
**PERLINDUNGAN HUKUM TERHADAP KORBAN *CYBERBULLYING*
DALAM *GAME ONLINE MOBILE LEGENDS* PADA PELAJAR MAN
DI WILAYAH DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA**

Nino Agung Perdana¹, Nur Rahman²,

¹ Fakultas Hukum Universitas Islam Jakarta

² Fakultas Hukum Universitas Muhammadiyah Cirebon

E-mail: ninoagungperdana@gmail.com, nur.rahman@umc.ac.id

Abstract

Mobile legends is one game where students cyberbully. This online game has chat features. In-game chat may be used for cyberbullying. This research examines cyberbullying laws in online mobile legendary games for teens and legal protection for victims. The survey found that the Criminal Code and ITE Law include various cyberbullying rules, yet MAN Yogyakarta students are unaware that online gaming bullying is a criminal. Diversion may be used to resolve bullying situations involving minors outside the criminal court system. Article 4 of the Law on the Protection of Witnesses and Victims protects minors who are bullied from threats to their personal, family, and property and their testimony.

Keywords: *Legal rotection, Cyberbullying, Student, Game online*

Abstrak

Mobile legends merupakan salah satu game tempat para pelajar melakukan cyberbullying. Game online ini memiliki fitur chat. Obrolan dalam game dapat digunakan untuk cyberbullying. Penelitian ini mengkaji hukum cyberbullying pada game mobile legend online untuk remaja dan perlindungan hukum bagi korban. Survei menemukan bahwa KUHP dan UU ITE memasukkan berbagai aturan cyberbullying, namun siswa MAN Yogyakarta tidak mengetahui bahwa bullying game online adalah tindakan kriminal. Pengalihan dapat digunakan untuk menyelesaikan situasi intimidasi yang melibatkan anak di bawah umur di luar sistem pengadilan pidana. Pasal 4 UU Perlindungan Saksi dan Korban melindungi anak di bawah umur yang diganggu dari ancaman terhadap pribadi, keluarga, dan harta benda serta kesaksiannya.

Kata kunci : *Perlindungan Hukum, Cyberbullying, Pelajar, Game online*

A. Pendahuluan

Teknologi komunikasi dan informasi telah membantu umat manusia dalam banyak hal. Teknologi komunikasi dan informasi telah memungkinkan komunikasi berbasis internet dimanapun dan kapanpun. Orang memakai internet untuk menemukan dan berkomunikasi.¹ *Game online* adalah salah satu cara orang memakai internet untuk bersantai.

Game online modern menuntut konektivitas internet. Sebagian besar *game online* mencakup pertempuran, senjata, darah, dan terluka. Dengan banyaknya warung internet, anak muda dapat dengan mudah mengakses *game online*. Warung internet tanpa izin juga melanggar hukum.

Mobile legends: Bang-Bang adalah *game top* Indonesia. Riot Games menerbitkan *Mobile legends*, sebuah MOBA/MOG untuk *smartphone Android* dan *iOS*. Menurut Manajer Operasional Moonton Indonesia Dimaz Wiratama S., 50 juta orang Indonesia bermain *Mobile legends* setiap minggu. Indonesia penyumbang terbesar 170 juta pengguna aktif bulanan *Mobile legends*.² *Game online* memiliki pro dan kontra. *Game online* membuat ketagihan dan mempromosikan kekerasan dan kekotoran.³ *Cyberbullying* termasuk kegiatan ini.

Game mobile legends dimainkan dalam tim beranggotakan lima orang, sehingga rekan satu tim harus bekerja sama untuk mengalahkan musuh dan menghancurkan markas mereka.

Tim *mobile legends* memanfaatkan *in-game* chat untuk berkomunikasi. *Game mobile legends* mencakup obrolan publik, tim, grup, pribadi, dan dalam *game*. Dalam *game* ponsel, saluran ini dapat digunakan untuk intimidasi dan *cyberbullying*. Prince dan Dalgleish mengatakan *cyberbullying* di ruang obrolan, yang merupakan media berbasis teks untuk bertukar informasi, dapat mencakup memanggil nama atau memberikan nama panggilan yang menghina, mengancam bahaya fisik atau keselamatan, dan merendahkan pendapat orang lain.⁴

Willard mendefinisikan *cyberbullying* sebagai pengiriman atau berbagi konten yang merusak secara *online* sebagai jenis kekerasan sosial.

