

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. LATAR BELAKANG

Teknologi informasi salah satu hal yang tidak akan lepas dari kehidupan manusia karena teknologi informasi sudah ada sejak berabad-abad lalu dan hingga kini masih berkembang. Tanpa adanya teknologi informasi manusia akan sulit berkomunikasi dan menyampaikan suatu informasi. Kini teknologi berkembang begitu cepat seiring berkembangnya ilmu pengetahuan. Teknologi informasi dan komunikasi ini banyak sekali memiliki peranan dan dampaknya dalam berbagai bidang, terutama bidang hiburan. Pada dasarnya teknologi diciptakan untuk membuat hidup manusia menjadi mudah dan nyaman. Hal itu juga yang terjadi pada perkembangan teknologi komunikasi, adanya tuntutan kebutuhan pertukaran informasi yang cepat, peranan teknologi komunikasi menjadi sangat penting. Teknologi komunikasi cenderung memungkinkan terjadinya transformasi berskala luas dalam kehidupan manusia. Bentuk teknologi komunikasi yang baru biasa disebut dengan *new media*.

New media memiliki pandangan tentang kekuatan media baru yang mempengaruhi bentuk dari media berupa digital. Munculnya *new media* membuat orang begitu mudah berinteraksi melalui internet dan bisa membuat orang menjadi dekat dan cepat dalam bertukar informasi. Dampak dari kemajuan teknologi sendiri

membuat kehadiran masyarakat informasi. Dari kemajuan *new media* di jaman sekarang ini adalah mulai berkembangnya *internet*. *Internet* mempunyai singkatan dari *Interconnection Network* yang secara harfiah dapat diartikan sebagai suatu sistem komunikasi data antar komputer yang satu dengan komputer yang lain. Jadi beberapa komputer yang saling dihubungkan satu dengan yang lain sehingga membentuk jaringan komputer (*network*), dan bila sejumlah *network* (jaringan komputer) kemudian digabung dan dihubung-hubungkan lagi maka akan jadilah internet. Salah satu pemanfaatan *Internet Service Provider* (ISP) adalah pada permainan yang dilakukan secara online atau game online. Internet mempunyai sarana hiburan yang berupa permainan dalam dunia maya yang biasa di sebut game online. *Game Online*, merupakan salah satu fitur dan ketersediaan pada (*websitus*) *Internet*, yang berfungsi sebagai mainan (untuk dimainkan) secara individu (maupun kelompok) maupun tersambung atau terkoneksi dengan pemain-pemain lainnya (yang juga melakukan hal yang sama di berbagai tempat). *Game online* adalah permainan didalam dunia maya, dimana didalamnya terdapat banyak orang dan dapat terhubung dengan pengguna lain. Dalam game online sendiri memiliki banyak permainan yang menarik untuk dimainkan dan bersaing agar dapat menampilkan hasil yang baik.

Semakin berkembangnya teknologi dan *internet*, *game online* yang pada awalnya hanya tersedia di computer dan website kini mulai bisa di akses dalam perangkat *handphone* yang dewasa ini biasa disebut *smartphone*. Kemudahan akses internet dan kesan praktis pada *smartphone* yang mudah dibawa kemana-mana

membuat berbagai *game online* bermunculan seperti *Mobile Legends*, *PUBG Mobile*. *Game online* ini menjadi fenomena baru dimana berdasarkan data yang bisa kita lihat di platform *Playstore* ataupun *Appstore*, *game online* tersebut sudah didownload lebih dari 8 juta pengguna *smartphone* yang artinya sudah lebih dari 8 juta orang di Indonesia yang memainkan *game online* tersebut. *Game online* ini menjadi sukses dan menjamur dimasyarakat karena adanya fitur *chatting* dan komunikasi audio antar sesama pemain *game*. Karena dalam bermain *game*, komunikasi dan kerjasama tim adalah hal sangat penting. Sehingga *game* yang memiliki fitur *chatting* dan komunikasi audio akan lebih diminati oleh pemain *game*. Fitur *chatting* dan komunikasi audio dalam sebuah *game online*, membuat pola baru dalam dunia komunikasi dimana *game* menjadi sebuah media untuk berkomunikasi.

