putri & Kokotiasa, 2021). Penelitian lainnya juga menyatakan hal yang sama yaitu dampak negatif dari bermain *game* MLBB ini adalah tidak peduli dengan hubungan interaksi dan sosial, berkata kasar karena mengalami kekalahan, lupa

waktu, dan masih banyak dampak lainnya (Rani, 2019).

*Game* MLBB seharusnya dapat menjadi sebuah sarana yang menarik dan menyenangkan saat dimainkan, apalagi *game* ini memiliki macam-macam fitur unik yang tersedia di dalamnya, seperti fitur komunikasi yang memungkinkan para *playernya* dapat berinteraksi lewat *emote*, *sticker*, *voice chat*, *live chat*, *in-game chat*, dan lainnya secara bebas dan anonim tanpa diketahui oleh para pemain *game* lainnya. Adanya berbagai macam fitur fungsional komunikasi yang telah disediakan tidak berjalan lurus dengan efek yang dihasilkan. Banyak para *playernya* cenderung melakukan berbagai macam hal yang telah menyalahi aturan dalam berkomunikasi dalam dunia *virtual game* karena mereka merasa lebih aman. Penelitian yang dilakukan oleh Sola et al (2023) menghasilkan temuan bahwa pemain sebuah *game* akan lebih berani melakukan perilaku yang menyalahi aturan karena mereka tidak bertemu secara langsung tapi hanya bertemu secara *virtual*. Oleh karena itu, akun yang digunakan untuk melakukan tindakan tersebut tidak diketahui pasti identitas aslinya, atau dalam artian akun tersebut pada kondisi yang anonim. Prinsip anonimitas dalam Hikmah (2021) adalah adanya kebebasan berkomunikasi dan juga kecenderungan tidak bertemu dengan lawan bicara, yang pada akhirnya mendorong keberanian seseorang untuk terlibat di dalam pertikaian antar pemain.

Selain banyaknya pemain yang lebih suka berada dalam kondisi anonim, semakin intens pemain memainkan *game* tersebut menyebabkan semakin banyak hambatan serta kekalahan yang akan



Gambar 4 Poster Game MLBB

Sumber: play.google.com, Mobile Legends (2023)

dialami (Isnaini, et al., 2021). Kegagalan atau kekalahan ketika mereka bermain *game* tersebut dengan waktu yang lama dan frekuensi yang sering menjadi cikal-bakal dari timbulnya *toxic behaviour*, karena menurut Tiani (seperti dalam Isnaini, et al., 2021), seseorang akan cenderung memunculkan perilaku agresivitas seperti memukul, mengumpat, dan lainnya kepada orang lain, ketika mereka mengalami sebuah kegagalan ataupun kekalahan di dalam *game* tersebut.

Adanya fenomena *toxic behaviour* ini akhirnya yang menjadi latar belakang dilakukannya penelitian ini. Fenomena yang kehadirannya tidak diketahui asal mulanya, terjadi begitu saja dikarenakan banyaknya faktor-faktor yang ikut serta mempengaruhi para pelakunya. Dari antara faktor-faktor pengaruh tersebut intensitas bermain dan anonimitas menjadi salah satu bagian yang mempengaruhi hadirnya fenomena tersebut dalam komunitas *gamers game MLBB*. Penelitian ini ingin mengetahui sejauh mana faktor intensitas bermain dan anonimitas mempengaruhi hadirnya dan berkembangnya fenomena tersebut di dalam *game MLBB*.

## II. METODE PENELITIAN

### A. Teori S-R (Stimulus-Respon)

Penelitian ini menggunakan teori S-R (Stimulus-Respon). Mulyana (2015) menggambarkan teori ini sebagai sebuah komunikasi yang memiliki proses aksi dan reaksi. Pola pada teori ini yaitu S-R mengisyaratkan jika interaksi berbentuk verbal (lisan atau tulisan), bahasa isyarat, gambar-gambar atau simbol, serta tindakan-tindakan tertentu akan merangsang seseorang untuk memberikan sebuah respon tertentu. Besar kecilnya pengaruh dan juga dalam bentuk apa pengaruh tersebut terjadi, bergantung kepada isi dan penyajian stimulus tersebut

(Sendjaja dalam Maulida & Kamila, 2021).

Alasan peneliti memilih teori S-R ini untuk digunakan dalam penelitian ini adalah karena teori ini memiliki kesamaan dengan apa yang akan peneliti teliti dalam penelitian ini. Penelitian ini akan meneliti mengenai pengaruh intensitas bermain dan anonimitas pada *game mobile legends* terhadap kecenderungan berperilaku *toxic behaviour*. Kesamaan poin yang dimiliki oleh teori S-R ini terhadap topik penelitian yang peneliti angkat adalah terletak pada adanya sebuah stimulus atau rangsangan yang dapat mempengaruhi seseorang dalam memberikan respon, dalam penelitian ini hal tersebut dapat digambarkan lewat intensitas bermain dan juga anonimitas sebagai bagian dari hal-hal yang dapat menstimulus atau memberikan rangsangan, sedangkan yang menjadi respon atau hasil dari rangsangan tersebut dalam penelitian ini adalah kecenderungan berperilaku *toxic behaviour*.