Djuwita⁵ *bullying* adalah jenis kekerasan di mana individu yang "lebih kuat" memaksa orang lain yang "lebih lemah". Pengganggu mengira dia bisa menyakiti korbannya. Korban *bullying* merasa lemah, tidak berdaya, dan terintimidasi.

Jika seseorang diintimidasi secara teratur dan terkadang, mereka diintimidasi. Penindasan mencakup kekuatan dan kekuatan yang tidak merata, membuat korban tidak berdaya untuk melindungi diri mereka sendiri dan melawan. *Bullying* selalu melibatkan ketidakseimbangan kekuatan, tujuan untuk melukai, ancaman serangan tambahan, dan ketakutan.⁶

¹ Reni Yunita. 2018. *Internet Sebagai Media Masyarakat Virtual*. Shaut Al-Maktabah.

² *Ketertarikan Pemuda Bermain Mobile Legends Beserta Dampaknya*, https://www.kompasiana.com/athikaaulia/5eabc655d541df0e2403bae2/ketertarikan-pemuda-bermain-mobile-legends-beserta-dampaknya?page=3&page_images=1, diakses pada 20 Maret 2023.

³ K. Surbakti. 2017. *Pengaruh Game online Terhadap Remaja*. Jurnal Curere 01.

⁴ Taileleu. 2022. *Dampak Cyberbullying bagi Player Game Mobile Legends di Asrama Mentawai Kota Salatiga*. Skripsi. Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Komunikasi. Universitas Kristen Satya Wacana Salatiga.

⁵ Ariesto, Asdrian. 2009. *Pelaksanaan Program Anti-Bullying Teacher Empowerment Program di Sekolah*. Skripsi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik. Universitas Indonesia.

⁶ Irma, Sofia Rizki. 2018. *Perilaku Bullying di Kalangan Gamers Online pada Remaja Sekolah Menengah Pertama*. Jurnal Simbolika: Research and learning in communication study 4(2): 86–94.

Peneliti mengungkapkan bahwa banyak siswa yang melakukan *cyberbullying* saat bermain *Mobile legends* secara *online*. *Cyberbullying* pada *game online Mobile legends* biasanya muncul ketika anggota tim tampil buruk, melakukan *feeder*, tidak menerima *hero* yang diinginkan, pengaruh koneksi/jaringan, penggunaan *hero non-meta*, dan lain-lain.

Computer Mediated Communication (CMC) segera menjadi keterlibatan sosial yang populer. *Riot Games* menawarkan berbagai peluang bagi para *gamer* untuk menyusun strategi bersama. *Game online* memiliki karakter CMC sinkron dan asinkron. CMC digunakan secara *synchronously or asynchronously*.⁷

Game ini memiliki obrolan cepat, obrolan suara, obrolan umum, emoji, stiker, dll. Permainan seperti ini memudahkan peserta untuk berkomunikasi tentang strategi dan mengekspresikan diri. Pemain legenda seluler terlibat dalam dua jenis *cyberbullying*: *Flaming*, yang melibatkan pengiriman pesan yang memulai perkelahian, dan pelecehan, yang melibatkan pengiriman pesan *offensif* dengan kata-kata kasar. Pelecehan permainan termasuk berdo'a agar para pemain Yahudi binasa dari kanker dan mengancam untuk membahayakan keluarga mereka dengan gas beracun. Kata-kata yang menghina, mengancam, atau mempermalukan kelompok yang didasarkan pada ras, warna kulit, agama, asal kebangsaan, orientasi seksual, cacat, dan lain-lain adalah pelecehan.⁸