Namun hal ini menjadi sangat berbahaya bagi pemain yang memiliki gaya komunikasi kurang baik atau cenderung *toxic*. *Toxic* dalam bahasa Inggris berarti racun, namun dalam dunia *game* *toxic* adalah sebutan untuk pemain yang memiliki kebiasaan buruk dalam bermain *game*. Kebiasaan buruk *toxic* dalam *game online* biasanya ditandai dengan gaya berbicara dengan kata-kata yang kasar dan juga memiliki emosional yang meledak-ledak saat bermain *game*. Karena kebiasaan buruk itulah, setiap pemain *game* yang memiliki kebiasaan buruk saat berkomunikasi dalam dunia *game* akan disebut *toxic player* atau pemain beracun.

Toxic adalah sebuah fenomena dalam fitur *chatting* dan komunikasi audio pada sebuah *game online*. Setiap pemain bisa memerankan karakter dalam dunia *game*

tergantung pada pola perilaku di kehidupan nyata maupun pengaruh lingkungan. Namun pada fenomena *toxic* ini, tidak semua pemain game online mampu menghadapi kebiasaan buruk *toxic player*. Beberapa pemain yang tidak mampu menghadapi kebiasaan buruk *toxic player* akan memilih menghindar bahkan menghapus pertemanan dengan orang tersebut. Karena bukan hal yang tidak mungkin jika pemain game online terus menerus bermain dan berkomunikasi dengan *toxic player*, akan muncul potensi pertikaian, perdebatan dan juga *bullying*. Dalam kemajuan industry game online, Sebuah studi terbaru dilakukan badan amal anti-intimidasi menemukan bahwa 57 persen orang muda yang disurvei telah mengalami intimidasi saat bermain game online. Selain itu, 22 persen mengatakan mereka memutuskan berhenti bermain game karena hal itu. Ditch the Label menyurvei sekitar 2.500 anak muda dari platform hotel virtual Habbo, berusia antara 12 dan 25 tahun.¹

Bullying dalam game online memang sudah sering terjadi dan sudah menjadi bagian dari strategi bermain game online. *Bullying* tersebut tentunya akan memberikan efek yang buruk bagi perkembangan psikologis seseorang, diantaranya dapat membuat perasaan tertekan dan depresi. Memang salah satu manfaat dalam chatting dan komunikasi audio yang dihadirkan adalah adanya perang psikologis yang mempengaruhi mental tetapi ada hal-hal yang perlu dibatasi tentang bagaimana berinteraksi dengan orang lain secara online dan mendorong mereka untuk

¹ <https://www.suara.com/teknologi/2017/06/02/084348/studi-pemain-game-online-kerap-jadi-korban-bully> di akses tanggal 08 mei 2020.

melakukan permainan game yang baik dan cantik tanpa harus mengintervensi psikologis dengan kata-kata kasar, atau yang bersifat membully. Perang psikologis dapat membuat down dan akan mempengaruhi pola permainan, hal inilah yang sering di harapkan oleh para pemain dalam melakukan intervensi terhadap musuhnya dengan menggunakan chatting atau komunikasi audio.

Dalam penelitian kali ini, komunitas Sekawan Esport menjadi objek penelitian karena pada saat pandemic ini, komunitas Sekawan Esport masih memungkinkan untuk diteliti dan diambil datanya karena sudah memiliki *gaming house* di daerah Berbah. Adapun tujuan penilitian ini adalah untuk mengetahui apakah pesan *toxic* dalam *game online* berpengaruh terhadap perilaku *bullying* pada komunitas Sekawan Esport di Yogyakarta.

1.2 RUMUSAN MASALAH

Apakah pesan *toxic* dalam *game online* berpengaruh terhadap perilaku *bullying* pada komunitas Sekawan Esport di Yogyakarta.?

1.3 TUJUAN PENELITIAN

Untuk mengetahui apakah pesan *toxic* dalam *game online* dapat mempengaruhi perilaku *bullying* terhadap komunitas Sekwan Esport di Yogyakarta.

