

ANALISIS PERSEPSI PEMAIN MOBILE LEGENDS TERHADAP FLAMING SEBAGAI BENTUK PELANGGARAN ETIKA

Savariana Rika Anugrahaini, Ade Maulani Bilgis, Silvia Delya Heryani,
Muhammad Azizul Dzikri, Fitriyani, Retno Purwani Setyaningrum

Teknik Informatika, Universitas Pelita Bangsa
Jalan Inspeksi Kalimalang No 9 Cikarang, Bekasi, Indonesia
savarianakaa@gmail.com

ABSTRAK

Perilaku *flaming* yang ditemukan dalam *game online* seperti *Mobile Legends: Bang Bang* (MLBB) adalah jenis interaksi negatif yang sering terjadi dalam komunikasi *real-time* antara pemain. Tujuan penelitian ini adalah untuk melihat bagaimana pemain MLBB melihat *flaming* sebagai hal yang melanggar etika dalam permainan kompetitif. Penelitian ini adalah penelitian kualitatif yang melibatkan wawancara semi-terstruktur dengan 17 pemain MLBB aktif di wilayah Kabupaten Bekasi. Kekuatan, kelemahan, peluang, dan ancaman (SWOT) digunakan untuk menganalisis data yang diperoleh. Hasil penelitian menunjukkan bahwa mayoritas pemain menganggap *flaming* sebagai sesuatu yang tidak baik, yang mengganggu kerja sama tim, menurunkan semangat bermain, dan memengaruhi kinerja individu dan tim. Narasumber menyadari bahwa *flaming* merupakan pelanggaran etika digital, tetapi karena anonimitas di internet, beberapa menganggapnya sebagai hal yang "wajar". Pelampiasan emosi, frustrasi dengan kinerja tim, atau upaya mendominasi permainan adalah motivasi utama pemain *flaming*. Menurut analisis SWOT, *flaming* adalah kelemahan utama dalam hubungan tim. Namun, dengan fitur permainan yang lebih baik, ada peluang untuk mengajar dan meningkatkan norma etika. Penelitian ini menunjukkan bahwa penguatan etika digital di kalangan pemain sangat penting untuk membuat lingkungan permainan yang sehat dan mendukung. Untuk mendapatkan pemahaman yang lebih menyeluruh tentang efek *flaming* dalam permainan *online*, penelitian selanjutnya harus memperluas responden dan menggunakan metodologi yang lebih beragam.

Kata kunci : *flaming*, etika digital, persepsi, *Mobile Legends*

1. PENDAHULUAN

Digitalisasi saat ini telah mengubah banyak aspek di dalam kehidupan manusia, salah satunya adalah cara berinteraksi serta berkomunikasi. Dampak nyata dari perkembangan ini adalah munculnya fenomena *game online* yang tidak hanya menjadi hiburan semata, namun juga membentuk sebuah dinamika sosial baru, khususnya di kalangan para remaja.

Salah satu *game online* yang populer di Indonesia adalah *Mobile Legends: Bang Bang* (MLBB), yang saat ini memiliki komunitas pemain yang cukup besar dan aktif. Namun, popularitas ini juga disertai dengan munculnya fenomena akan perilaku negatif seperti *flaming*. *Flaming* sendiri adalah suatu tindakan komunikasi yang agresif dan dapat menyakiti pemain lain secara verbal, dan *flaming* juga sering dianggap ke dalam bentuk pelanggaran digital yang dapat merusak suasana permainan serta mengganggu kerja sama tim [1][2].

Fenomena *flaming* di dalam *game Mobile Legends: Bang Bang* (MLBB) ini menjadi semakin kompleks karena dipengaruhi oleh dinamika grup, identitas pemain, hingga standar sosial pada komunitas gaming. Di dalam teori interaksi simbolik dan pendekatan psikologis seperti teori dark triad yaitu narsisme dan lainnya, memberikan pemahaman bahwa perilaku *flaming* bukan hanya masalah komunikasi, tetapi juga berkaitan dengan faktor psikososial para pemain [3][4].

