

Komunikasi Secara Virtual Para Pemain MMORPG Ragnarok X: Next Generation

Yuli Purnamasari¹, Yuni Clara², Lady Yesisca³, Frans Immanuel⁴, Muhamad Isnaini⁵

^{1,2,3,4}Magister Ilmu Komunikasi, Universitas Bunda Mulia

⁵Dosen Magister Ilmu Komunikasi, Universitas Bunda Mulia

Email correspondent: m83220020@student.ubm.ac.id

Abstrak

Komunikasi virtual yang terjadi antar pemain game *Ragnarok X: Next Generation* terjadi ketika mereka tergabung dalam sebuah guild. Keragaman budaya dan struktur sosial menciptakan banyak kesenjangan komunikasi antar pemain. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui proses komunikasi virtual yang terjadi antar pemain ROX yang berbeda. Penelitian ini menggunakan metode etnografi virtual dengan pendekatan kualitatif dalam menjangkau dunia pemain games online. Para pemain berkomunikasi melalui whatsapp dan aplikasi discord akan tetapi para pemain tidak berbicara tentang teknis permainan, mereka membahas hal-hal di luar permainan jadi tidak ada perselisihan. Pemain ROX tidak mengalami deindividuasi seperti kehilangan kesadaran diri, perubahan diri dimana pemain menjauhkan diri dari kelompok. Dapat disimpulkan bahwa tidak semua game online berdampak buruk bagi individu tergantung dari respon individu terhadap permainan game online tersebut. Saran dari penelitian ini para pemain game online agar tidak mengalami deindividuasi dapat fokus dengan permainan akan tetapi saat di dunia nyata pemain menjadi dirinya sendiri bukan karakter dalam permainan game online tersebut.

Kata kunci: komunikasi virtual, game online, *ragnarox x: next generation*, deindividuasi

Abstract

Virtual communication that occurs between Ragnarok X: Next Generation game players occurs when they are members of a guild. The diversity of cultures and social structures creates many communication gaps between players. This study aims to determine the process of virtual communication that occurs between different ROX players. This research uses the method virtual ethnography with a qualitative approach in reaching the world of online game players. The players communicate via WhatsApp and the Discord application, but the players don't talk about the technicalities of the game, they discuss things outside the game so there's no dispute. ROX players do not experience deindividuation such as loss of self-awareness, self-change where players distance themselves from the group. It can be concluded that not all online games have a bad impact on individuals depending on the individual's response to playing these online games. The suggestion from this research is that online game players don't experience deindividuation, they can focus on game however, when in the real world the player becomes himself, not a character in the online game.

Keyword: virtual communication, online game, *ragnarox x: next generation*, deindividuation

Pendahuluan

Game online memperbolehkan para pengguna untuk bermain dan berinteraksi melalui fitur yang ditawarkan. ¹ Para pemain ketika berada dalam game online akan saling berkomunikasi menggunakan fitur yang telah disediakan oleh game tersebut, ataupun menggunakan aplikasi tertentu yang dikhususkan untuk berkomunikasi. ² Komunikasi yang berlangsung di antara para pemain adalah untuk menghasilkan makna yang dipertukarkan. ¹

Komunikasi yang terjadi di dalam *game online* tersebut bisa disebut sebagai komunikasi virtual. Dede menjelaskan bahwa komunikasi virtual merupakan perkumpulan sosial di dalam internet dimana semua orang membawa persoalan di kehidupan nyata untuk didiskusikan secara virtual dalam waktu yang lama. Salah satunya adalah game *Ragnarok X:Next Generation* yang termasuk kedalam salah satu jenis MMORPG. ³

MMORPG (*Massively Multiplayer Online Role Playing Game*) merupakan genre game online yang memungkinkan banyak pemain melakukan interaksi menggunakan jaringan internet. ⁴ *Ragnarok X:Next Generation* alias ROX merupakan game mobile yang diadaptasi dari *Ragnarok X* yang sempat tenggelam beberapa tahun silam. Para pemain ROX dapat berinteraksi dan berkomunikasi selama permainan berlangsung dengan memanfaatkan fitur yang telah tersedia pada *game* seperti *chat box* dan *microphone*. Fitur *chat box* digunakan untuk komunikasi virtual yang bersifat tulisan, sedangkan untuk komunikasi virtual secara lisan dapat memanfaatkan fitur *microphone*. ⁵

Menurut Wijaya dan Paramita, komunikasi virtual sangat diperlukan dan efektif bagi para pemain untuk mencapai kemenangan dalam sebuah game. ⁶ Kemudahan komunikasi virtual tersebut menjadi dampak positif antar pemain game. ⁷ Berbeda dengan game MMORPG lainnya, dalam memainkan *Ragnarok X:Next Generation*, para pemain bisa memilih untuk bermain secara individual atau bergabung dengan kumpulan pemain lain (*guild*) agar lebih mudah dan cepat dalam menyelesaikan beberapa misi. Guild menjadi seperti satu komunitas dimana para pemain bisa bertemu, bermain dan berkomunikasi secara virtual dengan pemain lainnya.

