

**PENGARUH ONLINE DISINHIBITON EFFECT TERHADAP
CYBERBULLYING PADA KOMUNITAS GAME ONLINE VALORANT
(Studi Kasus Server Discord Valorant Indonesia Community)**

TUGAS AKHIR

**Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana Strata Satu Program Studi Ilmu Komunikasi
Fakultas Ekonomi dan Ilmu Sosial**



RADINAL AKBAR VIVALDI

1191003061

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS EKONOMI DAN ILMU SOSIAL
UNIVERSITAS BAKRIE
JAKARTA**

2024

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

Tugas Akhir ini adalah hasil karya saya sendiri, dan semua sumber baik yang dikutip maupun dirujuk telah saya nyatakan dengan benar.

Nama : Radinal Akbar Vivaldi

NIM : 1191003061

Tanda Tangan : 

Tanggal : 10 September 2024

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir ini diajukan oleh :

Nama : Radinal Akbar Vivaldi
NIM : 1191003061
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Fakultas : Ekonomi dan Sosial
Judul Skripsi : Pengaruh Online Disinhibition Effect Terhadap Cyberbullying pada Game Online Valorant (Studi Kasus Server Discord Valorant Indonesia Community)

Telah berhasil dipertaruhkan di hadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang dibutuhkan untuk memperoleh gelar sarjana Ilmu Komunikasi, Fakultas Ekonomi dan Sosial, Universitas Bakrie.

DEWAN PENGUJI

Pembimbing : Annisa Fitriana Lestari, S.I.K., M.Si

Penguji 1 : Dr. Dessy Kania, B.A., M.A

Penguji 2 : Ajenk Ningga Citra ., S.Sos ., M.Si

Handwritten signatures and dates of the exam board members. The first signature is dated 12/9/24. The second signature is dated 12/9-2024.

Ditetapkan di Jakarta

Tanggal : 12 September 2024

KATA PENGANTAR

Puji Syukur kepada Allah SWT karena dengan rahmat, nikmat dan karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini. Penulisan tugas akhir ini dilakukan dalam rangka untuk memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Ilmu Komunikasi Program Studi Ilmu Komunikasi, pada Fakultas Ekonomi dan Sosial Universitas Bakrie.

Dalam penyusunan Tugas Akhir ini, penulis mendapatkan dukungan dan semangat dari berbagai pihak. Untuk itu penulis mengucapkan setulus-tulusnya kepada,

1. Ibu Annisa Fitriana Lestari selaku dosen pembimbing tugas akhir yang selalu hadir untuk memberikan bantuan, dukungan, motivasi, dan mengingatkan selama penulisan tugas akhir ini.
2. Ibu Suhariyanti, M.S.M. selaku Kepala Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Bakrie, yang selalu hadir dan bersedia direpotkan oleh keperluan penulis ditengah kesibukan yang padat.
3. Bapak Rinaldi Irwan dan Ibu Sri Penuji selaku orang tua penulis, yang setiap hari selalu mendukung, bekerja keras untuk memenuhi kebutuhan penulis, memberi motivasi agar penulis tumbuh menjadi anak yang baik, cerdas, dan kreatif.
4. Om Anha Rizal dan Tante Irene Putrie. Selaku Om dan Tante penulis yang mendukung dan mengawasi selama menjalani perkuliahan di Jakarta.
5. Teman-teman penulis, Afif Nabhan, Dimas Luthfi, Rizky dan Fadhil yang telah membantu penulis menghadapi kesusahan ketika penelitian ini. Senantiasa menghibur penulis dan memberikan penulisan semangat untuk mengerjakan tugas akhir ini.
6. Teman terdekat penulis, Ratu Shintia Antoni yang telah membantu, mendukung, menghibur ketika kesusahan, dan menjadi tempat berkeluh kesah sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
7. Teman-teman SMAN 1 Bukittinggi. Untuk teman semasa SMA yang tidak bisa penulis sebut satu persatu, terima kasih telah menemani,

membantu, dan menghibur penulis dari sebelum perkuliahan hingga penyelesaian tugas akhir ini.

8. Teman-teman Universitas Bakrie. Untuk teman-teman kampus yang tidak bisa semuanya penulis sebutkan yang dengan baik hatinya selalu menjadi penghibur di kala sedih dan suntuk dalam dunia perkuliahan, semoga diberikan kesuksesan.

