

PENGARUH ANONIMITAS TERHADAP CYBERBULLYING PADA PENGGUNAAN VOICE CHAT DI ANTARA PEMAIN GAME ONLINE

¹Keyna Fairuzidha Syam, ²Inge Andriani*

^{1,2}Fakultas Psikologi Universitas Gunadarma
Jl. Margonda Raya No.100, Pondok Cina, Depok 16424
²inge_andriani@staff.gunadarma.ac.id
)Penulis Korespondensi

Abstrak

Popularitas penggunaan voice chat dalam game tidak hanya disebabkan oleh kemudahan berkomunikasi, tetapi juga karena komunikasinya yang bersifat anonim. Hal ini memungkinkan pemain untuk dengan bebas mengekspresikan diri dalam dunia game yang terpisah dari kehidupan nyata. Namun, popularitas ini juga membuka peluang baru untuk tindakan cyberbullying. Voice chat memberikan keberanian kepada individu untuk menciptakan identitas palsu dan melakukan serangan dari balik layar. Penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh anonimitas terhadap cyberbullying melalui voice chat di antara pemain game online. Penelitian ini bersifat kuantitatif dengan menggunakan teknik analisis regresi pada 103 pemain game online yang menggunakan voice chat. Hasil analisis menunjukkan bahwa ada pengaruh yang signifikan pada anonimitas terhadap cyberbullying dengan nilai signifikansi 0.010 ($p < 0,05$) dengan besar pengaruh anonimitas sebesar 6.3% terhadap cyberbullying, sisanya sebesar 93.7% berasal dari variabel lain di luar penelitian.

Kata kunci: Game Online, Anonimitas, Cyberbullying, Voice Chat

Abstract

The popularity of using voice chat in games is not only due to the ease of communication, but also the communication is anonymous. This allows players to freely express themselves in a game world separate from real life. However, this popularity also opens up new opportunities for cyberbullying. Voice chat gives individuals the courage to create false identities and carry out attacks from behind the scenes. This research aims to examine the effect of anonymity on cyberbullying via voice chat among online game players. This research is quantitative using regression analysis techniques on 103 online game players who use voice chat. The results of the analysis show that there is a significant influence of anonymity on cyberbullying with a significance value of 0.010 ($p < 0.05$) with a large influence of anonymity of 6.3% on cyberbullying, the remaining 93.7% comes from other variables outside the research.

Keywords: Game Online, Anonymity, Cyberbullying, Voice Chat

PENDAHULUAN

Game online telah menjadi salah satu kebutuhan pokok dalam dunia hiburan *modern* dengan miliaran pemain di berbagai *platform* dan genre. Popularitas *game online* telah berkembang secara signifikan dalam beberapa tahun terakhir. Menurut laporan Uswitch(2022)

pada tahun 2022, terdapat sekitar 3.2 miliar individu yang aktif bermain *game online* di seluruh penjuru dunia. Data ini menggambarkan peningkatan yang sangat signifikan, dengan penambahan sekitar 1.2 miliar pemain dalam kurun waktu enam tahun terakhir. Hal ini mencerminkan pertumbuhan

popularitas industri permainan daring yang semakin pesat. Pertumbuhan yang mencolok ini sejalan dengan terus berkembangnya minat masyarakat dari berbagai kalangan terhadap pengalaman bermain *game online*, yang mencakup beragam *platform* dan genre permainan yang tersedia.

Menurut Veltri, Krasnova, Baumann, dan Kalayamthanam (2014) *game online* adalah permainan digital berbasis teknologi internet, yang memberikan pengalaman bermain yang mendalam baik untuk individu yang bermain sendirian atau berkolaborasi dengan pemain lain dalam jaringan daring. Gee (2003) menambahkan salah satu alasan utama mengapa *game online* menjadi begitu populer adalah sensasi imersi yang diberikan kepada pemain sehingga memungkinkan pemainnya menjadi bagian dari pengalaman. Pemain dapat mengontrol tindakan karakter mereka, berinteraksi dengan dunia virtual, dan membuat pilihan yang dapat memengaruhi hasil permainan. Selain itu, *game online* juga menyediakan sistem *leveling*, *achievements*, dan *rewards* yang memberikan kebanggaan tersendiri bagi para pemainnya ketika berhasil mencapai apa yang perlu dicapai dalam *game* tersebut (Ryan, Rigby, & Przybylski, 2006). Data dari laman Statista (2022) menunjukkan berbagai genre permainan video paling populer diantara pengguna internet di seluruh dunia pada tahun 2022 antara lain yaitu *shooter*, *action adventure*, *simulation*, Multiplayer Online Battle Arena (MOBA), *sports*, *racing*, *strategy*, *battleroyale*, *puzzle*

platform, *fighting*, *action platform*, dan *online board games*. Menurut Truelist (2022) enam dari 10 pemain *game online* pada tahun 2022 memilih untuk bermain *game online* yang memiliki unsur *multiplayer* atau *online multiplayer games* dari berbagai genre permainan yang ada. Bainbridge (2009), menjelaskan bahwa *online multiplayer games* adalah bentuk permainan di mana lebih dari satu pemain dapat terlibat secara bersamaan. Permainan ini menciptakan dunia virtual yang diatur oleh kecerdasan buatan, dan setiap pemain hadir dalam permainan melalui *avatar* atau karakter yang mereka pilih. Pengguna diberi kebebasan untuk berinteraksi satu sama lain dalam batas aturan yang telah ditetapkan oleh pengguna dan *developer game* tersebut untuk mencapai tujuan tertentu.