Obrolan *game online* sering melibatkan argumen yang keras, langsung, *profan*, dan merendahkan. Dengan pengembangan fitur komunikasi dalam *game*, *cyberbullying* bisa verbal melalui pesan teks/suara, non verbal melalui

emotikon/emoji, dan beberapa fitur seperti juara yang melempar sesuatu ketika ia mengalahkan lawannya.⁹

Cyberbullying Mobile legends terjadi sebelum, selama, dan setelah pertandingan. *Cyberbullying* menjelang pertandingan sering kali terjadi ketika satu atau lebih pemain memilih *hero* dengan *role* yang tidak sesuai dengan *squad*. Pahlawan dengan lima peran harus saling memuji dalam regu lima pemain. Formasi yang tidak optimal kemungkinan akan kalah. Pemain yang tidak memilih *hero* yang tepat akan dikritik dan di-*bully*.

Cyberbullying dapat menurunkan harga diri korban, menimbulkan kekesalan, kemarahan, dan ketidakbahagiaan. *Cyberbullying* mungkin mematikan karena orang yang menerimanya dapat menggertak kembali orang yang mengganggunya, dan jika mereka tidak dapat menangani penghinaan *online*, itu dapat mempengaruhi jiwa mereka.¹⁰

Berdasarkan penelitian yang kami lakukan diketahui bahwa setidaknya 52% dari 209 siswa di beberapa MAN di Yogyakarta mengatakan *game internet*, termasuk *Mobile legends*, mendorong kenakalan siswa/remaja. Berlandaskan faktor-faktor tersebut, peneliti menyelidiki *cyberbullying* pada *game mobile legends online* dan perlindungan hukum bagi korban.

B. Perumusan Masalah

1. Bagaimana ketentuan hukum tentang *cyberbullying* dalam *game online mobile legends*?
2. Bagaimana perlindungan hukum korban *cyberbullying* dalam *game online mobile legends* pada pelajar?

⁷ Wang, A., Kong, S. C. 2013. *A Study of Students' CMC Behaviours for Incorporating CMC in Teaching and Learning*. International Journal of Innovation and Learning.

⁸ Utama, Herfian Nur. 2023. *Perilaku Cyberbullying dalam Game online (Analisis Kualitatif Deskriptif Harassment pada Game League Of Legends Wild Rift)*.

⁹ *Ibid.*

¹⁰ *Ibid.*

C. Pembahasan

1. Ketentuan Hukum tentang *Cyberbullying* dalam *Game online Mobile Legends*

Cyberbullying mengintimidasi *online*. Percakapan, permainan, media sosial, dan telepon mungkin. Pikirkan sebelum teks mendefinisikan *cyberbullying* sebagai pelecehan *online* yang sering terhadap orang yang rentan. Pelaku mengendalikan korban. Kekuasaan tergantung pada bakat mental dan fisik.¹¹

Remaja yang memakai media adalah *cyberbullied*. Notar¹² menganggap intimidasi cyber membela diri. Pelecehan Maya melibatkan mengancam, memalukan, atau mempermalukan seseorang melalui jaringan telekomunikasi.

Rudi¹³ menunjukkan bahwa *cyberbullying* meliputi: 1) *Fire War Online* Forum yang tidak bertanggung jawab, tidak berdasar, kata-kata jahat, dan melemparkan orang yang salah. reputasi pengguna. 2) Berpura-pura menjadi teman dan tanpa disadari mengungkapkan detail pribadi, kemudian menyebarkan rahasia kepada pengguna internet lainnya, adalah penipuan. 3) Pengecualian Sosial *Online*: Pengguna dengan sengaja menghindari satu sama lain. Banyak korban *cyberbullying* mengalami keajaiban, kepanikan, ketegangan, dan bunuh diri.

Cyberbullying Mobile Legends termasuk *flaming* dan pelecehan. Menurut Willard.¹⁴ *flaming* adalah “perkelahian” yang

dilakukan secara *online* melalui pengiriman pesan elektronik yang disertai dengan amarah dan penggunaan bahasa yang vulgar atau frontal. Dalam kasus *cyberbullying* di *Mobile Legends* adu argumen seperti ini dilakukan dengan memanfaatkan fitur pesan teks (chat) di dalam game. *Harassment*, Menurut Willard¹⁵ adalah *cyberbullying* mengirimkan komunikasi yang kasar, keras, dan menghina para korban siksaan. Legenda seluler *cyberbullying* seperti menyala, pelecehan obrolan terjadi. Namun, Flaming memakai istilah yang lebih keras dan kasar untuk menargetkan korban, membedakannya dari pelecehan.