Komunikasi virtual bagi para pemain ROX akan lebih besar terjadi ketika pemain bergabung dalam sebuah guild daripada mereka yang bermain sendirian. Kendati tidak menutup kemungkinan komunikasi juga akan terjadi saat mereka memilih memainkan *game* tersebut sendirian. Meskipun ROX merupakan jenis permainan yang bisa dimainkan secara individu, namun pemain akan lebih mudah jika mereka tergabung dalam sebuah komunitas yang disebut sebagai *guild*. Dalam guild inilah para pemain secara bersama-sama saling menyelesaikan misi. Para pemain dengan bebas bisa bergabung ke dalam *guild*. *Ragnarok X:Next Generation* dalam penelitian ini berbeda dengan game lain seperti Mobile Legend, Dota 2, atau Valorant yang berfokus pada kerjasama tim untuk memenangkan sebuah pertarungan.

Meski komunikasi secara virtual sangat mudah untuk dilakukan bukan berarti tidak memiliki gangguan. Salah satu penghambat eksternal yang paling umum terjadi adalah sinyal. ⁸ Selain itu, proses komunikasi dengan fitur *chat box* dinilai terlalu lambat karena harus mengetik pada *keyboard*. Bahkan, meski fasilitas *microphone* dalam game online mempercepat proses komunikasi, ternyata kualitas pesan yang diterima dipengaruhi oleh kualitas headset para pemain ⁵. Fitur *chat box* dalam ROX terbagi menjadi tiga bagian, ada komunikasi lewat chat yang dipergunakan untuk umum (*world*), ada fitur *chat* untuk mengirimkan pesan pribadi (*personal message*), dan yang khusus para anggota *guild*. Jalur komunikasi dalam ROX memberikan pilihan bagi para pemain dengan siapa mereka akan berkomunikasi. Jalur

komunikasi dalam ROX terlihat cukup terstruktur, namun ternyata ini dianggap memperlambat proses pengiriman pesan antar para pemain sehingga para pemain lebih memilih memanfaatkan aplikasi lain untuk berkomunikasi sambil bermain, seperti *Whatsapp Messenger* ataupun aplikasi *discord*.

Menurut Ananda (2021) komunikasi virtual dalam game bisa menghasilkan ragam bahasa atau ciri khas istilah atau kode tertentu yang dipahami dan dimaknai sama oleh semua anggota tim. Hal ini terjadi karena lama dan seringnya intensitas pembicaraan antar para pemain.⁹ Menurut Anggraini dan Sugiyanto (2021), komunikasi virtual yang terjadi antar para pemain game online adalah proses komunikasi verbal dua arah dalam satu kelompok dimana komunikasi mengandung relasi bahasa antar dunia nyata dengan dunia virtual.⁶ Penggunaan bahasa yang beragam mungkin terjadi mengingat para pemain berasal dari latar belakang yang berbeda di dunia nyata. Ada yang berasal dari suku, latar pendidikan, dan generasi yang berbeda menghasilkan karakteristik yang beragam pula. Kendati demikian, komunikasi virtual tetap terjalin dan topik pembahasan selama permainan pun berlangsung sangatlah variatif. Topik yang dibahas tidak hanya mengenai permainan namun bisa saja mengenai pekerjaan, sinyal, nama tim, kondisi cuaca atau pendekatan personal.¹

Disisi lain komunikasi virtual juga berpotensi memberikan dampak negatif berupa munculnya kata-kata kasar atau *trash talking* antar para pemain⁷. *Trash talking* yang dilakukan oleh para pemain *game online* dapat terjadi secara verbal melalui fasilitas *chat box*. Keberanian melakukan *trash talking* ini dilatarbelakangi oleh penggunaan identitas palsu pada karakter pemain *game* yang sama halnya dengan kategori anonymity. Kemudian menekankan bahwa komunikasi *trash talking* ini terjadi dengan tujuan yang berbeda dari masing-masing pemain atau kelompok pemain. Perilaku ini bahkan sudah menjadi budaya dalam setiap permainan yang disengaja sesuai dengan keinginan diri sendiri maupun teman setim¹⁰

Terdapat beberapa faktor yang menyebabkan agresivitas yaitu faktor personal, sosial, kultural, gender, sumber daya, media massa dan situasional¹¹. Para pecandu *game online* yang telah menarik diri dari pergaulan nyata dan menghindari intensitas interaksi sosialnya, merasa kesepian dan akhirnya berperilaku agresif sebagai pelampiasan.