Pada permulaannya, muncul kendala dalam melakukan interaksi antar pemain pada *online multiplayer game* dikarenakan adanya keterbatasan gerakan *avatar* dan interaksi yang terbatas melalui tulisan (*text chat*) (Dibbell; Schiano, dalam Wadley, Carter, & Gibbs, 2014). Seiring berjalannya waktu, pemain mulai merasa bahwa berkomunikasi melalui tulisan kurang efisien digunakan untuk bermain *game online*. (Wadley, Gibbs, Hew, & Graham, dalam Wadley, dkk., 2014). Oleh karena itu, untuk mengatasi masalah tersebut, penggunaan komunikasi suara atau *voice chat* mulai diperkenalkan. Pada awalnya, *voice chat* hanya dapat diakses melalui aplikasi pihak ketiga seperti TeamSpeak, Roger Wilco, Ventrillo, dan

Mumble. Namun, seiring berjalannya waktu, *voice chat* telah menjadi fitur standar yang disertakan dalam beberapa permainan seperti Counter-Strike dan *platform gaming* seperti Xbox Live (XBL). Banyak pemain dengan cepat mengambil kebiasaan menggunakan *voice chat*, menjadikannya salah satu metode komunikasi yang paling populer dalam bermain *game*. (Wadley, dkk., 2014).

Saat ini, banyak *game online* dengan beragam jenis dan genre telah mengimplementasikan *voice chat* sebagai salah satu fasilitas bawaan dalam permainannya. Popularitas *voice chat* dalam *game online* yang semakin pesat bukan hanya terjadi karena kemudahan yang didapatkan para pemain ketika berkomunikasi dalam *game*, tetapi juga karena bentuk komunikasinya yang bersifat anonim. Ketika pemain *game online* menjadi anonim, mereka dapat secara bebas mengekspresikan dirinya dalam dunia *game* sebagai realitas yang terpisah dari kehidupan nyata (Wadley, dkk., 2014). Namun, penggunaan fasilitas ini telah menghadirkan tantangan baru. Perilaku negatif seperti *cyberbullying* seringkali terjadi melalui *voice chat*, seperti kasus intimidasi, penghinaan, ancaman, dan penyebaran konten merendahkan, rasis, atau diskriminatif terhadap pemain lainnya.

Cyberbullying didefinisikan sebagai perilaku agresif yang berulang dan sengaja dilakukan terhadap korban yang tidak berdaya menggunakan bentuk kontak elektronik (Sticca & Perren, 2014). *Cyberbullying*

berbeda dari *bullying* tradisional karena tidak ada batasan, anonimitas dan dinamisannya (Henry, 2013). Sejalan dengan hal tersebut, hasil survei yang dilakukan oleh ADL (2019) pada tahun 2019 terhadap pemain *game online*, menemukan bahwa 46% diantaranya pernah mengalami berbagai bentuk pelecehan atau perundungan dalam *game online*. Dari persentase tersebut, 49% diantaranya terjadi melalui penggunaan *in-game voice chat* atau komunikasi suara dalam *game online*. Perilaku *cyberbullying* ini telah mengganggu kenyamanan dan atmosfer positif yang seharusnya mengikat pemain untuk berinteraksi dengan lebih bermakna (Kordyaka, Krath, Park, Wesseloh, & Laato, 2022).

Cyberbullying tidak bergantung pada komunikasi langsung, dan hal ini memberikan keberanian pada individu untuk menciptakan identitas palsu dan melancarkan serangan dari balik layar, menciptakan dinamika yang lebih kompleks dalam hubungan antara pelaku *bullying* dan korban (Henry, 2013). Perilaku *cyberbullying* yang terjadi dalam konteks anonimitas sering kali dimediasi oleh konsep *moral disengagement* (Lubis, Mikarsa & Andriani, 2022). *Moral disengagement* merujuk pada ketidakaktifan individu dalam regulasi diri, yang kemudian dapat mengarah pada perilaku yang tidak manusiawi dan melanggar norma moral (Siregar & Ayriza, 2023). Menurut Pornari dan Wood (dalam Lubis, dkk., 2022), interaksi di dunia virtual dapat menciptakan pandangan pengguna

bahwa semua tindakan yang dilakukan didunia maya tidak akan menyebabkan kerusakan dan hanya dianggap sebagai lelucon atau hal yang menyenangkan, sehingga dengan menjadi anonim individu akan merasa lebih bebas tanpa takut teridentifikasi ketika menjadi pelaku *cyberbullying* (Lubis, dkk.,2022).

Ketika anonimitas berperan, tidak jarang juga *cyberbullying* di motivasi oleh *unconscious bias*, atau biasa disebut dengan *bias-based cyberbullying*. *Cyberbullying* berbasis bias melibatkan perilaku yang merugikan secara *online* dengan merendahkan atau melecehkan individu berdasarkan karakteristik yang terkait dengan identitas mereka (Hinduja & Patchin, 2022). Henry (2013) juga menyebutkan bahwa *cyberbullying* berbasis bias dapat memunculkan perilaku merugikan seseorang dalam lingkungan *online* dengan cara merendahkan atau melecehkan individu berdasarkan karakteristik tertentu seperti ras, etnisitas, agama, orientasi seksual, status ekonomi, usia, kondisi fisik atau mental, gender, identitas dan ekspresigender, obesitas, atau atribut pribadi lain yang dapat membedakan mereka.