### B. Konsep

#### 1. Deindividuasi

Menurut Setiadi (2001), *deindividuasi* merujuk pada kondisi di mana individu mengalami penurunan kesadaran terhadap diri, kapasitas penilaian diri, dan perhatian terhadap orang lain, sehingga mengakibatkan peningkatan perilaku impulsif termasuk tindakan agresif. Pendapat Mullen (seperti yang dikutip oleh Sarwono, 1999) juga menyebutkan bahwa *deindividuasi* dapat membawa individu ke perilaku yang melampaui batas norma. Selanjutnya, dalam pandangan Bayu (seperti yang disebutkan dalam Said, 2021), individu dalam kondisi *deindividuasi* cenderung memiliki rendahnya perasaan tanggung jawab dan rasa bersalah terhadap tindakan yang mereka lakukan. Dengan mempertimbangkan tiga pandangan tersebut, dapat disimpulkan bahwa *deindividuasi* dapat menjadi faktor

pendorong individu untuk terlibat dalam perilaku impulsif dan agresif.

## 2. Intensitas *Bermain Game*

Dalam konteks bermain permainan, terdapat istilah "intensitas" yang menggambarkan seberapa besar komitmen seorang pemain terhadap waktu yang diinvestasikan dalam memainkan suatu permainan tertentu. Neuman (seperti yang dirujuk oleh Kartini, 2016) mendefinisikan "intensitas" sebagai ukuran seberapa sering atau seberapa banyak aktivitas dilakukan dalam periode waktu tertentu. Griffith *et al.* (2004), dalam pandangan lain, menyatakan bahwa intensitas bermain permainan diukur dengan jumlah jam (rata-rata) yang dihabiskan oleh seseorang dalam bermain permainan setiap minggu. Akan tetapi, ada juga pandangan lain yang mengemukakan bahwa intensitas bermain permainan adalah indikator seberapa sering atau kuat minat seseorang dalam bermain permainan (Kartini, 2016).

Ada beberapa aspek yang dimiliki oleh intensitas yang dapat digunakan untuk mengukur seberapa besar intensitas yang dilakukan pada sebuah kegiatan. Chaplin (seperti dikutip Nelwan & Situmorang, 2022) menyatakan jika terdapat beberapa aspek yang dapat mengukur sebuah intensitas, yaitu : 1) Frekuensi, 2) Lama Waktu, 3) Perhatian Penuh, 4) Emosional. Frekuensi berkaitan dengan seberapa sering seseorang melakukan aktivitas. Lama waktu terkait dengan seberapa banyak waktu yang dihabiskan dalam melakukan suatu aktivitas. Perhatian penuh merujuk kepada tingkat konsentrasi seseorang dalam menjalankan suatu aktivitas. Emosional menggambarkan bagaimana seseorang dapat merasakan perasaan marah, senang, kecewa dan lainnya, pada saat menjalankan suatu aktivitas.

## 3. Anonimitas

Anonimitas merujuk kepada ketidaktauan terhadap informasi atau

identitas seseorang. Scott (seperti dikutip Amry & Pratama, 2021) menyatakan jika anonimitas adalah suatu keadaan dimana suatu sumber informasi tidak diketahui oleh penerima informasi tersebut. Pendapat lainnya juga menyatakan jika anonimitas merupakan sebuah kondisi yang tidak dapat teridentifikasi oleh orang lain (Pfitzmann & Hansen, 2010). Anonimitas dalam penelitian ini adalah sebuah kondisi terhadap ketidaktauan atas informasi ataupun identitas seseorang yang mengirimkan sebuah pesan.

Terdapat beberapa dimensi dalam sebuah kondisi yang anonim, hal ini dikemukakan oleh Pfitzmann dan Hansen (seperti dikutip Lee, et al., 2013) yang berpendapat jika terdapat 3 buah dimensi dalam sebuah anonimitas, yaitu : 1) *Unlinkability*, 2) *Unobservability*, 3) *Pseudonymity*.

## 4. Toxic Behaviour

*Toxic Behaviour* dikenal sebagai sebuah fenomena dimana seseorang bersikap seolah-olah untuk mengintimidasi atau mengucilkan sesamanya, hal ini merupakan isu berpengaruh yang tersebar luas melewati wadah virtual seperti misalnya komunitas *game* (Fahlstorm & Matson, 2014). Menurut Kwak (seperti dikutip Kantono, 2020) segala perilaku pemain yang bersifat negatif dapat disebut sebagai istilah "*toxic behaviour*". Secara spesifik Blackburn & Han (seperti dikutip Deslauriers, 2020) mengidentifikasikan sebuah *toxic behaviour* sebagai sebuah tindakan yang sama dengan *cyberbullying*.

Dari kedua definisi yang ada di atas jika dihubungkan dengan penelitian ini dapat dikatakan bahwa *toxic behaviour* merupakan sebuah fenomena dimana seorang pemain *game* melakukan sebuah tindakan yang sifatnya adalah negatif, contohnya seperti melakukan kegiatan intimidasi dan pengucilan terhadap sesama pemain lainnya, dengan



melakukan berbagai macam cara, seperti mengeluarkan kata-kata kasar.

### C. Paradigma

Paradigma merupakan sebuah cara dalam memandang dan juga memahami kompleksitas dunia nyata. Paradigma tertanam kuat dalam sosialisasi para penganut dan praktisinya. Paradigma menunjukkan pada mereka apa yang penting, absah, dan masuk akal (Candrasari & Naning, 2019). Pandangan lainnya menyebutkan jika paradigma merupakan sebuah cara pandang seorang peneliti dalam menafsirkan peristiwa atau perilaku orang lain (Kriyantono, 2020).