Oleh karena itu, *flaming* tidak hanya berdampak pada pengalaman bermain, namun juga pada aspek psikologis seperti tekanan mental atau kecemasan pada para pemain [5]. Dalam hal ini, pendekatan pada sosiologi hukum menjadi sangat relevan untuk memahami bagaimana norma dan aturan dapat diterapkan dalam ruang lingkup digital untuk mengatasi pelanggaran etika seperti *flaming* [6].

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis persepsi pemain *Mobile Legends* terhadap perilaku *flaming*, serta menilai bagaimana pemahaman mereka terhadap etika digital yang dapat mempengaruhi interaksi di dalam *game*. Dengan menggali sudut pandang para pemain, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam membangun komunitas *game* yang lebih sehat, etis, dan mendukung interaksi sosial yang lebih positif.

2. TINJAUAN PUSTAKA

Beberapa penelitian sebelumnya telah dilakukan untuk meninjau hubungan antara etika komunikasi dan perilaku *cyberbullying* di dalam permainan *online*, seperti penelitian yang dilakukan oleh Thio dan Junaidi yang berjudul "Persepsi Etika Komunikasi dan Kaitannya dengan Trash-talking ketika Bermain *Game Mobile Legends* pada Mahasiswa Jakarta", dengan tujuan untuk mengetahui hubungan antara kesadaran etika dalam berkomunikasi dengan perilaku trash-talking saat bermain *game Mobile Legends*. Penelitian ini menggunakan pendekatan survei kuantitatif dengan pengumpulan data berupa kuesioner *online* yang

disebarkan kepada mahasiswa aktif di daerah Jakarta. Analisis data yang dilakukan menggunakan SPSS versi 25 dengan berbagai uji statistik seperti uji validitas, reliabilitas, asumsi klasik, korelasi Spearman Rho, dan uji F. Dengan hasil yang menunjukkan bahwa adanya hubungan negatif yang sangat lemah antara kesadaran etika komunikasi dengan perilaku trash-talking, namun hubungan tersebut tidak signifikan [7]

Selanjutnya, penelitian yang dilakukan oleh Solihin yang juga membahas tentang trash-talk dengan judul “Analisis Perilaku *Trash-Talk* Dalam Komunikasi Virtual Pada *Game Online Mobile Legends*”, penelitian ini mengkaji bentuk-bentuk perilaku *trash-talk* melalui pendekatan deskriptif kualitatif dengan etnografi virtual. Data dikumpulkan melalui observasi langsung dalam *game* dan dokumentasi tangkapan layar, kemudian dilakukan analisis. Dari hasil penelitian ini, Solihin menemukan ada enam kategori *trash-talk* yang sering muncul, diantaranya ada bahasa hewan, seksualitas, merendahkan, kata kerja/benda, intelektualitas, dan ancaman. Selain itu, penelitian ini juga mengidentifikasi pelanggaran prinsip komunikasi REACH serta bentuk *cyberbullying* seperti *Flaming*, *harassment*, dan *denigration*. *Trash-talking* dinilai berdampak negatif terhadap kenyamanan bermain dan pada kesehatan mental pemain [8]

Penelitian lain yang turut memperkuat temuan ini adalah penelitian dari Ajeng Putri [9] yang berjudul “Pengaruh Game Online terhadap Etika Komunikasi Siswa di Sekolah”, dengan pendekatan kuantitatif peneliti menemukan bahwa game online berpengaruh dengan cukup signifikan terhadap perilaku komunikasi siswa, khususnya dalam hal penggunaan bahasa kasar dan penurunan interaksi sosial nyata. Koefisien determinasi menunjukkan pengaruh sebesar 61,4% yang tergolong kuat.