Pemilihan server dalam bermain ROX menjadi salah satu faktor kesuksesan permainan. Setiap server memiliki kekurangan dan kelebihan masing-masing. Ada server yang ramai akan pemain, ada juga yang sepi peminat, ada server yang berisi pemain dengan latar belakang youtuber, *pro-player*, artis, dan ada juga server yang didominasi oleh orang Indonesia atau dari luar negeri seperti Thailand. Bahkan, ketika memainkan ROX, para pemain tidak menggunakan nama asli. Mereka membuat sebuah karakter dan identitas virtual yang berbeda dengan dunia nyatanya sehingga kecil kemungkinan identitas virtual mereka sama dengan identitas di dunia nyata. Beragamnya latar belakang para pemain dalam sebuah server yang terbalut dengan anonimitas identitas virtual memungkinkan banyaknya keberagaman budaya. Keberagaman budaya dan bahasa yang dimiliki antar pemain seakan melebur ketika mereka bermain dan berkomunikasi secara virtual. Mereka dapat mengirimkan dan menerima pesan yang ingin mereka sampaikan tanpa menyadari bahwa ada perbedaan struktur sosial maupun budaya di antara mereka.

Hal inilah yang melatarbelakangi fokus dari jurnal penelitian ini, yakni bagaimana komunikasi virtual terbentuk di antara para pemain game *Ragnarok X:Next Generation* khususnya mereka yang tergabung dalam sebuah guild dengan ragam budaya dan struktur sosial yang berbeda-beda. Melalui penelitian ini, diharapkan dapat melihat proses komunikasi virtual terjadi dibalik keberagaman budaya dan struktur sosial para pemain. Sebuah komunikasi virtual yang dapat terjalin dengan baik melalui chat maupun suara seolah-olah para pemain memiliki latar belakang yang sama dan sudah sering mengenal satu

dengan lainnya serta melihat dampak komunikasi virtual yang terjadi pada para pemain ROX. Untuk membantu proses penelitian, para peneliti juga melengkapi bahan penelitian dengan beberapa kajian literatur dengan topik yang sama, yakni komunikasi virtual dalam sebuah *game*, namun fokus *game* yang dibahas berbeda, yakni *game Ragnarok X:Next Generation*.

Teori *Computer Mediated Communication* dapat memperjelas kegiatan komunikasi yang terjadi antar para pemain *game*. Rusli dalam Arif dan Aditya (2022) menjelaskan bahwa proses komunikasi manusia yang dilakukan melalui komputer dan program aplikasi memungkinkan orang-orang tersebut jarang atau bahkan tidak pernah bertemu secara fisik. Interaksi virtual yang membentuk perilaku komunikasi kemudian dibagi ke dalam empat aspek, yakni: (1) jarak tidak mempengaruhi proses komunikasi dan interaksi, (2) komunikasi dapat dilakukan berdasarkan waktu atau jadwal yang diinginkan, (3) komunikasi diwakili dengan teks tanpa melibatkan seluruh anggota badan, (4) cenderung mengabaikan stigma terhadap individu tertentu.⁷

Secara tidak sadar bermain *game* dapat menumbuhkan emosi dimana bermain *game* dapat membuat pemain mengalami yang disebut deindividuasi. Deindividuasi dalam gagasan Festinger et al. (Gaviasa, 2019) menyatakan bahwa seseorang akan mengalami deindividuasi apabila memunculkan suatu tindakan/perilaku yang tidak dianggap wajar dan berbeda dari kesehariannya.¹² Perilaku yang kurang wajar ini didapatkan dari interaksi dalam kelompok individu atau dapat dikatakan hasil dari pengekangan dari perilaku yang diinginkan namun bertolak belakang pada norma sosial.¹³ Konsep teori deindividuasi yang dituliskan oleh Gustave Le Bon dikembangkan dalam menjelaskan perilaku anti sosial dalam kelompok (Li, 2010) dan orang kehilangan rasionalitas individu saat berada dalam kelompok.¹³ Deindividuasi terjadi ketika adanya tindakan anti sosial yang dilakukan oleh individu, dimana tindakan ini merupakan tindakan yang tidak diinginkan karena ketertarikan individu dalam sebuah kelompok. Meskipun fenomena deindividuasi terjadi karena faktor eksternal namun tidak menutup kemungkinan proses ini dalam perilaku manusia tetap terjadi dalam mindset individu itu sendiri.¹⁴

