

GAMBARAN PERILAKU YANG MENGGANGGU PEMAIN LAIN (GRIEFER) PADA PEMAIN PERMAINAN ONLINE

Muhammad Kevin Wahyu Al Jabbar
(14518735)

Fakultas Psikologi
Universitas Gunadarma

ABSTRAK

Dalam permainan *online* ada salah satu perilaku perilaku yang merugikan pemain di dalam permainan *online* yaitu *Griefer*, *Griefer* adalah perilaku pemain yang dikatakan mengganggu dan hanya menguntungkan bagi diri mereka sendiri di setiap *genre* permainan *online*. Perilaku *Griefer* diantaranya ada perilaku *harassment*, *power imposition*, *scamming*, dan *greed play* (Foo & Koivisto 2004), beberapa faktor yang mempengaruhi perilaku griefer adalah *Antisocial*, *Narcissism*, dan *Machiaveliasm* (Ladanyi & Doyle 2017). Penelitian ini adalah penelitian deskriptif kuantitatif yang menganalisis data dengan mendeskripsikan dan menggambarkan data untuk membuat kesimpulan umum (Sugiyono 2017). Penelitian ini menggunakan metode non probabilitas, kemudian teknik pengambilan data menggunakan jenis *purposive sampling*. peneliti menggunakan teknik analisis data ini untuk mengetahui gambaran perilaku *Griefer* pada pemain permainan online di Indonesia dengan bantuan program komputer *IBM SPSS Statistic Version 26.0 for Windows*.

Kata Kunci: Griefer, Permainan Online

(VII + 22)