Terdapat beberapa jurnal yang telah meneliti pengaruh antara anonimitas terhadap *cyberbullying*. Hasil penelitian yang telah dilakukan oleh Barlett (2015), pada 181 orang mahasiswa Midwest University menunjukkan bahwa anonimitas sangat memprediksi frekuensi *cyberbullying*. Apabila anonimitas tinggi, maka *cyberbullying* akan semakin

mungkin terjadi. Selanjutnya, hasil penelitian yang telah dilakukan oleh Amry dan Pratama (2021) mengenai pengaruh anonimitas terhadap *cyberbullying* pada pengguna twitter juga menunjukkan bahwa dimensi anonimitas (*unlinkability*, *unobservability* dan *pseudonymity*) secara simultan mempengaruhi *cyberbullying*.

Penelitian lain yang dilakukan oleh Tazkiyah, Fadillah, Kusuma, Siswantoro dan Cahyono (2021) berupa tinjauan literatur mengenai peran anonimitas pada *cyberbullying* pada media sosial menunjukkan bahwa anonimitas juga merupakan bagian dari ciri *cyberbullying*. Orang yang melakukan tindakan *cyberbullying* dapat menggunakan akun anonim untuk menutupi identitas aslinya. Anonimitas tersebut akan memudahkan pelaku dalam melakukan tindak kejahatannya. Akibat dari sulitnya mendeteksi akun anonim ini mengakibatkan sebagian besar orang akan menggunakan anonimitas sebagai identitasnya dalam berinteraksi di media sosial. Hasil penelitian-penelitian terdahulu menunjukkan adanya keterkaitan antara anonimitas dengan *cyberbullying*.

Game online telah menjadi lingkungan yang rentan terhadap tindakan *cyberbullying*. Seiring dengan meningkatnya jumlah pemain *game online*, tingkat insiden *cyberbullying* dalam lingkungan *game* juga semakin signifikan. Penggunaan *voice chat* yang menjaga identitas pemain dalam anonimitas menciptakan peluang bagi pelaku *cyberbullying* untuk berperilaku negatif. Hal

tersebut menarik perhatian peneliti untuk melihat lebih lanjut hubungan kedua variabel tersebut dalam penggunaan *voice chat*. Oleh sebab itu, peneliti penelitian ini bertujuan untuk menguji secara empiris pengaruh anonimitas terhadap *cyberbullying* pada penggunaan *voice chat* di antara pemain *game online*.

METODE PENELITIAN

Responden Penelitian

Penelitian ini menggunakan pemain *game online* yang menggunakan *voice chat* sebagai responden/sampel penelitian dengan pertimbangan kriteria dalam pengambilan sampel adalah pemain *game online*, baik laki-laki maupun perempuan, yang telah bermain dan berkomunikasi melalui *in-game voice chat* selama ≥ 6 bulan.

Alat Ukur

Skala anonimitas dalam penelitian ini menggunakan dimensi yang dikemukakan oleh Lee, Choi dan Kim (2013) yaitu *unlinkability*, *unobservability*, *pseudonymity*. Pengukuran ini menggunakan skala likert dengan 4 alternatif atau pilihan jawaban yaitu Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Tidak Setuju (TS) dan Sangat Tidak Setuju (STS). Berdasarkan hasil uji diskriminasi didapatkan nilai rentang koefisien korelasi antara 0,348 hingga 0,691 dengan nilai reliabilitas sebesar 0.886, dimana salah satu contoh item yang lolos adalah “Tidak ada orang yang dapat mengenali identitas asli saya melalui identitas online yang saya miliki.”

Skala *cyberbullying* dalam penelitian

ini menggunakan dimensi yang dikemukakan oleh Willard (dalam Kowalski, dkk., 2012) yaitu *flaming*, *harassment*, *denigration*, *impersonation*, *outing*, *trickery*, *exclusion* dan *cyberstalking*. Pengukuran ini menggunakan skala likert dengan 4 alternatif atau pilihan jawaban yaitu Sangat Sering (SS), Sering (S), Jarang (J) dan Tidak Pernah (TP). Berdasarkan hasil uji diskriminasi didapatkan nilai rentang koefisien korelasi antara 0,309 hingga 0,811 dengan nilai reliabilitas sebesar 0.933, dimana salah satu contoh item yang lolos adalah “Menyeleksi kata-kata yang digunakan pada *voice chat*.”

Teknik Analisis Data

Penelitian ini menggunakan analisis regresi linear sederhana untuk menguji pengaruh anonimitas (X) terhadap *cyberbullying* (Y) dan mengetahui besarnya kontribusi anonimitas (X) terhadap *cyberbullying* (Y) pada penggunaan *voice chat* di antara pemain *game online*. Selain itu, penelitian ini menggunakan analisis deskriptif statistik untuk mengetahui rata-rata empirik responden penelitian dan mengaitkannya dengan hasil penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh anonimitas terhadap *cyberbullying* pada penggunaan *voice chat* di antara pemain *game online*. Berdasarkan hasil uji regresi linear sederhana, diperoleh pengaruh sebesar 6.3% terhadap *cyberbullying*.