Adapun beberapa topik definisi terkait penelitian ini yang berjudul “Analisis Persepsi Pemain *Mobile Legends* Terhadap *Flaming* Sebagai Bentuk Pelanggaran Etika”

2.1. Etika Profesi

Dalam berbagai bidang pekerjaan, etika profesi adalah komponen penting yang berkaitan dengan perilaku etis dan standar yang harus diikuti oleh karyawan saat bekerja. etika profesi dapat didefinisikan sebagai set aturan tertulis yang didasarkan pada norma moral yang berlaku di masyarakat. Karena itu, etika profesi berfungsi sebagai standar tingkah laku untuk interaksi manusia di lingkungan profesional [10] Selain itu, etika profesi membentuk identitas dan integritas profesi. Dalam pendidikan, etika profesi memastikan bahwa guru bertanggung jawab tidak hanya terhadap siswa tetapi juga terhadap masyarakat dan kemajuan bangsa di tengah tantangan global. Organisasi profesi sangat penting sebagai tempat bagi para anggotanya untuk mengembangkan keterampilan dan menyuarakan kepentingan bersama berdasarkan prinsip moral [11].

2.2. Flaming

Flaming merupakan salah satu perilaku komunikasi yang agresif dalam berinteraksi secara *online*, sering kali dilatarbelakangi oleh emosi kuat serta dipengaruhi oleh faktor sosial dan psikologis [12]. Mekanisme sosial media yang memungkinkan komunikasi cepat dan efektif memperkuat intensitas *flaming*. Dalam situasi seperti ini, ruang publik virtual sering kali menjadi tempat di mana pengguna berinteraksi tanpa batasan geografis, sehingga emosi dapat dengan mudah terstimulasi dan menimbulkan konflik [13].

2.3. Cyberbullying

Cyberbullying adalah perilaku intimidasi melalui media digital dimana individu atau kelompok menggunakan teknologi untuk melecehkan, mengancam, atau mencemarkan nama baik orang lain secara berulang, sehingga berdampak lebih kuat dibanding bullying konvensional karena efek psikologis yang ditimbulkan lebih kuat dan berlangsung lebih lama, bahkan tanpa ada kontak langsung antara pelaku dan korban [14]. Model pembelajaran sosial Bandura menjelaskan bahwa perilaku ini dapat dipengaruhi oleh lingkungan sekitar dan rekan sebaya terbukti kuat dalam perkembangan perilaku agresif, sehingga menjadi perhatian khusus [15].

2.4. Persepsi

Teori persepsi mencakup pemahaman tentang bagaimana orang menerima, memproses, dan menafsirkan informasi dari lingkungan mereka, yang berdampak pada sikap, tindakan, dan keputusan mereka [16]. Komunikasi massa dan media dapat mempengaruhi pemahaman pembaca tentang keadaan dan sikap mereka terhadap konflik melalui pemilihan kata dan *flaming* berita [17].

2.5. Game Online

Game online merupakan permainan secara digital yang dimainkan melalui jaringan internet, baik pada komputer, konsol, ataupun perangkat *mobile* lainnya. Game ini memungkinkan pemain untuk saling terhubung dan berinteraksi secara *real-time* dengan pemain lain di berbagai wilayah [18][19]. Fitur game online yang memungkinkan kolaborasi dapat meningkatkan kemampuan untuk berpikir secara cepat melalui tantangan dan misi di dalam permainan [20][21].

2.6. Mobile Legends

Mobile Legends: Bang Bang merupakan game strategi tim yang cukup populer di Indonesia yang dikembangkan serta diterbitkan oleh Moonton, yakni anak perusahaan ByteDance yang dirilis pada tahun 2016. Di dalam permainan, pemain dituntut untuk berstrategi dan berkolaborasi untuk mencapai kemenangan dengan memanfaatkan fitur komunikasi *real-time* [22][23][24]. Namun, tantangan yang

dihadapi para pemain tidak terbatas pada strategi dan komunikasi dalam permainan sehingga interaksi di dalam game juga dapat memicu konflik atau perilaku negatif seperti *trash-talk*. Oleh karena itu keterlibatan jangka panjang dalam permainan dapat memengaruhi cara pemain berinteraksi dengan orang lain dan membuat keputusan di luar permainan [25][26].

