

BAB II

**TINJAUAN PUSTAKA, KAJIAN TEORI & KERANGKA
BERFIKIR**

2.1. Penelitian Terdahulu

Tabel 2.1. Penelitian Terdahulu

Penelitian Terdahulu

No	Nama, Judul, Tahun	Metode	Tujuan dan Hasil
1.	Muhammad Arun Arrasyid. <i>Cyberbullying dalam Permainan Smartphone (Fenomena Cyberbullying di Kalangan Mahasiswa USM pada Permainan Mobile Legends).</i> 2020	Pendekatan kualitatif deskriptif dengan mengambil data melalui wawancara.	Tujuan: Mencari bentuk-bentuk <i>cyberbullying</i> , tujuan pelaku melakukan tindakan tersebut dan dampak yang diterima oleh korban. Hasil: Bentuk <i>cyberbullying</i> yang dominan pada game MLBB adalah <i>flaming</i> dan <i>harassment</i> , tujuan pelaku melakukan adalah untuk pelampiasan rasa

			marah sehingga korban akan merasa sedih dan bersalah.
<p>Perbedaan:</p> <p>Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang peneliti lakukan yaitu penelitian ini mencari tahu bentuk-bentuk <i>cyberbullying</i>, tujuan atau alasan pelaku melakukan tindakan tersebut dan menjelaskan dampak yang diterima pada korban. Sedangkan penelitian yang saat ini peneliti akan lakukan bertujuan untuk mencari tahu bentuk-bentuk <i>cyberbullying</i> seperti apa yang diterima korban, apa saja faktor yang mempengaruhi terjadinya <i>cyberbullying</i> dan bagaimana dampak yang diterima korban <i>cyberbullying</i> saat bermain <i>MLBB</i>.</p>			
2.	<p>Rakha Zayyan Nugraha.</p> <p><i>Pengaruh Terpaan Game Mobile Legends : Bang Bang Terhadap Tingkat Cyberbullying pada Anak di Yogyakarta (Studi pada Siswa Siswi Kelas X dan XI di SMA N 1 Depok Babarsari, Yogyakarta).</i> 2019</p>	<p>Pendekatan kualitatif melalui survey</p>	<p>Tujuan:</p> <p>Mencari hubungan antara terpaan dari Game Online terhadap tingkatan <i>cyberbullying</i> pada anak di Yogyakarta.</p> <p>Hasil:</p> <p>Hasil penelitian menyatakan semakin tinggi terpaan, maka akan semakin meningkat kejadian <i>cyberbullying</i>.</p>
<p>Perbedaan:</p>			

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang peneliti lakukan terletak pada proses pengambilan data dimana penelitian ini menggunakan survey sedangkan peneliti menggunakan wawancara langsung dengan informan serta objek yang diteliti juga berbeda dimana objek penelitian dari penelitian ini adalah anak, sedangkan objek penelitian yang peneliti lakukan saat ini adalah remaja. Penelitian ini juga berbeda fokus dengan penelitian yang peneliti akan lakukan, penelitian ini dilakukan untuk mencari tahu hubungan antara terpaan *Game Online* terhadap tingkatan *cyberbullying* pada anak. Sedangkan penelitian yang saat ini peneliti akan lakukan bertujuan untuk mencari tahu bentuk-bentuk *cyberbullying* seperti apa yang diterima korban, apa saja faktor yang mempengaruhi terjadinya *cyberbullying* dan bagaimana dampak yang diterima korban *cyberbullying* saat bermain *MLBB*.

3.	Nur Fikri Khoiri. <i>Dampak Bermain Game Online Mobile Legends Terhadap Perilaku Toxic Dishinbition Online (Studi Kasus di Warung Kopi Ourung-Ourung, Siman, Ponorogo)</i> . 2021	Pendekatan kualitatif melalui observasi, dokumentasi, dan wawancara dengan informan.	Tujuan: Mencari fakto-faktor terjadinya perilaku <i>toxic dishinbition</i> dan jenis-jenisnya. Hasil: Faktor terjadinya perilaku <i>toxic dishinbition</i> yaitu adanya kecanduan dalam bermain game online dan perilaku yang sering terjadi yaitu <i>flaming, griefing, cheating dsb.</i>
Perbedaan:			

Penelitian ini berfokus pada perilaku *toxic dishinbition* yang terjadi karena adanya beberapa faktor, salah satu faktor utama terjadi *toxic dishinbition* yaitu adanya kecanduan dalam bermain *game online*. Sedangkan penelitian yang saat ini peneliti akan lakukan bertujuan untuk mencari tahu bentuk-bentuk *cyberbullying* seperti apa yang diterima korban, apa saja faktor yang mempengaruhi terjadinya *cyberbullying* dan bagaimana dampak yang diterima korban *cyberbullying* saat bermain *MLBB*.