Tabel 1. Uji Hipotesis

	Model	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
	Regression	1408.074	1	1408.074	6.845	.010 ^b
1	Residual	20776.839	101	205.711		
	Total	22184.913	102			

Tabel 2. Hasil Kontribusi

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.252 ^a	.063	.054	14.343

Anonimitas dapat mempengaruhi *cyberbullying* karena anonimitas dapat memberikan keberanian pada individu untuk menciptakan identitas palsu dan melancarkan serangan dari balik layar (Henry, 2013). *Cyberbullying* juga tidak tergantung pada kontak langsung secara fisik atau tatap muka, oleh karena itu, individu cenderung merasa lebih bebas untuk melakukan perilaku *cyberbullying* tanpa takut konsekuensi sosial secara langsung (Patchin dan Hinduja, 2010). Anonimitas dapat mengaburkan batas antara perilaku yang dapat diterima dan perilaku yang tidak etis, memungkinkan para pelaku *cyberbullying* untuk menghindari identifikasi dan pertanggungjawaban atas tindakan mereka (Barlett, 2015).

Yep, Tan dan Fung (2023) menjelaskan bahwa menjadi tidak sepenuhnya anonim masih bisa memberikan perasaan aman sekaligus kenyamanan bagi individu untuk mengekspresikan diri dan merasa lebih terhubung dengan situasi atau lingkungan.

Arbeau, Thorpe, Stinson, Budlong, dan Wolff (2020) menjelaskan bahwa menjadi anonim saat bermain *game online* bukan hanya untuk alasan negatif, tetapi juga bisa membuat pemain merasa lebih rileks dan nyaman dalam berinteraksi secara daring. Ini dapat membantu dalam memulai dan menjaga hubungan dengan orang-orang yang baru dikenal secara *online*. Sebagai contoh, anonimitas dalam permainan daring membantu mengatasi situasi canggung saat berbicara dengan kenalan baru. Anonimitas juga memberikan pemain kebebasan untuk mencoba berbagai ekspresi diri yang berbeda, seperti membuat lelucon atau menjadi lebih ramah daripada dalam kehidupan sehari-hari mereka.

Berikutnya, sisa dari besar pengaruh sebesar 93.7% berasal dari variabel lain di luar penelitian. Hal ini sesuai dengan pemahaman bahwa terdapat banyak sekali faktor lain yang juga memiliki pengaruh terhadap perilaku *cyberbullying*. Penelitian yang dilakukan oleh

Oladimeji dan Kyobe (2021) mengidentifikasi sejumlah faktor yang memengaruhi *cyberbullying*, termasuk kerentanan, norma sosial, tekanan dari teman sebaya, dan frekuensi penggunaan internet. Selain itu, penelitian lain yang dilakukan oleh Kowalski, dkk. (2012) juga menyoroti faktor-faktor yang mempengaruhi *cyberbullying*, baik dari segi personal maupun lingkungan. Faktor personal mencakup karakteristik individu seperti tingkat agresivitas, tingkat empati, *self-esteem*, dan perasaan sosial.

Di sisi lain, faktor lingkungan mencakup aspek seperti iklim sekolah, pengawasan orang tua, ketersediaan teknologi, serta pengaruh teman sebaya dan norma sosial. Selain itu, Patchin dan Hinduja (2010) juga mengidentifikasi sejumlah faktor yang memengaruhi terjadinya *cyberbullying*, termasuk faktor individual, keluarga, dan sekolah. Faktor individual melibatkan karakteristik pribadi seperti tingkat agresivitas, rendahnya kepercayaan diri, kurangnya empati, serta keterbatasan kemampuan sosial. Selain itu, penggunaan teknologi yang berlebihan dan tidak terkontrol, serta akses yang mudah ke teknologi, juga dapat memungkinkan pelaku untuk beroperasi secara anonim. Faktor keluarga mencakup pola asuh orang tua dan dinamika keluarga, sementara faktor sekolah melibatkan iklim sekolah dan interaksi dengan teman sebaya yang mungkin terlibat dalam perilaku agresif.

Hasil perhitungan analisis deskriptif

statistik menunjukkan bahwa tingkat *cyberbullying* pada responden dalam penelitian ini berada pada kategori rendah dan tingkat anonimitas pada responden dalam penelitian ini berada pada kategori sedang.

Hal ini menunjukkan bahwa responden tidak pernah melakukan atau hanya melakukan sebagian kecil tindakan *cyberbullying* ketika menggunakan *voice chat*. Keberadaan *voice chat* tidak hanya memberikan dampak negatif, *voice chat* membantu dalam koordinasi yang lebih baik dalam tim, sehingga pemain dapat mengembangkan strategi, memberikan peringatan, dan berkomunikasi dengan lebih efektif (Wadley, dkk., 2014).

Berdasarkan hasil analisis pada tabel deskripsi data usia, dapat diketahui pada kelompok usia 11-20 tahun, anonimitas dikategorikan tinggi dan tingkat *cyberbullying* dikategorikan rendah. Pada kelompok usia 21-40 tahun, anonimitas dikategorikan sedang dengan tingkat *cyberbullying* yang juga dikategorikan sedang. Perbedaan dalam tingkat anonimitas bisa disebabkan oleh perbedaan tingkat keakraban dengan teknologi digital, yaitu mengacu pada tingkat keterbiasaan, pengetahuan, dan pengalaman seseorang dalam menggunakan dan berinteraksi dengan teknologi digital seperti komputer, internet, perangkat seluler, aplikasi, dan platform online (Coklar & Sahin, 2014). Penelitian Coklar dan Sahin (2014) menemukan bahwa literasi digital remaja berada pada tingkatan jauh lebih tinggi

dibandingkan literasi digital orang dewasa. Selain itu, perbedaan dalam budaya dan norma-norma sosial antara generasi juga dapat mempengaruhi tingkat *cyberbullying*. Dengan bertambahnya usia generasi, individu akan lebih mungkin untuk menganggap wajar perilaku yang terkait dengan *cyberbullying* (Kowalski, dkk., 2012).