Kinerja pemain mempengaruhi pertandingan *cyberbullying*. Dia akan dilecehkan dan dibakar jika pemain lain berpikir kinerja permainannya menyakiti tim. Makanan dan AFK adalah dua kata legenda seluler untuk kinerja pemain atau perilaku yang melukai pasukan. (Jauh dari *keyboard*). Memberi makan adalah permainan mengerikan yang membunuh karakter yang sering digunakan.¹⁶ *Feeding* menyakiti tim karena karakter yang terbunuh harus menunggu untuk bergabung kembali dengan pertandingan, sementara itu membantu tim oposisi dengan meningkatkan nilainya. Anggota AFK meninggalkan skuad sepanjang pertandingan, meninggalkan timnya pendek.

¹¹ Fauzah, Ardhaya, Zanetha A Herlant, dan Ricky Hendriana. 2021. *Perlindungan Hukum Bagi Korban Cyber Bullying Pada Anak Di Bawah Umur*. De Juncto Delicti: Journal of Law 1(2): 75–88.

¹² Prasetyo, Wisnu Dwi. 2017. *Bullying Chatting dalam Game Online DOTA 2 pada Perilaku Komunikasi Interpersonal Pemain*. hal : 1–14.

¹³ *Ibid*.

¹⁴ Arrasyid, Muh Harun. 2020. *Cyberbullying dalam Permainan Smartphone (Fenomena Cyberbullying di Kalangan Mahasiswa Universitas Sebelas Maret pada Permainan Mobile Legends)*. Skripsi yang di Publikasi 53(1): 1–20.
<http://dx.doi.org/10.1016/j.encep.2012.03.001>

¹⁵ *Ibid*.

¹⁶ *Ibid*.

Cyberbullying adalah kejahatan. *Strafbaarfeit* adalah kata Belanda untuk "kejahatan" dalam literatur hukum pidana. *Strafbaarfeit* diterjemahkan sebagai kejadian kriminal, pelanggaran, kejahatan kriminal, kegiatan yang dapat dihukum, dan perilaku kriminal. Menurut Moeljatno, *Feit Strafbaar* adalah tindakan kriminal yang dilarang oleh undang-undang dan membawa ancaman kejahatan tertentu bagi mereka yang melanggarnya. Dengan adanya Kitab UU Hukum Pidana (KUHP) ini, maka bagi pelaku dapat menerima sanksi terkait dengan kejahatan *Bullying* yang terdiri dari:¹⁷

Pasal 310 Paragraf (1) Siapa pun yang dengan sengaja menyerang kehormatan atau nama baik seseorang dengan menuduh sesuatu yang cukup cerah untuk diketahui oleh publik diancam dengan polusi dengan hukuman penjara maksimal sembilan bulan atau denda maksimum empat ribu lima ratus rupiah. Paragraf (2) Jika dilakukan dengan penulisan atau gambar yang disiarkan, dipamerkan, atau diposting di depan umum, diancam dengan hukuman penjara maksimum satu tahun empat bulan atau denda maksimum empat ribu lima ratus rupiah untuk polusi tertulis..

Undang-undang Nomor 19 tahun 2016 tentang perubahan atas UU Nomor 11 tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) melarang tindakan *cyberbullying* berikut:

a) Pasal 27 Paragraf (3) Setiap orang yang sengaja mendistribusikan, mentransmisikan, atau mengakses informasi atau dokumen elektronik yang menghina atau memfitnah bersalah.

b) Pasal 45 Paragraf (3) Setiap orang yang sengaja dan tanpa hak untuk mendistribusikan, mengirimkan, atau membuat akses ke informasi elektronik dan/atau dokumen elektronik yang berisi penghinaan dan/atau pencemaran nama baik sebagaimana dimaksud dalam Pasal 27 paragraf (3) kejahatan dengan a Penjara maksimum 4 (empat) tahun dan/atau denda maksimum RP. 750.000.000,00 (tujuh ratus lima puluh juta rupiah).