1.4 MANFAAT PENELITIAN

a. Manfaat teoritis

Secara teoritis sebagai tambahan referensi bagi akademisi dan seluruh masyarakat agar dapat belajar dari hasil penelitian ini sehingga bisa membantu dan memecahkan masalah-masalah seperti *toxic* dan *bullying* dalam *game online* yang berkaitan dengan perkembangan IPTEK sekaligus menerapkan teori-teori yang sudah diajarkan selama proses perkuliahan.

b. Manfaat praktis dan social

Secara praktis diharapkan agar semua pihak mengerti dan memahami bahwa didalam perkembangan game online, muncul fenomena toxic player gaming yang menjadi virus bagi masyarakat terutama pecinta game online. Secara social penelitian ini diharapkan mampu meningkatkan kesadaran dan mengedukasi semua masyarakat terutama pengembang industry game online.

1.5 DEFINISI KONSEP DAN OPERASIONAL

A. Definisi Konseptual

Definisi konseptual merupakan batasan terhadap masalah-masalah variabel yang dijadikan pedoman dalam penelitian sehingga akan memudahkan dalam mengoperasionalkannya di lapangan. Untuk memahami dan memudahkan dalam menafsirkan banyak teori yang ada dalam penelitian ini, maka akan ditentukan beberapa definisi konseptual yang berhubungan dengan yang akan diteliti, antara lain:

1. Pesan

Pesan merupakan bagian dari unsur-unsur komunikasi, Hafied Cangara dalam bukunya *Pengantar Ilmu Komunikasi* menyatakan bahwa “Dalam proses komunikasi, pengertian pesan adalah sesuatu yang disampaikan pengirim kepada penerima. Pesan dapat disampaikan dengan cara tatap muka atau melalui media komunikasi. Isinya bisa berupa ilmu pengetahuan, hiburan, informasi, nasihat atau propaganda”.

2. *Toxic*

Tidak ada definisi yang baku tentang apa itu perilaku *toxic*, tapi secara umum kita dapat mengartikannya sebagai perilaku yang merusak kenyamanan orang lain secara sengaja. Tipe perilaku *toxic* di setiap *game* bisa berbeda-beda, namun secara umum perilaku *toxic* di *game online* adalah interaksi sosial yang meliputi *trash talk*, mengganggu pemain lain, bertingkah usil/ngawur, main curang, dan sebagainya. Menurut riset yang dilakukan oleh Haewoon Kwak (Qatar Computing Research Institute), ada beberapa hal yang membuat *game online* rawan menjadi tempat munculnya perilaku *toxic*, antara lain:

a. Elemen kompetitif.

Pada umumnya berbagai *game online* yang kompetitif membuat kita terdorong untuk mengutamakan kemenangan di atas segala-galanya, dan kita akan merasa bahwa *game* itu tidak *fun* atau menyenangkan bila kita tidak menang.

b. Anonimitas.

Karena kita terlindung di balik *nickname*, dan kemungkinan besar tidak akan bertemu langsung dengan orang-orang yang bermain bersama kita, kita jadi merasa bahwa semua ucapan atau perbuatan kita di *game online* tidak memiliki konsekuensi.

c. *Counterfactual thinking*.

Sebuah fenomena psikologi di mana ketika terjadi hal yang tidak diinginkan, kita cenderung membayangkan kejadian alternatifnya. Sebagai contoh, "Andai tadi Marksman kita menyerang Lord, saat ini kita pasti sudah menang!" *Counterfactual thinking* bisa berdampak positif (bahan evaluasi), tapi juga bisa mendorong kita untuk menyalahkan orang lain.²

3. Game Online

Secara bahasa, *game* berasal dari bahasa Inggris yaitu *games* yang artinya permainan. Dalam bahasan ini, permainan adalah sebuah video yang dapat dimainkan oleh pemain melalui alat permainan seperti komputer atau *laptop*, *gadget/smartphone* dan *konsol*. Sedangkan secara terminologi *game online* berasal dari dua kata, yaitu *game* dan *online*. *Game* adalah permainan dan *online* adalah terhubung dengan *internet*. Berangkat dari sini, peneliti berpendapat bahwa *game online* adalah