2.7. SWOT

Analisis SWOT merupakan salah satu metode strategis yang sering digunakan untuk melakukan identifikasi dan mengevaluasi dengan empat unsur utama dalam suatu organisasi, yaitu *Strengths* (Kekuatan), *Weakness* (Kelemahan), *Opportunities* (Peluang), dan *Threats* (Ancaman). Tujuan dari analisis ini untuk menilai kesesuaian antara faktor internal dan eksternal yang dapat mempengaruhi keberhasilan suatu organisasi, dan juga dapat digunakan untuk mengembangkan suatu strategi yang tepat berdasarkan keadaan [27].

3. METODE PENELITIAN

Metode penelitian pada studi ini menggunakan pendekatan kualitatif untuk memahami secara mendalam persepsi pemain game *Mobile Legends: Bang Bang* (MLBB) terhadap perilaku *flaming* sebagai bentuk pelanggaran etika komunikasi dalam interaksi digital selama bermain game. Pendekatan ini dipilih untuk menangkap pandangan subjektif, pengalaman pribadi, serta penilaian dari para pemain yang terlibat langsung di dalam komunitas.

3.1. Objek penelitian

Objek penelitian ini mencakup persepsi para pemain terhadap perilaku komunikasi yang agresif atau menghina (*Flaming*) yang dilakukan melalui fitur teks maupun suara dalam permainan *Mobile Legends Bang Bang* (MLBB), dengan fokus utama yang diarahkan pada bagaimana para pemain menilai perilaku *flaming* dalam konteks etika digital, serta bagaimana tindakan tersebut memengaruhi interaksi sosial serta performa tim.

3.2. Teknik Pengumpulan Data

Data dikumpulkan melalui wawancara semi-terstruktur yang dilakukan secara daring pada April 2025. Wawancara ini dirancang untuk mengeksplorasi empat tema utama, yaitu:

- Pemahaman pemain terhadap definisi dan etika *flaming*.
- Pengalaman pribadi terkait perilaku *flaming*.
- Persepsi terhadap motivasi pelaku *flaming*.
- Dampak *flaming* terhadap performa individu maupun dinamika permainan di dalam tim.

Instrumen utama dalam penelitian ini merupakan pedoman wawancara dengan pertanyaan terbuka yang fleksibel, sehingga memungkinkan narasumber untuk memberikan pendapat secara bebas dan mendalam.

Pemilihan responden dilakukan secara *purposive sampling* dengan kriteria seperti, pemain aktif MLBB

dan pernah mengalami atau menyaksikan langsung perilaku *flaming* di dalam permainan.

Sebanyak 17 responden pemain MLBB di wilayah Kabupaten Bekasi berpartisipasi dalam penelitian ini, dengan rentang usia antara 17 hingga 26 tahun, dan rata-rata lama bermain selama lebih dari dua tahun.

3.3. Teknik Analisis Data

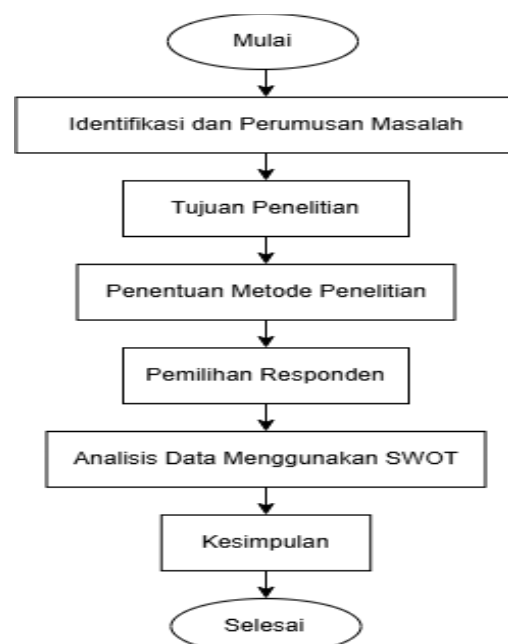
Data dianalisis menggunakan pendekatan SWOT (*Strengths, Weakness, Opportunities, Threats*). Analisis SWOT digunakan untuk melakukan identifikasi dan klasifikasi pandangan, pengalaman, serta sikap para pemain terhadap perilaku *flaming* berdasarkan:

Tabel 1. SWOT

Strengths (Kekuatan)	Weakness (Kelemahan).
Opportunities (Peluang)	Threats (Ancaman)

Pendekatan ini dilakukan untuk memudahkan identifikasi pola dan implikasi etis dari *flaming* di dalam komunitas game online.

Berikut alur penelitian yang digunakan.



Gambar 1. Alur Penelitian

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Bersumber dari hasil wawancara dengan 17 narasumber yang merupakan pemain aktif *Mobile Legends: Bang Bang* (MLBB), yang masing-masing diberi kode R1 hingga R17 untuk menjaga anonimitas. Wawancara tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar narasumber memahami *flaming* sebagai tindakan komunikasi yang bersifat menghina atau merendahkan

melalui fitur percakapan teks maupun suara dalam permainan. Salah satu narasumber, R1, menyatakan, “*Flaming itu berkata kasar atau mengucapkan kata-kata yang tidak bermutu.*”

Dalam hal pengalaman pribadi, mayoritas narasumber mengaku pernah mengalami atau menyaksikan *flaming* selama bermain, dengan hanya satu orang yang menyatakan tidak pernah mengalaminya. R12 mengungkapkan, “*Saya pernah mengalami kejadian tersebut, berdasarkan ingatan saya, saat bermain sebagai marksman dengan performa yang kurang baik, rekan setim mempertanyakan kemampuan saya dan meminta saya untuk tidak melanjutkan permainan.*” Senada dengan itu R7 mengatakan bagaimana ia mendapatkan kata-kata kasar saat bermain, “*Saya pernah mengalaminya, saat mencoba memakai hero baru, saya mendapatkan kata-kata kasar dari pemain lain.*” Hal ini menunjukkan bahwa perilaku *flaming* dianggap sebagai bagian yang cukup umum dalam interaksi pemain MLBB.

4.1. Persepsi Etika Terhadap Flaming

Berdasarkan hasil wawancara dengan 17 narasumber, mayoritas pemain memiliki kesadaran bahwa tindakan *flaming* adalah tindakan yang tidak etis di dalam permainan, khususnya permainan *Mobile Legends: Bang Bang* (MLBB). Terlihat dari beberapa narasumber yang menganggap bahwa meskipun di dalam permainan adalah ruang yang kompetitif, tetapi etika dalam berkomunikasi tetap harus dijaga.

Di dalam dunia digital yang sering kali bersifat anonim, menjadikan sebagian pemain merasa bahwa batasan tentang etika menjadi kabur. Hal ini menyebabkan sebagian pelaku *flaming* merasa tidak bersalah karena tidak berhadapan langsung secara fisik dengan korbannya. Hal ini menyebabkan suatu tindakan kebiasaan yang dianggap “wajar” dalam komunitas *game* oleh beberapa pemain. Ini menunjukkan adanya normalisasi terhadap perilaku tidak etis di ruang digital, yang jika tidak diperbaiki dengan edukasi serta penegakan aturan yang tepat, maka akan semakin merusak ruang lingkup permainan.

Dengan demikian, persepsi para narasumber menunjukkan bahwa *flaming* bukan hanya masalah komunikasi semata, tetapi juga termasuk ke dalam bentuk pelanggaran terhadap nilai-nilai etika digital.

4.2. Motivasi Pelaku Flaming

Terkait persepsi motivasi pelaku *flaming*, seluruh narasumber berpendapat bahwa *flaming* muncul sebagai bentuk pelampiasan emosi, frustrasi terhadap performa tim, atau upaya untuk mendominasi suasana permainan. R5, menyebutkan, “*Karena meningkatkan rank bukanlah hal yang mudah, setidaknya jika belum menguasai hero yang digunakan, sebaiknya tidak memaksakan diri (maaf, saya sedikit terbawa emosi).*” Sedangkan R14 menambahkan, “*Kesal dengan kondisi rekan dalam tim.*” Hal ini menunjukkan bahwa *flaming* sering kali dipicu oleh kombinasi faktor

emosional dan tekanan kompetitif dalam permainan MLBB.