Berkumpulnya individu-individu dalam suatu kelompok akan mengakibatkan terjadinya proses pengaburan kesadaran terhadap identitas diri sehingga seseorang dapat berbeda dari dunia virtual terhadap dunia nyata.¹⁵ Ada tiga tahapan ketika seseorang mengalami deindividuasi (Li, 2010), yakni: Hilangnya kesadaran diri (*self-awareness*) dari individu karena kelompok menjadi fokus perhatian mereka, kemudian adanya perubahan perhatian antara individu dimana mereka tidak lagi melihat dirinya terpisah dari kelompok.¹⁶ Hal ini merupakan menjadi bagian dari kelompok itu. *Self awareness* individu menimbulkan responsif terhadap situasi baik kelompok baik negatif (*agresivitas*) maupun positif (*prososial*).¹⁴ Terakhir adalah ketiadaan kontrol diri (*self-regulation*).

Selain itu, adanya anonimitas dalam kelompok juga dapat mengurangi kesadaran diri seseorang. Diener (dalam Chang, 2008) menyatakan bahwa semakin besar kelompok tersebut, semakin besar kemungkinan anonimitas di dalamnya. Anonimitas merupakan kondisi dimana identitas individu tidak dapat diidentifikasi. Hilangnya identitas diri mengakibatkan seseorang bisa berperilaku menyimpang dari perilaku atau norma sosial.¹⁵

Metode Penelitian

Metode penelitian ini menggunakan etnografi virtual dengan pendekatan kualitatif dalam menjangkau dunia pemain *games online*. Perlu diketahui bahwa etnografi berasal dari katha ethno (bangsa)

dan *graphy* (menguraikan/menggambarkan), atau dengan kata lain etnografi adalah usaha untuk menguraikan atau menggambarkan kebudayaan atau aspek-aspek kebudayaan.¹⁷ Metode etnografi sendiri merupakan metode yang dikhususkan untuk memahami aspek kultural dalam masyarakat (Bryman, 2013). Peneliti dalam metode ini berperan sebagai pengamat untuk melihat dan mengobservasi apa saja yang terjadi dalam kehidupan masyarakat sehari-hari. Etnografi menggabungkan observasi dan teknik wawancara untuk melihat dinamika perilaku masyarakat (Mariampolski, 1999). Dengan memanfaatkan segala informasi dan data yang didapat, peneliti berusaha memahami perilaku sosial manusia, tidak hanya sebagai seorang individu namun juga dalam kelompok.¹⁷

Penggunaan metode etnografi kemudian berkembang dengan eksplorasi di dunia digital yang kemudian diberi istilah netnografi (Kozinets, 2002), atau *virtual ethnography*. Etnografi di internet sebagai metode penelitian kualitatif baru dengan melakukan adaptasi beberapa fitur pada etnografi tradisional untuk mempelajari budaya dan praktek-praktek budaya yang muncul dalam komunikasi berbasis teks melalui media komputer (Kozinets, 2009). Menurut Cristine Hine (2015) etnografi virtual merupakan metodologi yang digunakan untuk menyelidiki internet dan melakukan eksplorasi terhadap entitas (*users*) saat menggunakan internet tersebut. Internet tidak hanya bisa dipahami sebagai sekumpulan komputer yang berinteraksi dengan bahasa komputer, namun juga bisa diartikan sebagai seperangkat program komputer yang memungkinkan penggunaanya untuk saling berinteraksi, melakukan berbagai macam bentuk komunikasi, dan juga bertukar informasi. Etnografi virtual juga merepresentasikan implikasi-implikasi dari komunitas termediasi internet. Penelitian perilaku manusia di dunia maya menjadi penting untuk dilakukan mengingat realitas nyata kehidupan manusia kini mulai berbaur dan menyatu dengan dunia maya.¹⁸

Seperti halnya para pemain ROX berinteraksi dan berkomunikasi di dunia virtual tanpa batasan ruang dan waktu layaknya sedang berkomunikasi di dunia nyata. Meski tubuh mereka terpisah secara jarak dan dimensi waktu, namun ketika mereka melakukan aktivitas bermain *game online*, dunia nyata mereka melebur dengan dunia maya dan interaksi mereka terjadi begitu nyata. Interaksi yang terjadi secara virtual antar para pemain game baik secara tertulis melalui fitur *chat box*, maupun secara tersirat melalui *voice call group (microphone)* menjadi data penelitian yang akan diteliti.