² Kwak, Haewoon. 2014. "[STFU NOOB!: Predicting Crowdsourced Decisions on Toxic Behavior in Online Games](#)". Barcelona, Spain. Telefonica Research.

sebuah *game* atau permainan yang harus dimainkan secara *online* dengan bantuan jaringan *internet* sehingga game tersebut dapat dimainkan, baik menggunakan *gadget/ smartphone*, konsol/PS4, PC (*Personal Computer*) maupun di *game center* itu sendiri.

4. Bullying

Kata *bullying* berasal dari bahasa Inggris, yaitu dari kata *bull* yang berarti banteng yang senang merunduk kesana kemari. Dalam bahasa Indonesia, secara etimologi kata *bully* berarti penggertak, orang yang mengganggu orang lemah. Sedangkan secara terminologi menurut Tattum *bullying* adalah “*the willful, conscious desire to hurt another and put him/her under stress*”. Kemudian, Olweus juga mengatakan hal yang serupa bahwa *bullying* adalah perilaku negatif yang mengakibatkan seseorang ada dalam keadaan tidak nyaman/terluka dan biasanya terjadi berulang-ulang.³

Djuwita (2005) mendefinisikan *school bullying* sebagai perilaku agresif yang dilakukan berulang-ulang oleh seorang/sekelompok siswa yang memiliki kekuasaan, terhadap siswa/siswi lain yang lebih lemah, dengan tujuan menyakiti orang tersebut, yaitu dengan menciptakan suasana yang tidak menyenangkan bagi korban, bahkan dilakukan dengan tidak beralasan dan bertujuan untuk menyakiti orang lain, dan hal ini

³ Wiyani, Ardy. 2012. *Save Our Children From School Bullying*. Jogjakarta : Ar-ruzz Media hal :12

adalah bentuk agresi yang paling umum di sekolah dan pada umumnya membuat korban merasa tertekan.⁴

5. Komunitas

Istilah kata komunitas berasal dari bahasa latin *communitas* yang berasal dari kata dasar *communis* yang artinya masyarakat, publik atau banyak orang. Menurut McMillan dan Chavis (1986) mengatakan bahwa komunitas merupakan kumpulan dari para anggotanya yang memiliki rasa saling memiliki, terikat diantara satu dan lainnya dan percaya bahwa kebutuhan para anggota akan terpenuhi selama para anggota berkomitmen untuk terus bersama-sama. Definisi komunitas adalah individu atau orang – orang yang mempunyai kesamaan karakteristik seperti kesamaan geografi, kultur, ras, agama, atau keadaan sosial ekonomi yang setara. Komunitas dapat didefinisikan dari lokasi, ras, etnik, pekerjaan, ketertarikan pada suatu masalah – masalah atau hal lain yang mempunyai kesamaan.

B. Definisi Operasional

Definisi operasional merupakan petunjuk tentang bagaimana suatu variabel diukur. Dengan melihat definisi operasional suatu penelitian, maka seorang peneliti akan dapat mengetahui suatu variabel yang akan diteliti.

1. Variabel penelitian

a) Variabel Independen

⁴ Djuwita, Ratna. 2005. *Kekerasan Tersembunyi Di Sekolah*. Diunduh Mei 2019.

Variabel independen adalah variabel yang mempengaruhi variabel dependen, baik pengaruhnya positif maupun negatif (Ferdinand,2006). Variabel independen yang digunakan dalam penelitian ini pengaruh pesan toxic dalam bermain game online (X).

b) Variabel Dependen

Variabel dependen atau variabel terikat adalah variabel yang menjadi pusat perhatian peneliti. Variabel ini dipengaruhi atau yang menjadi akibat dari adanya variabel independen. Dalam penelitian ini variabel dependen adalah perilaku bullying pada komunitas Sekawan Esport di Yogyakarta.

