



JURNAL MANAJEMEN PENDIDIKAN DAN ILMU SOSIAL (JMPIS)

E-ISSN : 2716-375X
P-ISSN : 2716-3768

<https://dinastirev.org/JMPIS>

dinasti.info@gmail.com

+62 811 7404 455

DOI: <https://doi.org/10.38035/jmpis.v5i3>

Received: 16 Mei 2024, Revised: 21 Mei 2024, Publish: 23 Mei 2024

<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0>

Identifikasi Tindakan *Cyberbullying* dalam Aktivitas *Online Role-Playing* Berbasis Media Sosial

Subhi Nur Azmi Saleh¹, Lucky Nurhadiyanto²

¹Program Studi Kriminologi, Fakultas Ilmu Sosial dan Studi Global, Universitas Budi Luhur, Jakarta, Indonesia, 2043501408@student.budiluhur.ac.id

²Program Studi Kriminologi, Fakultas Ilmu Sosial dan Studi Global, Universitas Budi Luhur, Jakarta, Indonesia, lucky.nurhadiyanto@budiluhur.ac.id

Corresponding Author: 2043501408@student.budiluhur.ac.id

Abstract: *This research focuses on identifying cyberbullying actions in social media-based online role-playing activities. This research uses a qualitative methodological approach to reveal the phenomenon of cyberbullying among roleplayers holistically and contextually. In this research, the author adopts the theories of Space Transition and Symbolic Interactionism to understand the dynamics of cyberbullying in online role-playing activities. This study found that cyberbullying can occur among roleplayers, mainly due to the lack of awareness among roleplayers and the lack of deterrence factors in cyberspace. Factors such as repressed criminal behavior in physical space, identity flexibility, anonymity, and lack of exposure to online role-playing activities also influence roleplayers' behavior, including criminal behavior such as cyberbullying. This research is expected to provide deeper insights into how cyberbullying acts in online role-playing activities and how to take steps to reduce the risk of engaging in negative behaviors in the virtual realm.*

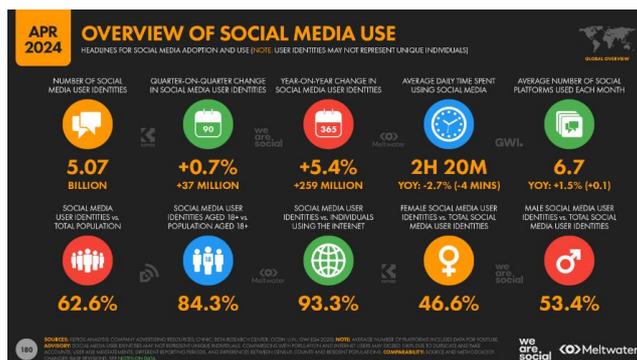
Keyword: *Cyberbullying, Online Role-playing, Space Transition Theory, Social Media, Symbolic Interactionism Theory.*

Abstrak: Penelitian ini berfokus pada identifikasi tindakan *cyberbullying* dalam aktivitas *online role-playing* berbasis media sosial. Penelitian ini menggunakan pendekatan metodologi kualitatif untuk mengungkap fenomena *cyberbullying* di kalangan *roleplayer* secara holistik dan kontekstual. Dalam penelitian ini, peneliti mengadopsi teori Transisi Ruang dan Interaksionisme Simbolik untuk memahami dinamika tindak *cyberbullying* dalam aktivitas *online role-playing*. Penelitian ini menemukan bahwa *cyberbullying* dapat terjadi di kalangan para *roleplayer*, terutama karena kurangnya kesadaran di kalangan para *roleplayer* dan kurangnya faktor penangkalan di ruang siber. Faktor-faktor seperti perilaku kriminal yang tertekan di ruang fisik, fleksibilitas identitas, anonimitas, dan kurangnya ekspos terhadap aktivitas *online role-playing* juga mempengaruhi perilaku *roleplayer*, termasuk perilaku kriminal seperti *cyberbullying*. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan yang lebih dalam tentang bagaimana tindak *cyberbullying* dalam aktivitas *online role-playing* dan bagaimana mengambil langkah-langkah untuk mengurangi risiko terlibat dalam perilaku negatif dalam ranah virtual.

Kata Kunci: *Cyberbullying*, Media Sosial, *Online Role-playing*, Teori Transisi Ruang, Teori Interaksionisme Simbolik.

PENDAHULUAN

Istilah "media sosial" tidak didefinisikan secara jelas dalam sumber-sumber yang tersedia, tapi dapat disimpulkan bahwa istilah tersebut mengacu pada *platform online* yang digunakan oleh berbagai individu untuk berinteraksi dan berbagi konten (Cahyono, 2016). Namun, pada dewasa ini sosial media telah menjadi sesuatu yang mengikat bagi masyarakat global, terutama dalam bidang teknologi, informasi, dan komunikasi. Hal ini sejalan dengan pendapat Hastuti (2017) yang menyebutkan bahwa media sosial berperan sebagai portal digital untuk memberikan kemudahan bagi siapa saja yang ingin berpartisipasi, *sharing*, dan berkontribusi dalam meliputi suatu blog, jejaring sosial, wiki, forum, dan dunia virtual. Media sosial telah berkembang pesat sejak awalnya pada tahun 1844, ketika seorang tokoh publik yang berprofesi sebagai penemu dan pelukis berkebangsaan Amerika Serikat, Samuel Morse, pertama kali mengedarkan pesan telegrafnya kepada publik. Sejak itu, banyak sekali layanan sosial digital yang telah berevolusi dari pertukaran informasi elektronik langsung menjadi forum virtual, *online shop*, dan instrumen marketing dekade krusial pada abad ke-21 (Rahayu, 2021).



Sumber: Data Reportal, We Are Social (2024)

Gambar 1. Gambaran Umum Penggunaan Sosial Media Secara Global

Gambar di atas merupakan laporan rutin yang dikeluarkan oleh *We Are Social* yang menggambarkan garis besar penggunaan sosial media pada bulan April 2024. Infografis ini mengandung berbagai statistik dan persentase yang berkaitan dengan penggunaan media sosial di seluruh dunia, berikut adalah beberapa *point* pentingnya:

1. Jumlah Pengguna Media Sosial: Terdapat 5,07 miliar pengguna media sosial.
2. Perubahan Kuartalan:
 - a. Pertumbuhan sebesar +9,0% dalam jumlah pengguna aktif harian di media sosial.
 - b. Peningkatan sebesar +5,4% dalam waktu yang dihabiskan pada *platform* media sosial per hari.
 - c. Pertumbuhan tahun-ke-tahun (YOY) sebesar +3,5% dalam jumlah identitas digital unik.
 - d. Penurunan tahun-ke-tahun (YOY) sebesar -2,7% hingga -3,4% dalam jumlah identitas digital unik yang teridentifikasi sebagai pengguna aktif.
3. Waktu Rata-rata Menggunakan Media Sosial: 2 jam 20 menit untuk semua umur dan 6 jam 7 menit untuk rentang usia tertentu.
4. Persentase Populasi Global: 62% menggunakan media sosial, sementara 84,3% memiliki identitas digital.

Tabel 1. Pertumbuhan Jumlah Pengguna Aktif Sosial Media di Indonesia

No	Tahun	Jumlah Pengguna Aktif
1.	2014	79.000.000
2.	2016	106.000.000
3.	2018	130.000.000
4.	2020	150.000.000
5.	2023	167.000.000

Sumber: We Are Social (diolah kembali oleh peneliti)

Berdasarkan data di atas, jumlah pengguna aktif media sosial di tanah air meningkat signifikan setiap tahunnya. Pada 2014, jumlah partisipan aktif *platform* sosial digital di Indonesia terdapat total 79 juta individu. Kuantitas terus berkembang menjadi 106 juta pada tahun 2016, 130 juta pada tahun 2018, 150 juta pada tahun 2020, dan 167 juta pada tahun 2023.

Berkembangnya total *user* aktif jejaring sosial di Indonesia juga berdampak terhadap peran media sosial dalam berbagai aspek kehidupan masyarakat, seperti peran media sosial dalam memfasilitasi interaksi sosial dan mendorong partisipasi masyarakat secara luas. Salah satu contohnya adalah peran media sosial dalam mengimplementasikan pemahaman lintas budaya, terutama dalam masyarakat yang beragam seperti Indonesia, dimana berbagai budaya, agama, dan etnis hidup berdampingan (Perssela, 2022).

Lebih spesifik, berikut merupakan peran media sosial yang mengalir dalam ruang kehidupan sosial masyarakat:

1. *Promotion of Diversity*

Media sosial mendorong rasa apresiasi dan pemahaman dalam diri seseorang terhadap keberagaman yang menghasilkan rasa toleransi dalam kehidupan bermasyarakat (Nandy, 2022).

2. *Facilitation of Social Interactions*

Media sosial memfasilitasi masyarakat untuk berinteraksi dan berbagi konten *online* secara *lifetime*, yang melahirkan norma-norma sosial baru dengan memperkokoh norma-norma sosial yang sudah ada (Nandy, 2022).

3. *Influence on Public Opinion and Policies*

Media sosial memiliki kendali atas opini publik dan kebijakan, yang mana media sosial berpotensi untuk membentuk perubahan sosial dalam masyarakat (Nandy, 2022), seperti di Indonesia yang memiliki budaya untuk memviralkan sesuatu melalui sosial media.

4. *Promotion of Social Causes*

Forum digital juga berfungsi sebagai fasilitas untuk meningkatkan kesadaran sosial dengan tujuan untuk mengarahkan kehidupan sosial ke ranah yang lebih positif (Nandy, 2022).

Kemudian, dinamika komunikasi di media sosial sangatlah kompleks dan beragam. Dinamika ini melibatkan pertukaran informasi yang melintasi batas-batas budaya, geografis, dan sosial, yang difasilitasi oleh interaktivitas dan konektivitas *platform* digital (Shahbaznezhad, 2022). Berikut ini adalah ikhtisar dari beberapa sumber yang menyoroti dinamika ini:

1. Interaksi lintas wilayah

Media sosial memungkinkan komunikasi antarbudaya yang mana *platform* ini memfasilitasi masyarakat luas dalam pertukaran budaya. Fenomena ini diharapkan dapat merujuk pada pemahaman masyarakat yang lebih menyeluruh dalam pertukaran nilai-nilai budaya, meskipun dapat menghadirkan tantangan seperti hambatan bahasa, potensi kesalahpahaman, atau pelanggaran budaya (Shuter, 2017).

