

DAFTAR PUSTAKA

- Adam, E & Rollings, A. 2010. *Fundamentals Of Game Design*. Barkeley, CA : New Riders.
- Arikunto, Suharsimi. 1998.” *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*”. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Djuwita, Ratna. 2005. *Kekerasan Tersembunyi Di Sekolah Aspek-aspek Psikososial dari Bullying*. Makalah Workshop Bullying: Masalah Tersembunyi dalam Dunia Pendidikan di Indonesia..
- Kwak, Haewoon. 2014. *"STFU NOOB!": Predicting Crowdsourced Decisions on Toxic Behavior in Online Games "*. Barcelona, Spain. Telefonica Research.
- Mulyana, Deddy. 2007. *Ilmu Komunikasi: Suatu Pengantar*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Ridwan, 2005. “*Skala Pengukuran Variabel-variabel Penelitian*”, Bandung: Alfabeta
- Siregar, Sofyan. 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif : Dilengkapi Perbandingan Perhitungan Manual & SPSS*. Jakarta : Prenada Media
- Wiyani, Ardy. 2012. *Save Our Children From School Bullying*. Jogjakarta : Ar-ruzz Media

INTERNET DAN JURNAL

<https://www.suara.com/tekno/2017/06/02/084348/studi-pemain-game-online-kerap>

[jadi-korban-bully](#) di akses tanggal 08 mei 2020.

Kwak, Haewoon. 2014. *"STFU NOOB!: Predicting Crowdsourced Decisions on Toxic Behavior in Online Games"*. Barcelona, Spain. Telefonica Research.

<http://digilib.uin-suka.ac.id/> diakses pada tanggal 16 januari 2021

<http://eprints.unm.ac.id/14696/1/EKA%20KURNIA%20%28JURNAL%29.pdf>

diakses pada tanggal 16 januari 2021

[https://books.google.co.id/books?id=Mip0DwAAQBAJ&pg=PT274&lpg=PT274&dq=%E2%80%9CExploring+Cyberbullying+and+Other+Toxic+Behavior+in+Te](https://books.google.co.id/books?id=Mip0DwAAQBAJ&pg=PT274&lpg=PT274&dq=%E2%80%9CExploring+Cyberbullying+and+Other+Toxic+Behavior+in+Team+Competition+Online+Games)

[am+Competition+Online+Games](https://books.google.co.id/books?id=Mip0DwAAQBAJ&pg=PT274&lpg=PT274&dq=%E2%80%9CExploring+Cyberbullying+and+Other+Toxic+Behavior+in+Te).Diakses pada tanggal 03-Januari-2020.

[https://ejournal3.undip.ac.id/index.php/interaksi-](https://ejournal3.undip.ac.id/index.php/interaksi-online/article/viewFile/23309/21309)

[online/article/viewFile/23309/21309](https://ejournal3.undip.ac.id/index.php/interaksi-online/article/viewFile/23309/21309) diakses pada tanggal 16 januari 2021

diakses pada tanggal 16 januari 2021

<https://jurnal.uns.ac.id/wacana/article/view/5200> diakses tanggal 20-Februari-2020

LAMPIRAN

KUISIONER

KUISIONER TUGAS AKHIR KULIAH

PENGARUH PESAN *TOXIC* DALAM *GAME ONLINE* PERILAKU *BULLYING* PADA KOMUNITAS SEKAWAN ESPORT DI YOGYAKARTA

NAMA :

JENIS KELAMIN :

USIA :

PENDIDIKAN :

Apakah anda adalah pengguna game online (pernah bermain game online)

Ya Tidak

A. Toxic dalam game online.

Petunjuk pengisian :

- 1) Responden diharapkan mengisi pertanyaan sesuai petunjuk pengisian dan sesuai dengan keadaan yang sebenar-benarnya.
- 2) Berilah tanda *ceklist* (\checkmark) untuk pilihan yang sesuai dengan pendapat saudara.
- 3) Bila saudara ingin memperbaiki jawaban pertama yang salah, cukup memberikan tanda garis dua (=) pada ceklist pertama, kemudian berikan ceklist pada jawaban yang dianggap benar.