Variabel	Definisi Operasional	Indikator
Toxic dalam bermain game online (x)	Tidak ada definisi yang baku tentang apa itu perilaku <i>toxic</i> , tapi secara umum kita dapat mengartikannya sebagai perilaku yang merusak kenyamanan orang lain secara sengaja. Tipe perilaku <i>toxic</i> di setiap <i>game</i> bisa berbeda-	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengetahui apa itu toxic dalam game online. 2. Menggunakan kata kasar atau trashalking seperti kata “anjing, bodoh, <i>noob</i> dan tolol. pada saat berkomunikasi dalam game online. 3. Berusaha mengganggu

	<p>beda, namun secara umum perilaku <i>toxic</i> di <i>game online</i> adalah interaksi sosial yang meliputi <i>trashtalk</i>, mengganggu pemain lain, bertingkah usil/ngawur, main curang, dan sebagainya.</p>	<p>pemain lain baik tim ataupun lawan.</p> <p>4. Game yang dimainkan sangat kompetitif dan tidak akan merasa senang ketika mengalami kekalahan.</p> <p>5. Menggunakan nama palsu untuk menghindari pertemuan langsung dalam dunia nyata.</p> <p>6. Melakukan tindakan curang seperti cheating atau memodifikasi game.</p> <p>7. Membayangkan hasil pertandingan dengan tujuan untuk menyalahkan teman ataupun lawan.</p>
--	---	--

<p>Perilaku Bullying (y)</p>	<p><i>Bullying</i> adalah suatu tindakan yang dilakukan dengan tujuan melecehkan orang lain baik secara non verbal fisik maupun verbal.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengetahui apa itu bullying. 2. Menggunakan emoticon atau taunting untuk menyerang psikis teman ataupun lawan. 3. Menghina atau mengejek teman ataupun lawan. 4. Megintimidasi lawan agar tidak focus pada permainan. 5. Memberikan sebutan aneh kepada teman untuk merendahkan skill teman atau lawan. 6. Memanggil teman atau lawan dengan nama orang tuanya ataupun nama binatang. 7. Menyelesaikan masalah dalam game online
----------------------------------	---	---

		dengan tindakan fisik seperti memukul diluar game.
--	--	--

TABEL 1 Definisi operasional dan indicator variable

1.6 METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang di gunakan adalah metode kuantitatif dengan teknik korelasi, yang berusaha untuk menjelaskan suatu permasalahan atau gejala yang khusus dalam penjelasan antara dua objek. Metode korelasional meneliti hubungan atau pengaruh sebab akibat. Keuntungan metode ini adalah kemampuannya memberikan bukti nyata mengenai hubungan sebab akibat yang langsung bisa dilihat.

Metode ini saya pilih untuk memungkinkan variable bisa diukur secara intensif dalam lingkungan nyata serta mendapatkan derajat asosiasi yang signifikan dengan harapan mampu menemukan dua variable atau lebih yang bisa dianalisis dengan statistic korelasi.

A. POPULASI DAN SAMPEL

a. Populasi

Populasi adalah jumlah total dari seluruh unit darimana sampel dipilih.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti dengan

narasumber Kefas Natanael sebagai salah satu pendiri komunitas Sekawan Esport, diperoleh data yang menyebutkan bahwa jumlah seluruh member atau anggota komunitas Sekawan Esport adalah sebanyak 167 orang.

b. Sampel Responden

Sampel adalah sebagian anggota dari populasi yang memberikan data atau informasi yang diperlakukan dalam suatu penelitian, sampel juga dapat diartikan sebagai satu subset atau sebagian elemen yang dipilih dengan cara tertentu dari populasi. Teknik pengambilan sampling di penelitian ini menggunakan teknik random sampling atau metode pengambiln secara acak. Responden yang akan diambil datanya dalam penelitian ini adalah anggota komunitas Sekawan Esport di Yogyakarta. Berdasarkan teori Suharsimi Arikunto, apabila sample lebih dari 100 maka dapat diambil antara 10-15% atau 25% atau lebih⁵. Penulis dalam penelitian ini menentukan sampel sebanyak 50% dari jumlah populasi. Jadi jumlah sampel yang di ambil adalah $50/100 \times 167 = 83,5$ Yang kemudian dibulatkan menjadi 84 orang.

c. Lokasi penelitian

Lokasi penelitian ini dilakukan di *gaming house* Sekawan Esport yaitu di daerah Berbah, Sleman, D.I.Yogyakarta.