4.	Ivan Adriyana. <i>Perilaku Toxic Player Game Online (Studi Kualitatif Pada Pengguna Game Online Mobile Legends : Bang Bang)</i> . 2022	Pendekatan kualitatif dengan melakukan wawancara dengan informan.	<p>Tujuan: Mencari informasi terkait bentuk-bentuk <i>cyberbullying</i> yang sering dialami oleh pemain <i>MLBB</i> seperti <i>flaming</i>, <i>griefing</i>, <i>cheating</i>, <i>scamming dsb</i></p> <p>Hasil: Hasil penelitian menunjukkan bahwa hampir seluruh pemain <i>MLBB</i> pernah mengalami atau melakukan <i>cyberbullying</i> pada saat bermain.</p>
----	--	---	--

Perbedaan:

Penelitian ini dilakukan untuk mencari data tentang bentuk-bentuk *cyberbullying* yang pernah diterima atau dilakukan oleh pemain *MLBB* seperti *flaming*, *griefing*, *cheating*, dsb. Dalam penelitian ini, peneliti hanya berfokus mencari data tentang

<p>seberapa banyak orang yang pernah mengalami atau melakukan <i>cyberbullying</i> dan tidak mencari tentang dampak apa saja yang ditimbulkan dari tindakan tersebut dan bagaimana kondisi sosial dari korban <i>cyberbullying</i>. Sedangkan penelitian yang saat ini peneliti akan lakukan bertujuan untuk mencari tahu bentuk-bentuk <i>cyberbullying</i> seperti apa yang diterima korban, apa saja faktor yang mempengaruhi terjadinya <i>cyberbullying</i> dan bagaimana dampak yang diterima korban <i>cyberbullying</i> saat bermain <i>MLBB</i>.</p>			
5.	<p>Reva Ulfa Syafira. <i>Fenomena Cyberbullying di Kalangan Remaja (Studi Kasus pada 4 Remaja Korban Cyberbullying di Kampung Tenggumung Baru Selatan, Kecamatan Semampir, Kelurahan Pegirian, Kota Surabaya)</i>. 2021</p>	<p>Pendekatan kualitatif dengan melakukan wawancara, observasi, dan dokumentasi di lapangan.</p>	<p>Tujuan: Menggali informasi terkait bentuk <i>cyberbullying</i> yang diterima korban, dampak yang ditimbulkan, dan penyelesaian dari korban <i>cyberbullying</i>. Hasil: Bentuk <i>cyberbullying</i> yang terjadi terhadap korban adalah penyebaran foto dan video aib yang disebar di grup <i>Whatsapp</i> serta penghinaan secara verbal sehingga</p>

			korban merasa stress, mental turun, dan prestasi ikut menurun dan upaya penyelesaiannya dengan cara mempertemukan kedua belah pihak dan menyelesaikan secara kekeluargaan.
<p>Perbedaan:</p> <p>Penelitian ini dilakukan untuk mencari tahu tentang bentuk <i>cyberbullying</i> yang diterima korban yang merupakan remaja, dan tindakan apa yang diambil dalam menyelesaikan permasalahan tersebut. Sedangkan penelitian yang saat ini peneliti akan lakukan bertujuan untuk mencari tahu bentuk-bentuk <i>cyberbullying</i> seperti apa yang diterima korban, apa saja faktor yang mempengaruhi terjadinya <i>cyberbullying</i> dan bagaimana dampak yang diterima korban <i>cyberbullying</i> saat bermain <i>MLBB</i>.. Media yang digunakan dalam penelitian juga berbeda di mana penelitian ini menggunakan media sosial seperti <i>Whatsapp</i> untuk melakukan <i>cyberbullying</i> sedangkan dalam penelitian yang saat ini peneliti lakukan menggunakan media dari <i>game online</i> yaitu <i>MLBB</i>.</p>			
6.	Muhammad Rafii Nasution. <i>Hubungan Internet Addiction dengan Cyberbullying pada Anggota Komunitas Mobile Legends : Bang Bang (MLBB) Universitas Medan Area. 2022</i>	Penelitian kuantitatif dengan menggunakan variable X dan Y	Tujuan: Mengetahui hubungan antara <i>Internet Addiction</i> dengan <i>cyberbullying</i> dengan mencari