Kozinets dalam Achmad (2018) mengemukakan beberapa konsensus yang muncul pada prosedur etnografi virtual, antara lain: Pertama, studi harus berpusat pada komunikasi berbasis teks sebagai sarana fokus penelitian. kedua, metode dengan pengambilan catatan lapangan rinci tetap dilakukan oleh peneliti sebagai pengamat partisipan. Kemudian diikuti oleh *review* yang akurat; identifikasi pada pola yang muncul; kajian literatur lokal yang mungkin ada; mengembangkan proposisi lanjutan, serta penggunaan literatur untuk mengembangkan perspektif teoritis. Dalam mendapatkan data penelitian, para peneliti telah mengumpulkan beberapa literatur penelitian terdahulu. Selain itu, para peneliti juga akan melakukan observasi, pencatatan dan dokumentasi cuplikan video permainan *Ragnarok X: Next Generation* di Youtube.¹⁹

Hasil dan Pembahasan

Ragnarok X: Next Generation merupakan game mobile 3D MMORPG yang merupakan kelanjutan dari *game Ragnarok* klasik yang dilisensikan secara resmi oleh *Gravity Korea* dan dapat di download bersama-sama. *Game* ini telah mengalami peningkatan dari seri sebelumnya. *Game online Ragnarok X:*

Next Generation ini merupakan jenis game strategi petualangan yang menyenangkan karena berisi gambar-gambar, animasi yang mendorong anak-anak bahkan orang dewasa tertarik untuk memainkan game ini.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh tim peneliti selama 2 minggu diperoleh cukup data pada salah seorang informan yang adalah seorang laki-laki berusia 26 tahun yang sudah bermain *game online* sejak 2010 hingga sekarang. Selama melakukan penelitian, tim peneliti memperoleh cukup banyak data melalui wawancara maupun observasi *online*.

Informan dalam penelitian ini bersama dengan para pemain ROX lainnya melakukan komunikasi saat bermain menggunakan platform lain seperti *Whatsapp* atau *Discord*. Komunikasi yang terjadi dalam grup chat tersebut ternyata tidak membahas strategi bermain, namun lebih kepada topik-topik diluar permainan seperti kondisi negara, kehidupan pribadi para pemain.

Dalam group chat para pemain ditemukan bahwa mereka jarang berperilaku deindividuasi atau menyimpang pada saat *deormain* ROX. Mereka mengaku perilaku deindividuasi seperti berkata kasar, memaki atau mengumpat lebih banyak dilakukan di game MMORPG lain. Hal ini dikarenakan game *Ragnarok X: Next Generation* merupakan jenis permainan yang menggunakan sistem "*pay to win*" yakni siapa yang mengeluarkan uang paling banyak, maka peluangnya untuk bisa menjadi pemain "*top*" lebih besar. Berbeda dengan game lain yang mengandalkan strategi dan kerjasama tim untuk bisa menang melawan musuh.

Menurut informan, jika seorang pemain ROX tidak memiliki modal atau tidak mampu mengeluarkan uang yang banyak untuk bisa menjadi pemain unggul, lebih baik menjadi pemain yang biasa saja dan tidak menyanggol pemain lain jika tidak ingin diserang oleh anggota *guild* lain.

Kesimpulan

Penelitian yang telah dilakukan terhadap informan selama 2 minggu menunjukkan bahwa komunikasi para pemain ROX pada saat bermain game baik menggunakan *whatsapp* atau *discord* tidak membahas mengenai cara bermain dan strategi saat bermain akan tetapi membahas mengenai topik-topik diluar permainan.

Penelitian ini tidak menemukan tanda-tanda perilaku deindividuasi atau penyimpangan pada *group chat* pemain pada saat melakukan permainan ROX seperti perkataan atau umpatan-umpatan kasar. Hal ini tidak sejalan dengan tahapan apabila seseorang mengalami deindividuasi seperti kehilangan kesadaran diri, perubahan diri dimana pemain menjauhi diri dari kelompok. Jadi dapat disimpulkan bahwa tidak semua game online berpengaruh buruk terhadap individu tergantung seorang individu itu menyikapinya.