2. Dinamika Sosial

Dinamika komunikasi sosial di berbagai *platform online* dipengaruhi oleh budaya partisipatif dari *platform* ini. Pengguna dapat berkontribusi dalam membuat atau membagikan konten, saling melemparkan *feedback*, dan melibatkan diri dalam sebuah diskusi forum yang melibatkan banyak individu. Hal ini dapat menciptakan rasa kebersamaan, akan tetapi dikhawatirkan juga dapat menimbulkan fenomena *echo chamber* atau ruang gema, di mana pengguna hanya tertarik dengan informasi yang memperkuat keyakinan mereka.

3. Penyebaran Informasi

Kecepatan dan jangkauan penyebaran informasi di media sosial belum pernah terjadi sebelumnya, tapi pada dewasa ini informasi dapat menjadi viral menjangkau audiens global dalam hitungan jam atau menit. Hal ini memiliki implikasi yang signifikan terhadap bagaimana berita, pemasaran, dan komunikasi yang terjadi, dengan efek positif seperti penyebaran informasi penting secara cepat dan negatif seperti penyebaran informasi yang salah.

4. Perilaku Pengguna

Perilaku pengguna di media sosial dipengaruhi oleh desain *platform* yang sering kali mendorong keterlibatan dan interaksi yang konstan, hal ini dapat mengakibatkan perubahan kebiasaan dalam berkomunikasi, seperti preferensi untuk pesan yang singkat dan ringkas serta penggunaan konten multimedia daripada teks tradisional.

Berdasarkan dari dinamika kehidupan sosial yang umum ditemui, kemudian para pengguna *platform* akan memasuki tahap pembentukan identitas mereka melalui media sosial (Supratiknya, 2021). *Platform* media sosial menjadi tempat yang penting bagi individu untuk mengekspresikan diri dan membentuk identitas mereka. Identitas sosial di media sosial sering kali merupakan sebuah presentasi diri yang dikurasi. Pengguna secara selektif membagikan konten yang mewakili minat, nilai, dan keyakinan mereka, yang berkontribusi pada konstruksi identitas sosial mereka secara *online*. Proses ini bersifat interaktif dan reflektif, karena individu menerima *feedback* dari jaringan sosial mereka dan dapat menyesuaikan perilaku *online* dengan presentasi diri mereka yang sudah mereka tetapkan (Damanik, 2020).

Pesatnya arus digital membuat sebagian besar pengguna sosial media terus terbawa oleh ranah virtual tanpa memperhatikan hal krusial dari penggunaannya. Penggunaan sosial media telah mengubah cara kita berinteraksi, berkomunikasi, dan memperoleh informasi, ada beberapa hal yang harus diperhatikan dari penggunaan sosial media, termasuk dampak yang diberikan. Forum virtual atau sosial media memiliki dampak positif dan negatif, terutama untuk anak. Ada beberapa dampak positif yang bagus untuk anak, yaitu mampu meningkatkan kreativitas, memperluas wawasan, dan mempererat hubungan sosial (Amin, 2022). Namun, media sosial juga memiliki dampak negatif yang sangat merugikan, seperti menyebabkan depresi, *anxiety*, dan *sleep disorder* (Agustin, 2023).

Pendapat di atas, sejalan dengan pemikiran yang diutarakan oleh Rezqiana (2020) tentang pesatnya evolusi elektronik dan penetrasi forum sosial digital ke dalam kehidupan sehari-hari yang berhasil mengubah pola interaksi dan cara bersosialisasi. Salah satu fenomena menarik yang muncul di dunia media sosial adalah kegiatan *role-playing* yang banyak menarik minat anak. Pengguna media sosial menggunakan istilah *roleplay* untuk bermain peran, berpura-pura, atau berakting sebagai orang lain di media sosial.



Sumber: Detik.com (2023)

Gambar 2. Thumbnail Video Viral Seorang Ayah Memarahi Anaknya yang Ketahuan Bermain *Roleplay* di TikTok.

Meskipun *role-playing* di media sosial dapat menjadi bentuk hiburan atau ekspresi kreatif, hanya sedikit yang diketahui mengenai dampaknya terhadap perilaku sosial dan risiko negatif potensial yang tentunya akan sangat merugikan. Penting untuk dipahami bahwa *role-playing* lebih dari sekedar bentuk hiburan atau interaksi sosial. Beberapa orang menggunakan *roleplay* sebagai cara untuk mengekspresikan diri atau mengatasi kecemasan sosial, sementara yang lain mungkin menggunakannya untuk sesuatu yang menyimpang (Puspita, 2023). Keterkaitan peran *roleplay* dalam mempengaruhi anak dapat berdampak pada kemungkinan tindak kejahatan siber yang akan dilakukan oleh anak. Seseorang yang terlibat dalam *roleplay* di media sosial dapat mengalami penurunan kepercayaan diri dan berbohong secara kompulsif, yang dapat mempengaruhi cara mereka bergaul dan berinteraksi *online*. Tentu hal ini dapat meningkatkan risiko untuk terlibat dalam tindak kejahatan siber, seperti *cyberbullying* (Rosa, 2023). Selain itu, kurangnya kesadaran di kalangan para *roleplayer* juga menjadi alasan maraknya tindakan *cyberbullying* dalam aktivitas *online role-playing*. Pendapat ini sejalan dengan gagasan Nurhadiyanto (2020) yang menjelaskan bahwa sebagian orang menganggap tindakan *cyberbullying* bukanlah bagian dari kejahatan, tindakan ilegal atau bahkan menyimpang.

Dengan demikian, keterkaitan kegiatan *role-playing* dapat meningkatkan kemungkinan terjadinya tindak perundungan secara *online*. Penting untuk memahami dampak *roleplay* di media sosial dan mengambil langkah-langkah untuk mengurangi risiko terlibat dalam perilaku negatif dalam ranah virtual (Fadli, 2023). Seiring pemahaman yang lebih dalam mengenai dampak dari *roleplay* pada anak, dapat dihasilkan pedoman pengasuhan anak dan rekomendasi bijak yang lebih baik. Hal ini dapat membantu orang tua, pendidik, dan pembuat kebijakan dalam membimbing anak dalam menggunakan media sosial dengan cara yang mendorong perkembangan positif dan melindungi mereka dari risiko yang mungkin timbul akibat aktivitas kegiatan *role-playing* yang tidak sehat.

METODE

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan pendekatan metodologi kualitatif. Fiantika (2022) menjelaskan di dalam bukunya yang berjudul “Metodologi Penelitian Kualitatif” bahwa pendekatan kualitatif merupakan sebuah metode riset dengan tujuan untuk mengungkap fenomena secara holistik dan kontekstual. Metode ini merupakan riset non-statistik yang cenderung lebih menerapkan analisis induktif dengan penekanan deskripsi yang kental. Pendekatan kualitatif dapat diaplikasikan dalam penelitian dengan tema fenomena *roleplay* di media sosial. Misalnya, sebuah studi telah dilakukan untuk menelaah lebih dalam tentang bagaimana para *roleplayer* membangun jati diri dalam ranah virtual dan bagaimana mereka mengadopsi identitas karakter tersebut di *platform* dunia maya tanpa mengekspos identitas *real-life* mereka (Nuraini, 2021). Studi ini akan menerapkan metode pendekatan dan penafsiran deskriptif kualitatif dengan harapan hasil temuan sampingan dari penelitian ini dapat menunjukkan *insight* bagaimana *roleplayer* membangun citra virtual mereka dengan mengadopsi wajah, Aktivitas, asal-usul, dan hari ulang tahun suatu karakter untuk membentuk persona mereka dalam dunia *role-playing*.

Studi ini melibatkan jenis tipe penelitian Etnografi Visual dan Studi Kasus. Menurut Achmad & Ida (2018), Etnografi Visual adalah metode penelitian yang menggunakan gambar, foto, atau video sebagai data utama dalam penelitian. Metode ini memungkinkan peneliti untuk mengamati dan mendokumentasikan perilaku, interaksi, dan lingkungan subjek penelitian dengan visualisasi secara langsung. Etnografi visual akan sangat cocok digunakan oleh studi yang melibatkan pendekatan kualitatif untuk menyimpulkan dinamika perilaku dan kehidupan, serta koneksi sosial (Arif, 2012) dalam kehidupan individu sebagai seorang *roleplayer*. Berikutnya, Studi Kasus adalah rancangan pendekatan penelitian yang diadopsi untuk melakukan penyelidikan mendalam terhadap suatu fenomena atau keadaan khusus

dalam konteks *real-life* atau realitas. Studi kasus dapat digunakan untuk memahami dan menjelaskan fenomena kompleks dalam konteks dunia nyata, di mana kontur antara konteks dan fenomena yang terjadi tidaklah jelas (Salmaa, 2023). Kedua metode ini akan sangat cocok diaplikasikan untuk tema penelitian yang peneliti ambil. Tipe penelitian studi kasus yang dapat diaplikasikan dalam penelitian tentang fenomena *roleplay* di media sosial adalah Studi Kasus Kolektif (*Collective Case Study*) (Qotrun, 2022). Tipe studi ini adalah jenis studi riset yang menginvestigasi beberapa fenomena dengan penekanan pada fenomena yang terjadi di jejaring sosial, seperti akitivitas *roleplay*.