Paradigman yang dipergunakan dalam penelitian ini adalah paradigma positivistik. Paradigma positivistik pada dasarnya adalah sebuah paradigma yang mengajarkan bahwa kebenaran ialah yang logis memiliki bukti empiris yang dapat diukur (Irawati, *et al.*, 2021). Sesuai dengan penjelasan yang ada mengenai paradigma yang digunakan dalam penelitian ini, lewat penelitian ini peneliti ingin meneliti sebuah kebenaran akan terjadinya fenomena yang dapat diukur secara sistematis, sehingga pemilihan paradigma positivistik disini merupakan pilihan yang tepat bagi peneliti untuk menggunakan paradigma ini.

### D. Teknik Pemilihan Populasi & Sampel

#### 1. Populasi

Pada umumnya populasi kerap kali dikaitkan dengan jumlah secara keseluruhan, dimana dalam penelitian berarti populasi merupakan sejumlah objek ataupun subjek yang akan dilakukan penelitian. Menurut Setyawan (2017) populasi merupakan sebuah kelompok orang, kejadian, atau benda yang dijadikan sebuah obyek dari sebuah penelitian. Ketika ingin menentukan suatu populasi, penting bagi peneliti untuk mampu mendeskripsikan secara jelas objek apa

yang akan diteliti. Hal itu membantu peneliti untuk menemukan populasi yang cocok bagi penelitian mereka. Dalam penelitian ini populasinya adalah “masyarakat wilayah Kota Jakarta Timur dengan usia 13-28 Tahun”. Berdasarkan data yang didapatkan melalui situs sensus penduduk wilayah Kota Jakarta Timur, diperoleh jumlah populasi untuk penelitian ini sebesar 986.642 ribu jiwa.

Penduduk Menurut Kelompok Umur dan Jenis Kelamin Kota Jakarta Timur, 2020

Usia	Jenis Kelamin		Jumlah
	Laki-Laki	Perempuan	
0-4	122.226	115.271	238.497
5-9	122.261	115.762	238.023
10-14	121.633	117.276	238.909
15-19	125.767	120.933	246.700
20-24	126.743	121.500	248.243
25-29	125.465	124.787	250.252

Gambar 5 Data populasi masyarakat Jakarta Timur berdasarkan usia

Sumber: Jakarta.go.id/demografi, 2020

#### 2. Sampel

Sampel dapat diartikan sebagai sebuah potongan kecil yang dapat menggambarkan kondisi sebuah populasi. Dimana dari penjelasan tersebut peneliti dapat langsung berkesimpulan jika peneliti tidak perlu mengambil semua populasi untuk sebuah penelitian yang valid dan memiliki keabsahan.

Dalam usaha menentukan jumlah sampel yang akan digunakan untuk diolah dalam penelitian ini, peneliti menggunakan alat bantu berupa *website* kalkulator sampling, yaitu *surveymonkey.com*. Dalam perhitungan telah yang dilakukan, dengan besaran populasi ( $n$ ) yang diambil dari data sensus penduduk Jakarta Timur tahun 2020 sebesar 986,642 ribu jiwa, serta juga memasukan input Margin of Error ( $a$ ) sebesar 5% batas kesalahan pada sebuah sampling yang telah dilakukan, maka didapatkan hasil sebanyak 385, yang berarti dalam penelitian ini membutuhkan 385 responden sebagai standar untuk merepresentasikan karakteristik populasi yang peneliti tentukan sebagai subjek dari penelitian ini.

Penelitian ini akan menggunakan teknik sampling berjenis *non probability sampling*. Teknik *non probability*

*sampling* memiliki sebuah asumsi yang berbunyi bahwa setiap anggota populasi belum tentu akan dipilih untuk menjadi sampel, hal tersebut dapat terjadi dikarenakan oleh adanya beberapa hal yang menjadi alasan dan pertimbangan yang dimiliki periset (Kriyantono, 2020).

Penelitian ini menggunakan teknik pemilihan sampel berbentuk teknik *purposive sampling*. *Purposive sampling* menurut (Dewi & Delliana, 2020) adalah sebuah teknik pemilihan sampel yang bersifat sengaja pemilihannya dan didasarkan oleh kriteria-kriteria yang telah peneliti tentukan dan juga ditetapkan berdasarkan isi dan tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian. Alasannya penggunaan teknik pemilihan ini juga dikarenakan oleh keinginan peneliti yang lebih ingin dapat memahami secara mendalam mengenai permasalahan yang diteliti dan mendapatkan hasil yang lebih akurat dari informan yang berhadapan langsung dengan permasalahan tersebut (Parlindungan, 2020).

Kriteria dalam penggunaan teknik *sampling purposive* ini adalah sesuatu yang sangat dibutuhkan, untuk memenuhi kebutuhan tersebut peneliti sudah membuat atau menyusun beberapa kriteria yang dimana peneliti merasa kriteria-kriteria ini sangat cocok dengan judul penelitian ini. Berikut kriteria-kriteria yang telah peneliti buat :

- 1) Pemain *game* MLBB yang berada di daerah Jakarta Timur dengan rentang usia 13–28 Tahun.
- 2) Mengetahui berbagai macam fitur interaksi yang ada pada *game* MLBB.
- 3) Rutin memainkan *game* MLBB (minimal 4 kali dalam seminggu).

### III. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### A. Hasil Pengujian

##### 1. Uji Validitas

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan instrumen penelitian berupa kuesioner, yang menggunakan

skala likert 1-4. Sebelum instrumen penelitian dapat disebarluaskan untuk memperoleh data, peneliti melakukan Pre Test. Kegiatan Pre Test ini bertujuan untuk mengetahui serta menguji validitas dan reliabilitas dari instrumen penelitian yang sudah peneliti buat. Penelitian ini menggunakan perangkat bantuan SPSS 26 dan peneliti melakukan kegiatan Pre Test terhadap 40 responden pertama. Jika hasil dari uji Pre Test terhadap validitas dan reliabilitas instrumen dinyatakan valid dan reliabel, maka peneliti dapat melakukan penyebaran terhadap instrumen penelitian ke khalayak yang lebih luas.