Berdasarkan hasil analisis pada tabel deskripsi data jenis kelamin, dapat disimpulkan bahwa baik kelompok laki-laki maupun perempuan memiliki tingkat anonimitas yang tinggi. Hal ini bisa disebabkan karena lingkungan daring memberikan pemain perasaan bahwa mereka dapat merahasiakan identitas mereka di balik layar permainan yang membuat pemain merasa lebih nyaman berinteraksi dan memberi mereka kebebasan untuk berbicara,

berpendapat, atau berekspresi saat menyampaikan pandangan mereka (Chen, Chen, Lo & Yang, 2008). Sementara itu, tingkat *cyberbullying* pada kelompok laki-laki dikategorisasikan sedang, sedangkan tingkat *cyberbullying* pada kelompok perempuan dikategorisasikan rendah. Ada beberapa alasan mengapa hal ini mungkin terjadi. Navarro, dkk. (2016) menjelaskan terdapat perbedaan dalam antara laki-laki dan perempuan dimana laki-laki cenderung lebih kompetitif dan agresif, yang dapat meningkatkan kemungkinan terlibat dalam *cyberbullying*. Menurut Cole dan Griffiths (2007), faktor sosial dan dinamika antara laki-laki dan perempuan juga dapat mempengaruhi perilaku *cyberbullying* dimana laki-laki umumnya lebih mendominasi komunitas *game online*.

Tabel 3. Kategorisasi Berdasarkan Mean empirik

Skala	ME	MH	SDH	Kategori
<i>Cyberbullying</i>	48.65	67.5	16.2	Rendah
Anonimitas	52.09	42.5	10.2	Sedang

Tabel 4. Tabel Deskripsi Data berdasarkan Usia

Rentang Usia	N	%	Anonimitas (X)		<i>Cyberbullying</i> (Y)	
			ME	Kategori	ME	Kategori
11 - 20	35	33.98	59.34	Tinggi	54.63	Rendah
21 - 40	68	66.02	47.5	Sedang	62.5	Sedang
Total	103	100				

Tabel 5. Deskripsi data berdasarkan jenis kelamin

Jenis Kelamin	N	%	Anonimitas (X)		<i>Cyberbullying</i> (Y)	
			ME	Kategori	ME	Kategori
Laki-Laki	64	61	54.6	Tinggi	59	Sedang
Perempuan	41	39	55	Tinggi	53.8	Rendah
Total	103	100				

Berdasarkan hasil analisis pada tabel deskripsi data pendidikan terakhir, tingkat anonimitas tampak meningkat seiring dengan tingkat pendidikan terakhir. Rata-rata anonimitas tertinggi terdapat pada tingkat pendidikan S2, diikuti oleh S1 dan D3. Ini menunjukkan bahwa tingkat anonimitas cenderung lebih tinggi di kalangan mereka yang memiliki pendidikan tinggi. Ini berarti individu yang memiliki pendidikan tinggi cenderung lebih sadar akan pentingnya keamanan informasi pribadi mereka. Mereka menyadari bahwa informasi tersebut dapat diakses dengan mudah oleh orang lain dan menyadari potensi besar penyalahgunaan informasi tersebut (Kang, dkk., 2013). Berikutnya, tingkat *cyberbullying* menunjukkan pola yang bervariasi. Kategori *cyberbullying* terendah ada pada tingkat pendidikan SMA, kemudian diikuti oleh S1. Namun, kategori *cyberbullying* paling tinggi terdapat pada tingkat pendidikan S2, diikuti oleh D3. Pola ini menunjukkan bahwa *cyberbullying* dipengaruhi oleh berbagai hal baik dari segi personal maupun lingkungan

(Kowalski, dkk., 2012).

Berdasarkan hasil analisis pada tabel deskripsi data preferensi *platform*, dapat disimpulkan bahwa semua kelompok memiliki tingkat anonimitas yang tinggi, sementara pada tingkat *cyberbullying* terdapat perbedaan. Tingkat *cyberbullying* dapat dikategorikan rendah pada preferensi *platform* HP dan sangat rendah pada *platform* tab. Di sisi lain, tingkat *cyberbullying* dikategorikan sedang pada *platform* PC/laptop dan konsol. Hal ini berkaitan dengan karakteristik *platform* PC yang seringkali menawarkan lebih banyak peluang lebih intensif dalam berinteraksi sosial (Barlett dan Gentile, 2012), seperti contohnya *game online* dengan mekanisme yang lebih kompleks dapat menciptakan kesempatan untuk berkolaborasi, bersaing, atau berinteraksi dalam berbagai cara. Temuan ini juga sejalan dengan Coyne, Callister, Stockdale, Coutts, & Collier (2018) yang menyebutkan bahwa perbedaan jenis *platform* yang lebih memungkinkan interaksi sosial yang lebih intensif memiliki tingkat *cyberbullying* yang lebih tinggi.

