

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi merupakan salah satu kemajuan yang saat ini sedang dialami oleh seluruh Negara yang ada di berbagai belahan dunia. Adanya kemajuan dalam berbagai fitur-fitur teknologi menandakan bahwa telah terjadi sebuah perubahan besar dalam kehidupan bermasyarakat. Salah satu kemajuan teknologi yang saat ini sudah umum kita rasakan adalah perangkat elektronik yang dapat dibawa kemana saja atau bisa disebut sebagai *handphone*.

Dalam *handphone* itu sendiri, terdapat beberapa aplikasi-aplikasi canggih yang mampu menghubungkan seseorang dengan yang lainnya agar dapat berkomunikasi tanpa perlu bertemu secara langsung. Untuk dapat berkomunikasi melalui *handphone* juga terbilang sangat mudah, seseorang hanya perlu memiliki pulsa atau paket data yang cukup serta jaringan internet yang memadai agar dapat mengakses beberapa aplikasi komunikasi yang ada di dalamnya. Selain berkomunikasi melalui aplikasi yang dikhususkan untuk berkomunikasi, seseorang juga dapat berkomunikasi dengan menggunakan aplikasi lainnya, seperti aplikasi permainan yang hingga kini masih menjadi favorit dari kalangan penggunaannya di Indonesia, khususnya di kalangan pelajar dan mahasiswa. Aplikasi permainan tersebut adalah *Mobile Legends: Bang Bang* yang rilis pada 14 Juli 2016 silam.

Platform permainan tersebut merupakan favorit dari kalangan pelajar dan mahasiswa, hal ini dikarenakan untuk dapat mengakses permainan tersebut hanya memerlukan perangkat yang memadai dan koneksi internet yang bagus serta penyimpanan memori yang cukup sehingga memudahkan seseorang dalam mengaksesnya. Tidak jarang beberapa orang khususnya pada kalangan pelajar dan mahasiswa sering memainkan permainan ini secara bersama-sama, selain akses

yang mudah, dalam permainan ini juga didukung dengan fitur-fitur pelengkap sehingga mampu membuat penggunanya betah berlama-lama memainkannya. Dalam memainkan permainan tersebut, tidak jarang juga ditemukan adanya perilaku-perilaku yang tidak sesuai, mulai dari mengintimidasi, mengancam, menghina, bahkan melecehkan kepada sesama pemain dalam permainan tersebut (Surbakti dalam Herfian Nur Utama, 2023). Perilaku-perilaku tersebut sangat meresahkan bahkan sangat mengkhawatirkan apabila terus menerus didiamkan dan akan menjadi sebuah kebiasaan atau budaya yang buruk yang akan terus dilakukan oleh para pemain *MLBB*. Tindakan dari pemain-pemain tersebut dikategorikan sebagai tindakan *cyberbullying*.

Menurut Patchin dan Hinduja (2015) dalam Herfian (2023), *cyberbullying* merupakan perilaku yang dilakukan dengan sengaja dan berulang-ulang pada media teks atau perangkat elektronik dan internet. Perangkat elektronik dalam melakukan tindakan *cyberbullying* yaitu seperti surat elektronik, pesan instan, maupun pesan teks. Dilansir oleh U-Report 2019 terhadap 2.777 anak muda Indonesi mulai dari usia 14-24 tahun pernah mengalami *cyberbullying* sebesar 45% dimana jumlah laki-laki lebih sedikit dibandingkan jumlah perempuan dengan perbandingan antara perempuan dan laki-laki yaitu 49% dan 41% (ECPAT, DtZ 2020). *Cyberbullying* merupakan tindakan menghardik atau mencemooh seseorang yang dilakukan dengan menggunakan fasilitas internet dan media sosial termasuk di dalamnya fitur permainan *MLBB*. Dalam permainan *MLBB*, pemain dapat menggunakan kolom percakapan guna berkomunikasi dengan teman satu tim atau bahkan kepada tim lawan. Namun, nyatanya banyak sekali pemain yang justru menggunakan kolom percakapan tersebut untuk berkata kasar bahkan dapat dikatakan sebagai bentuk penindasan terhadap seseorang. Pemain kerap kali mengetik kata-kata kasar di dalam kolom percakapan yang ditujukan kepada pemain lain dikarenakan pemain tersebut tidak mampu bermain secara baik atau tidak sesuai dengan ekspektasi pemain lainnya. Akibatnya, pemain yang mendapatkan hujatan tersebut secara terus menerus akan mengalami berbagai

dampak terutama dalam perubahan perilaku kehidupan sehari-harinya.