Tabel 1 Hasil Uji Validitas Variabel X1

Indikator	Nilai r hitung	Nilai R table n = 40	Keputusan
P1	0.644	0.3120	Valid
P2	0.724	0.3120	Valid
P3	0.600	0.3120	Valid
P4	0.620	0.3120	Valid
P5	0.688	0.3120	Valid
P6	0.711	0.3120	Valid
P7	0.641	0.3120	Valid
P8	0.589	0.3120	Valid

Sumber: Data Olahan Peneliti, 2023

Tabel uji validitas pre-test variabel intensitas bermain ( x1 ) yang termuat sebanyak 11 pernyataan, dinyatakan valid. Hal dapat dibuktikan oleh hasil dari nilai r hitung yang lebih besar dibandingkan nilai r tabel (0,3120 ). Hal tersebut membuat seluruh pernyataan dari variabel X1 tidak ada yang harus diganti atau tidak perlu dirubah kembali.

Tabel 2 Hasil Uji Validitas Variabel X2

Indikator	Nilai r hitung	Nilai R table n = 40	Keputusan
P1	0.661	0.3120	Valid
P2	0.762	0.3120	Valid
P3	0.740	0.3120	Valid
P4	0.589	0.3120	Valid
P5	0.572	0.3120	Valid
P6	0.623	0.3120	Valid
P7	0.547	0.3120	Valid
P8	0.431	0.3120	Valid
P9	0.723	0.3120	Valid
P10	0.639	0.3120	Valid
P11	0.452	0.3651	Valid

Sumber: Data Olahan Peneliti, 2023

Tabel uji validitas pre-test variabel anonimitas (x2) yang termuat sebanyak 8 pernyataan, dinyatakan valid. Hal dapat dibuktikan oleh hasil dari nilai r hitung yang lebih besar dibandingkan nilai r tabel (0,3120). Hal tersebut membuat seluruh pernyataan dari variabel X2 tidak ada yang perlu atau harus dirubah kembali atau digantikan.

Tabel 3 Hasil Uji Validitas Variabel Y

Indikator	Nilai r hitung	Nilai R table n = 40	Keputusan
P1	0.626	0.3120	Valid
P2	0.652	0.3120	Valid
P3	0.742	0.3120	Valid
P4	0.595	0.3120	Valid
P5	0.685	0.3120	Valid
P6	0.738	0.3120	Valid
P7	0.571	0.3120	Valid

Sumber: Data Olahan Peneliti, 2023

Tabel uji validitas pre-test variabel *toxic behaviour* (y) yang termuat sebanyak 7 pernyataan, dinyatakan valid. Hal dapat dibuktikan oleh hasil dari nilai r hitung yang lebih besar dibandingkan nilai r tabel (0,3120). Hal tersebut membuat seluruh pernyataan dari variabel y tidak ada yang perlu atau harus dirubah kembali atau digantikan.

## 2. Uji Reliabilitas

Tabel 4 Hasil Uji Reliabilitas Variabel X1

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.821	11

Sumber: Data Olahan Peneliti, 2023

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa skor dari Cronbach Alpha atau uji reliabilitas variabel X1 adalah .821 dan hal tersebut juga berarti, nilai Cronbach Alpha dari instrumen penelitian yang diuji adalah lebih besar dari nilai 0,6. Hal tersebut berarti instrumen penelitian variabel X1 dapat dinyatakan bahwa reliabel.

Tabel 5 Hasil Uji Reliabilitas Variabel X2

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.801	8

Sumber: Data Olahan Peneliti, 2023

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa skor dari Cronbach Alpha atau uji reliabilitas variabel X2 adalah .801 dan hal tersebut berarti, nilai Cronbach Alpha dari instrumen penelitian yang diuji adalah lebih besar dari nilai 0,6. Hal tersebut berarti instrumen penelitian variabel X2 dapat dinyatakan sebagai instrumen yang reliabel.

Tabel 6 Hasil Uji Reliabilitas Variabel Y

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.772	7

Sumber: Data Olahan Peneliti, 2023

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa skor dari Cronbach Alpha atau uji reliabilitas variabel Y adalah .772 dan hal tersebut berarti, nilai Cronbach Alpha dari instrumen penelitian yang diuji adalah lebih besar dari nilai 0,6. Hal tersebut berarti instrumen penelitian variabel Y dapat dinyatakan sebagai instrumen yang reliabel.



### 3. Uji Koefisien Determinasi ( $R^2$ )

Tabel 1 Hasil Uji Koefisien Determinasi ( $R^2$ )

Model Summary <sup>b</sup>				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.570 <sup>a</sup>	.325	.321	2.509

a. Predictors: (Constant), Anonimitas (x2), Intensitas Bermain (x1)  
b. Dependent Variable: Toxic Behaviour (y)

Sumber: Data Olahan Peneliti, 2023

Dari output yang telah dihasilkan oleh Tabel di atas, dapat diperoleh penjelasan yaitu telah didapatkan nilai *adjusted R square* (Koefisien Determinasi) sebesar 0.321, maka hal tersebut berarti bahwa kemampuan variabel independen dalam penelitian ini dalam mempengaruhi variabel dependen dalam penelitian ini sebesar 32,1%, sedangkan sisanya yaitu 77,9% (1 – 0.321), dipengaruhi oleh variabel lain yang ada di luar persamaan regresi dalam penelitian ini.