Selain itu, dalam konteks fenomena yang dijelaskan dalam studi ini, peneliti mengadopsi dua prosedur dalam pengumpulan hasil temuan, yaitu wawancara dan observasi. Rachmawati (2017) menjelaskan bahwa wawancara merupakan teknik yang melibatkan interaksi langsung antara peneliti dan partisipan. Selanjutnya adalah observasi, menurut Hasanah (2017), observasi adalah teknik pengumpulan data yang melibatkan peneliti yang mengamati dan mencatat fenomena yang sedang diteliti. Observasi adalah kegiatan ilmiah yang empiris, faktual, dan berdasarkan teks nyata. Observasi dilakukan melalui pengalaman yang berasal dari penginderaan tanpa menggunakan manipulasi. Aspek-aspek dalam prosedur ini mencakup pemilihan (*selection*), pengubahan (*provocation*), pencatatan (*recording*), dan pengkodeaan (*encoding*).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Roleplay, Permainan Peran dalam Ranah Sosial Media

Role-playing di media sosial mengacu pada aktivitas bermain peran secara virtual yang mana seseorang akan meniru idola atau karakter, baik dalam sikap, cara berbicara, dan kehidupan sehari-hari. Para pemain *roleplay* biasanya mempromosikan idola atau karakter yang mereka perankan di *platform* media sosial (Dian, 2023). Mereka menciptakan karakter dengan latar belakang dan kepribadian, serta berinteraksi tergantung dengan karakter yang mereka mainkan. Dalam konteks media sosial, dapat dilihat berbagai bentuk permainan peran yang banyak digandrungi oleh anak, mulai dari permainan peran naratif terstruktur, hingga improvisasi permainan peran yang berbentuk lebih bebas. Contohnya termasuk permainan peran berbasis tema, simulasi kehidupan dunia nyata, dan rekreasi karakter dari media populer. Pemahaman mendalam mengenai perubahan-perubahan ini penting untuk mengkaji dampaknya terhadap perilaku sosial dan kemungkinan kaitannya dengan tindakan menyimpang di ranah sosial media (Arinda, 2021).

Sebuah media berita yang bernama Akurasi.id (2023) menyebutkan bahwa media sosial memainkan peran penting dalam menyediakan *platform* bagi individu untuk mengekspresikan dan mengembangkan karakter, khususnya bagi para *roleplayer*. Keterlibatan dalam peran dan interaksi sosial *online* dapat membentuk identitas digital individu atau persona digital, tapi perlu juga diingat bahwa bermain *roleplay* memiliki dampak yang baik dan buruk, terutama dalam tumbuh kembang anak, masalah sosialisasi, serta penggunaan alat elektronik yang berlebih.



Sumber: cxomedia.id (2022)

Gambar 3. Screenshot Akun Seorang Roleplayer yang Mengambil Peran Sebagai LISA BLACKPINK di Platform X/Twitter

Roleplay di media sosial biasanya melibatkan satu atau lebih individu yang meniru karakter baik fiksi ataupun seorang idola, berinteraksi dengan karakter lain, dan mengeksplorasi perspektif yang berbeda. Berikut merupakan ragam tipe permainan peran yang umum ditemui dalam *platform* media sosial:

1. *Role-playing* sebagai idola K-pop

Roleplayer sering kali berperan sebagai artis K-pop yang memiliki penggemar aktif di media sosial (Pamugari, 2022). Mereka akan menggunakan foto profil artis, nama, usia, serta ciri fisik dan psikologis untuk menciptakan karakter yang realistis (Lainsyamputty, 2021).

2. *Role-playing* sebagai suatu tokoh tertentu

Dalam kasus tertentu, para *roleplayer* di media sosial akan mengadopsi identitas tertentu dari tokoh-tokoh yang ada di dunia nyata selain dari idola K-pop, seperti selebgram, tokoh publik, dan sebagainya. Selain itu, mereka juga cenderung untuk menciptakan karakter sendiri atau sering disebut juga sebagai *original character* (Hardiansyah, 2023). Pada titik ini, para *roleplayer* akan memainkan peran dan menggunakan karakter tersebut untuk berinteraksi satu sama lain (Rachmawati, 2023).

3. *Role-playing* dalam komunitas fandom

Permainan bermain peran juga populer di dunia *fandom*, di mana pemain dapat berperan sebagai karakter dari serial, film, atau permainan favorit mereka (Hardiansyah, 2023). Para *roleplayer* akan menggunakan identitas dan latar belakang karakter untuk berinteraksi dengan sesama *role-player* dalam komunitas tersebut (Nuraini, 2021).

4. *Role-playing* sebagai sarana pemasaran

Selain digunakan sebagai ajang menjajaki diri atau memainkan karakter yang diperankan, para *roleplayer* juga menggunakan permainan ini sebagai alat pemasaran untuk menghasilkan uang atau dukungan bagi proyek, produk, atau layanan. Biasanya para *roleplayer* menawarkan sebuah jasa, seperti jasa mengedit gambar, jasa mengedit video, atau jasa untuk menyediakan kebutuhan dalam bermain *roleplay*.



Sumber: Telegram (Dikelola oleh Peneliti)

Gambar 4. Seorang Roleplayer yang Menawarkan Jasa Mengedit Sebagai Kebutuhan Bermain *Roleplay*

Literasi Digital dan Aspek Etika dalam Kegiatan *Online Role-playing*

Sebagaimana yang peneliti dapat dari situs Perpustakaan Daerah Kabupaten Maluku Tengah (2023), literasi digital di media sosial adalah kemampuan yang penting bagi para pengguna, termasuk *roleplayer*, untuk menggunakan teknologi informasi dan komunikasi dengan bijak dan efektif. Literasi digital memiliki tantangan, prinsip, dan manfaat tersendiri. Tantangan literasi digital terdiri atas arus informasi yang padat dan konten negatif, seperti konten perundungan dan hoax. Untuk mengatasi tantangan literasi digital, perlu dilakukan literasi digital dalam setiap penggunaan teknologi informasi dan komunikasi.

Prinsip literasi digital mencakup kemampuan untuk menemukan, mengerjakan, mengevaluasi, menggunakan, membuat, dan memanfaatkan informasi dengan bijak, cerdas, cermat, dan tepat sesuai kegunaannya (Iswandi, 2023). Manfaat literasi digital meliputi peningkatan kreativitas dan kemampuan kolaborasi di media sosial, serta membantu

mengelola privasi dan etika online. Penggunaan literasi digital dalam kegiatan *online role-playing* di media sosial dapat membantu para *roleplayer* untuk mengakses informasi yang benar dan tepat, serta memahami etika dan etiket *online*. Hal ini akan membantu para pemain menjadi lebih cerdas dan bertanggung jawab dalam menggunakan media sosial (Imaduddin, 2023).

Seperti yang sudah dijelaskan di atas, sebagai makhluk sosial, setiap individu sudah pasti mengemban yang namanya tanggung jawab, khususnya dalam beretika. Konsep etika atau budi pekerti merupakan inti dari filosofi pendidikan, khususnya dalam konteks perilaku moral dan sosial. Dalam istilah yang lebih akademis, etika dipahami sebagai studi tentang prinsip-prinsip moral dan penerapannya dalam berbagai konteks, seperti kehidupan pribadi, profesional, dan masyarakat (Ismail, 2017). Begitupun dengan kehidupan di jejaring sosial, etika dalam ruang digital mirip dengan etika dalam kehidupan nyata. Namun, ada beberapa aspek yang memerlukan perhatian khusus karena konteks virtualnya. Hal ini sudah sepatutnya menjadi sesuatu yang umum dan diterapkan oleh semua orang, termasuk para *roleplayer*. Adapun beberapa prinsip etika yang secara umum diharapkan dalam ranah digital:

1. Menghormati Peserta Lain

Saat berpartisipasi dalam kegiatan *role-playing* di ruang digital, penting untuk menghormati peserta lainnya. Hal ini termasuk menghormati batasan dan preferensi pribadi serta menghindari perilaku yang dapat dianggap mengganggu atau tidak pantas.

2. Konsistensi dan Kejelasan

Dalam kegiatan *role-playing*, tindakan dan dialog yang digunakan harus konsisten dan jelas dengan karakter yang dimainkan. Hal ini memungkinkan pengalaman bermain peran yang lebih kaya dan terstruktur.

3. Penyesuaian Bahasa yang Digunakan

Roleplayer harus menyesuaikan bahasa yang digunakannya tergantung konteks karakter yang diperankan dan tidak menggunakan kata-kata yang ofensif atau kata-kata kasar.

4. Respek Terhadap Privasi dan Anonimitas

Sangat penting untuk menghormati privasi antar individu, menjaga batasan, dan tidak semena-mena.

5. Pemahaman Digital dan Tanggung Jawab

Pahami bahwa tindakan di dunia digital mempunyai konsekuensi dan harus diambil dengan tanggung jawab yang sama seperti tindakan di dunia nyata (Gina Gilang Gantina, 2021).

6. Batasan Antara Karakter dan Pemain

Dalam bermain peran, terdapat perbedaan antara tokoh yang diperankan dengan orang yang memerankannya. Jangan perlakukan pemain berdasarkan tindakan karakternya dalam permainan peran.

7. Aturan pada Setiap Platform

Setiap platform digital memiliki aturan dan pedomannya masing-masing, pastikan untuk para *roleplayer* supaya mengikutinya.

Perlu diperhatikan bahwa di balik setiap karakter dalam ranah *online role-playing* terdapat manusia yang juga memiliki perasaan di belakang layar, penting untuk saling menghormati dan memelihara privasi bersama.

Memilih berpartisipasi dalam aktivitas media sosial membawa banyak manfaat, seperti mengurangi risiko negatif. Kesadaran diri akan tanggung jawab dalam bersosial media merupakan salah satu bentuk dari pengurangan risiko negatif, baik untuk diri sendiri maupun kelompok. Rasa tanggung jawab dalam mengikuti aktivitas media sosial, termasuk bermain *roleplay*, adalah salah satu bentuk cara untuk melindungi hak cipta atau hak kekayaan intelektual agar hak cipta tetap ditegakkan dalam konteks media sosial (Nurhidaya, Fiemansyah, & Hasdin, 2015). Hal ini penting karena media sosial merupakan evolusi dari

teknologi digital yang biasa digunakan untuk berinteraksi *online*. Oleh karena itu, pengurangan hak cipta merupakan salah satu risiko yang perlu dipertimbangkan (Istiawati, N., 2023), khususnya bagi para *roleplayer* yang mengadopsi identitas orang lain sebagai persona mereka di dunia digital.

Beberapa ketentuan yang harus ditaati oleh para partisipan aktivitas *online role-playing*, antara lain:

1. Memperhatikan Privasi

Hal ini mengacu pada individu yang harus memahami dampak berkelanjutan dari penyebaran informasi yang terjadi di media sosial. Ini sangat krusial karena biasanya media sosial sering digunakan untuk meminimalisir hak cipta (Nurhidaya, Firmansyah, & Hasdin, 2015).