Menurut Hurlock dalam *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Kewarganegaraan Unsyiah* (2016), perilaku sosial yaitu aktivitas fisik dan psikis seseorang terhadap orang lain atau sebaliknya dalam rangka memenuhi diri atau orang lain sesuai dengan tuntutan sosial. Perilaku sosial juga dijelaskan sebagai kemampuan untuk menggambarkan perilaku umum yang ditunjukkan oleh individu dalam kehidupan bermasyarakat, yang pada umumnya perilaku tersebut merupakan respon terhadap sesuatu yang diterima atau tidak diterima dari sebuah rangsangan atau kejadian yang terjadi terhadap dirinya.

Perubahan perilaku merupakan sebuah bentuk reaksi atau respon atas rangsangan yang diberikan dari luar tubuh seseorang. Perubahan perilaku dalam kasus ini diawali dengan adanya rangsangan dari luar tubuh korban berupa tindakan *bullying* pada platform *MLBB* atau bisa disebut sebagai tindakan *cyberbullying*. Rangsangan yang diterima korban dapat berupa penghinaan, ancaman, atau pelecehan yang ditujukan langsung kepada korban pada fitur percakapan yang ada di *MLBB*. Akibat dari tindakan tersebut, korban akan bereaksi dengan menimbulkan banyak respon, mulai dari respon positif maupun negatif. Namun, kebanyakan dari korban merasakan dampak yang negatif, mulai dari korban menutup diri dari lingkungan, berperilaku agresif, bahkan melampiaskan emosinya dengan melakukan tindakan yang serupa ke orang lain. Akibatnya, korban akan menjadi pelaku dari tindakan *cyberbullying* tersebut dan tindakan *cyberbullying* akan terus ada menjadi sebuah rantai kebiasaan yang tidak akan putus dilakukan oleh para pemain *MLBB*. (Prasetyo dalam Herfian Nur Utama, 2023)

Menurut data yang diambil oleh *British Anti-Bullying Organization Ditch The Label's* dari 10.020 responden yang memiliki usia dari 12-20 tahun terungkap bahwa *Instagram* menjadi media sosial yang memiliki urutan pertama sebagai tempat terjadinya kekerasan verbal diikuti dengan *facebook* di posisi kedua (Ditch the Label, 2017). Li (2007) melakukan penelitian dengan 461 responden dan

kemudia menyatakan bahwa sebanyak 55,6% laki-laki dan 54,5% perempuan mengetahui seseorang pernah mengalami perundungan di dunia maya. Li juga menemukan bahwa 30% dari responden pernah menjadi korban *cyberbullying* dan 18% pernah terlibat dalam kegiatan *cyberbullying*. Festl dan Quandt (2013) melaporkan bahwa 52% dari responden berusia 12 sampai 19 tahun menyatakan bahwa sekitar 20% *cyberbullying* terjadi dalam internet melalui *chat room*.

Komunitas merupakan kelompok sosial yang berisikan sekumpulan individu yang saling berinteraksi satu sama lain. Menurut Soekanto (2002), komunitas merupakan identifikasi dan interaksi sosial yang dibangun dari berbagai dimensi kebutuhan fungsional. Sedangkan menurut Kertajaya Hermawan (2008), komunitas adalah sekelompok individu yang memiliki rasa kepedulian satu sama lain dan memiliki hubungan yang erat antara satu sama lain serta memiliki tujuan yang sama-sama ingin dicapai. Dalam permainan *MLBB* sendiri juga terdapat komunitas yang dibentuk atas dasar adanya kesamaan dalam mencapai tujuannya, yaitu menjadi sebuah kelompok atau komunitas yang ahli dalam permainan *MLBB*. Dalam komunitas pemain *MLBB*, anggota-anggota di dalam komunitas tersebut akan berinteraksi baik di dalam permainan maupun luar permainan guna mempererat hubungan yang mereka miliki. Hubungan yang semakin erat akan menimbulkan sebuah *chemistry* di antara anggota tersebut sehingga dapat memaksimalkan potensi yang mereka miliki dalam bermain dan memenangkan permainan.

Kedai Rumah Nenek merupakan salah satu Warung Kopi sederhana yang berdiri di tahun 2020 silam yang berlokasi di Jln. Gurami Tengah No. 142, Bambu Apus, Kecamatan Pamulang, Kelurahan Pamulang Barat, Kota Tangerang Selatan, Banten. Kedai Rumah Nenek sendiri merupakan salah satu tempat berkumpul yang sangat gemar didatangi oleh anak-anak remaja dan juga orang dewasa sekalipun. Rata-rata pengunjung yang datang berasal dari kalangan pelajar dan mahasiswa yang datang untuk menikmati waktu luang mereka bersama teman-temannya. Selain menikmati hidangan yang disediakan di tempat tersebut, kegiatan lain yang