		<p>unsur demografis pada platform media social yang paling diminati komunitas MLBB.</p> <p>Hasil:</p> <p><i>Internet Addiction</i> memiliki hubungan positif dan signifikan terhadap <i>cyberbullying</i> sebanyak 88% variable <i>internet addiction</i> memberikan pengaruh kepada perilaku <i>cyberbullying</i>.</p>
<p>Perbedaan:</p> <p>Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang peneliti lakukan terletak pada metode yang digunakan, penulis menggunakan metode kuantitatif sedangkan peneliti sendiri menggunakan metode kualitatif dengan menggunakan metode wawancara, observasi dan dokumentasi dengan informan. Penelitian ini mencari tahu tentang seberapa besar tingkat persentase terjadinya <i>cyberbullying</i> jika dikaitkan dengan <i>internet addiction</i>, sedangkan penelitian yang saat ini peneliti akan lakukan bertujuan untuk mencari tahu bentuk-bentuk <i>cyberbullying</i> seperti apa yang diterima korban, apa saja faktor yang mempengaruhi terjadinya <i>cyberbullying</i> dan bagaimana dampak yang diterima korban <i>cyberbullying</i> saat bermain MLBB.</p>		

7.	M. Ichsan Nawawi. <i>Pengaruh Game Mobile Legends terhadap Minat Belajar Mahasiswa/I Fakultas Sains dan Teknologi UIN Alauddin Makassar</i> . 2021	Menggunakan pendekatan kuantitatif korelasional dengan menggunakan variable X dan Y.	<p>Tujuan: Mencari pengaruh game MLBB terhadap minat belajar mahasiswa/I Fakultas Sains dan Teknologi UIN Alauddin Makassar.</p> <p>Hasil: Hasil penelitian menyatakan bahwa kecanduan bermain game MLBB mempengaruhi tingkat minat belajar mahasiswa/I Fakultas Sains dan Teknologi UIN Alauddin Makassar sebanyak 11.2%</p>
<p>Perbedaan:</p> <p>Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang penelitian terletak metode penelitian yang digunakan, jika penelitian ini menggunakan metode kuantitatif maka peneliti menggunakan metode kualitatif dengan pengambilan data yang berbeda, dimulai observasi, wawancara, dan dokumentasi. Penelitian ini juga bertujuan untuk mencari tahu seberapa besar pengaruh <i>MLBB</i> terhadap tingkat minat belajar mahasiswa, sedangkan penelitian yang saat ini peneliti akan lakukan bertujuan untuk mencari tahu bentuk-bentuk <i>cyberbullying</i> seperti apa yang diterima korban, apa</p>			

saja faktor yang mempengaruhi terjadinya <i>cyberbullying</i> dan bagaimana dampak yang diterima korban <i>cyberbullying</i> saat bermain <i>MLBB</i> .			
8.	Laila Fazry, dan Nurliana Cipta Apsari. <i>Pengaruh Media Sosial Terhadap Perilaku Cyberbullying di Kalangan Remaja</i> . 2021	Menggunakan metode kualitatif yaitu studi literatur jurnal dalam 10 tahun terakhir.	Tujuan: Mencari pengaruh dari media social dengan peningkatan <i>cyberbullying</i> pada anak remaja. Hasil: Terdapat pengaruh dari media social terhadap peningkatan <i>cyberbullying</i> pada anak remaja.
<p>Perbedaan:</p> <p>Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang peneliti lakukan adalah penelitian ini menggunakan studi literatur dari jurnal sebagai bahan utama dari penelitian ini sedangkan penelitian yang peneliti lakukan menggunakan jurnal sebagai pendukung data dari wawancara dan observasi yang peneliti lakukan di lapangan dengan objek, waktu dan tempat penelitian yang berbeda. Selain itu, penelitian ini bertujuan mencari pengaruh dari media sosial terhadap peningkatan <i>cyberbullying</i> pada anak remaja, Sedangkan penelitian yang saat ini peneliti akan lakukan bertujuan untuk mencari tahu bentuk-bentuk <i>cyberbullying</i> seperti apa yang diterima korban, apa saja faktor yang mempengaruhi terjadinya <i>cyberbullying</i> dan bagaimana dampak yang diterima korban <i>cyberbullying</i> saat bermain <i>MLBB</i>.</p>			