2. Transparansi

Demi menghindari kesalahpahaman, terutama dalam ranah *roleplay* digital, seorang *roleplayer* harus bertransparansi tentang identitas buatan, tujuan, serta disclaimer bahwa dirinya tidak terikat dengan pihak manapun dalam kegiatannya di media sosial tersebut.

3. Perpanan Terhadap Dampak Negatif Potensial

Dari berbagai macam aktivitas individu dan kelompok dalam ranah digital, ada bagusnya untuk memahami potensi dampak negatif dan berusaha untuk mengurangi risiko dari dampak tersebut (Bakri & Nasucha., 2021).

Cybercrime dan Media Sosial

Kejahatan siber, juga dikenal sebagai *cybercrime*, adalah suatu bentuk kejahatan yang menggunakan komputer dan jaringan Internet sebagai alat atau sasarannya (Putra, 2014). Kejahatan ini mencakup berbagai aktivitas ilegal di Internet. Beberapa bentuk kejahatan dunia maya tercantum di bawah ini:

1. *Phishing*: Mencuri data pribadi seseorang dengan menyamar menjadi suatu entitas terpercaya dalam jaringan internet
2. *Hacking*: Tindakan ilegal ke perangkat atau jaringan internet dengan tujuan untuk mencuri data atau merusak sistem perangkat tersebut.
3. Penyebaran *malware*: Penyebaran virus komputer berbahaya yang dirancang untuk merusak sistem target.
4. Serangan *Denial-of-Service* (DoS): Membanjiri user target dengan *traffict* internet yang berlebihan.
5. Serangan *Ransomware*: Menyerang target dengan malware yang mana serangan ini akan mengunci data dengan tujuan meminta tebusan untuk membuka kembali data tersebut.
6. Penipuan identitas: Memalsukan identitas dengan tujuan yang tidak baik (Gani, A., 2020).
7. *Doxing*: Penyebarluasan identitas pribadi seseorang atau organisasi tanpa izin
8. *Cyberbullying*: Tindakan perundungan *online* baik secara individu maupun berkelompok

Dari beberapa bentuk kejahatan siber di atas, ada beberapa bentuk kejahatan potensial yang lahir di kalangan para *roleplayer*, seperti *cyberbullying*. Aktivitas *cyberbullying* dalam ranah *online role-playing* adalah masalah yang cukup sering terjadi. *Cyberbullying* adalah tindakan *bully* yang dilakukan seseorang terhadap orang lain dalam dunia *online*, yang dapat memiliki dampak negatif baik secara psikologis maupun fisik (Natalia, 2016).

Tabel 2. Situs Digital yang Marak Terjadi Kasus *Cyberbullying* 2023

No	Platform	Jumlah kasus (%)
1.	Sosial media	71%
2.	Chatting apps	19%
3.	Online games	5%
4.	YouTube	1%

Sumber: uici.id, 2023 (diolah kembali oleh peneliti)

Dini Marlina, dosen Program Penelitian Neuropsikologi Digital Universitas Insan Cita Indonesia (UICI), menjelaskan berdasarkan hasil penelitian, *cyberbullying* banyak terjadi di masyarakat melalui sosial media, jumlahnya mencapai 71%. Diikuti oleh aplikasi chatting sebesar 19%, *game online* sebesar 5% dan YouTube sebesar 1% (Muhtar, 2023).

Tabel 3. Perkembangan Kasus Cyberbullying di Indonesia 2021-2022

No	Tahun	Jumlah subjek	Jumlah kasus (%)
1.	2021	3.077	45.35%
2.	2022	2.777	45%

Sumber: uici.id, 2023 (Data Diolah Kembali oleh Peneliti)

Dalam artikel, Muhtar (2023) juga menjelaskan berdasarkan hasil penelitian Center for Digital Society pada tahun 2021, di antara 3.077 siswa SMP dan SMA, 45,35% siswa menjadi korban *cyberbullying*. Selain itu, menurut data Unicef tahun pada tahun 2022, diungkapkan bahwa 45% dari 2.777 anak Indonesia mengaku menjadi korban *cyberbullying*.



Sumber: Whatsapp (Dikelola oleh Peneliti)

Gambar 5. Ungkapan Tidak Menyenangkan Seorang Roleplayer Kepada Roleplayer Lainnya



Sumber: Secretoid

Gambar 6. Komentar Tidak Senonoh Roleplayer yang Dilontarkan di Kolom Pesan Anonim

Berdasarkan narasi oleh Falenchia dan Sumardjijati (2023), para *roleplayer* mempunyai kemampuan untuk berinteraksi, mengelola identitasnya dalam *role-playing*, *privacy managing* di dunia maya, dan membuat konten di akun *role-playing*-nya masing-masing. Namun, meski memiliki keterampilan digital, mayoritas *roleplayer* terpantau seringkali melakukan pelanggaran etika seperti penggunaan bahasa kasar dan ketidaksetaraan KBGO (kekerasan *online* berbasis gender). Hal ini menyoroti bagaimana keadaan di dalam dunia maya yang kemudian mencakup penyebaran kasus lain termasuk pelecehan dan perundungan secara *online*.

Analisis Tindak Cyberbullying dalam Aktivitas Online Role-playing Berdasarkan Teori Transisi Ruang

Teori Transisi Ruang yang dikembangkan oleh Prof. K. Jaishankar (2018) adalah salah satu formulasi teoretis yang berpengaruh dalam literatur kriminologi dan merupakan salah satu teori yang paling sering dikutip dalam kriminologi siber saat ini. Teori ini memandang ruang siber sebagai lokus baru kegiatan kriminal dan menjelaskan penyebab kejahatan di ruang siber. Berikut adalah beberapa proposisi Teori Transisi Ruang beserta kaitannya dengan tindak *cyberbullying* dalam aktivitas *online role-playing*:

1. Orang dengan perilaku kriminal yang tertekan (di ruang fisik) cenderung melakukan kejahatan di ruang siber, yang sebaliknya mungkin tidak mereka lakukan di ruang fisik karena status dan posisi mereka

Dalam konteks aktivitas *online role-playing*, di mana orang berinteraksi dalam peran karakter di lingkungan virtual, *cyberbullying* juga dapat terjadi. Misalnya, seorang *roleplayer* dapat mengganggu atau mengintimidasi *roleplayer* lain melalui pesan atau komentar yang merendahkan. Poin ini menjelaskan bahwa orang yang memiliki perilaku kriminal yang tertekan di ruang fisik, seperti di sekolah atau masyarakat, cenderung melakukan kejahatan di ruang siber, seperti *cyberbullying*, yang mungkin tidak mereka lakukan di ruang fisik karena mengancam status dan posisi mereka (Jaishankar, 2018). Contoh yang relevan dapat ditemukan dalam penelitian Utama & Setyawan (2023) yang menemukan bahwa *cyberbullying* dalam game *online*, seperti League of Legends Wild Rift, sering dilakukan oleh pemain yang memiliki status dan posisi tertentu dalam game, seperti pemain yang memiliki ranking tinggi atau memiliki tim yang kuat. Dalam penelitian ini, *cyberbullying* dilakukan melalui fitur chat, seperti menghina, mengancam, atau mengintimidasi lawan main yang memiliki status dan posisi yang berbeda. Hal ini menunjukkan bahwa status dan posisi seseorang dalam ruang fisik dapat mempengaruhi perilaku mereka di ruang siber, termasuk dalam aktivitas *online role-playing* seperti *cyberbullying*. Pada dasarnya, poin ini dapat diaplikasikan untuk memahami bagaimana seseorang yang mungkin tidak mengekspresikan perilaku agresif atau mengintimidasi di kehidupan sehari-hari karena takut akan konsekuensi sosial, mungkin lebih cenderung melakukan tindakan tersebut secara *online* di mana mereka merasa terlepas dari identitas mereka di dunia nyata.

2. Fleksibilitas Identitas, Anonimitas Dissosiatif, dan kurangnya faktor penangkalan di ruang siber memberikan pelaku pilihan untuk melakukan kejahatan siber

Jaishankar, K. (2018) menjelaskan bahwa, di dunia maya individu dapat dengan mudah mengubah identitas mereka. Dalam permainan *online*, pemain sering memiliki karakter atau avatar yang berbeda dari diri mereka sendiri, sama halnya dengan para *roleplayer* yang mengadopsi identitas *public figure* atau karakter tertentu sebagai persona mereka di dunia virtual (Lainsyampetty, 2021). Fleksibilitas ini memungkinkan pelaku untuk berperan sebagai orang lain, menggambarkan karakter yang mungkin bertentangan dengan nilai dan norma yang berlaku dalam kehidupan nyata. Identitas yang fleksibel ini dapat mempengaruhi perilaku mereka, termasuk perilaku kriminal. Anonimitas di dunia maya memungkinkan individu untuk bersembunyi di balik layar komputer atau perangkat seluler mereka. Anonimitas ini dapat memberikan rasa kebebasan dan keberanian kepada pelaku (Nurhadiyanto, 2020) untuk melakukan tindakan yang mungkin tidak akan mereka lakukan secara terbuka di dunia nyata. Anonimitas dissosiatif mengacu pada perasaan terlepas dari identitas pribadi saat berinteraksi *online*. Ini dapat memicu perilaku agresif, termasuk *cyberbullying* di kalangan para *roleplayer* dikarenakan pergerakan mereka tidak terbatas dan tidak dapat terdeteksi dalam ranah digital. Di dunia maya, hambatan fisik dan sosial yang ada dalam kehidupan nyata seringkali tidak berlaku. Misalnya, dalam permainan *online*, seseorang dapat dengan mudah menghina, mengintimidasi, atau mencuri identitas orang lain tanpa risiko fisik atau konsekuensi sosial yang signifikan. Kurangnya faktor penangkalan ini dapat memperkuat perilaku kejahatan, terutama tindakan *cyberbullying* (Nurhadiyanto, 2020). Kurangnya ekspos terhadap aktivitas *online role-playing* menyebabkan minimnya pembatasan penggunaan jejaring sosial atau saluran serupa dan memberikan kebebasan yang besar bagi para *roleplayer*. Selain itu, belum adanya upaya yang jelas untuk mencegah atau membatasi penggunaan identitas yang tidak sesuai dengan identitas asli pengguna media sosial, menyebabkan adanya celah bagi oknum-oknum tidak bertanggung jawab untuk melakukan perundungan di media sosial dengan menggunakan identitas palsu (Martha, 2024).