### 4. Uji F

Tabel 2 Hasil Uji F

ANOVA <sup>a</sup>						
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	1156.118	2	578.059	91.808	.000 <sup>b</sup>
	Residual	2405.218	382	6.296		
	Total	3561.335	384			

a. Dependent Variable: Toxic Behaviour (y)

b. Predictors: (Constant), Anonimitas (x2), Intensitas Bermain (x1)

Sumber: Data Olahan Peneliti, 2023

Dari Tabel 4.52, terlihat bahwa nilai signifikansi untuk pengaruh bersama variabel x1 dan x2 terhadap variabel y adalah 0,000, yang lebih besar dari nilai ambang signifikansi 0,05. Selain itu, nilai F hitung (91,808) juga melebihi nilai kritis F tabel (3,01). Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh bersama antara variabel x1 dan x2 terhadap variabel y dalam penelitian ini. Hasil ini mengarah pada penerimaan hipotesis penelitian, yaitu h1.

## B. Pembahasan

Penelitian ini membahas mengenai pengaruh intensitas bermain *game* dan

anonimitas pada mobile legends terhadap kecenderungan *toxic behaviour*. Dalam proses analisis data yang dilakukan pada penelitian ini, didapatkan karakteristik seluruh responden yang mengisi kuesioner penelitian ini yang dibagi ke dalam beberapa kategori, yaitu jenis kelamin, usia, *mode* bermain yang paling sering dimainkan, dan tempat tinggal.

Merujuk kepada kategori-kategori tersebut, dapat diuraikan secara singkat jika responden yang ikut serta dalam pengisian kuesioner penelitian ini didominasi secara jenis kelamin oleh para responden berjenis kelamin pria yaitu dengan Persentase sebesar 56,6 %. Dilanjutkan dengan kategorisasi berdasarkan umur, penelitian ini sebagian besar respondennya merupakan individu-individu yang berada dalam rentang usia 17 – 25 tahun, hal tersebut terbukti lewat hasil analisis data yang telah dilakukan dalam penelitian ini, kategori usia dengan rentang umur 17 – 25 tahun memperoleh nilai sebesar 84.9%, angka tersebut menjadikan mereka menjadi kategori umur yang paling dominan diantara kategori umur lainnya. Kategorisasi selanjutnya adalah berdasarkan *mode* bermain yang paling digemari. Mayoritas dari responden yang mengisi kuesioner dalam penelitian ini menjawab bahwa mereka lebih menyukai bermain dalam *mode ranked* (63.6%) dibandingkan dengan *mode classic* (36.4%). Kategorisasi terakhir untuk menggambarkan responden dalam penelitian ini adalah tempat tinggal. Pada kategorisasi ini peneliti membagi wilayah tinggal para responden ke dalam 10 wilayah kecamatan yang berada di Jakarta Timur. Pemilihan wilayah Jakarta Timur sebagai tempat dilaksanakannya penelitian dilandasi oleh beberapa alasan. Alasan pertama yaitu karena Jakarta Timur merupakan wilayah dengan populasi terbanyak dibandingkan wilayah Jakarta lainnya. Alasan kedua adalah karena adanya stereotip yang menyatakan jika wilayah Jakarta Timur merupakan

wilayah pinggiran atau kampung, sehingga masyarakatnya dinilai memiliki karakteristik yang negatif. Berdasarkan data yang telah dianalisis ada beberapa wilayah yang menjadi basis data terbesar bagi penelitian ini, yaitu wilayah kecamatan pulo gadung (21%), jatinegara (17.7%), duren sawit (13,5) dan juga cakung (11.7%), keempat wilayah tersebut merupakan basis data terbesar bagi penelitian ini. Hal tersebut dikarenakan kegiatan pengumpulan data penelitian ini lebih banyak dilakukan di sekitaran keempat wilayah tersebut.

Teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah teori stimulus respon (S-R) yang merujuk kepada penjelasan yang disampaikan oleh Mulyana (2015) ia mengisyaratkan pola pada teori ini sebagai sebuah interaksi berbentuk verbal (lisan atau tulisan), bahasa isyarat, gambar-gambar atau simbol, serta tindakan-tindakan tertentu akan merangsang seseorang untuk memberikan sebuah respon tertentu. Hal ini sejalan dengan variabel-variabel yang ada di dalam penelitian ini yang berperan sebagai stimulus yaitu intensitas bermain ( $x_1$ ) dan juga anonimitas ( $x_2$ ). Intensitas bermain merupakan besaran minat atau seberapa sering seseorang dalam memainkan permainan (Kartini, 2016). Sedangkan untuk anonimitas, dirujuk pada pendapat (Pfitzmann & Hansen, 2010) mereka menyatakan jika anonimitas merupakan sebuah kondisi yang tidak dapat teridentifikasi oleh orang lain. Kedua variabel ini digolongkan ke dalam bentuk tindakan-tindakan tertentu yang akan merangsang seseorang untuk memberikan sebuah respon. Dengan demikian penelitian ini telah membuktikan mengenai teori S-R yang beranggapan jika sebuah interaksi dalam bentuk verbal, isyarat, gambar, atau tindakan-tindakan tertentu dapat merangsang seseorang dalam memberikan sebuah respon. Hal ini dibuktikan dengan hasil pengujian uji F simultan dalam penelitian ini, dimana

dalam pengujian ini dinyatakan ketiga variabel tersebut yaitu variabel intensitas bermain dan variabel anonimitas berpengaruh secara simultan dan signifikan terhadap variabel *toxic behaviour*.