Dari beberapa penelitian yang sudah ditulis di atas dapat disimpulkan perbedaan penelitian ini dengan penelitian-penelitian sebelumnya yaitu penelitian terdahulu

berfokus pada beberapa hal seperti mencari bentuk-bentuk *cyberbullying*, dampak *cyberbullying*, angka peningkatan kasus *cyberbullying*, dan faktor atau pengaruh terjadinya *cyberbullying*. Metode yang digunakan pada penelitian terdahulu juga memiliki dua jenis metode yaitu kualitatif dan kuantitatif dengan subjek dan objek penelitian yang berbeda. Sedangkan pada penelitian ini berfokus pada perubahan perilaku pemain *mobile legends* dari awal hanya sebagai korban hingga akhirnya berubah menjadi salah satu pelaku *cyberbullying* dalam permainan tersebut.

2.2. Kajian Teori

2.2.1. Fenomena *Cyberbullying*

2.2.1.1. Pengertian *Cyberbullying*

Cyberbullying atau yang dikenal dalam Bahasa Indonesia sebagai perundungan di dunia maya, merupakan aktivitas yang dilakukan seseorang (pelaku) untuk merundung orang lain (korban) melalui teknologi digital. Teknologi digital yang dimaksud yaitu meliputi media sosial (*Whatsapp, Instagram, Twitter, Facebook*), platform *game online (MLBB, Valorant, CS:GO, Dota 2)* dan platform lainnya yang menggunakan teknologi digital dan terhubung dengan internet. *Cyberbullying* merupakan tindakan yang agresif yang dilakukan oleh individu atau kelompok dengan menggunakan media elektronik secara terus menerus dan berulang-ulang yang dilakukan kepada individu atau kelompok yang dianggap tidak akan mampu melawan mereka (Think Before Text).

Patchin dan Hinduja (2015) juga menyatakan bahwa *cyberbullying* adalah perlakuan yang disengaja dan dilakukan secara berulang-ulang yang ditimbulkan melalui media teks elektronik atau internet. Disebutkan juga bahwa teks elektronik yang dimaksud adalah seperti surat elektronik (*email*), pesan instan, dan pesan teks yang ditujukan kepada seorang yang tidak dapat dengan mudah membela dirinya (Kowalski, dkk, 2014). Rastati (2016) ikut menambahkan bahwa melakukan penyebaran rumor tentang

seseorang, mengintainya, ataupun mengancam melalui berbagai media elektronik dapat dinyatakan sebagai tindakan *cyberbullying*. Karena pada dasarnya, *cyberbullying* memiliki dampak yang lebih berbahaya jika dibandingkan *bullying* di dunia nyata, hal ini dikarenakan orang yang menerima (korban) *bullying* di dunia maya (*cyberbullying*) juga akan mendapatkan *bullying* di dunia nyata sehingga kemungkinan dampak negatif yang diterima akan lebih besar.