3. Perilaku kriminal pelaku di ruang siber cenderung diekspor ke ruang fisik dan sebaliknya
Pada poin ini, Jaishankar (2018) menyatakan bahwa perilaku kriminal yang terjadi di ruang siber dapat berpindah ke ruang fisik, dan sebaliknya. Dalam konteks *cyberbullying* di ranah *online role-playing*, poin ini berbicara tentang tindak perundungan yang dilakukan oleh pelaku di ruang siber, seperti media sosial atau *platform* chatting, yang kemudian diekspor ke ruang fisik, seperti sekolah atau masyarakat. United Nations Children's Fund atau sering dikenal sebagai UNICEF (2020) mengutarakan bahwa tindak *cyberbullying* dapat terjadi di media sosial, *platform* chatting, atau teknologi digital lainnya, akan tetapi tindakan tersebut dapat juga diekspor ke ruang fisik dengan melakukan pertemuan fisik dengan korban atau melakukan tindak kejahatan lainnya di ruang fisik. Ini berarti bahwa perilaku agresif atau intimidasi yang dilakukan dalam ruang *online* dapat mempengaruhi perilaku seseorang di dunia nyata, dan perilaku agresif di dunia nyata juga dapat diterjemahkan kembali ke dalam interaksi *online*. Misalnya, seorang *roleplayer* yang terbiasa melakukan *bullying* dalam interaksi *online* dengan *roleplayer* lainnya mungkin mulai menunjukkan perilaku agresif dalam interaksi sosial sehari-hari. Begitupun sebaliknya, seseorang yang memiliki kecenderungan untuk mengintimidasi orang lain di kehidupan nyata mungkin menemukan *outlet* untuk perilaku tersebut dalam dunia virtual, di mana mereka merasa lebih bebas untuk bertindak tanpa takut akan konsekuensi langsung (Martha, 2024).
4. Peluang pelaku untuk berpindah secara *intermittent* antara ruang siber dan sifat spatio-temporal dinamis ruang siber memberikan kesempatan untuk melarikan diri
Pernyataan ini mengacu pada kemampuan pelaku *cyberbullying* untuk berpindah antara lingkungan *online* dan dunia nyata, serta bagaimana karakteristik dinamis ruang siber memengaruhi tindakan mereka (Jaishankar, 2018). Harun dan Nurhadiyanto (2024) menjabarkan bahwa fitur dari konsep virtual memberikan pelaku *cyberbullying* kemampuan untuk bergerak bebas dan menyembunyikan lokasi fisik mereka. Oleh karena itu, aturan geografis yang mungkin menjadi penghalang interaksi sosial tidak akan berlaku. Pernyataan ini sejalan dengan konteks tindak *cyberbullying* pada aktivitas *online role-playing*, hal ini dapat diartikan bahwa pelaku *cyberbullying* memiliki kemampuan untuk masuk dan keluar dari ruang permainan (*cyberspace*) sesuai keinginan mereka, seringkali tanpa jejak yang jelas. Ini memberikan mereka kesempatan untuk menghindari tanggung jawab atau konsekuensi dari perilaku mereka, karena sulit untuk melacak identitas sebenarnya di balik karakter yang mereka perankan sebagai *roleplayer*.
5. Orang Asing Cenderung Bersatu di Ruang Siber Untuk Melakukan Kejahatan di Ruang Fisik, Sedangkan Rekan-rekan dari Ruang fisik cenderung bersatu untuk melakukan kejahatan di ruang siber
Prof. K. Jaishankar (2018) mengemukakan bahwa ada kecenderungan bagi orang asing untuk bersatu di ruang siber guna melakukan kejahatan di ruang fisik. Sebaliknya, mereka yang sudah saling mengenal di ruang fisik cenderung bersatu untuk melakukan kejahatan di ruang siber. Pernyataan di atas sejalan dengan *statement* Department of Health and Human Services (DHHS) yang menjelaskan dalam situs artikel mereka yaitu StopBullying.gov (2023), bahwa orang asing cenderung bersatu di ruang siber untuk melakukan kejahatan di ruang fisik, ini bisa berarti bahwa individu yang tidak saling kenal (asing) dalam ruang fisik dapat bersatu dalam ruang siber, misalnya dalam kegiatan *online role-playing*, di mana para *roleplayer* melakukan tindakan yang merugikan di dunia nyata. Sebagai contoh, mereka bisa berkolaborasi untuk melakukan *doxing* dengan tujuan mengolok-ngolok korban yang dapat berdampak pada kehidupan nyata korban. Sedangkan, rekan-rekan dari ruang fisik cenderung bersatu untuk melakukan kejahatan di ruang siber yang mana ini menunjukkan bahwa individu yang saling kenal dalam ruang fisik dapat bersatu dalam ruang siber untuk melakukan tindakan merugikan, seperti *cyberbullying*. Misalnya, mereka bisa berkolaborasi untuk mengucilkan seseorang di

suatu *platform* di mana mereka bermain peran secara virtual atau membuat komentar negatif tentang seseorang di media sosial.

6. Orang dari masyarakat tertutup lebih mungkin melakukan kejahatan di ruang siber daripada orang dari masyarakat terbuka

Jaishankar (2018) menitik beratkan bahwa individu yang berasal dari masyarakat yang lebih tertutup, yang mungkin memiliki norma sosial yang ketat atau terisolasi dari pengaruh luar, cenderung lebih mungkin terlibat dalam kejahatan siber, termasuk *cyberbullying*, saat berpartisipasi dalam aktivitas *online* seperti *role-playing* virtual. Dalam konteks ini, “masyarakat tertutup” bisa merujuk pada komunitas yang memiliki akses terbatas ke informasi dan interaksi sosial yang beragam, yang dapat menyebabkan kurangnya pemahaman tentang dampak negatif dari *cyberbullying* atau kurangnya paparan terhadap norma-norma yang mendorong perilaku *online* yang positif. Selain itu, masyarakat tertutup pada poin ini juga dapat disebut dengan masyarakat *introvert*. Jaishankar berpendapat bahwa orang yang berpikiran terbuka mempunyai banyak cara untuk mengekspresikan emosinya, misalnya kemarahan, melalui protes dan demonstrasi, sedangkan orang *introvert* tidak mempunyai cara untuk melepaskan emosi yang terpendam, sehingga mereka memiliki kecenderungan untuk mencari pelarian di dunia virtual, termasuk terlibat dalam aktivitas *cyberbullying* (Harun & Nurhadiyanto, 2024). Dalam aktivitas *online role-playing*, pemain sering kali mengambil peran dan berinteraksi dalam dunia virtual. Anonimitas yang diberikan oleh internet dapat membuat beberapa individu merasa lebih bebas untuk melakukan tindakan agresif atau merugikan, termasuk *cyberbullying*, tanpa memikirkan konsekuensi nyata dari tindakan mereka. Ini mungkin lebih sering terjadi di kalangan individu dari masyarakat tertutup, di mana ada kurangnya kesadaran atau pendidikan tentang *cyberbullying* dan etika *online*, atau bagi mereka yang kesulitan dalam mengekspresikan diri. Karena sejatinya, anonimitas bisa membuat seseorang menjadi lebih bebas dalam mengekspresikan dirinya (Martha, 2024) meski melalui tindakan yang menyimpang.

7. Konflik Norma dan Nilai antara ruang fisik dan ruang siber dapat menyebabkan kejahatan siber

Raishankan (2018) secara gamblang menyatakan bahwa konflik antara norma dan nilai yang berlaku di ruang fisik dengan ruang siber dapat mempengaruhi perilaku kejahatan di ruang siber, seperti *cyberbullying* di kalangan para *online roleplayer*. Pernyataan ini mengacu pada perbedaan perilaku dan ekspektasi yang mungkin ada antara interaksi di dunia nyata dan interaksi *online*. Di ruang fisik, norma sosial dan hukum yang jelas sering mengatur perilaku kita, sedangkan di ruang siber, persepsi anonimitas dan jarak dapat membuat beberapa individu merasa bebas untuk bertindak tanpa mematuhi norma-norma tersebut. Dalam aktivitas *online role-playing*, pemain sering kali mengambil identitas karakter yang berbeda dan berinteraksi dalam situasi yang dibuat-buat. Namun, ketika norma dan nilai-nilai sosial dari ruang fisik tidak dihormati atau diterapkan di ruang siber, konflik dapat timbul. Misalnya, seseorang mungkin merasa lebih berani untuk melakukan *bullying* atau menghina orang lain karena mereka merasa terlindungi oleh layar dan identitas *online* mereka. Ini dapat menyebabkan perilaku seperti *cyberbullying*, di mana individu menggunakan *platform online* untuk mengintimidasi, melecehkan, atau merendahkan orang lain. Wulandah (2023) menunjukkan bahwa krisis etika komunikasi dan kesantunan bahasa di media sosial dapat menyebabkan perilaku *cyberbullying*. Hal ini didukung dengan artikel yang dikeluarkan oleh Direktorat Jenderal Aplikasi Informatika (Ditjen Aptika) Kementerian Komunikasi dan Informatika Indonesia yang menjelaskan bahwa norma di ruang digital seharusnya tidak berbeda dengan ruang fisik dan bahwa konflik yang terjadi di ruang fisik dapat berpindah ke ruang digital (Rizkinaswara, 2020).

Teori Interaksionisme Simbolik

Sebuah artikel dari PakarKomunikasi.com (2017) merinci tentang Teori interaksionisme simbolik, yang mana teori ini merupakan sebuah pendekatan yang menjelaskan bagaimana individu menciptakan makna dan memelihara hubungan sosial melalui sebuah interaksi (Ahmadi, 2008). Sejarah teori ini dimulai dengan pemikiran-pemikiran awal dari filsuf seperti Charles S. Peirce, William James, dan John Dewey yang berkontribusi pada dasar-dasar interaksionisme simbolik dengan ide-ide mereka tentang semiotika dan pragmatisme. Namun pada awal abad ke-20, seorang sosiologis dan psikologis berkebangsaan USA, George Herbert Mead, mengembangkan teori ini secara formal. Mead mengajukan bahwa individu mengembangkan diri mereka melalui interaksi sosial dengan menggunakan simbol-simbol yang memiliki makna bersama. Herbert Blumer, seorang murid Mead, kemudian memperluas dan mempopulerkan teori ini dengan tiga premis dasar:

1. Pikiran (*mind*): Manusia bertindak terhadap sesuatu berdasarkan makna yang diberikan kepada sesuatu tersebut.
2. Diri (*self*): Makna tersebut muncul dari interaksi sosial yang dilakukan seseorang dengan sesamanya.
3. Masyarakat (*society*): Makna sesuatu dapat diubah dan disesuaikan melalui proses interpretasi yang dilakukan individu dalam menghadapi berbagai objek yang dihadapinya (Telenkaho, 2017).