Pembahasan selanjutnya akan membahas mengenai hubungan antar variabel independen dan juga dependen, yaitu variabel  $x_1$ ,  $x_2$  terhadap variabel  $y$ . Lewat pengujian koefisien determinasi ( $r^2$ ) yang telah dilakukan dalam penelitian ini didapatkan hasil bahwa kemampuan variabel independen dalam penelitian ini dalam mempengaruhi variabel dependen dalam penelitian ini adalah sebesar 32,1%, sedangkan sisanya yaitu 77,9% ( $1 - 0.321$ ). Seperti halnya Fauzan dan Kurnia (2019) menyatakan jika *toxic behaviour* pada *game online* dipengaruhi oleh beberapa faktor lainnya seperti pengalaman, pengetahuan, sikap, interaksi, dan juga teknis yang ada pada permainan.

Temuan selanjutnya yang ditemukan dalam penelitian ini adalah variabel intensitas bermain ( $x_1$ ) merupakan variabel dengan nilai rata-rata jawaban yang paling besar dalam penelitian ini, hal tersebut didukung dengan nilai *overall mean score* yang lebih tinggi dibandingkan dengan variabel  $x$  lainnya, yaitu variabel anonimitas. Variabel intensitas bermain mendapat nilai *mean* sebesar 3,44, hal ini menjadikan variabel ini secara tidak langsung menjadi sebuah variabel yang paling banyak disetujui oleh para responden dalam penelitian ini. Berbeda dengan variabel  $x$  lainnya yaitu variabel anonimitas, variabel anonimitas memiliki nilai *mean* sebesar 3,25, hal tersebut menjadikan variabel ini menjadi variabel pengaruh kedua dengan tingkat pengaruh terbesar. Dengan didapatkannya nilai *mean* sebesar 3.25 tersebut menjadikan variabel pengaruh anonimitas ini menjadi variabel yang sama-sama didominasi juga oleh jawaban responden yang memilih untuk setuju terhadap pernyataan-pernyataan yang ada untuk

menggambarkan bentuk anonimitas dalam penelitian ini.

Setelah mengetahui bahwa kedua variabel *x* dalam penelitian ini mendapatkan interpretasi data dengan rata-rata respondennya menjawab setuju, selanjutnya pembahasan akan mengacu kepada variabel terpengaruhnya. Berdasarkan data yang telah dianalisis didapatkan bahwa variabel *y* (*toxic behaviour*) dalam penelitian ini memperoleh nilai *overall mean score* sebesar 3,23, hal ini menunjukkan bahwa responden dalam penelitian ini cenderung setuju juga dengan kondisi-kondisi yang dijabarkan lewat pernyataan yang ada di dalam variabel *toxic behaviour* ini.

Berdasarkan prinsip-prinsip yang diadopsi dalam studi ini, menggunakan kerangka konseptual *deindividuasi* yang merujuk pada pandangan yang disampaikan oleh Setiadi (2001). Menurut Setiadi, *deindividuasi* merujuk pada situasi di mana kesadaran terhadap diri sendiri, kapasitas evaluasi diri, dan empati terhadap orang lain mengalami penurunan, sehingga berkontribusi pada peningkatan perilaku impulsif, termasuk dalam kategori perilaku agresif. Hal tersebut sangat menggambarkan bagaimana hasil dari penelitian ini, dimana intensitas bermain *game* seseorang terbukti dapat mempengaruhi kesadaran diri seseorang ketika mereka sudah terlalu sering, lama dan emosional dalam bermain. Seseorang yang terlalu sering, lama, dan emosional dalam bermain *game* cenderung kurang peduli terhadap sekitar, hal tersebut ditunjukkan pada pernyataan dalam indikator perhatian penuh, yaitu "Anda sering tidak mendengar saat ada seseorang yang memanggil anda, karena terlalu fokus bermain", "Anda sering lupa untuk melakukan sesuatu yang sudah direncanakan sebelumnya karena terlalu fokus dalam bermain (contoh ; seperti membeli galon)", "Anda sering dimarahi atau diberi teguran oleh orang lain karena terlalu fokus disaat bermain (contoh:

dimarahi atau ditegur karena berkata kasar)". Indikator lainnya yang mendukung pernyataan tersebut adalah indikator emosional dengan pernyataannya sebagai berikut "Anda akan merasa emosi ketika seseorang mengajak anda berbicara disaat anda sedang fokus bermain" dan "Anda akan merasa kecewa dan marah ketika gagal mendapat kemenangan setelah bermain dengan waktu yang lama". Dari pernyataan-pernyataan di atas, dimulai dari responden yang sering lupa untuk melakukan sesuatu, responden yang sering dimarahi, responden yang sering tidak mendengar, responden yang akan merasa emosi ketika diganggu dan responden yang akan merasa marah lalu kecewa ketika gagal mendapat kemenangan setelah bermain dengan waktu yang lama. Hal tersebut sangatlah berkaitan dengan konsep *deindividuasi* yang dirujuk oleh Setiadi di atas.