9. Komunal 19

Terima kasih penulis ucapkan kepada teman-teman Program Studi Ilmu Komunikasi angkatan 2019 yang sudah saling menyemangati dan membantu banyak hal dari awal semester hingga menjalani tugas akhir ini.

HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI

Sebagai sivitas akademik Universitas Bakrie, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Radinal Akbar Vivaldi
NIM : 1191003061
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Fakultas : Fakultas Ekonomi dan Ilmu Sosial
Jenis Tugas Akhir : Skripsi

demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Bakrie Hak Bebas Royalti Noneksklusif (Non-exclusive Royalty-Free Right) atas karya ilmiah saya yang berjudul:

“PENGARUH *ONLINE DISINHIBITON EFFECT* TERHADAP *CYBERBULLYING* PADA KOMUNITAS *GAME ONLINE VALORANT* (Studi Kasus Server Discord Valorant Indonesia *Community*)”

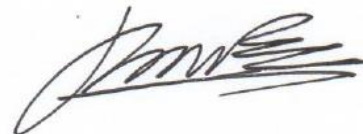
beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Universitas Bakrie berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta untuk kepentingan akademis.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Jakarta

Pada Tanggal : 12 September 2024

Yang menyatakan



Radinal Akbar Vivaldi

**PENGARUH *ONLINE DISINHIBITION EFFECT* TERHADAP
CYBERBULLYING PADA *GAME ONLINE* VALORANT
(Studi Kasus Server Discord Valorant Indonesia *Community*)**

Radinal Akbar Vivaldi

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah ada pengaruh online disinhibition effect terhadap perilaku cyberbullying di dunia maya khususnya pada *game online* Valorant. *Cyberbullying* yang terjadi pada *game online* dapat disebabkan karena identitas asli yang tidak diketahui dan tidak adanya interaksi secara langsung. Tidak diketahuinya identitas asli menimbulkan *online disinhibition effect*, keadaan ketika seseorang tidak dapat mengontrol perilaku pada dunia maya. Metode penelitian yang digunakan adalah metode kuantitatif dengan menggunakan analisis regresi linear sederhana. Pengambilan data dilakukan dengan metode survey yang diisi oleh 235 anggota komunitas Valorant Indonesia *Community* yang berusia dari 14 – 35 tahun. Dari hasil analisis deskriptif, disimpulkan bahwa kemungkinan untuk dapat memisahkan tindakan antara dunia nyata dan dunia maya, menyembunyikan atau membentuk identitas baru sehingga tidak perlu khawatir untuk bertanggung jawab atas perilaku yang ditunjukkan pada dunia maya menjadi faktor terbesar terjadinya *cyberbullying* pada penelitian ini. Hasil penelitian menunjukkan terdapat pengaruh sebesar 87.6% online disinhibition effect mempengaruhi perilaku *cyberbullying*. *Online disinhibition effect* secara signifikansi positif mempengaruhi perilaku *cyberbullying* dengan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ sehingga dapat dikatakan bahwa hipotesis penelitian dapat diterima, apabila tingkat *online disinhibition effect* dari seseorang tinggi, maka kemungkinan perilaku *cyberbullying* juga tinggi.

Kata kunci: Online disinhibition effect, cyberbullying, game online, Valorant, anonimitas.

***THE EFFECT OF ONLINE DISINHIBITION EFFECT ON
CYBERBULLYING IN THE VALORANT ONLINE GAME
(Study Case Server Discord Valorant Indonesia Community)***

Radinal Akbar Vivaldi

ABSTRACT

This research aims to examine whether the online disinhibition effect impacts cyberbullying behavior in online environment, specifically within online game Valorant. Cyberbullying occurring in online games may be attributed to the anonymity of participants and the lack of direct interaction. The anonymity of individuals can lead to an online disinhibition effect, a phenomenon in which individuals are unable to regulate their behavior in online environment. The method employs a quantitative method and using simple linear regressions analysis. Data collected through a survey filled by 235 respondents with aged between 14 – 35 years, who the member of Valorant Indonesia Community. Descriptive analysis revealed that the primary factors contributing to cyberbullying in this research include the ability to separate actions between the real world and the online world, as well as the concealment or creation of new identity, which reduces concerns about accountability for online behavior. Result of the research indicate that the online disinhibition effect accounts for 87.6% of the variance in cyberbullying behavior. Online disinhibition effect has a statistically significant positive impact on cyberbullying behavior, with significance value $0.000 < 0.05$. Thus, the hypothesis of the research is supported and accepted. Higher levels of online disinhibition effect are correlated with a higher probability of engaging cyberbullying behavior.