Peneliti juga mendapati dari penelitian milik Novia (2022) dan Telenkaho (2017) bahwa teori ini juga memiliki tujuh asumsi dasar, yaitu:

1. Manusia bertindak terhadap orang lain berdasarkan makna yang orang lain miliki
2. Makna tercipta ketika adanya interaksi antar individu
3. Simbol-simbol tersebut dapat menciptakan makna yang dapat memicu adanya interaksi sosial antara individu satu dengan individu
4. Makna-makna itu merupakan hasil dari interaksi sosial dalam masyarakat manusia
5. Makna-makna yang muncul dari simbol-simbol yang dimodifikasi dan ditangani melalui proses penafsiran yang digunakan oleh setiap individu dalam keterlibatannya dengan benda-benda dan tanda-tanda yang dipergunakan
6. Tindakan individu tidak ditentukan oleh individu itu sendiri, juga tidak ditentukan oleh masyarakat, namun oleh pengaruh keduanya
7. Interaksi manusia dijumpai oleh penggunaan simbol-simbol, penafsiran, dan kepastian makna dari tindakan orang lain, bukan hanya sekedar saling bereaksi sebagaimana model stimulus-respons.

Lainsyampetty (2021) menguraikan korelasi antara Teori Interaksionisme Simbolik dengan konteks *online role-playing*, teori ini dapat diterapkan untuk memahami bagaimana partisipan membangun identitas dan hubungan interpersonal. Dalam *role-playing*, peserta menggunakan identitas yang tidak mereka miliki, seperti identitas artis K-pop, dan menafsirkan makna dari simbol-simbol tersebut. Misalnya, seorang K-pop *roleplayer* akan bersikap sebagaimana layaknya seorang idola K-pop dan membangun hubungan dengan K-pop *roleplayer* lainnya. Teori Interaksionisme Simbolik juga mengungkapkan bahwa individu menciptakan makna dari ikon representasi yang mereka bentuk, seperti gestur, vokal, mimik, dan lain-lain (Derung, 2017).

Ketika membicarakan permainan peran di media sosial, Teori Interaksionisme Simbolik dapat membantu untuk memahami bagaimana identitas virtual para *roleplayer* terbentuk dan bagaimana interaksi terjadi (Gantina, 2021). Hal ini penting karena *role-playing* di media sosial dapat mempengaruhi kepribadian dan interaksi sosial pemainnya (Safitri, 2014). Seperti dalam sebuah kasus, seorang *roleplayer* dapat membentuk berbagai hubungan interpersonal dengan *roleplayer* lainnya, mulai dari pertemanan hingga hubungan romantis (Lainsyampetty, 2021).

Analisis Tindak *Cyberbullying* dalam Aktivitas *Online Role-playing* Berdasarkan Tiga Premis Dasar Teori Interaksionisme Simbolik

1. Manusia Bertindak Terhadap Sesuatu Berdasarkan Makna yang Diberikan Kepada Sesuatu Tersebut

Premis pertama dari teori ini menyatakan bahwa manusia bertindak terhadap sesuatu berdasarkan makna yang diberikan kepada sesuatu tersebut (Ambar, 2017). Ini berarti bahwa tindakan individu tidak hanya dipicu oleh stimulus eksternal, tetapi juga oleh makna subjektif yang diasosiasikan dengan stimulus tersebut. Dalam dunia *online role-play*, seorang *roleplayer* akan berinteraksi dengan *roleplayer* lainnya menggunakan karakter yang mereka adopsi. Makna yang diberikan kepada tindakan dalam permainan ini sering kali bersifat subjektif dan bervariasi tergantung pada persepsi individu. Misalnya, apa yang dianggap sebagai permainan atau kompetisi yang sehat oleh satu pemain, bisa diinterpretasikan sebagai tindakan agresif atau ancaman oleh pemain lain. Jika seorang pemain memberikan makna negatif terhadap tindakan pemain lain—seperti menganggapnya sebagai saingan pribadi atau penghinaan—ini dapat memicu respon yang bersifat defensif atau bahkan balasan dalam bentuk *cyberbullying* (Putri, Supriatna, & Nahdhirah, 2022). *Cyberbullying* dalam *role-playing online* sering kali melibatkan perilaku seperti menghina karakter seseorang, menyebar rumor, atau mengucilkan pemain dari kelompok. Tindakan-tindakan ini diberi makna yang kuat oleh korban, yang mungkin merasa terancam, direndahkan, atau dipermalukan di hadapan komunitas *online roleplayer*.

2. Makna Tersebut Muncul dari Interaksi Sosial yang Dilakukan Individu Dengan Sesamanya

Premis kedua dari teori ini menyatakan bahwa makna terhadap sesuatu muncul dari interaksi sosial yang dilakukan seseorang dengan sesamanya (Fauzan, 2015), premis ini mengacu pada bagaimana makna diberikan dan dipahami dalam interaksi antar pemain. Dalam aktivitas *online role-playing*, seorang *roleplayer* sering kali berinteraksi dalam lingkungan virtual di mana mereka berkomunikasi dan bertindak melalui dan sesuai dengan karakter yang mereka perankan. Makna dari tindakan-tindakan ini dikonstruksi melalui interaksi sosial yang terjadi antara pemain. Misalnya, seorang pemain mungkin menginterpretasikan komentar atau tindakan dari pemain lain sebagai bercanda atau bagian dari permainan, sementara pemain lain mungkin memandangnya sebagai serangan pribadi atau bentuk *cyberbullying*.

Tindak perundungan dalam aktivitas *online role-playing* dapat terjadi ketika seseorang menggunakan kata-kata atau tindakan dalam game untuk mengintimidasi, mengancam, atau mengganggu *roleplayer* lain. Ini sering kali merupakan hasil dari interpretasi negatif terhadap tindakan yang mungkin tidak dimaksudkan sebagai *bullying* oleh pelaku (Wulandah, 2023). Namun, karena makna dari tindakan tersebut dibentuk melalui interaksi sosial, korban *cyberbullying* mungkin merasa terluka atau terancam oleh perilaku tersebut.

3. Makna Sesuatu Dapat Diubah dan Disesuaikan Melalui Proses Interpretasi yang Dilakukan Individu Dalam Menghadapi Berbagai Objek yang Dihadapinya

Premis terakhir ini berbicara tentang fleksibilitas makna dalam interaksi sosial (Ambar, 2017) yang sangat relevan dengan fenomena *cyberbullying* dalam dunia *role-playing online*, karena premis ini akan menyoroti bagaimana individu dapat menafsirkan ulang dan menyesuaikan makna dari interaksi sosial mereka yang bisa berdampak pada perilaku *cyberbullying*. Dalam virtual *roleplay*, seorang *roleplayer* dapat mengalami atau menyaksikan tindakan yang mungkin diinterpretasikan sebagai *cyberbullying*. Premis ini menunjukkan bahwa pemain tersebut memiliki kemampuan untuk menafsirkan ulang tindakan tersebut dan memberikan makna baru yang mungkin berbeda dari interpretasi awal. Misalnya, komentar yang awalnya dianggap ofensif bisa diinterpretasikan ulang

sebagai bagian dari narasi permainan atau sebagai candaan, mengurangi dampak negatif yang mungkin dirasakan. Namun, dalam kasus di mana interpretasi negatif terhadap tindakan tetap bertahan, pemain mungkin merespon dengan perilaku defensif atau agresif, yang bisa berkembang menjadi *cyberbullying*.

KESIMPULAN

Online role-playing merupakan sebuah fenomena unik yang muncul akibat penetrasi digital dan perkembangan zaman, di mana fenomena ini merupakan sebuah bentuk aktivitas bermain peran dalam ranah digital, khususnya sosial media. Kemunculan fenomena ini tentunya mengundang beberapa kekhawatiran bagi para pengguna, salah satunya adalah tindakan *cyberbullying*.

Cyberbullying dalam aktivitas *online role-playing* adalah masalah yang serius dan memerlukan perhatian khusus. Penelitian ini menunjukkan bahwa *cyberbullying* di kalangan paran *roleplayer* dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor, termasuk perilaku kriminal yang tertekan di ruang fisik, fleksibilitas identitas, anonimitas, dan kurangnya ekspos terhadap aktivitas ini dari dunia luar. Oleh karena itu, penting untuk memahami bagaimana tindak *cyberbullying* dalam aktivitas *online role-playing* dan mengambil langkah-langkah untuk mengurangi risiko terlibat dalam perilaku negatif dalam ranah virtual. Dalam konteks ini, para *roleplayer* dituntut untuk meningkatkan kesadaran akan bahaya *cyberbullying* dan untuk mengembangkan strategi yang efektif untuk mencegah dan mengatasinya.