KUHP digunakan untuk menuntut kasus-kasus pidana yang melindungi kepentingan publik dengan melarang tindakan pidana yang membahayakan keamanan, perdamaian, kesejahteraan, dan ketertiban. KUHP dan pengembangan teknologi komunikasi UU ITE mengharuskan kita untuk mengikuti norma dan kebijakan hukum positif di Indonesia, termasuk *cyberbullying*.

Studi ini menemukan bahwa 42% dari 209 responden siswa di berbagai lokasi Yogyakarta tidak tahu tentang pelecehan/penindasan *game online* dan perilaku *illegal*. Ini menunjukkan bahwa siswa masih belum memahami pelecehan/intimidasi.

Menurut penelitian yang dilakukan di beberapa sekolah di Yogyakarta, *cyberbullying* anak di bawah umur adalah efek negatif dari perkembangan yang cepat, aliran globalisasi dalam komunikasi dan informasi, kemajuan sains dan teknologi, dan perubahan gaya dan cara hidup, yang telah membawa fundamental Perubahan sosial dalam kehidupan orang, yang pada gilirannya mempengaruhi nilai - nilai dan perilaku anak -anak.

¹⁷ Fauzah, Ardhaya, Zanetha A Herlant, dan Ricky Hendriana. 2021. *Op.Cit.*

2. Perlindungan Hukum terhadap Korban *Cyberbullying* dalam *Game Online Mobile Legends* pada Pelajar

Indonesia adalah negara hukum yang didasarkan pada Pancasila, yang menekankan moralitas, etika, karakter mulia, kepribadian yang mulia, iman dan ketakutan akan Tuhan Yang Maha Kuasa, menghormati variasi dalam kehidupan sosial, negara, dan negara bagian, dan martabat warga negara. Tindakan kriminal memiliki berbagai penyebab tetapi tidak ada penyebab Tunggal. Faktor ekonomi, keluarga, dan lingkungan dapat berkontribusi. Kebanyakan anak bermain di luar dengan tetangga, teman sekelas, atau teman.

Undang-undang atau non-identifikasi pidana adalah dua penanggulangan kriminal utama. (Tidak atau di luar hukum pidana). Pendekatan hukuman menekankan penindasan atau pemberantasan setelah kejahatan, sedangkan metode non-Penal menekankan pencegahan atau kontrol sebelum kejahatan.

Satjipto Raharjo mendefinisikan perlindungan hukum sebagai memberi orang semua hak hukum.¹⁸

Domain kebijakan publik yang berkaitan dengan memerangi dan mencegah kejahatan dan perilaku kriminal. (Kebijakan Pidana) penyebaran penyakit, dan bagaimana menghukumnya, adalah dua alasan kebijakan hukuman.¹⁹:

- Perbuatan apa yang seharusnya dijadikan tindak pidana;

- Sanksi apa yang seharusnya dipergunakan atau dikenakan kepada si pelanggar.

Untuk melindungi dan menjamin hak-hak anak yang menjadi korban kekerasan di Indonesia, hukum perlindungan anak harus direformasi untuk memberikan keadilan, kepastian, dan manfaat bagi anak-anak di Indonesia. Melindungi korban pelecehan anak secara hukum merupakan pelanggaran martabat manusia, sehingga perlindungan pemerintah atas hak-hak mereka telah memasuki peradaban manusia.²⁰

Orang dewasa dan anak-anak yang menggertak anak-anak muda tidak dapat dibenarkan. Penyalahgunaan intimidasi yang tersisa akan menjadi keras untuk melakukan kekerasan. Ketika seseorang atau kelompok melakukan kekerasan, masyarakat akan menormalkan intimidasi. *Bullying* tidak bermoral dan melawan Tuhan, karenanya tidak dapat dibenarkan.