NO	PERTANYAAN	YA	TIDAK
----	------------	----	-------

1	Apakah anda mengetahui apa yang dimaksud dengan <i>toxic</i> dalam <i>game online</i> .?		
2	Apakah anda sering menggunakan kata kasar atau <i>trashtalking</i> seperti kata “anjing, bodoh, <i>noob</i> dan tolol. pada saat berkomunikasi dalam <i>game online</i> .?		
3	Apakah anda sering berusaha mengganggu pemain lain baik tim ataupun lawan pada saat bermain <i>game online</i> .?		
4	Apakah <i>game</i> yang anda mainkan sangat kompetitif dan anda merasa tidak senang apabila mengalami kekalahan dalam bermain <i>game online</i> .?		
5	Apakah anda menggunakan nama palsu dalam <i>game online</i> untuk menghindari pertemuan langsung dalam dunia nyata.?		
6	Apakah anda melakukan tindakan curang seperti <i>cheating</i> atau memodifikasi <i>game</i> untuk memenangkan pertandingan.?		
7	Apakah anda sering membayangkan hasil pertandingan dengan tujuan untuk menyalahkan teman ataupun lawan.?		

B. Perilaku Bullying

Petunjuk pengisian :

- 1) Responden diharapkan mengisi pertanyaan sesuai petunjuk pengisian dan sesuai dengan keadaan yang sebenar-benarnya.

- 2) Berilah tanda *ceklist* (√) untuk pilihan yang sesuai dengan pendapat saudara.
- 3) Bila saudara ingin memperbaiki jawaban pertama yang salah, cukup memberikan tanda garis dua (=) pada ceklist pertama, kemudian berikan ceklist pada jawaban yang dianggap benar.

NO	PERTANYAAN	YA	TIDAK
1	Apakah anda mengetahui dan memahami apa itu perilaku <i>bullying</i> .?		
2	Apakah anda menggunakan <i>emoticon</i> atau <i>taunting</i> untuk menyerang psikis teman ataupun lawan pada saat bermain <i>game online</i> .?		
3	Apakah anda sering menghina atau mengejek teman ataupun lawan pada saat bermain <i>game online</i> .?		
4	Apakah anda sering megintimidasi lawan agar tidak focus pada permainan.?		
5	Apakah anda memberikan sebutan aneh kepada teman untuk merendahkan skill teman atau lawan.?		
6	Apakah anda memanggil teman atau lawan dengan nama orang tuanya ataupun nama binatang pada saat bermain <i>game online</i> .?		
7	Apakah anda pernah menyelesaikan masalah dalam <i>game online</i> dengan tindakan fisik seperti memukul diluar <i>game</i> .?		

1. TRANSKRIP WAWANCARA

Pewawancara : **Eko Iza Maulizin**
Narasumber : **Kefas Natanael**
Hari & Tanggal : **Minggu, 17 Januari 2020**
Tempat : **Caffe Hype Kulture, Seturan.**

Pewawancara : Assalamu.alaikum wr wb. Selamat siang mas Kefas.

Narasumber : Wa'alaikumsalam wr wb. Selamat siang mas Iza. Lamangga bikin tournament lagi mas.? Hehe.

Pewawancara : Pandemi mas, agak susah perijinan keramaian-nya. Mas Kefas masih di Sekawan Esport mas.?

Narasumber : Iya juga si mas, tp temen-temen komunitas udah mulai tournament nanyain mas. Untuk saya sendiri masih aktif di Sekawan Esport mas Iza.

Pewawancara : Next time kalau kondisinya udh normal tak buatin event lagi mas. Owh ya mas, sesuai dengan wa ku kemarin, akum au interview mengenai Sekawan Esport untuk keperluan tugas akhir kuliah mas, bisa kan ya.?

Narasumber : Owh iya mas ga papa.

Pewawancara : Langsung saja ya mas, pertanyaan pertama, sejak kapan sekawan Esport mulai dibentuk.?