REFERENSI

- A, Qotrun. (2022, Juli). Metode Penelitian Studi Kasus: Metodologi, Jenis, dan Manfaatnya. Gramedia Literasi. <https://gramedia.com/literasi/studi-kasus/>
- Achmad, Z. A., & Ida, R. (2018). Etnografi Virtual Sebagai Teknik Pengumpulan Data Dan Metode Penelitian. *The Journal of Society & Media*, 2(2), 130. <https://doi.org/10.26740/jsm.v2n2.p130-145>
- Agustin, S. (2023, Juni). 9 Dampak Negatif Media Sosial terhadap Kesehatan Mental dan Tubuh. <https://www.alodokter.com/9-dampak-negatif-media-sosial-terhadap-kesehatan-mental-dan-tubuh>. Diakses pada 14 November 2023.
- Ahmadi, D. (2008). Interaksi Simbolik: Suatu Pengantar. *Mediator: Jurnal Komunikasi*, 9(2), 301–316. <https://doi.org/10.29313/mediator.v9i2.1115>
- Akmalia, S. (2022, Desember). Sisi Gelap Roleplay: Celah Rentan Terjadinya KBGO. *Magdalene.Co*. <https://magdalene.co/story/sisi-gelap-roleplay-celah-rentan-terjadinya-kbgo/>. Diakses pada 11 Januari 2024
- Akurasi.id. (2023, Juni 20). Roleplay di Media Sosial: Menjelajahi Seni Keterlibatan Imersif dan Ekspresi Kreatif -. <https://www.akurasi.id/trending/roleplay-di-medsos/>. Diakses pada 05 Januari 2024
- Ambar (2017, Mei). Teori Interaksi Simbolik – Konsep – Asumsi – Kritik. *Pakar Komunikasi*. <https://pakarkomunikasi.com/teori-interaksi-simbolik> Diakses pada 28 April 2024
- Amin, B. M. (2022, Agustus). Media Sosial bagi Remaja: Menumbuhkan atau Menghambat? Rumah Sakit Jiwa Aceh. <https://rsj.acehprov.go.id/berita/kategori/artikel/media-sosial-bagi-remaja-menumbuhkan-atau-menghambat>. Diakses pada 14 November 2023
- Andadari, T. S. (2021). Sikap Pejalan Kaki Terhadap Seting Ruang Transisi Paragon Mal Semarang. *NALARs*, 21(1), Article 1. <https://doi.org/10.24853/nalars.21.1.9-24>
- Arif, C. (2012). Etnografi Virtual. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 2(2), Article 2. <https://doi.org/10.15642/jik.2012.2.2.%p>
- Arinda. (2021, November). Pengaruh Ketergantungan Sosial Media dan Game Online Terhadap Aktivitas Pendidikan di Kalangan Pelajar. *Spirit News*.

- <https://spiritnews.co.id/2021/11/19/pengaruh-ketergantungan-sosial-media-dan-game-online-terhadap-aktivitas-pendidikan-di-kalangan-pelajar/> Diakses pada 22 Maret 2024
- Bakri, A. R., Nasucha, J. A., & M, D. B. I. (2021). Pengaruh Bermain Peran Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia Dini. *Tafkir: Interdisciplinary Journal of Islamic Education*, 2(1), Article 1. <https://doi.org/10.31538/tijie.v2i1.12>
- Briggs, A. (2006). *Sejarah sosial media*. Yayasan Obor Indonesia.
- Cahya, Melani & Ningsih, Widia & Lestari, Ayu. (2023). Dampak Media Sosial terhadap Kesejahteraan Psikologis Remaja: Tinjauan Pengaruh Penggunaan Media Sosial pada Kecemasan dan Depresi Remaja. *Jurnal Sosial Teknologi*. 3. 704-706. [10.59188/jurnalsostech.v3i8.917](https://doi.org/10.59188/jurnalsostech.v3i8.917).
- Cahyono, A. S. (2016). Pengaruh Media Sosial Terhadap Perubahan Sosial Masyarakat Di Indonesia. *Publiciana*, 9(1), Article 1. <https://doi.org/10.36563/publiciana.v9i1.79>
- Chen, S., Hao, M., Ding, F., Jiang, D., Dong, J., Zhang, S., Guo, Q., & Gao, C. (2023). Exploring the global geography of cybercrime and its driving forces. *Humanities and Social Sciences Communications*, 10(1), Article 1. <https://doi.org/10.1057/s41599-023-01560-x>
- Damanik, E. L. (2020). Identity-Based Administrative Involution in Indonesia: How Political Actors and Community Figures Do It? *SAGE Open*. <https://doi.org/10.1177/2158244020974015>
- Derung, T. N. (2017). Interaksi Simbolik Dalam Kehidupan Bermasyarakat. *Sapa: Jurnal Kateketik Dan Pastoral*, 2(1), Article 1. <https://e-journal.stp-ipi.ac.id/index.php/sapa/article/view/33>
- Dian, R. (2023, Juni). Ketahui Apa itu Roleplay, Cara Bermain, hingga Dampaknya bagi Anak. *Narasi Tv*. <https://narasi.tv/read/narasi-daily/apa-itu-roleplay-di-tiktok>. Diakses pada 09 Januari 2024
- Diandra. (2017, Januari 3). Pemerintah ingin media sosial dimanfaatkan untuk hal produktif. *Website Resmi Kementerian Komunikasi dan Informatika RI*. http://content/detail/8637/pemerintah-ingin-media-sosial-dimanfaatkan-untuk-hal-produktif/0/sorotan_media. Diakses pada 19 Maret 2024
- Fadli, R. (2023, Juni). Roleplay di Media Sosial Bisa Berdampak pada Psikologi Anak. *halodoc*. <https://www.halodoc.com/artikel/roleplay-di-media-sosial-bisa-berdampak-pada-psikologi-anak>. Diakses pada 14 November 2023
- Falenchia, M., & Sumardjijati, S. (2023). Literasi Digital Remaja dalam Permainan Roleplay di Media Sosial Twitter. *Jiip - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(6), 4064–4072. <https://doi.org/10.54371/jiip.v6i6.1585>
- Feny Rita Fiantika (2022) *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Get Press.
- Ferdiansah, R. (2023, Juni). Penelitian Studi Kasus: Contoh Judul, Pengertian, Jenis, PDF. *internationaljournallabs*. <https://internationaljournallabs.com/blog/penelitian-studi-kasus/>. Diakses pada 14 Januari 2024
- Gani, A. (2020). Cybercrime (Kejahatan Berbasis Komputer). *JSI (Jurnal sistem Informasi) Universitas Suryadarma*, 5(1), Article 1. <https://doi.org/10.35968/jsi.v5i1.18>
- Gantina. (2021). Fenomena Korean Roleplayer Di Media Sosial Twitter (Studi Fenomenologi Korean Roleplayer Di Media Sosial Twitter) [Other, FISIP UNPAS]. <http://repository.unpas.ac.id/51000/>
- Hardiansyah, Z. (2023, Juni). Apa Itu Game Roleplay? Viral di TikTok, Ini Bedanya dengan RP yang Ramai di Media Sosial—*Tribunbanten.com*. *TribunBanten.com*. <https://banten.tribunnews.com/2023/06/20/apa-itu-game-roleplay-viral-di-tiktok-ini-bedanya-dengan-rp-yang-ramai-di-media-sosial>. Diakses pada 02 Januari 2024
- Harun, F. A., & Nurhadiyanto, L. (2024). Rekayasa Konten Pornografi Berbasis AI Image Generator dalam Perspektif Space Transition Theory. *Ranah Research : Journal of*

- Multidisciplinary Research and Development, 6(3), 408–418.
<https://doi.org/10.38035/rj.v6i3.826>
- Hasanah, H. (2017). TEKNIK-TEKNIK OBSERVASI (Sebuah Alternatif Metode Pengumpulan Data Kualitatif Ilmu-ilmu Sosial). *At-Taqaddum*, 8(1), Article 1. <https://doi.org/10.21580/at.v8i1.1163>
- Hastuti, A. P., & Mardalis, S. E. (2017). Analisis Pengaruh Media Sosial Instagram Terhadap Pembentukan Brand Attachment (Studi: Universitas Muhammadiyah Surakarta) [S1, Universitas Muhammadiyah Surakarta]. <https://doi.org/10/SURAT%20PERNYATAAN%20NASKAH%20PUBLIKASI.pdf>
- Hutari, R., Sularmi, & Kamsiyati, S. (2015). Penggunaan Metode Roleplaying Untuk Meningkatkan Konsep Diri Positif Pada Anak Kelompok B Tk Karang Indriya Karangasem Laweyan Surakarta Tahun Ajaran 2014/2015. 3(3), <https://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/paud/article/view/6443>
- Imaduddin. (2023, Juni). Bijak bermedia sosial dengan literasi digital. *ANTARA News Jawa Timur*. <https://jatim.antaranews.com/berita/711324/bijak-bermedia-sosial-dengan-literasi-digital>. Diakses pada 23 Maret 2023
- Ismail. (2017) *Etika Pemerintahan: Norma, Konsep, dan Praktek Etika Pemerintahan Bagi Penyelenggara Pelayanan Pemerintahan*.
- Istiawati, N. (2023, Juni). Dampak Positif dan Negatif Media Sosial dalam Kehidupan Remaja. *PID Pengelola Informasi & Dokumentasi Polda Kepulauan Riau*. <https://pid.kepri.polri.go.id/dampak-positif-dan-negatif-media-sosial-dalam-kehidupan-remaja/>. Diakses pada 11 Januari 2024
- Iswandi. (2023, Mei). Apa itu Literasi Digital: Pengertian, Prinsip, Manfaat, Tantangan dan Contoh. *Perpustakaan Universitas Bung Hatta*. <https://pustaka.bunghatta.ac.id/index.php/465-apa-itu-literasi-digital-pengertian-prinsip-manfaat-tantangan-dan-contoh>. Diakses pada 23 Maret 2023
- Jain, P. (2018, November). Social Media: Impact on human behavior and society. *Linkedin.com*. <https://www.linkedin.com/pulse/social-media-impact-human-behavior-society-piyushi-jain>. Diakses pada 10 Januari 2024
- Jaishankar, K. (2018, April). Space Transition Theory Simplified. *Linkedin.com*. <https://www.linkedin.com/pulse/space-transition-theory-simplified-r-rochin-chandra-k-k-jaishankar>. Diakses pada 09 Maret 2024
- Lainsyamputty, N. P. A. (2021). Konstruksi Identitas dan Relasi Interpersonal oleh Roleplayer Artis K-Pop di Twitter. *KOMUNIKATIF : Jurnal Ilmiah Komunikasi*, 10(2), Article 2. <https://doi.org/10.33508/jk.v10i2.3218>
- Martha, A. E. (2024). Perundungan Siber (Cyberbullying) Melalui Media Sosial Instagram dalam Teori the Space Transition of Cybercrimes. *Jurnal Hukum IUS QUIA IUSTUM*, 31(1), Article 1. <https://doi.org/10.20885/iustum.vol31.iss1.art9>
- Muhtar. (2023, Juli). Cyber Bullying Paling Banyak Terjadi di Media Sosial, Ini Dampaknya. *UICI*. <https://uici.ac.id/cyber-bullying-paling-banyak-terjadi-di-media-sosial-ini-dampaknya/> Diakses pada 28 April 2024
- Muthia, F. R., & Arifin, R. (2019). Kajian Hukum Pidana Pada Kasus Kejahatan Mayantara (Cybercrime) Dalam Perkara Pencemaran Nama Baik Di Indonesia. *RESAM Jurnal Hukum*, 5(1), Article 1. <https://doi.org/10.32661/resam.v5i1.18>
- Nainggolan, V., Rondonuwu, S. A., & Waleleng, G. J. (2018). Peranan Media Sosial Instagram Dalam Interaksi Sosial Antar Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial Dan Politik Unsrat Manado. *Acta Diurna Komunikasi*, 7(4), Article 4. <https://ejournal.unsrat.ac.id/v3/index.php/actadiurnakomunikasi/article/view/22022>
- Nandy. (2022, Februari). Pengertian Media Sosial, Sejarah, Fungsi, Jenis, Manfaat, dan Perkembangannya. *Gramedia Literasi*. <https://www.gramedia.com/literasi/pengertian-media-sosial/>. Diakses pada 02 Januari 2024