2.2.1.2. Aspek-Aspek Cyberbullying

Dijelaskan oleh Wilard (2005) bahwa *cyberbullying* memiliki bagian, yaitu :

- a. Amarah (*Flaming*) yaitu perlakuan yang dilakukan secara frontal dengan menggunakan Bahasa yang kasar berupa pengiriman pesan, media sosial, bahkan *chat group* untuk menghina seseorang.
- b. Pelecehan (*Harrasment*) yaitu tindak lanjut dari *flaming* dimana pelaku akan memberikan gangguan-gangguan melalui berbagai macam media sosial yang dilakukan secara terus menerus dalam kurun waktu yang panjang.
- c. Fitnah atau Pencemaran Nama Baik (*Denigration*) yaitu mengumbar keburukan atau memfitnah seseorang dengan tujuan merusak nama baik atau pandangan orang-orang terhadap korban tentang apa yang sebenarnya korban tidak pernah lakukan.
- d. Peniruan (*Impersonation*) yaitu berpura-pura menjadi orang lain dan mengirimkan pesan-pesan yang tidak baik untuk menjatuhkan seseorang yang bukan dengan atas nama dirinya yang asli.
- e. Tipu Daya (*Outing and Trickey*) yaitu masing-masing memiliki arti yang berbeda, namun memiliki tujuan yang sama. *Outing* yaitu perilaku menyebarluaskan berbagai privasi seseorang yang tidak seharusnya disebar, sedangkan *trickey* yaitu usaha membujuk

korban agar mau menyebarkan berbagai macam privasi yang seharusnya tidak disebarakan.

- f. Pengucilan (*Exclusion*) yaitu perbuatan yang dengan sengaja memojokan seseorang dalam sebuah kelompok.
- g. Penguntitas di Media Sosial (*Cyberstalking*) yaitu kegiatan mengamati secara berlebihan yang dilakukan oleh pelaku kepada korban di media sosial yang membuat korban merasa tidak nyaman.

Patchin dan Hinduja (2015) juga menjelaskan bahwa *cyberbullying* memiliki berbagai aspek yaitu :

- a. Pengulangan (*Repetition*) yaitu hal yang paling penting dalam melakukan intimidasi, yaitu dengan cara melakukan hal yang sama dengan terus menerus sehingga korban merasa tidak nyaman.
- b. Niat atau Maksud (*Intention*) yaitu tujuan intimidasi dilakukan yaitu dengan sengaja membuat seseorang menjadi tidak nyaman.
- c. Membahayakan (*Harm*) yaitu segala hal yang dapat membuat korban terluka seperti terluka secara fisik, psikologis, perilaku, atau emosionalnya.
- d. Ketidakseimbangan kekuatan (*Imbalance of Power*) yaitu perbedaan kekuatan antara pelaku dan korban yang tidak seimbang. Pelaku memiliki kekuatan yang lebih besar sehingga dapat dengan mudah mengintimidasi korban yang lebih lemah dari dirinya.

2.2.1.3. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Cyberbullying

Kowalski (2008) menjabarkan bahwa terdapat lima faktor yang mempengaruhi terjadi *cyberbullying*, yaitu :

- a. *Bullying* Tradisional, yaitu peristiwa *bullying* yang terjadi di dunia nyata yang juga menjadi faktor penting terjadinya *bullying* di dunia maya.
- b. Karakteristik kepribadian, yaitu seseorang yang memiliki

agresifitas yang tinggi, tidak memiliki empati, *self control* yang lemah, bahkan mudah marah.

- c. Persepsi terhadap korban, yaitu alasan dibalik seseorang melakukan *bullying*.
- d. *Strain*, yaitu kondisi ketegangan psikis yang ditimbulkan dari hubungan negatif orang lain yang menghasilkan efek negatif yang mengarah ke hal negatif.
- e. Peran interaksi orang tua, yaitu peran aktif atau partisipasi orang tua dalam mengawasi anak-anaknya dalam menggunakan media sosial.
- f. Teman sebaya, yaitu lingkungan pertemanan yang juga dapat mempengaruhi seseorang melakukan tindakan *cyberbullying*.

2.2.1.4. Dampak *Cyberbullying* Dalam Mengubah Perilaku

Menurut *UNICEF* (2020), terdapat beberapa dampak yang dapat diterima seseorang apabila menerima perilaku *cyberbullying* yaitu secara fisik dan non fisik. Secara fisik, seseorang yang menerima perilaku *cyberbullying* kerap mengalami gangguan pada tidurnya yang kemudian menjadikan seseorang tersebut mengalami perubahan pada bagian wajahnya, selain itu terdapat juga masalah pada bagian pencernaan yang diakibatkan dari kurangnya nafsu makan seseorang akibat menerima perilaku *cyberbullying* yang menyebabkan seseorang tersebut mengalami perubahan berat badan yang drastis. Sedangkan secara non fisik, seseorang yang menerima perilaku *cyberbullying* akan lebih mudah merasa kesal, menjadi tidak stabil dalam emosi, dan mudah marah-marah.