Narasumber : Sekawan Esport remsi dibentuk pada tahun 2018, terdiri dari 4 orang, dan saya sendiri salah satunya. Dan kita bersepakat untuk membuat tim yang bernama Sekawan dan bertujuann untuk memenangkan tournament game yang ada di Yogyakarta.

Pewawancara : Baik mas, pertanyaan selanjutnya adalah berapa jumlah member yang terdaftar di Sekawan Esport.?

Narasumber : Untuk saat ini, yang terdata ada 167 orang terdata secara tertulis. Jadi kita tau mulai dari nama dan umurnya lengkap dengan domisilinya.

Pewawancara : Baik mas, adakah semacam Gaming House atau basecamp untuk tim Sekawan Esport Sendiri.?

Narasumber : Untuk saat ini, Sekawan Esport sudah memiliki Gaming House yang ada di daerah Berbah. Berikut fasilitasnya yaitu Wifi dan tempat tidur yang layak untuk ditinggali oleh para pemain.

Pewawancara : Pertanyaan selanjutnya, apa visi dan misi Sekawan Esport.?

Narasumber : Visi nya adalah menjadi sebuah wadah atau perkumpulan keluarga bagi para gamer. Dan misi kita menjadi tim Esport professional yang bertanding di taraf local, nasional maupun internasional.

Pewawancara : Baik mas Kefas, terimakasih atas waktunya sudah bersedia menjadi narasumber saya.

Narasumber : Sama-sama mas Iza,

Pewawancara : Mohon ijin mas, kemungkinan dalam beberapa waktu dekat saya mau membagikan kuisisioner terkait penelitian tugas akhir saya.

Narasumber : Oke mas Iza, tp beberapa player masih ada yang di kampung dan belum di Jogja.

Pewawancara : Gak papa mas, nanti saya pake google formulir aja.

Narasumber : Owh iya mas, Nanti di kirim ke aku aja google formulirnya, trus nanti saya share di group Wa Sekawan untuk diisi mas.

Pewawancara : Baik mas Kefas, sekali lagi terimakasih banyak atas waktu dan kesediaannya mas.

Narasumber : Sama-sama Mas Iza.



2. KARAKTERISTIK RESPONDEN

No	Jenis Kelamin		Usia			Pendidikan		
	Laki-Laki	Perempuan	6-20 Tahun	1-25 Tahun	6-30 Tahun	SMP	SMA	S1
1	1			1				1
2	1				1		1	
3	1		1				1	
4	1		1				1	
5	1		1				1	
6	1			1		1		
7	1			1		1		
8	1			1			1	
9	1			1			1	
10		1		1				1
11		1		1				1
12	1				1			1
13	1			1				1
14	1			1				1
15	1			1			1	
16	1			1			1	
17	1			1				1
18	1		1					1
19	1			1				1
20	1			1				1
21	1			1				1
22	1			1				1
23	1			1				1
24	1			1				1
25	1			1				1
26	1			1				1
27		1			1			1
28	1		1					1
29	1			1				1
30	1		1					1
31	1			1		1		
32		1		1			1	
33	1			1			1	
34	1			1				1
35		1		1				1
36	1			1				1
37	1			1				1
38	1			1				1
39	1			1				1
40	1			1				1
41	1			1				1
42	1				1	1		

43	1				1		1	
44	1			1				1
45	1		1					1
46	1		1					1
47	1			1				1
48	1			1				1
49	1			1				1
50	1			1				1
51	1			1			1	
52	1		1				1	
53	1				1		1	
54	1				1			1
55	1				1		1	
56		1		1				1
57	1			1			1	
58	1			1				1
59	1			1			1	
60	1		1				1	
61	1		1					1
62	1		1					1
63	1			1				1
64	1			1				1
65	1			1				1
66	1			1				1
67	1			1				1
68		1		1				1
69	1			1				1
70	1			1				1
71		1		1				1
72	1			1				1
73	1			1				1
74	1			1			1	
75	1			1				1
76	1		1					1
77	1				1			1
78	1			1				1
79	1			1				1
80	1		1					1
81	1			1				1
82	1			1				1
83	1			1				1
84	1			1				1
TOTAL	76	8	14	61	9	4	19	61