- Natalia, E. C. (2016). Remaja, Media Sosial dan Cyberbullying. *Komunikatif*, 5(2), 119–139. <https://doi.org/10.33508/jk.v5i2.991>
- Novia. (2022, Maret). Teori Interaksi Simbolis: Pengertian, Asumsi, Tema, dan Konsep. *KOMPAS.com*. <https://www.kompas.com/skola/read/2022/03/17/170000869/teori-interaksi-simbolis--pengertian-asumsi-tema-dan-konsep>. Diakses pada 23 Maret 2024
- Nuraini, E. P., & Satiti, N. L. U. (2021). Peran Roleplayer dalam Membentuk Identitas Virtual di Sosial Media Line (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Surakarta). <http://eprints.ums.ac.id/id/eprint/92556>
- Nurhadiyanto, L. (2020). Analisis Cyber Bullying Dalam Perspektif Teori Aktivitas Rutin Pada Pelajar Sma Di Wilayah Jakarta Selatan. *IKRA-ITH HUMANIORA: Jurnal Sosial Dan Humaniora*, 4(2), 113-124. <https://garuda.kemdikbud.go.id/documents/detail/1235006>
- Nurhidaya, N., Firmansyah, A., & Hasdin, H. (2015). Penggunaan Metode Bermain Peran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pokok Bahasan Jual Beli di kelas IV SDN Fatufia Kecamatan Bahodopi Kabupaten Morowali. *Jurnal Kreatif Online*, 3(1), Article 1. <http://jurnal.untad.ac.id/jurnal/index.php/JKTO/article/view/4115>
- Pamugari, D. (2022, Maret). Perkenalan dengan: Roleplayers. *inspire*. <https://www.cxomedia.id/human-stories/20220323212859-74-174263/perkenalan-dengan-roleplayers>. Diakses pada 05 Januari 2024
- Pedro, M. S. (2019). Online Gaming: Influence on the Social Behavior and Psychological Well-being. https://www.academia.edu/38880979/Online_Gaming_Influence_on_the_Social_Behavior_and_Psychological_Well_being
- Perpusda. (2023, Juli). Literasi Digital: Pengertian, Prinsip, Manfaat, Tantangan dan Contoh. Dinas Perpustakaan. <https://perpusda.maltengkab.go.id/literasi-digital-pengertian-prinsip-manfaat-tantangan-dan-contoh->. Diakses pada 23 Maret 2023
- Perssela, R. P., Mahendra, R., & Rahmadiani, W. (2022). Pemanfaatan Media Sosial Untuk Efektivitas Komunikasi. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Kuliah Kerja Nyata (JIMAKUKERTA)*, 2(3), Article 3. <https://doi.org/10.36085/jimakukerta.v2i3.4525>
- Puspita. (2023, Juni). 3 Dampak Negatif Game RolePlay yang Viral di Media Sosial. *Tempo.Co*. <https://gaya.tempo.co/read/1739047/3-dampak-negatif-game-roleplay-yang-viral-di-media-sosial>. Diakses pada 22 Maret 2024
- Putra, A. K. (2014). Harmonisasi Konvensi Cyber Crime Dalam Hukum Nasional. *Jurnal Ilmu Hukum Jambi*, 5(2), 43297. <https://www.neliti.com/publications/43297/harmonisasi-konvensi-cyber-crime-dalam-hukum-nasional>
- Rachmawati, I. N. (2007). Pengumpulan Data Dalam Penelitian Kualitatif: Wawancara. *Jurnal Keperawatan Indonesia*, 11(1), Article 1. <https://doi.org/10.7454/jki.v11i1.184>
- Rachmawati, Y. (2023, Juni). Lagi Viral, Game Roleplay di TikTok Yang Heboh Dimainkan Oleh Anak Di Bawah Umur! Game Apa Sih RP? - Batu Network. <https://batu.jatimnetwork.com/teknologi/9989203199/lagi-viral-game-role-play-di-tiktok-yang-heboh-dimainkan-oleh-anak-di-bawah-umur-game-apa-sih-rp> Diakses pada 02 Januari 2024
- Rahayu, S. R. I. (2021, Desember). Sejarah, Evolusi, dan Pengertian Media Sosial. *Kompas.com*. <https://money.kompas.com/read/2021/12/18/075450026/sejarah-evolusi-dan-pengertian-media-sosial?page=all>. Diakses pada 14 November 2023
- Rahman, S., Nawal, N., Insani, H. M., & Tobing, E. I. L. (2021). Penggunaan Media Sosial Terhadap Kesejahteraan Psikologis Orang Dewasa. Mempersiapkan Generasi Digital Yang Berwatak Sociopreneur: Kreatif, Inisiatif, Dan Peduli Di Era Society 5.0. <https://ejurnal.mercubuana-yogyaca.id/index.php/ProsidingSemNasPsikologi/article/view/2001>

- Ramadhani, N. V., & Wibowo, D. H. (2023). The Relationship Between Loneliness and Self-Discovery in Teenagers Using K-Pop Roleplayer Accounts on Twitter. *Journal of Social Research*, 2(12), 4291–4299. <https://doi.org/10.55324/josr.v2i12.1602>
- Rezqiana, A. N. (2023, Juni). Arti Kata RP atau Roleplay, Jenis-jenis dan Contoh Roleplay, Ada Anak-anak, Remaja, Dewasa. *Tribunjogja.com*. <https://jogja.tribunnews.com/2023/06/17/arti-kata-rp-atau-role-play-jenis-jenis-dan-contoh-role-play-ada-anak-anak-remaja-dewasa>. Diakses 14 November 2023
- Rizkinaswara, L. (2020, Oktober). Norma di Ruang Digital Tidak Berbeda dengan Ruang Fisik. *Ditjen Aptika*. <https://aptika.kominfo.go.id/2020/10/norma-di-ruang-digital-tidak-berbeda-dengan-ruang-fisik/> Diakses pada 28 April 2024
- Rosa, N. (2023, Juli). Viral Anak Main Roleplay di Medsos, Psikolog Unair Ungkap Bahayanya. <https://www.detik.com/edu/detikpedia/d-6802150/viral-anak-main-roleplay-di-medsos-psikolog-unair-ungkap-bahayanya>. Diakses pada 14 November 2023
- Safitri, A. (2014). Roleplayer Di Twitter Mempengaruhi Kepribadian Dan Interaksi Sosial Oleh: *Academia*. https://www.academia.edu/7322697/Roleplayer_di_Twitter_Mempengaruhi_Kepribadian_dan_Interaksi_Sosial
- Salmaa. (2023, Juni). Penelitian Studi Kasus: Jenis, Contoh, Ciri. Penerbit Deepublish. <https://penerbitdeepublish.com/penelitian-studi-kasus/>. Diakses pada 14 Januari 2024
- Seno A. U. J. (2016). Psikologi dan Teknologi Informasi. Himpunan Psikologi Indonesia.
- Shahbaznezhad, H., Dolan, R., & Rashidirad, M. (2022). The Role of Social Media Content Format and Platform in Users' Engagement Behavior. *Journal of Interactive Marketing*. <https://doi.org/10.1016/j.intmar.2020.05.001>
- Shuter, R. (2017). Intercultural Communication and New Media. <https://doi.org/10.1002/9781118783665.ieicc0005>
- Sulianta, F. (2015). Keajaiban sosial media. *Elex Media Komputindo*.
- Supratiknya, A. (2021). National Identity in the Indonesian Youth [Identitas Nasional di Kalangan Orang Muda Indonesia]. *ANIMA Indonesian Psychological Journal*, 36(2), Article 2. <https://doi.org/10.24123/aipj.v36i2.3137>
- Telenkaho. (2017). Pola Interaksi Pemain Game Online “Mobile Legends” (Studi Deskriptif Kualitatif Interaksi Pemain Dalam Penggunaan Fitur Chatting Game Online “Mobile Legends”) [Other]. *Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie*. <https://doi.org/10.69110269%20-%20RESUME.pdf>.
- UNICEF. (2020). Apa itu cyberbullying dan bagaimana menghentikannya? *Unicef org*. <https://www.unicef.org/indonesia/id/child-protection/apa-itu-cyberbullying> Diakses pada 28 April 2024
- Utama, N. & Setyawan (2023). Perilaku Cyberbullying Dalam Game Online (Analisis Kualitatif Deskriptif Harassment Pada Game League Of Legends Wild Rift) (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Surakarta). <http://eprints.ums.ac.id/id/eprint/109332>
- Watie, E. D. S. (2016). Komunikasi dan Media Sosial (Communications and Social Media). *Jurnal The Messenger*, 3(2), Article 2. <https://doi.org/10.26623/themessenger.v3i2.270>
- Widiyanti, P. P. (2022). Peran Penggunaan Media Sosial terhadap Kesejahteraan Psikologis Dimediasi oleh Distres Psikologis [Universitas Gadjah Mada]. <https://etd.repository.ugm.ac.id/penelitian/detail/218524>
- Wulandah, S. (2023). Fenomena Cyberbullying: Krisis Etika Komunikasi Netizen Pada Media Sosial Instagram. *Jurnal Analisa Sosiologi*, 12(2), Article 2. <https://doi.org/10.20961/jas.v12i2.70025>