Keywords: *Online disinhibition effect, cyberbullying, online games, Valorant, anonymity.*

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	vi
ABSTRAK	vii
ABSTRACT	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Rumusan Masalah	5
1.3. Tujuan Penelitian.....	6
1.4. Manfaat Penelitian.....	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	8
2.1. Konsep yang Relevan.....	8
2.1.1. <i>Online Disinhibition Effect</i>	8
2.1.2. <i>Cyberbullying</i>	10
2.1.3. <i>Game Online</i>	12
2.1.4. Komunitas	15
2.2. Penelitian Terdahulu.....	16
2.3. Kerangka Penelitian.....	26
2.4. Hipotesis Penelitian.....	26
BAB III METODE PENELITIAN	27
3.1. Desain dan Pendekatan.....	27
3.1.1. Pendekatan Penelitian	27
3.1.2. Sifat Penelitian	27
3.2. Populasi dan Sampel.....	27
3.2.1. Populasi	27
3.2.2. Sampel.....	28
3.2.3. Teknik Sampling	28

3.3.	Teknik Pengumpulan Data	29
3.3.1.	Data Primer	29
3.3.2.	Data Sekunder	29
3.4.	Teknik Pengukuran Data	30
3.5.	Teknik Analisis Data.....	30
3.5.1.	Analisis Deskriptif	30
3.5.2.	Uji Asumsi Klasik	31
3.5.3.	Uji Analisis.....	32
3.6.	Teknik Keabsahan Data	33
3.6.1.	Uji Validitas.....	33
3.6.2.	Uji Reliabilitas	34
3.7.	Definisi Operasional Variabel.....	34
3.7.1.	Definisi Variabel.....	34
3.7.2.	Operasionalisasi Variabel	34
3.8.	Hasil uji coba keabsahan data.....	39
3.8.1.	Uji Coba Validitas	39
3.8.2.	Uji Coba Reabilitas	43
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....		44
4.1.	Gambaran Konteks Penelitian	44
4.2.	Penyajian Data.....	44
4.2.1.	Hasil Uji Keabsahan Data	44
4.2.2.	Hasil Analisis Deskriptif	49
4.2.3.	Uji Asumsi Klasik	63
4.3.	Pembahasan Diskusi.....	67
4.3.1.	Pengaruh <i>Online Disinhibition Effect</i> terhadap <i>Cyberbullying</i>	67
4.3.2.	Faktor Lain yang Mempengaruhi <i>Cyberbullying</i>	68
BAB V SIMPULAN DAN SARAN		71
5.1.	Kesimpulan.....	71
5.2.	Kendala dan Keterbatasan	71
5.3.	Saran dan Implikasi	72
5.3.1.	Saran Teoritis.....	72
5.3.2.	Saran Praktis.....	72
DAFTAR PUSTAKA.....		74
LAMPIRAN.....		77

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu.....	19
Tabel 3. 1 Instrumen Skala Likert.....	30
Tabel 3. 2 Tabel Operasionalisasi <i>Online disinhibition effect</i>	35
Tabel 3. 3 Operasionalisasi <i>Cyberbullying</i>	37
Tabel 3. 4 Hasil Uji Coba Validitas <i>Online disinhibition effect</i>	40
Tabel 3. 5 Hasil Uji Coba Validitas <i>Cyberbullying</i>	42
Tabel 3. 6 Hasil Uji Coba Realibilitas.....	43
Tabel 4. 1 Hasil Uji Validitas Variabel <i>Online disinhibition effect (X)</i>	45
Tabel 4. 2 Hasil Uji Validitas Variabel <i>Cyberbullying (Y)</i>	47
Tabel 4. 3 Hasil Uji Reabilitas.....	48
Tabel 4. 4 Karakteristik Responden.....	50
Tabel 4. 5 Uji Normalitas.....	64
Tabel 4. 6 Uji Linearitas.....	64
Tabel 4. 7 Uji Heterokedastisitas.....	65
Tabel 4. 8 Hasil Model Summary.....	65
Tabel 4. 9 Hasil Uji F (ANOVA).....	66
Tabel 4. 10 Koefisien Regresi Linear Sederhana.....	66