3. TABULASI DATA

No	Variabel (x) Toxic							Total	Variabel (y) Bullying							Total
Responden	x1	x2	x3	x4	x5	x6	x7	x	y1	y2	y3	y4	y5	y6	y7	y
1	1	1	1	0	1	0	0	4	1	1	0	0	1	0	0	3
2	1	1	0	1	0	1	1	5	1	0	0	1	1	1	1	5
3	1	0	1	1	1	1	1	6	1	1	1	1	1	0	0	5
4	1	1	1	1	1	1	1	7	1	1	1	0	1	1	1	6
5	1	1	1	0	1	0	0	4	1	1	1	1	1	0	0	5
6	1	1	1	1	1	1	1	7	1	1	0	1	1	1	0	5
7	0	0	1	1	0	1	0	3	0	0	1	0	1	0	1	3
8	1	1	1	1	1	1	0	6	1	1	1	1	0	0	0	4
9	1	0	1	0	0	1	1	4	1	1	1	0	1	0	0	4
10	1	1	1	1	1	1	1	7	1	1	1	1	1	1	0	6
11	1	1	1	1	1	1	1	7	1	1	1	1	1	1	1	7
12	1	1	1	1	1	1	1	7	1	1	1	1	1	1	1	7
13	1	0	1	1	1	1	1	6	1	1	1	0	1	1	1	6
14	1	1	1	1	1	1	1	7	1	1	1	1	1	1	1	7
15	1	1	1	1	1	1	1	7	1	1	1	1	1	1	1	7
16	0	1	0	0	1	0	0	2	0	0	0	1	1	1	0	3
17	1	1	1	1	1	1	1	7	1	1	1	1	1	1	0	6
18	0	0	0	1	1	1	1	4	0	0	1	1	1	0	1	4
19	1	1	1	1	0	1	1	6	1	1	1	1	1	0	1	6
20	1	1	1	0	1	0	0	4	0	1	1	0	1	1	1	5
21	1	1	1	1	1	1	1	7	1	1	1	1	1	1	0	6
22	1	0	0	1	0	1	1	4	1	1	1	0	1	0	0	4
23	1	1	1	1	1	1	1	7	1	1	1	1	0	0	0	4
24	1	1	1	0	1	0	0	4	1	1	1	1	1	0	0	5
25	1	1	1	1	1	1	1	7	1	1	1	1	1	1	1	7
26	0	1	1	1	1	1	1	6	1	1	0	1	1	1	0	5
27	0	1	0	1	1	1	1	5	1	1	0	1	1	1	0	5
28	1	1	1	1	1	1	1	7	1	1	1	0	1	0	0	4
29	1	0	1	0	1	1	1	5	1	1	1	1	0	0	0	4
30	1	1	1	1	1	1	1	7	1	1	1	1	1	0	0	5
31	1	1	0	1	0	1	1	5	1	1	1	1	1	0	1	6
32	1	1	1	1	1	1	1	7	1	1	1	1	1	1	1	7
33	1	1	1	1	1	1	1	7	1	1	1	1	1	1	1	7
34	1	1	1	1	1	0	1	6	1	1	1	1	1	1	0	6
35	1	0	0	1	0	1	1	4	1	0	0	0	0	0	0	1
36	1	1	1	0	1	0	0	4	0	1	1	0	1	0	0	3
37	1	1	1	1	1	1	1	7	1	1	1	1	1	1	1	7
38	1	1	1	1	1	1	1	7	1	1	1	1	1	1	1	7
39	0	0	0	1	0	0	1	2	1	0	0	0	1	0	0	2
40	1	1	1	1	1	1	0	6	1	1	0	1	1	1	1	6