Tabel 6. Deskripsi data berdasarkan Pendidikan

Pendidikan Terakhir	N	%	Anonimitas (X)		Cyberbullying (Y)	
			ME	Kategori	ME	Kategori
SD	7	6.8	52.43	Sedang	61.14	Sedang
SMP	3	2.91	71	Sangat Tinggi	71	Sedang
SMA	60	58.25	54.54	Tinggi	55.42	Rendah
D3	3	2.91	61.33	Tinggi	75.33	Sedang
S1	29	28.16	63.62	Sangat Tinggi	54.79	Rendah
S2	1	0.97	72	Sangat Tinggi	102	Sangat Tinggi
Total	103	100				

Tabel 7. Deskripsi data berdasarkan Platform

Platform Bermain	N	%	Anonimitas (X)		Cyberbullying (Y)	
			ME	Kategori	ME	Kategori
HP	65	63.11	52.71	Tinggi	54.8	Rendah
PC/Laptop	33	32.04	58.30	Tinggi	61.15	Sedang
Konsol (Playstation, Xbox, Nintendo, dll)	3	2.91	61	Tinggi	65.67	Sedang
Tab	2	1.94	57	Tinggi	45.5	Sangat Rendah
Total	103	100				

Tabel 8. Deskripsi data berdasarkan waktu bermain

Waktu Bermain	N	%	Anonimitas (X)		Cyberbullying (Y)	
			ME	Kategori	ME	Kategori
Kurang dari satu jam	12	11.65	60.20	Tinggi	53.33	Rendah
1-2 jam	40	38.83	58.07	Tinggi	51.05	Rendah
3-4 jam	28	27.18	60	Tinggi	59.07	Sedang
5 jam atau lebih	23	22.33	60.18	Tinggi	66.61	Sedang
Total	103	100				

Berdasarkan hasil analisis pada tabel data waktu bermain, dapat disimpulkan bahwa tingkat anonimitas berada pada kategori tinggi. Sementara itu, tingkat kategori *cyberbullying* cenderung meningkat seiring meningkatnya waktu bermain. Tingkat *cyberbullying* cenderung rendah pada kelompok responden dengan waktu bermain kurang dari satu jam dan 1-2 jam. Namun, tingkat *cyberbullying* mulai meningkat pada kelompok dengan waktu bermain selama 3-4 jam yang dikategorikan sebagai sedang. Selanjutnya, tingkat *cyberbullying* pada kelompok dengan waktu bermain selama 5 jam atau lebih juga dikategorikan sebagai

sedang. Kowert, Festl, & Quand (2014) menjelaskan *cyberbullying* dapat meningkat seiring dengan intensitas interaksi dan keterlibatan dalam lingkungan permainan. Semakin lama seseorang bermain *game*, semakin besar kemungkinan individu terlibat dalam interaksi sosial yang lebih intensif dalam *game* tersebut, yang pada akhirnya mengarah pada semakin besarnya kemungkinan terjadinya konflik atau ketegangan antara pemain, sehingga berujung pada tindakan *cyberbullying*

KESIMPULAN DAN SARAN

Analisis data menunjukkan bahwa

anonimitas secara signifikan berpengaruh terhadap *cyberbullying*. Hasil kategorisasi responden menunjukkan bahwa tingkat anonimitas berada pada kategori sedang, sementara tingkat *cyberbullying* berada pada kategori rendah. Berdasarkan hasil penelitian, maka penelitian berikutnya dapat mempertimbangkan variabel yang terkait *game online* seperti *team work* atau jenis permainan dan bagaimana faktor-faktor anonimitas mempengaruhi interaksi di dalamnya. Misalnya, apakah ada perbedaan *cyberbullying* terhadap anonimitas antara jenis *game online* kompetitif dan kasual. Pengambilan sampel responden pada penelitian ini terlalu luas, penelitian diharapkan dapat lebih memfokuskan pada kelompok populasi yang lebih kecil agar hasil penelitian menjadi lebih spesifik dan relevan. Seperti contohnya penyempitan kelompok usia atau jenis kelamin.

DAFTAR PUSTAKA

- Amry, H., & Pratama, M. (2021). Pengaruh Anonimitas terhadap Cyberbullying pada Penggemar K-pop Twitter. *NUSANTARA: Jurnal Ilmu Pengetahuan Sosial*, 8(1), 262–270.
- Arbeau, K., Thorpe, C., Stinson, M., Budlong, B., & Wolff, J. (2020). The meaning of the experience of being an online game player. *Computers in Human Behavior Reports*, 2. doi:10.1016/j.chbr.2020.100013
- Azwar, Saifuddin. (2012). *Reliabilitas dan Validitas Edisi IV*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Bainbridge, W. S. (2009). Online Multiplayer Games. *Synthesis Lectures on Information Concepts, Retrieval, and Services*, 1(1), 1–113. <https://doi.org/10.2200/s00232ed1v01y200912icr013>
- Baker, N. (2023, May 12). Online gaming statistics 2023. *Online gaming statistics 2023 report - online gaming facts and stats*. Diakses pada tanggal 9 September 2023, dari <https://www.uswitch.com/broadband/studies/online-gaming-statistics/>
- Barlett, C. P. (2015). Anonymously Hurting Others Online: The Effect of Anonymity on Cyberbullying Frequency. *Psychology of Popular Media Culture*, 4(2), 70–79. <https://doi.org/10.1037/a0034335>
- Barlett, C. P., & Gentile, D. A. (2012). Attacking Others Online: The Formation of Cyberbullying in Late Adolescence. *Psychology of Popular Media Culture*, 1(2), 123–135. <https://doi.org/10.1037/a0028113>
- Chairunnisa. (2018). *Pengaruh Kesadaran Diri dan Anonimitas Terhadap Keterbukaan Diri Pengguna Media Sosial*. Skripsi. UIN Syarif Hidayatullah Jakarta. Jakarta.
- Chen, H.-G., Chen, C. C., Lo, L., & Yang, S. C. (2008). Online privacy control via