sering dilakukan oleh pengunjung di Kedai Rumah Nenek yaitu bermain *MLBB* yang dilakukan secara bersama-sama yang diisi dengan 5 orang yang biasanya dilakukan oleh beberapa komunitas pemain *MLBB* yang sering mengunjungi Kedai Rumah Nenek. Dalam permainan tersebut, kelima pemain yang merupakan anggota dalam komunitas tersebut akan saling berlawanan dengan 5 orang lainnya dari komunitas lain yang dianggap sebagai musuh dalam permainan untuk mencapai kemenangan. Dalam bermain, komunikasi perlu dilakukan untuk mempermudah tercapai tujuan bermain yaitu mencapai kemenangan, namun komunikasi yang kerap terjadi dalam bermain bukanlah komunikasi yang baik melainkan komunikasi yang sifatnya menjatuhkan. Karena merasa tidak terima direndahkan oleh pemain lawan, maka korban dan rekan setimnya akan membalaskan perilaku tersebut dengan melakukan hal yang sama kepada tim lawan. Akibatnya, fenomena ini akan terus terjadi dan tidak akan berhenti di salah satu pemain yang awal mulanya hanya sebagai korban kemudian berubah menjadi pelaku *cyberbullying*. Oleh karena itu, peneliti ingin meneliti fenomena tersebut lebih dalam di lokasi tersebut atas alasan yang sudah dijabarkan sebelumnya.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah penulis jelaskan di atas, tentu saja akan terdapat beberapa akibat yang ditimbulkan apabila terjadi kasus *cyberbullying* pada permainan *MLBB*, yang semula korban hanya ingin bermain justru mendapatkan tekanan dari pemain lain yang menyebabkan korban akan membalaskan perilaku tersebut ke orang lain yang menjadikan dirinya sebagai pelaku dari *cyberbullying*. Oleh karena itu, penulis tertarik untuk meneliti hal ini lebih dalam sehingga penulis akan melakukan penelitian dengan judul : **Perilaku Cyberbullying Pada Pemain Mobile Legends di Kedai Rumah Nenek Pamulang**

## 1.2 Identifikasi Masalah

Dari penjelasan yang telah diuraikan pada bagian sebelumnya, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut :

1. Bentuk-bentuk *cyberbullying* yang dilakukan pemain sudah sangat menjamur sehingga jika tidak dihentikan maka tindakan tersebut akan terus terjadi dan akan memakan banyak korban.
2. Dampak dari tindakan *cyberbullying* terhadap korban akan mempengaruhi kondisi kehidupan sosial korban.
3. Korban membalaskan dendamnya kepada orang lain dengan melakukan tindakan *cyberbullying* yang sama saat bermain *MLBB*.

### **1.3 Pembatasan Masalah**

Agar penelitian ini menjadi lebih terfokus, terarah, dan menghindari adanya pembahasan yang terlalu luas, maka peneliti memberikan pembatasan masalah pada penelitian kali ini yaitu dampak dari *cyberbullying* terhadap korban pemain *MLBB* dalam mengubah perilaku korban menjadi pelaku *cyberbullying*.

### **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan pada bagian sebelumnya, maka dalam penelitian ini dapat dirumuskan rumusan masalah sebagai berikut :

1. Apa saja bentuk perilaku *cyberbullying* yang terjadi di dalam permainan?
2. Apa saja faktor pendukung terjadinya tindakan *cyberbullying* di dalam permainan?
3. Bagaimana dampak *cyberbullying* terhadap kehidupan sehari-hari pemain?

### **1.5 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka dapat diketahui tujuan penelitian adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui dan memaparkan tentang bentuk perilaku *cyberbullying* yang terjadi di dalam permainan.
2. Untuk mengetahui dan memaparkan faktor pendukung terjadinya tindakan *cyberbullying* di dalam permainan.
3. Untuk mengetahui dan memaparkan tentang dampak *cyberbullying* terhadap

kehidupan sehari-hari pemain.

## **1.6 Manfaat Penelitian**

Terdapat beberapa manfaat yang didapatkan pada saat penulisan baik bagi penulis pribadi atau pembaca. Adapun manfaat penelitian terdiri dari dua, yaitu manfaat secara teoritis dan praktis.

### **1.6.1 Secara teoritis**

- a. Meningkatkan pengetahuan baik kepada penulis atau pembaca terkait permainan *MLBB*.
- b. Meningkatkan kesadaran semua pihak terkait permasalahan *cyberbullying* di dalam permainan *MLBB*.
- c. Memperbaiki pola perilaku saat bermain permainan *MLBB*.

### **1.6.2 Secara praktis**

- a. Dapat dijadikan sebagai referensi tambahan kepada pembaca ke depannya guna membantu meningkatkan kesadaran diri terkait fitur-fitur dalam permainan *MLBB* dan bagaimana cara berperilaku saat bermain permainan tersebut.