Reference

1. Anggraini N, Sugiyanto DR. Pemaknaan Bahasa Dalam Percakapan Pemain Online Game. *Communications*. 2021;3(1):1–17.
2. Alfian F, Sari WP. Pola Komunikasi Kelompok Virtual dalam Game PUBG Mobile (Studi Kasus Tim Redlineze E-Sport). *Koneksi*. 2022;6(1):29.
3. Rosalino Triyantama A, Santoso E. Model Komunikasi Virtual Pemain Game PUBG MOBILE menggunakan Studi Etnografi Virtual Pada Kelompok Game PUBG MOBILE RPX E-Sport. *Mediu J Ilm Fak Ilmu Komun* [Internet]. 2019;7(1):53–70. Available from: www.viva.co.id
4. Wartono W. Dunia Mmo Game Para Gamer Di Komunitas Forum Indogamers. *Linimasa J Ilmu Komun*. 2022;5(1):133–57.

5. Annisa Risecha Junep F. Analisis Komunikasi Virtual pada Kelompok Gamers Dota 2. *J Komun Has Pemikir dan Penelit*. 2017;03(1):1–6.
6. Wijaya CV, Paramita S. Komunikasi Virtual dalam Game Online (Studi Kasus dalam Game Mobile Legends). *Koneksi*. 2019;3(1):261.
7. Arif M, Aditya S. Dampak Perilaku Komunikasi Pemain Game Mobile Legends Pada Mahasiswa Universitas Negeri Padang. 2022;1(1):33–49.
8. Anggraeni N. KOMUNIKASI VIRTUAL PENGGUNA GAME ONLINE “TOWNSHIP” [Internet]. Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya. 2017.
9. Ananda BF, Achmad ZA, Alamiyah SS, Wibowo AA, Fauzan LA. VARIASI KOMUNIKASI VIRTUAL PADA KELOMPOK PEMAIN GAME MOBILE LEGENDS. *J Ilmu Komun*. 2022;12(1):1–34.
10. Sugiono LA. Trash-Talking Dalam Game Online Pada User Game Online Di Indonesia (Etnografi Virtual Game Online Mobile legends dan Arena of Valor). *Dep Ilmu Komun FISIP Univ Airlangga*. 2018;1–12.
11. Rohmah NN. Media Sosial Sebagai Media Alternatif Manfaat dan Pemuas Kebutuhan Informasi Masa Pandemi Global Covid 19 (Kajian Analisis Teori Uses And Gratification). *Al-I’lam J Komun dan Penyiaran Islam [Internet]*. 2020;4(1):1–16.
12. Dalail Sudarman LAW, Bin Smith M, Puluhulawa M. Hubungan Kontrol Sosial Guru Dengan Perilaku Hate Speech Siswa. *Student J Guid Couns*. 2022;1(2):39–47.
13. Wicaksono A, Irwansyah I. Fenomena Deindividuasi Dalam Akun Anonim Berita Gosip Selebriti Di Media Sosial Instagram. *Profetik J Komun*. 2017;10(2):34.
14. Tatik Mukhoyyarah. Anonimitas dan Deindividuasi pada Remaja Pengguna Sosial Media. *J Penelit Psikol*. 2020;11(1):26–32.
15. Harmaningsih D, Yunarti S, Wijayanti. Anonimitas Netizen di Media Sosial. *KRA-ITH Hum J Sos dan Hum*. 2021;5(3):76–85.
16. Said A. Deindividuasi dan Kontrol Diri Terhadap Perilaku Perundungan di Media Sosial Instagram Pada Remaja. *Psikoborneo J Ilm Psikol*. 2021;9(4):713.
17. Kiki Zakiah. Penelitian Etnografi Komunikasi: Tipe dan Metode. *Mediat J Komun*. 2008;9(1):181–8.
18. Kautsarina K. Perkembangan Riset Etnografi Di Era Siber : Tinjauan Metode Etnografi Pada Dark Web. *Masy Telemat Dan Inf J Penelit Teknol Inf dan Komun*. 2018;8(2):145.
19. Achmad Zainal Abidin, Ida Rachma. Etnografi Virtual Sebagai Teknik Pengumpulan Data Dan Metode Penelitian. *J Soc Media [Internet]*. 2018;2(2):130–45.