

ABSTRAK

Cyberbullying atau yang biasa disebut perundungan online merupakan bentuk perundungan yang terjadi di dunia maya, dimana pelaku memanfaatkan teknologi digital dan akses internet untuk menyerang korban verbal, sosial, atau psikologis. Bentuk, pola, dan ciri-ciri cyberbullying beragam, dan umumnya bersifat merusak secara emosional; berbeda dengan bullying konvensional yang sering menyebabkan luka fisik karena terjadi secara langsung, cyberbullying dapat berlangsung kapan saja dan dimana saja selama ada koneksi internet sehingga dampaknya lebih luas dan sulit dihindari oleh korban. Dampak dari cyberbullying diantaranya mencakup tekanan mental, kecemasan, dan penurunan rasa percaya diri. Media game berpotensi menjadi sarana yang efektif untuk meningkatkan kesadaran dan edukasi tentang bahaya dan dampak dari cyberbullying melalui pengalaman interaktif dan naratif. Penelitian ini menggunakan metode studi pustaka, wawancara terstruktur, survei, serta analisis karya sejenis, data dianalisis menggunakan teori analisis data. Hasil penelitian menegaskan pentingnya pemahaman mendalam terhadap topik serta kebutuhan pengemasan pesan yang cermat agar pesan dapat tersampaikan tepat, jelas kepada target audiens.

Kata Kunci: *Media, Edukasi, Cyberbullying, Internet, Game*