41	1	1	1	1	1	1	1	7	1	1	1	1	1	0	0	5
42	1	1	1	1	0	1	1	6	1	1	1	0	1	1	1	6
43	1	0	1	1	1	1	1	6	1	1	0	1	1	1	1	6
44	1	1	1	1	1	1	1	7	1	1	1	1	1	1	1	7
45	1	1	1	0	0	1	1	5	1	1	1	0	1	0	0	4
46	1	0	0	1	1	0	1	4	1	0	0	0	1	1	1	4
47	1	1	1	1	1	1	1	7	1	0	0	0	1	0	1	3
48	1	1	1	1	1	1	1	7	1	1	1	0	1	1	1	6
49	1	1	1	1	1	1	1	7	1	1	1	1	1	1	0	6
50	0	0	1	1	0	1	1	4	1	1	1	0	0	0	0	3
51	1	1	0	0	1	0	0	3	1	1	1	1	1	0	0	5
52	1	1	1	0	1	0	0	4	1	1	1	0	1	0	0	4
53	1	1	1	1	1	1	1	7	1	1	1	1	1	1	1	7
54	0	0	1	0	1	0	0	2	1	1	1	0	1	1	1	6
55	1	1	0	1	1	1	1	6	0	1	0	0	1	0	0	2
56	1	1	1	0	1	0	0	4	1	1	1	0	1	0	0	4
57	1	1	1	1	1	1	1	7	1	1	1	1	1	1	0	6
58	1	1	1	1	1	1	1	7	1	1	1	1	1	1	1	7
59	1	1	1	0	1	0	0	4	1	1	1	1	1	0	0	5
60	1	1	1	1	1	1	1	7	1	1	1	1	1	1	1	7
61	0	0	0	1	0	1	1	3	1	1	0	1	1	1	0	5
62	1	1	1	1	1	1	1	7	1	1	1	1	1	1	1	7
63	1	1	1	1	1	1	1	7	1	1	1	1	1	1	0	6
64	0	1	0	0	0	0	1	2	0	1	0	1	0	0	0	2
65	1	1	1	1	1	1	1	7	1	1	1	1	1	0	1	6
66	1	0	1	0	1	0	0	3	1	1	0	1	1	1	0	5
67	1	1	1	1	1	1	1	7	1	1	1	1	1	0	1	6
68	1	1	1	0	1	0	0	4	1	1	1	0	1	1	1	6
69	0	0	1	0	1	1	1	4	1	1	1	1	0	0	0	4
70	1	1	1	0	1	0	0	4	1	1	1	0	1	0	0	4
71	1	1	0	0	1	0	0	3	1	1	1	0	1	0	0	4
72	1	1	1	1	1	1	1	7	1	1	1	1	1	1	0	6
73	1	0	0	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	0	1	6
74	0	1	0	0	0	0	1	2	1	1	1	1	1	0	0	5
75	1	1	1	1	1	1	1	7	1	1	1	1	1	1	1	7
76	0	0	1	1	0	0	0	2	1	1	1	1	0	0	0	4
77	1	1	1	1	1	1	1	7	1	1	0	1	1	1	0	5
78	1	1	1	1	1	1	1	7	1	1	1	1	1	1	1	7
79	1	1	0	0	0	1	0	3	1	1	0	0	0	0	0	2
80	0	0	1	0	1	0	0	2	1	1	0	0	0	0	0	2
81	1	1	1	0	1	0	0	4	1	1	0	0	0	0	0	2
82	1	1	0	1	1	1	0	5	1	1	1	0	1	0	0	4
83	1	1	1	1	1	1	1	7	1	1	1	1	1	1	1	7
84	1	0	0	1	0	0	1	3	1	1	0	0	0	0	0	2
TOTAL	70	64	65	60	67	60	61		77	76	63	55	72	43	36	