Menurut Pasal 1 nomor 3 dari UU Nomor 11 tahun 2012 tentang Sistem Peradilan Anak, masalah intimidasi dapat diselesaikan di luar sistem peradilan pidana melalui pengalihan. Hukum restoratif mendukung transfer. Keadilan restoratif menekankan rehabilitasi dan pembalasan korban, terutama anak-anak. PKS, orang tua, dan pekerja sosial harus menemani korban dan pelaku kekerasan selama mediasi. Teknik pengalihan harus mempertimbangkan usia dan jenis pelanggaran anak.

Hukum melindungi hak asasi manusia. Anak-anak yang diintimidasi membutuhkan pengacara mengakui

¹⁸ Salim HS, et.al. 2013. *Penerapan Teori Hukum pada Tesis dan Desertasi*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

¹⁹ Muladi, and Barda Nawawi. 2005. *Teori-teori dan Kebijakan Hukum Pidana*. Bandung: Alumnus.

²⁰ Zuraidah dan Muhamad Sadi Is. 2018. *Perlindungan Hukum terhadap Hak Asasi Anak yang Menjadi Korban Kekerasan*. Jurnal Nurani, p.18.

bahwa anak-anak sangat penting bagi kelangsungan hidup manusia dan nasional. Untuk menopang bangsa, anak-anak harus tumbuh secara fisik, mental, dan sosial. Oleh karena itu, program perlindungan hukum harus membela hak-hak anak tanpa prasangka.

Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2002 tentang Perlindungan Anak menerangkan terkait perlindungan korban intimidasi:

- Pasal 16 Ayat (1) melindungi anak dari penganiayaan, penyiksaan, dan hukuman yang keras.
- Pasal 18 Setiap anak korban atau pelaku kejahatan berhak mendapat bantuan hukum dan bantuan lainnya.
- Pasal 20 Pemerintah, masyarakat, keluarga, dan orang tua wajib melindungi anak. UU No 13 Tahun 2006 melindungi saksi dan korban.
- Pasal 4 UU Perlindungan Saksi dan Korban melindungi anak di bawah umur yang *dibully* dari ancaman terhadap keamanan pribadi, keluarga, dan harta bendanya serta kesaksiannya.

Selanjutnya, dalam pasal 59 ayat (1) dan (2) UU Nomor 35 tahun 2014 tentang perubahan UU Nomor 23 Tahun 2002 tentang perlindungan anak, untuk anak sebagai korban dari *cyberbullying* harus di berikan perlindungan khusus oleh pemerintah, pemerintah daerah, dan lembaga lembaga terkait.

Selain itu, untuk anak yang menjadi korban *cyberbullying* hukum sangat dibutuhkan dalam menjamin kepastian hukum pelajar/anak. Dengan adanya ketentuan hukum hal ini memberikan perlindungan hukum bagi korban, serta peran dari keluarga dalam hal ini orang tua

dari pelajar /anak itu sangat penting dalam memperbaiki mental dari korban.

D. Simpulan

Pelaku *bullying* dapat dipidana Berlandaskan KUHP ini: a) Pasal 310 Ayat (1) Barang siapa dengan sengaja menyerang kehormatan atau nama baik seseorang dengan menuduh sesuatu hal, secara terang-terangan agar diketahui umum, diancam dengan pencemaran yang setinggi-tingginya. pidana penjara paling lama sembilan bulan atau pidana denda paling banyak empat ribu lima ratus rupiah. Dalam BAB VII Larangan UU Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan atas UU Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE), pelaku *bullying* atau *cyberbullying* dapat dipidana: a) Pasal 27 Ayat (3) Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan / atau mentransmisikan dan / atau menyediakan Informasi Elektronik dan Dokumen Elektronik yang mengandung penghinaan dan fitnah. UU ITE mencakup semua kegiatan hukum, termasuk *cyberbullying*. Dengan KUHP dan teknologi komunikasi, UU ITE memaksa kita untuk menghormati hukum negara kita. Indonesia.