⁵Arikunto, Suharsimi. 1998." *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*". Jakarta: PT. Rineka Cipta. Hlm 39

B. METODE PENGUMPULAN DATA

Penelitian ini menggunakan dua sumber data yaitu sumber data primer dan data sekunder.

a) Data primer

Data Primer adalah data yang dikumpulkan dan diperoleh langsung dari responden. Adapun beberapa data primer dalam penelitian diperoleh dengan cara sebagai berikut:

1. Wawancara

Dalam penelitian kali ini, peneliti menggunakan metode pengambilan data dengan cara wawancara langsung kepada Kefas Natanael selaku pendiri komunitas Sekawan Esport untuk memperoleh informasi mengenai sejarah berdirinya Sekawan Esport, jumlah anggota serta visi-misi komunitas Sekawan Esport.

2. Angket / Kuisisioner

Ada beberapa pengertian kuisisioner yang diungkapkan oleh para ahli. Menurut Nazir, kuisisioner atau daftar pertanyaan adalah sebuah set pertanyaan yang secara logis berhubungan dengan masalah penelitian, dan tiap pertanyaan merupakan jawaban-jawaban yang mempunyai makna dalam menguji hipotesis. Daftar pertanyaan tersebut dibuat cukup terperinci dan lengkap.

Menurut Suharsimi Arikunto, Kuisisioner/angket adalah daftar pertanyaan yang diberikan kepada orang lain yang bersedia memberikan

respon sesuai dengan permintaan pengguna. Dengan demikian angket/kuesioner adalah daftar pertanyaan yang disiapkan oleh peneliti dimana tiap pertanyaannya berkaitan dengan masalah penelitian. Angket tersebut pada akhirnya diberikan kepada responden untuk dimintakan jawaban.

Dalam penelitian ini, untuk mengukur score jawaban dari responden menggunakan *Skala Guttman* yaitu skala yang menginginkan jawaban tegas seperti jawaban benar-salah, ya-tidak, pernah – tidak pernah. Adapun untuk score jawaban positif dan negative adalah sebagai berikut :

Jawaban	Score
Ya	1
Tidak	0

TABEL 2 pengukuran score Skala Guttman

b) Data sekunder

Dalam penelitian ini, data sekunder didapatkan dari berbagai sumber seperti buku, jurnal nasional, jurnal internasional dan juga aplikasi game online yang berisi kajian atau ilmu pengetahuan tentang game online, pesan toxic dan juga bullying.

C. PENGUJIAN INSTRUMENT PENELITIAN

1. Uji Validitas

Uji validitas dilakukan untuk memajukan keabsahan dari instrument yang akan dipakai pada penelitian. Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan

tingkat kevalidan dan kesahihan suatu instrument⁶. Pengertian validitas tersebut menunjukkan ketepatan dan kesesuaian alat ukur yang digunakan untuk mengukur variable. Alat ukur dapat dikatakan valid jika benar-benar sesuai dan menjawab secara cermat tentang variabel yang akan di ukur. Validitas juga menunjukkan sejauh mana ketepatan pernyataan dengan apa yang dinyatakan sesuai dengan koefisien validitas. Uji validitas bisa menggunakan rumus Product Moment dari Karl Pearson, yaitu :

$$r_{xy} = \frac{n \sum xy - \sum x \sum y}{\sqrt{(n \sum x^2 - (\sum x)^2)(n \sum y^2 - (\sum y)^2)}}$$

Keterangan :

r_{xy} = Validitas instrumen

$\sum x$ = jumlah skor butir

$\sum y$ = jumlah skor total

n = jumlah sampel

Dari perhitungan tersebut menghasilkan butir – butir yang valid dan yang tidak valid.