- anonymity and pseudonym: Cross-cultural implications. *Behaviour & Information Technology*, 27(3), 229–242. doi:10.1080/01449290601156817
- Chen, Y.-C., Chen, P., Song, R., Larry, K. (2004). Online Gaming Crime and Security Issue - Cases and Countermeasures from Taiwan. *The 2nd Annual Conference on Privacy, Security and Trust (PST'2004)*, Fredericton: 13-15 Oktober 2004.
- Clement, Jessica. *Game online industry– Statistics & Facts*. Statista. Diakses pada 1 Mei, 2023, dari <https://www.statista.com/topics/868/video-games/>.
- Çoklar, A. N. & Şahin, Y. L. (2014). Technology Literacy According to Students: What is It, Where are We and What Should We Do for Parents and Children?. *Turkish Online Journal of Qualitative Inquiry*, 5 (2) , 27-34 . DOI: 10.17569/tojqi.44937
- Cole, H., & Griffiths, M. (2007). Online Game Use and In-Game Behaviors in Adolescent Gamers: Implications for Counseling. *CyberPsychology & Behavior*, 10(2), 297-310
- Coyne, S. M., Callister, K. L., Stockdale, L., Coutts, H., & Collier, K. M. (2018). Exploring the Social Media Lives of Teens: An Analysis of Teens' Social Media Use and Perceptions of Social Media and Cyberbullying. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 21(6), 343-349.
- Demetrovics, Z., Urbán, R., Nagygyörgy, K., Farkas, J., Zilahy, D., Mervó, B., Harmath, E. (2011). Why do you play? The development of the motives for online gaming questionnaire (MOGQ). *Behavior Research Methods*, 43(3), 814–825. doi:10.3758/s13428-011-0091-y
- Dimitrievski, Marko. (2022). *Gaming statistics - truelist 2022*. TrueList. Diakses pada 30 Juni, 2022, dari <https://truelist.co/blog/gaming-statistics/Free to Play?Hate,Harassment, and Positive Social Experiences in Online Games>.
- (2019, August 18). Diakses pada 1 Juli, 2022, dari <https://www.adl.org/resources/report/free-play-hate-harassment-and-positive-social-experiences-online-games>
- Gee, J. P. (2003). *What game onlines have to teach us about learning and literacy*. New York: Palgrave Macmillan.
- Ghetau, C. (2021). Voice Communication Usage Among Cyberbullying Players and Its Effects on Users Perceived Anonymity. *Journal of Media Research*, 14(1), 93–101. <https://doi.org/10.24193/jmr.39.6>
- Heintz, S., & Law, E. L.-C. (2015). The Game Genre Map. *Proceedings of the 2015 Annual Symposium on Computer-*

- Human Interaction in Play-CHIPLAY '15*. doi:10.1145/2793107.2793123
- Henry, Jessica S. (2013). Bias-Based Cyberbullying: The Next Hate Crime Frontier. *Criminal Law Bulletin*. 49(3), 481-503.
- Hinduja, S., & Patchin, J. W. (2022). Bias-Based Cyberbullying Among Early Adolescents: Associations With Cognitive and Affective Empathy. *The Journal of Early Adolescence*. <https://doi.org/10.1177/027243162211088757>
- Kang, R., Brown, S., & Kiesler, S. (2013). Why do People Seek Anonymity on the Internet? *Proceedings of the SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems*. <https://doi.org/10.1145/2470654.2481368>
- Kemp, S. (2022). *Digital 2022: Indonesia – Data Reportal – Global Digital Insights*. DataReportal. Diakses pada 30 Juni, 2022, dari <https://datareportal.com/reports/digital-2022-indonesia>
- Kim, Y.Y., Oh, S., & Lee, H. (2005). What makes people experience flow? Social characteristics of online games. *International Journal of Advanced Media and Communication*, 1(1), 76. doi:10.1504/ijamc.2005.007724
- Kordyaka, B., Krath, J., Park, S., Wesseloh, H., & Laato, S. (2022). Understanding Toxicity in Multiplayer Online Games: The Roles of National Culture and Demographic Variables. *Proceedings of the Annual Hawaii International Conference on System Sciences*, 2908–2917. <https://doi.org/10.24251/hicss.2022.359>
- Kowalski, R. M., Limber, S. P., & Agatston, P. P. (2012). *Cyberbullying: Bullying in the Digital Age*. New Jersey: Wiley.
- Kowert, R., Festl, R., & Quandt, T. (2014). Unpopular, overweight, and socially inept: Reconsidering the stereotype of online gamers. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 17(3), 141-146.
- Lee, H., Choi, J., & Kim, K. K. (2013). Impact of Anonymity (Unlinkability, Pseudonymity, Unobservability) on Information Sharing. *PACIS 2013 Proceedings*, 70.
- Lubis, A. Y., Mikarsa, H. L., & Andriani, I. (2022). Mediation of moral disengagement on cyberbullying perpetration influenced by emotional intelligence and anonymity of Indonesian adolescents on social media. *Российский Психологический Журнал*, 19(4) 231–242. <https://doi.org/10.21702/rpj.2022.4.15>
- Mukhooyaroh, T. (2020). Anonimitas dan Deindividuasi pada Remaja Pengguna Sosial Media. *Jurnal Penelitian Psikologi*, 11(1), 26–32. <https://doi.org/10.29080/jpp.v11i1.354>