4. VALIDITAS VARIABEL X & Y

		Correlations							
		x1	x2	x3	x4	x5	x6	x7	Toxic
x1	Pearson Correlation	1	.425**	.293**	.141	.331**	.212	.084	.583**
	Sig. (2-tailed)		.000	.007	.199	.002	.053	.450	.000
	N	84	84	84	84	84	84	84	84
x2	Pearson Correlation	.425**	1	.232*	.018	.345**	.080	-.030	.493**
	Sig. (2-tailed)	.000		.034	.873	.001	.472	.788	.000
	N	84	84	84	84	84	84	84	84
x3	Pearson Correlation	.293**	.232*	1	.036	.436**	.162	-.013	.513**
	Sig. (2-tailed)	.007	.034		.745	.000	.141	.907	.000
	N	84	84	84	84	84	84	84	84
x4	Pearson Correlation	.141	.018	.036	1	.009	.708**	.675**	.667**
	Sig. (2-tailed)	.199	.873	.745		.933	.000	.000	.000
	N	84	84	84	84	84	84	84	84
x5	Pearson Correlation	.331**	.345**	.436**	.009	1	.009	-.110	.471**
	Sig. (2-tailed)	.002	.001	.000	.933		.933	.319	.000
	N	84	84	84	84	84	84	84	84
x6	Pearson Correlation	.212	.080	.162	.708**	.009	1	.675**	.728**
	Sig. (2-tailed)	.053	.472	.141	.000	.933		.000	.000
	N	84	84	84	84	84	84	84	84
x7	Pearson Correlation	.084	-.030	-.013	.675**	-.110	.675**	1	.594**
	Sig. (2-tailed)	.450	.788	.907	.000	.319	.000		.000
	N	84	84	84	84	84	84	84	84
Toxic	Pearson Correlation	.583**	.493**	.513**	.667**	.471**	.728**	.594**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	
	N	84	84	84	84	84	84	84	84

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

* . Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

Case Processing Summary			
		N	%
Cases	Valid	84	100.0
	Excluded ^a	0	0.0
	Total	84	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in

Correlations									
		y1	y2	y3	y4	y5	y6	y7	Potensi Bullying
y1	Pearson Correlation	1	.342**	.124	.143	.000	.136	.000	.360**
	Sig. (2-tailed)		.001	.260	.193	1.000	.216	1.000	.001
	N	84	84	84	84	84	84	84	84
y2	Pearson Correlation	.342**	1	.375**	.191	-.017	.089	-.129	.392**
	Sig. (2-tailed)	.001		.000	.082	.881	.422	.243	.000
	N	84	84	84	84	84	84	84	84
y3	Pearson Correlation	.124	.375**	1	.159	.236*	-.014	.222*	.533**
	Sig. (2-tailed)	.260	.000		.149	.031	.901	.042	.000
	N	84	84	84	84	84	84	84	84
y4	Pearson Correlation	.143	.191	.159	1	.133	.343**	.123	.584**
	Sig. (2-tailed)	.193	.082	.149		.228	.001	.265	.000
	N	84	84	84	84	84	84	84	84
y5	Pearson Correlation	.000	-.017	.236*	.133	1	.418**	.354**	.568**
	Sig. (2-tailed)	1.000	.881	.031	.228		.000	.001	.000
	N	84	84	84	84	84	84	84	84
y6	Pearson Correlation	.136	.089	-.014	.343**	.418**	1	.461**	.696**
	Sig. (2-tailed)	.216	.422	.901	.001	.000		.000	.000
	N	84	84	84	84	84	84	84	84
y7	Pearson Correlation	.000	-.129	.222*	.123	.354**	.461**	1	.614**
	Sig. (2-tailed)	1.000	.243	.042	.265	.001	.000		.000
	N	84	84	84	84	84	84	84	84
Potensi Bullying	Pearson Correlation	.360**	.392**	.533**	.584**	.568**	.696**	.614**	1
	Sig. (2-tailed)	.001	.000	.000	.000	.000	.000	.000	
	N	84	84	84	84	84	84	84	84

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

* . Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

Case Processing Summary			
		N	%
Cases	Valid	84	100.0
	Excluded ^a	0	0.0
	Total	84	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in

5. UJI RELIABILITAS VARIABEL X & Y

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.672	7

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.604	7