

ABSTRAK

Penelitian ini berjudul “FENOMENA *CYBERBULLYING* PADA PEMAIN GAME MOBILE LEGENDS (STUDI FENOMONOLOGI KOMUNIKASI GAME MOBILE LEGENDS PADA MAHASISWA DI KOTA BANDUNG)”. Saat ini teknologi sudah sangat perkembangannya, salah satunya adalah game Mobile Legends, dimana game ini sudah memiliki dampak besar terhadap interaksi sosial pada saat ini. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kenapa perilaku *Cyberbullying* dapat terjadi pada Mahasiswa di Kota Bandung. Dengan metode penelitian kuantitatif dengan cara mengumpulkan data melalui wawancara, observasi, dan analisis konten dari chat dan voice in – game.

Penelitian yang dilakukan menunjukkan bahwa perilaku *Cyberbullying* di dalam game Mobile Legends dapat terjadi dengan berbagai cara, contohnya rasis/sara, pelecehan verbal, penyebaran informasi palsu/hoax, dan ancaman kepada korban. Banyak sekali pengaruh kenapa pelaku melakukan hal tidak terpuji tersebut, antara lain korban tidak bermain dengan serius, keahlian korban dibawah rata – rata, poin permainan korban jauh dibawah pelaku. Biasanya pelaku adalah individu yang mudah frustrasi dan selalu ingin menjadi orang yang diatas orang lain. Mahasiswa yang menjadi objek karena peneliti sering melihat perilaku *Cyberbullying* dilingkungan Mahasiswa.

Kata kunci: *Cyberbullying, game online, Mobile Legends*

ABSTRACT

This research is entitled "CYBERBULLYING PHENOMENON AMONG MOBILE LEGENDS GAME PLAYERS (PHENOMONOLOGICAL STUDY COMMUNICATION OF MOBILE LEGENDS GAME AMONG STUDENTS IN BANDUNG CITY)". Currently, technology is very developed, one of which is the Mobile Legends game, where this game has had a big impact on social interaction at this time. This research aims to analyze why cyberbullying behavior can occur among students in the city of Bandung. With a quantitative research method by collecting data through interviews, observation, and content analysis from chat and voice in-game.

Research conducted shows that Cyberbullying behavior in the Mobile Legends game can occur in various ways, for example racism, verbal harassment, spreading false information/hoaxes, and threats to victims. There are many influences on why the perpetrator did this dishonorable thing, including the victim not playing seriously, the victim's skills below average, the victim's playing points far below the perpetrator. Usually the perpetrator is an individual who gets frustrated easily and always wants to be above other people. Students are the objects because researchers often see cyberbullying behavior in the student environment.

Keywords: *Cyberbullying, online games, Mobile Legends*

RINGKESAN

Ieu panalungtikan dijudulan “FENOMENA SIBERBULLYING DI KALANGAN PEMAIN MOBILE LEGENDS (ULIAN FENOMONOLOGI KOMUNIKASI GAME MOBILE LEGENDS DI ANTARA SISWA DI KOTA BANDUNG)”. Kiwari, téknologi geus kacida majuna, salah sahijina nyaéta kaulinan Mobile Legends, dimana kaulinan ieu geus gedé pangaruhna kana interaksi sosial dina mangsa ieu. Ieu panalungtikan miboga tujuan pikeun nganalisis naha paripolah cyberbullying bisa lumangsung di kalangan siswa di Kota Bandung. Ku métode panalungtikan kuantitatif ku cara ngumpulkeun data ngaliwatan wawancara, observasi, jeung analisis eusi tina obrolan jeung sora dina-game.

Panalitian anu dilakukeun nunjukkeun yén paripolah Cyberbullying dina kaulinan Mobile Legends tiasa lumangsung dina sababaraha cara, contona rasisme, pelecehan verbal, nyebarkeun inpormasi palsu / hoax, sareng ancaman ka korban. Seueur pangaruhna naha palaku ngalakukeun hal anu teu terhormat ieu, diantaranya korban henteu maén sacara serius, kamampuan korban di handap rata-rata, poin maén korban jauh di handap palaku. Biasana palaku mangrupa individu anu gampang frustrasi jeung sok hayang leuwih luhur jalma séjén. Siswa jadi objék lantaran panalungtik mindeng ningali paripolah cyberbullying di lingkungan siswa.

Kata Konci: *Cyberbullying, kaulinan online, Mobile Legends*