Dalam menghadapi *flaming*, narasumber menunjukkan berbagai reaksi. Ada yang memilih untuk mengabaikan dan ada juga yang membalas dengan *flaming*. Sebagian besar narasumber menyatakan bahwa berdampak negatif terhadap performa tim karena menurunkan semangat dan konsentrasi pemain.

4.3. Analisis SWOT Terhadap Perilaku Flaming

Tabel 2. Hasil analisis SWOT

Strengths	Weakness
Pemain mampu mengabaikan flaming dan tidak terbawa emosi.	Banyak pemain merasa terganggu dan kurang pemahaman tentang etika.
Opportunity	Threat
Memberikan edukasi terhadap pemain dan penambahan fitur dari pengembang.	Risiko terciptanya lingkungan bermain yang tidak sehat

Berdasarkan hasil wawancara tersebut, perilaku *flaming* di MLBB dipandang sebagai bentuk komunikasi agresif yang dapat mengganggu dinamika kerja sama tim. Kondisi ini mencerminkan kecenderungan perilaku lebih bebas dan agresif yang kerap muncul dalam interaksi digital, di mana kontrol sosial langsung cenderung berkurang. Analisis berdasarkan teknik SWOT menunjukkan bahwa *flaming* menjadi kelemahan (*weakness*) utama dalam interaksi tim karena menurunkan efektivitas kerjasama dan motivasi pemain. Meskipun beberapa narasumber menganggap *flaming* tidak berdampak terhadap performa tim atau individu, secara keseluruhan, dampaknya cenderung negatif terhadap performa baik individu maupun tim.

Hasil penelitian ini menekankan pentingnya penguatan norma etika dalam komunikasi digital, khususnya di lingkungan *game* daring yang kompetitif, untuk menciptakan pengalaman bermain yang lebih sehat dan suportif.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa perilaku *flaming* dalam permainan MLBB dipersepsikan sebagai bentuk komunikasi agresif yang berpotensi mengganggu keharmonisan dan kerjasama tim. Tindakan tersebut dianggap mampu menurunkan semangat serta motivasi pemain, yang pada akhirnya berdampak negatif terhadap performa individu maupun tim secara keseluruhan. Kondisi ini menegaskan pentingnya penegakan norma-norma etika dalam interaksi digital, khususnya pada lingkungan *game online* yang bersifat kompetitif. Berdasarkan dengan hal tersebut, disarankan agar penelitian selanjutnya dilakukan dengan pendekatan