- Navarro, R., Yubero, S., & Larrannaga, E. (2016). *Cyberbullying Across the Globe: Gender, Family, and Mental Health*. Switzerland: Springer International Publishing.
- Ningrum, C., Puti. (2015). *Hubungan Pemaafan dengan Perilaku Cyberbullying pada Remaja*. Skripsi. Universitas Muhammadiyah Malang.
- Oladimeji, A., & Kyobe, M. (2021). Factors Influencing Cyberbullying on Instagram Among University Students. *2021 Conference on Information Communications Technology and Society (ICTAS)*. doi:10.1109/ictas50802.2021.93949
- Parks, P. J. (2012). *Cyberbullying*. New York: Springer International Publishing.
- Patchin, J. W., & Hinduja, S. (2010). Cyberbullying and self-esteem. *Journal of School Health*, 80(12), 614-621.
- Patchin, J. W., & Hinduja, S. (2015). Measuring Cyberbullying: Implications for Research. *Aggression and Violent Behavior*, 23, 69-74. <https://doi.org/10.1016/j.avb.2015.05.013>
- Rini, L. N., & Manalu, S. R. (2020). Memahami Penggunaan dan Motivasi Akun Anonim Instagram di Kalangan Remaja. *Interaksi Online*, 9(1), 85-97.
- Ryan, R. M., Rigby, C. S., & Przybylski, A. (2006). The motivational pull of cyberbullying: A self-determination theory approach. *Motivation and Emotion*, 30(4), 347-363.
- Sakban, A., & Sahrul. (2019). *Pencegahan Cyberbullying di Indonesia*. Sleman: Deepublish.
- Santhoso, F. H. (2019). Peran Mediasi Orang Tua Dan Anonimitas Terhadap Kecenderungan Cyberbullying Siswa. *Jurnal Psikologi*, 46(3), 261. <https://doi.org/10.22146/jpsi.44126>
- Sartana, & Afriyeni, N. (2017). Perundungan Maya (Cyber Bullying) Pada Remaja Awal. *Jurnal Psikologi Insigh*, 1(1), 25-39.
- Siregar, R. R., & Siregar, R. R. (2020). Moral disengagement Sebagai Prediktor terhadap Perilaku Agresif remaja. *Jurnal Ecopsy*, 7(1). <https://doi.org/10.20527/ecopsy.v7i1.6068>
- Sticca, F., & Perren, S. (2012). Is Cyberbullying Worse than Traditional Bullying? Examining the Differential Roles of Medium, Publicity, and Anonymity for the Perceived Severity of Bullying. *Journal of Youth and Adolescence*, 42(5), 739-750. <https://doi.org/10.1007/s10964-012-9867-3>
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmawati, A., & Kumala, A. P. B. (2020). Dampak Cyberbullying pada Remaja di Media Sosial. *Alauddin Scientific*

- Journal of Nursing*, 1(1), 55–65.
- Suplig, M. A. (2017). Pengaruh kecanduan game online siswa SMA kelas X Terhadap Kecerdasan sosial sekolah Kristen Swasta Di makassar. *Jurnal Jaffray*, 15(2), 177. <https://doi.org/10.25278/jj71.v15i2.261>
- Tazkiah, I., Fadillah, A. R., Kusuma, F. W., Siswanto, M. F., & Cahyono, S. A. (2021). Peran Anonimitas terhadap Cyberbullying pada Media Sosial. *Seminar Nasional Teknologi Dan Sistem Informasi 2021*, 77–83.
- Veltri, N., Krasnova, H., Baumann, A., & Kalayamthanam, N. (2014). Gender Differences in Online Gaming: A Literature Review. *Twentieth Americas Conference on Information Systems*, 1–11.
- Wadley, G., Carter, M., & Gibbs, M. (2014). Voice in Virtual Worlds: The Design, Use, and Influence of Voice chat in Online Play. *Human–Computer Interaction*, 30(3-4), 336–365. <https://doi.org/10.1080/07370024.2014.987346>
- Wallace, K. A. (1999). Anonymity. *Ethics and Information Technology*, 1(1), 21–31. <https://doi.org/10.1023/A:1010066509278>
- Widiasih, N. P. S. (2019). Anonymity in the Action of CyberBullying. *Rechtsidee*, 6(1). <https://doi.org/10.21070/jihr.2019.6.74>
- Wu, J.-H., Wang, S.-C., & Tsai, H.-H. (2010). Falling in love with online games: The uses and gratifications perspective. *Computers in Human Behavior*, 26(6), 1862–1871. doi:10.1016/j.chb.2010.07.033
- Yep, B. L., Tan, T. K., & Fung, F. M. (2023). How partial anonymity may reduce students’ anxiety during remote active learning—a case study using clubhouse. *Journal of Chemical Education*, 100(2), 459–468. <https://doi.org/10.1021/acs.jchemed.2c00051>