Sebagaimana tertuang dalam Pasal 1 angka 3 UU Nomor 11 Tahun 2012 tentang Sistem Peradilan Anak, upaya diversifikasi dapat dilakukan untuk menyelesaikan perkara anak di luar sistem peradilan pidana dalam kasus *bullying*. Penyidik harus mengevaluasi jenis pelanggaran dan usia anak saat memakai prosedur diversifikasi. Pasal 4 UU Perlindungan Saksi dan Korban melindungi anak di bawah umur yang diintimidasi dari ancaman terhadap keamanan pribadi, keluarga, dan harta benda serta kesaksiannya mereka.

E. Saran

Laporkan *cyberbullying* ke sekolah, penyedia game, atau polisi. *Cyberbullies* dapat dituntut. Anak-anak harus belajar tentang dan bereaksi terhadap *cyberbullying*. Hal ini dapat membantu korban dan mengurangi *cyberbullying*.

Sekolah dan pembuat game dapat melarang dan menghukum *cyberbullying*. Dengan demikian, korban *cyberbullying* mungkin memiliki lebih banyak perlindungan hukum. Pelaku *cyberbullying* membutuhkan konseling dan pendidikan. Dengan demikian, *cyberbullying* dapat berkurang dan menjadi lebih kecil kemungkinannya.

Daftar Pustaka

- Arrasyid, Muh Harun. 2020. *Cyberbullying Dalam Permainan Smartphone (Fenomena Cyberbullying Di Kalangan Mahasiswa Universitas Sebelas Maret Pada Permainan Mobile Legends)*. Skripsi yang di Publikasi 53(1): 1–20. <http://dx.doi.org/10.1016/j.encep.2012.03.001>.
- Ariesto, Asdrian. 2009. *Pelaksanaan Program Anti-Bullying Teacher Empowerment Program di Sekolah*. Skripsi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik. Universitas Indonesia.
- Fauzah, Ardhaya, Zanetha A Herlant, dan Ricky Hendriana. 2021. *Perlindungan Hukum bagi Korban Cyber Bullying pada Anak di Bawah Umur*. De Juncto Delicti: Journal of Law 1(2).
- Irma, Sofia Rizki. 2018. *Perilaku Bullying di Kalangan Gamers Online pada Remaja Sekolah Menengah Pertama*. Jurnal Simbolika: Research and learning in communication study 4(2).
- “Ketertarikan Pemuda Bermain Mobile Legends Beserta Dampaknya Halaman 3 - Kompasiana.Com.” https://www.kompasiana.com/athikaaulia/5eabc655d541df0e2403bae2/ketertarikan-pemuda-bermain-mobile-legends-beserta-dampaknya?page=3&page_images=1 (March 20, 2023).
- Muladi, and Barda Nawawi. 2005. *Teori-Teori dan Kebijakan Hukum Pidana*. Bandung: Alumni.
- Prasetyo, Wisnu Dwi. 2017. *Bullying Chatting dalam Game Online DOTA 2 pada Perilaku Komunikasi Interpersonal Pemain.* : 1–14.
- Salim HS, Dkk. 2013. *Penerapan Teori Hukum pada Tesis dan Desertasi*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Surbakti, K. 2017. *Pengaruh Game Online Terhadap Remaja*. Jurnal Curere.
- Taileleu. 2022. *Dampak Cyberbullying bagi Player Game Mobile Legends di Asrama Mentawai Kota Salatiga*. Skripsi. Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Komunikasi. Universitas Kristen Satya Wacana Salatiga.
- Utama, Herfian Nur. 2023. *Perilaku cyberbullying dalam Game Online (Analisis Kualitatif Deskriptif Harassment pada Game League of Legends Wild Rift).*”
- Wang, A., Kong, S. C. 2013. *A Study of Students' CMC Behaviours for Incorporating CMC in Teaching and Learning*. International Journal of Innovation and Learning.
- Yunita, Reni. 2018. *Internet sebagai Media Masyarakat Virtual. Shaut Al-Maktabah*.
- Zuraidah, dan Muhamad Sadi Is. 2018. *Perlindungan Hukum Terhadap Hak Asasi Anak yang Menjadi Korban Kekerasan*. Jurnal Nurani