lainnya dan melibatkan lebih banyak responden untuk mendapatkan pemahaman yang lebih menyeluruh tentang persepsi terhadap perilaku *flaming* dalam *game online*.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Riskun, Reza Riskun Reza, and Loeziana Uce Loeziana Uce. "Studi Analisis Pengaruh Game Online Terhadap Minat Belajar Siswa." *Jurnal Pendidikan Nusantara* 9.1 (2024): 46-60.
- [2] Y. Liu, "A thesis submitted to the faculty of the University of Minnesota," M.S. thesis, University of Minnesota, Minneapolis, MN, USA, 2023.
- [3] D. P. Satria, H. Nabila, M. Maulidia, and M. J. Rasel, "Perilaku Komunikasi Interpersonal Pemain Game Online Mobile Legends di Lingkungan Keluarga," *CARAKA Indones. J. Commun.*, vol. 3, no. 1, pp. 34–42, Jul. 2022, doi: 10.25008/caraka.v3i1.65.
- [4] C. Y. Huston, A. G. B. Cruz, and E. Zoppos, "Normalizing the Toxic Consumer Subject: Sustaining Neoliberal Logics Within Online Gaming," *J. Macromarketing*, vol. 43, no. 4, pp. 447–459, Dec. 2023, doi: 10.1177/02761467231188005.
- [5] T. G. Marques, S. Schumann, and E. Mariconti, "Positive behaviour interventions in online gaming: a systematic review of strategies applied in other environments," *Crime Sci.*, vol. 13, no. 1, p. 14, May 2024, doi: 10.1186/s40163-024-00208-8.
- [6] S. Susilo, Tara Marza Citra Dewi, Ari Setiawan, Destri Zadia Arini, and Febra Anjar Kusuma, "Dampak Game Online Terhadap Perilaku Sosial Emosional Remaja Dalam Perspektif Sosiologi Hukum", *JPDSK*, vol. 2, no. 4, pp. 1343–1349, Mar. 2025.
- [7] M. Jessica Thio and A. Junaidi, "Persepsi Etika Komunikasi dan Kaitannya dengan Trash-talking Ketika Bermain Game Mobile Legend pada Mahasiswa Jakarta," *Kiwari*, vol. 3, no. 1, pp. 17–24, Mar. 2024, doi: 10.24912/ki.v3i1.29376.
- [8] Sulton Solihin, "Analisis Perilaku Trash-Talk Dalam Komunikasi Virtual Pada Game Online Mobile Legends", *JIKSP*, vol. 2, no. 2, pp. 146–160, Oct. 2024.
- [9] Putri, Ajeng Eryka, Noorshanti Sumarah, and Widiyatm Ekoputro. "Pengaruh Bermain Game Online Terhadap Etika Komunikasi Siswa Di Sekolah." *PROSIDING SEMINAR NASIONAL MAHASISWA KOMUNIKASI (SEMAKOM)*. Vol. 1. No. 1, Januari. 2023.
- [10] I. Khadijah, "Definisi dan Etika Profesi Guru," Mar. 15, 2022, *Thesis Commons*. doi: 10.31237/osf.io/rf4k2.
- [11] RAHMAWATI, MAULIDA. "Proses Perkembangan Dan Pembentukan Profesi Keguruan." *Thesis Commons*, 16 Mar. 2022. Web, <https://doi.org/10.31237/osf.io/8ws4k>
- [12] M. Arisanty and G. Wiradharma, "The motivation of flaming perpetrators as cyberbullying behavior in social media," *J. Kaji. Komun.*, vol. 10, no. 2, p. 215, Dec. 2022, doi: 10.24198/jkk.v10i2.39876.
- [13] Asalnaije, E., Bete, Y., Manikin, M. A., Labu, R. A., Tira, S. A. D., & Lian, Y. P. (2024). Bentuk-Bentuk Cyberbullying Di Indonesia. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(4), 6465–6473. <https://doi.org/10.31004/innovative.v4i4.12471>
- [14] A. Ademiluyi, C. Li, and A. Park, "Implications and Preventions of Cyberbullying and Social Exclusion in Social Media: Systematic Review," *JMIR Form. Res.*, vol. 6, no. 1, p. e30286, Jan. 2022, doi: 10.2196/30286.
- [15] Almadina Rakhmaniar, "Pengaruh Lingkungan Sosial Terhadap Pola Komunikasi Remaja di Perkotaan:: Studi Kualitatif Pada Remaja Dikota Bandung", *konsensus*, vol. 1, no. 1, pp. 11–25, Feb. 2024.
- [16] V. Cshe Sukma Aeni, S. Sukaesih, and E. Saepudin, "PERSEPSI PENGGUNA TERHADAP APLIKASI GECOO (GERAKAN MACA ONLINE OFFLINE) DI DINAS ARSIP DAN PERPUSTAKAAN KABUPATEN CIANJUR BERDASARKAN TEORI INFORMATION SYSTEM SUCCESS MODEL," *J. Ilm. Multidisiplin*, vol. 3, no. 03, pp. 37–44, May 2024, doi: 10.56127/jukim.v3i03.1256.
- [17] Mutiara. S. Ramadani, Khaerudin Kurniawan, and Ahmad Fuadin, "Menguak Bias Media dalam Pemberitaan Konflik Israel-Palestina: Sebuah Analisis Konten Kritis," *J. Onoma Pendidik. Bhs. Dan Sastra*, vol. 10, no. 1, pp. 887–905, Feb. 2024, doi: 10.30605/onoma.v10i1.3392.
- [18] Satya Wicaksana Sutantri, Ratih Natasha Maharani, Sidrah Darma, Rachmat Faisal Syamsu, and Muhammad Alim Jaya, "Hubungan antara Bermain Games Online dengan Interaksi Sosial pada Anak di SD Inpres Tamalanrea 2 Makassar," *Fakumi Med. J. J. Mhs. Kedokt.*, vol. 3, no. 11, pp. 806–813, Mar. 2024, doi: 10.33096/fmj.v3i11.418.
- [19] D. Damayanti, D. A. Megawaty, M. G. Rio, R. Rubiyah, R. Yanto, and I. Nurwanti, "ANALISIS INTERAKSI SOSIAL TERHADAP PENGALAMAN PENGGUNA UNTUK LOYALITAS DALAM BERMAIN GAME," *JSI J. Sist. Inf. E-J.*, vol. 12, no. 2, Oct. 2020, doi: 10.36706/jsi.v12i2.12315.
- [20] R. J. Santi, D. Setiawan, and I. A. Pratiwi, "Perubahan Tingkah Laku Anak Sekolah Dasar Akibat Game Online," *J. Penelit. Dan Pengemb. Pendidik.*, vol. 5, no. 3, p. 385, Dec. 2021, doi: 10.23887/jppp.v5i3.38576.
- [21] D. R. Puspalani and A. Awalya, "Hubungan antara kesepian dan kecerdasan emosi dengan penggunaan game online," *Ter. J. Bimbing. Dan*