- Membandingkan r_{hitung} dengan r_{tabel} . Apabila r_{hitung} lebih besar dari r_{tabel} ($r_h > r_t$) maka butir instrumen tersebut valid.
- Jika r_{hitung} lebih kecil dari r_{tabel} ($r_h < r_t$) maka instrumen tersebut

⁶ ibid, Hlm 162

tidak valid dan tidak dipergunakan dalam penelitian. r_{hitung} dengan jumlah responden 84 orang maka nilainya adalah sebesar 0.212 maka kuesioner yang digunakan dinyatakan valid.

2. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas dilakukan untuk mengukur seberapa besar suatu instrumen penelitian dapat dipercaya dan digunakan sebagai alat pengumpul data. Uji reliabilitas dilakukan untuk menguji konsistensi jawaban dari responden. Suatu kuesioner dikatakan reliabel atau handal jika jawaban seseorang terhadap pertanyaan adalah konsisten atau stabil dari waktu ke waktu. Adapun rumus yang digunakan untuk mengukur reliabilitas pada penelitian ini adalah *Cronbach Alpha* sebagai berikut :

$$r_{ac} = \left(\frac{k}{k-1} \right) \left[1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma_t^2} \right]$$

Keterangan :

r_{ac} = koefisien reliabilitas alpha cronbach

k = banyak butir/item pertanyaan

$\sum \sigma_b^2$ = jumlah/total varians per-butir/item pertanyaan

σ_t^2 = jumlah atau total varians

Kriteria suatu instrument penelitian dikatakan reliable dengan menggunakan tehnik ini, bila koefisiensi reliabilitas (r_{11}) > 0,6.

1.7 TEKNIK ANALISIS DATA

A. Analisis Statistik Deskriptif

Analisis statistika deskriptif bertujuan untuk memberikan deskripsi mengenai subjek penelitian berdasarkan data dari variabel yang diperoleh dari kelompok subjek yang diteliti dan tidak untuk pengujian hipotesis. Analisis statistika deskriptif ini menggunakan pengukuran *Mean*. Analisis deskriptif merupakan analisa data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau digeneralisasi yang meliputi analisis mengenai karakteristik dari responden yang terdiri atas usia, jenis kelamin dan pendidikan.

B. Regresi Linear Berganda

Regresi linear sederhana digunakan hanya untuk variabel bebas (*dependent*) dan variabel tak bebas (*independent*). Pada penelitian ini peneliti menggunakan uji regresi linear sederhana untuk memprediksi besaran nilai variabel tak bebas yang dipengaruhi oleh variabel bebas.⁷ Uji regresi linear sederhana ini dapat dihitung dengan mengacu pada rumus berikut :

$$Y = a + b.X$$

Keterangan :

Y : Variabel terikat

X : Variabel Bebas

a : harga Y ketika X = 0 (harga konstanta)

⁷ Siregar, Sofyan. 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif : Dilengkapi Perbandingan Perhitungan Manual & SPSS*. Jakarta : Prenada Media (Halaman 284)

b : angka arah atau koefisien regresi yang menunjukkan angka peningkatan maupun penurunan variabel independen yang didasarkan pada perubahan variabel independent. Bila positif (+) arah garis naik, bila negative (-) arah garis turun.

1.8 HIPOTESIS

Dalam penelitian ini terdapat dua hipotesis, Hipotesis Nol (H_0) mempunyai statement yang menyatakan tidak ada hubungan antara variabel X dan variabel Y yang diteliti. Dan hipotesis Alternatif (H_a) dapat langsung diterima apabila pada Hipotesis Nol (H_0) ditolak.

Hipotesis Nol (H_0) :

- a) Tidak ada pengaruh pesan *toxic* dalam *game online* terhadap perilaku *bullying* pada komunitas Sekawan Esport di Yogyakarta.

Hipotesis Alternatif (H_a) :

- b) Terdapat pengaruh antara pesan *toxic* dalam *game online* terhadap perilaku *bullying* pada komunitas Sekawan Esport di Yogyakarta.