Hal lain yang diteliti dalam penelitian ini adalah anonimitas. Anonimitas dalam konsep yang digunakan pada penelitian ini memiliki peranan yang sangat besar. Anonimitas dianggap menjadi sebuah penyebab utama dari timbulnya efek *deindividuasi*, hal tersebut telah dikatakan oleh Hermaningsih, *et al.*, (2021) dalam bab 2, dimana *deindividuasi* memiliki 2 argumen dasar yang telah dikristalisasikan menjadi dua efek anonimitas, yaitu dapat mengurangi akuntabilitas (rasa tanggung jawab) seseorang dan juga tenggelam dalam kelompok untuk mengurangi kesadaran diri. Pendapat lainnya juga disampaikan oleh LeBon (seperti dikutip Harmaningsih, *et al.*, 2021.) yang menyatakan bahwa kondisi anonimitas dalam sebuah khalayak dapat mempengaruhi kesadaran diri seseorang, yang mana akan mendorong kemungkinan terjadinya perilaku antisosial. Hal tersebut peneliti jadikan pedoman dalam menelaah hasil analisis dari data yang telah diolah, dan ternyata didapatkan hasil yang tepat dengan pernyataan di atas yang

menyatakan bahwa anonimitas memiliki peranan besar dalam menimbulkan efek *deindividuasi*, dan hal tersebut dapat dibuktikan dari adanya pernyataan yang banyak disetujui dalam variabel anonimitas dan pada indikator pseudonymity, yaitu mengenai kenyamanan yang berisi pernyataan "Anda merasa nyaman ketika menggunakan identitas samaran di dalam game" dan keamanan yang berisi pernyataan "Anda merasa aman ketika menggunakan identitas samaran di dalam game". Kedua pernyataan tersebut telah menjawab bagaimana peran variabel anonimitas terhadap terbentuknya efek *deindividuasi*. Semakin seseorang merasa nyaman dan aman ketika berada di dalam identitas samarannya, mereka cenderung akan merasakan efek *deindividuasi* karena berkurangnya kesadaran diri, sehingga sewaktu-waktu mereka dapat melakukan sebuah tindakan yang diluar bertindak diluar batas norma. Hal tersebut didukung dengan pendapat Mullen (seperti dikutip Sarwono, 1999) juga mengatakan bahwa keadaan *deindividuasi* dapat membawa individu kepada perilaku di luar batas norma.

*Toxic behaviour* merupakan bahasan selanjutnya dalam pembahasan ini. Terdapat beberapa temuan dalam penelitian ini, salah satunya adalah responden dalam penelitian ini cenderung untuk memilih tidak akan menggunakan program ilegal ketika mereka sedang bermain *game*, hal tersebut ditunjukkan pada pernyataan "Anda cenderung berpikir untuk bermain curang dengan menggunakan program ilegal" pernyataan ini mendapatkan penolakan dari rata-rata responden yang ikut serta dalam penelitian ini. Para responden tersebut cenderung lebih memilih untuk berkata kasar, menghina pemain lain sengaja membuat tim mereka kalah dan melakukan *spam chat*, *emote*, *recall-recall*. Hal tersebut di buktikan dengan pernyataan "Anda cenderung menghina pemain lain saat di dalam

permainan", "Anda cenderung berkata kasar kepada teman/lawan saat di dalam permainan", "Anda cenderung sengaja membuat tim anda mengalami kekalahan", "Anda cenderung melakukan *spam chat*, *emote*, *recall* kepada teman/lawan saat di dalam permainan". Keempat pernyataan tersebut mendapatkan persentase nilai setuju yang lebih banyak dibandingkan dengan kecenderungan untuk menggunakan program ilegal. Hal ini tentu dapat disimpulkan jika sebagian besar dari responden penelitian ini sangat menjunjung nilai sportivitas dalam permainan yang mereka mainkan.

#### IV. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan juga pembahasan yang telah peneliti rincikan mengenai intensitas bermain dan anonimitas pada mobile legends terhadap kecenderungan *toxic behaviour*, maka hasil simpulan yang didapatkan oleh peneliti terkait penelitian ini adalah sebagai berikut :

- Variabel intensitas bermain dan anonimitas secara simultan berpengaruh signifikan terhadap variabel *toxic behaviour*, dari hasil tersebut dapat disimpulkan jika kedua variabel independen memiliki pengaruh yang berlangsung secara bersamaan terhadap variabel dependennya.
- Kemampuan variabel independen dalam penelitian ini dalam mempengaruhi variabel dependen dalam penelitian ini sebesar 32,1%, sedangkan sisanya yaitu 77,9% ( $1 - 0.321$ ), dipengaruhi oleh variabel lain yang ada di luar persamaan regresi dalam penelitian ini.
- Variabel intensitas bermain merupakan variabel yang paling banyak disetujui oleh responden dalam penelitian ini.
- Berdasarkan hasil analisis data yang telah dilakukan diketahui bahwa

kebanyakan responden yang berperilaku *toxic behaviour* pada saat bermain *game* mereka memiliki nilai sportivitas yang tinggi, hal ini ditunjukkan dengan jawaban mereka yang cenderung menolak untuk menggunakan program ilegal saat bermain *game*.