- Konseling*, vol. 5, no. 1, pp. 152–157, Jun. 2021, doi: 10.26539/terapeutik.51553.
- [22] F. R. Mais, S. S. J. Rompas, and L. Gannika, "KECANDUAN GAME ONLINE DENGAN INSOMNIA PADA REMAJA," *J. KEPERAWATAN*, vol. 8, no. 2, p. 18, Aug. 2020, doi: 10.35790/jkp.v8i2.32318.
- [23] I. Arifin, D. P. Darmayanti, and D. Manda, "MOBILE LEGENDS SEBAGAI KATALISATOR KOMUNITAS DAN SOLIDARITAS (STUDI KASUS PADA PEMUDA DI DESA BONDE KECAMATAN CAMPALAGIAN)," *Phinisi Integr. Rev.*, vol. 7, no. 2, p. 192, Jun. 2024, doi: 10.26858/pir.v7i2.62214.
- [24] D. P. Satria, H. Nabila, M. Maulidia, and M. J. Rasel, "Perilaku Komunikasi Interpersonal Pemain Game Online Mobile Legends di Lingkungan Keluarga," *CARAKA Indones. J. Commun.*, vol. 3, no. 1, pp. 34–42, Jul. 2022, doi: 10.25008/caraka.v3i1.65.
- [25] M. Jessica Thio and A. Junaidi, "Persepsi Etika Komunikasi dan Kaitannya dengan Trash-talking Ketika Bermain Game Mobile Legend pada Mahasiswa Jakarta," *Kiwari*, vol. 3, no. 1, pp. 17–24, Mar. 2024, doi: 10.24912/ki.v3i1.29376.
- [26] F. Enelson, D. . . Putra, and S. . . Sari, "Perilaku Komunikasi Remaja Pemain Game Online "Mobile Legend" ", *Harmonization*, vol. 2, no. 2, pp. 107–118, Jun. 2024.
- [27] Suriono, Zuhud. "Analisis SWOT dalam identifikasi mutu pendidikan." *ALACRITY: Journal of Education* (2021): 94-103.