## DAFTAR RUJUKAN

- Alfiola, M., Pasha, N., Rahmat Mulyana, A., & Januarsa, A. (2022). PERANCANGAN KOMIK WEBTOON MENGENAI TOXIC BEHAVIOR DALAM *GAME ONLINE* KOMPETITIF UNTUK DEWASA AWAL. *Viswa Design*, 2(2), 79–91.
- Amry, H., & Pratama, M. (2021). PENGARUH ANONIMITAS TERHADAP CYBERBULLYING PADA PENGGEMAR K-POP TWITTER 1. *NUSANTARA : Jurnal Ilmu Pengetahuan Sosial*, 8(1), 262–270. <https://doi.org/10.31604/jips.v8i1.2021.262-270>
- Cahaya Snindy Putri, R., & Kokotiasa, W. (2021). Dampak *Game Online* Mobile Legends terhadap Perilaku Remaja. In *Jurnal Penelitian Ilmu Humaniora* (Vol. 1, Issue 1). <https://journal.actual-insight.com/index.php/antropocene/article/view/16>
- Candrasari, S., & Naning, S. (2019). Strategi Komunikasi Persuasif Dinas Kesehatan Kabupaten Bogor Dalam Penyuluhan Penyakit Kaki Gajah. *KalbiSocio*, 6, 81.
- Deslauriers, P., Iseut, L., St-Martin, L., & Bonenfant, M. (2020). *Assessing Toxic Behaviour in Dead by Daylight Perceptions and Factors of Toxicity According to the Game's Official Subreddit Contributors*. <https://www.researchgate.net/publication/353609119>
- Dewi, A. P., & Delliana, S. (2020). *SELF DISCLOSURE GENERASI Z DI TWITTER*. <http://ejournal.upnvj.ac.id/index.php/JEP/index>
- Fahlstorm, J., & Matson, E. (2014). *Preventing Toxic Behaviour through Game Mechanics*.
- Fauzan, L. A., & Kurnia, N. (2019). *Toxic Behavior Sebagai Perilaku Komunikasi Pemain Game Online (Studi Etnografi Pada Pemain Game Online Mobile Legends: Bang Bang)*. Universitas Gajah Mada.
- Griffiths, M. D., Davies, M. N. O., & Chappell, D. (2004). *Online computer gaming: a comparison of adolescent and adult gamers*. *Journal of Adolescence*, 27(1), 87–96. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.adolesc.2003.10.007>
- Harmaningsih, D. D., Si, M., Yunarti, S., & Wijayanti, ; (2020). *Anonimitas Netizen di Media Sosial*.
- Hikmah Maulida AAI Prihandari Satvikadewi Lukman Hakim, I. (2021). KEPERCAYAAN DAN SIKAP PENGGUNA TWITTER DALAM MERESPON KONTEN ANONIM AKUN TWITTER @ASKMENFESS. *JURNAL ASPIKOM*, 2(02), 81–93.
- Irawati, D., Fatah Natsir, N., Haryanti, E., & Islam, E. (2021). Positivisme, Pospositivisme, Teori Kritis, dan Konstruktivisme dalam Perspektif “Epistemologi Islam” Kata kunci. In *JIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* (Vol. 4). <http://jiip.stkipyapisdompou.ac.id>
- Isnaini, I., Malfasari, E., Devita, Y., Program, R. H., Keperawatan, S. I., Stikes, P., Negeri, J., Tamtama, N., Timur, L. B., Sekaki, P., Kota, P., & Pekanbaru, K. (2021). *INTENSITAS BERMAIN GAME ONLINE BERHUBUNGAN DENGAN PERILAKU AGRESIF VERBAL REMAJA* (Vol. 9).
- Kantono, Y. M., Yudani, H., Gusti, I., & Wirawan, N. (2020). *PERANCANGAN KAMPANYE SOSIAL UNTUK MENCEGAH TOXIC BEHAVIOUR PADA GAME ONLINE*.
- Kartini, H. (2016). *Hubungan Antara Konformitas Teman Sebaya dan Intensitas Bermain Game Online dengan Intensi Berperilaku Agresif Pada Siswa*. 4(4), 482–489.
- Kriyantono. (2020). *TEKNIK PRAKTIS RISET KOMUNIKASI KUANTITATIF DAN KUALITATIF* (2nd ed.). Prenadamedia Group.
- Lee, H., Choi, J., Kyu Kim, K., & Kyu, K. (2013). *Association for Information Systems AIS Electronic Library (AISeL) Impact of Anonymity (Unlinkability, Pseudonymity, Unobservability) on Information Sharing Recommended Citation*. <http://aisel.aisnet.org/pacis2013/70>
- Maulida, C. N., & Kamila, A. D. (2021). *PENGARUH K-POP BRAND AMBASSADOR TERHADAP LOYALITAS KONSUMEN (Studi Pada Pengguna Shopee)* (Vol. 8, Issue 2).
- Nelwan, Y. I., & Situmorang, D. D. B. (2022). *POTRET INTENSITAS BERMAIN ONLINE GAME PADA MAHASISWA SELAMA MASA PANDEMI COVID-19*. 20, 176–188.
- Pfritzmman, A., & Hansen, M. (2010). A terminology for talking about privacy by data minimization: Anonymity, Unlinkability, Undetectability, Unobservability, Pseudonymity, and Identity Management. URL: [http://Dud. Inf. Tu-Dresden.de/Literatur/Anon\\_Terminology\\_v0](http://Dud. Inf. Tu-Dresden.de/Literatur/Anon_Terminology_v0), 34.
- Rani, D., Hasibuan, E. J., & Barus, R. K. I. (2019). *Dampak Game Online Mobile Legends : Bang Bang Terhadap Mahasiswa*.



- PERSPEKTIF*, 7(1), 6–12.  
<https://ojs.uma.ac.id/index.php/perspektif/article/view/2520/2022>
- Said, A. (2021). *Deindividuasi dan Kontrol Diri Terhadap Perilaku Perundungan di Media Sosial Instagram Pada Remaja. Jurnal Imiah Psikologi*, 9, 713–726.  
<https://doi.org/10.30872/psikoborneo>
- Setiadi, B. N. (2001). Terjadinya tindak kekerasan dalam masyarakat: Suatu analisis teoritik. *Jurnal Psikologi Sosial. F. Psi UI, No. IX/Th VII/Juni*, h, 59–68.
- Setyawan. (2017). *PENGANTAR METODELOGI PENELITIAN*. Zifatama Jawara.