Think Before Text (2020) menjelaskan bahwa perilaku *cyberbullying* tidak hanya berdampak pada korban saja, melainkan juga dapat berdampak pada pelaku dan orang yang menyaksikannya.

1. Dampak bagi korban dapat dibagi menjadi dua, yaitu secara psikologis dan sosial. Secara psikologis, korban akan menjadi lebih mudah

mengalami depresi, mudah marah, sering merasa gelisah, cemas, bahkan bisa saja menyakiti dirinya sendiri. Sedangkan secara sosial, korban akan menarik diri dari lingkungannya, menurunnya kemampuan sosialisasi korban, penurunan prestasi korban, dan berperilaku agresif dibandingkan sebelumnya.

2. Dampak bagi pelaku dapat dilihat dari sikap pelaku itu sendiri, dimulai dari pelaku yang cenderung bersifat agresif, berwatak keras, mudah marah, impulsif, dan dijauhi oleh orang lain di sekitarnya.
3. Dampak bagi yang menyaksikan (*bystander*) adalah timbulnya persepsi terhadap *cyberbullying* yang mana perilaku tersebut tidak dibenarkan lalu kemudian dianggap menjadi sebuah hal yang normal karena perilaku tersebut tidak dihentikan dan dilakukan secara berulang-ulang. Selain itu, seseorang yang menjadi saksi dari kejadian *cyberbullying* juga akan mengalami dilema dikarenakan takut untuk melaporkan kejadian tersebut karena takut mengalami kejadian serupa sehingga memilih untuk bergabung di sisi pelaku.

2.2.2. Mobile Legends Bang-Bang

2.2.2.1. Sejarah MLBB

Permainan *MOBA* (*Multiplayer Online Battle Arena*) merupakan salah satu *genre* favorit pemain dikarenakan permainan ini menggunakan strategi dalam bermain yang mengharuskan pemainnya mengarahkan karakter yang ada di dalam permainan agar bisa mencapai kemenangan. Salah satu permainan *MOBA* yang saat ini sangat terkenal di berbagai kalangan pemain adalah *Mobile Legends : Bang Bang* (*MLBB*) yang dirilis pada tahun 2016 silam tepatnya 11 Juli 2016. *MLBB* sendiri rilis pada negeri Tirai Bambu atau China yang dipegang oleh *developer* bernama Moonton.

Saat ini, *MLBB* telah dimainkan oleh sekitar lebih dari 34 juta pemain yang berasal dari Indonesia, khususnya di kalangan anak sekolah dan

mahasiswa. *MLBB* memiliki sekitar lebih dari 100 hero dan lebih dari 500 fitur skin tambahan dalam menambah efek hero yang digunakan. Selain itu, *MLBB* memiliki 8 divisi kelompok, mulai dari *Warrior, Elite, Master, Grand Master, Epic, Legend, Mythic, dan Mythical Glory*. Cara bermain *MLBB* juga sangat mudah yaitu hanya dengan bermodalkan perangkat elektronik yang memadai dan juga akses internet maka pemain sudah dapat mengaksesnya. Permainan ini dirancang dengan mode pertarungan 5 melawan 5 di mana masing-masing tim harus menghancurkan markas lawan dengan menggunakan strateginya masing-masing.

MLBB juga disuguhkan dengan beberapa fitur tambahan dalam menunjang kenyamanan saat bermain, mulai dari fitur *voice chat* yang memungkinkan pemain saling berkomunikasi satu sama lain di dalam permainan, fitur navigasi untuk membantu pemain memberikan arahan kepada rekan satu tim seperti navigasi untuk menyerang, bertahan, berkumpul, atau menyerah. Fitur lainnya yaitu fitur pelaporan di mana pemain dapat melaporkan pemain lainnya yang dianggap merugikan tim saat bermain sehingga pantas untuk dilaporkan dan mendapatkan sanksi yang setimpal. Dari keseluruhan fitur tersebut, tidak jarang banyak pemain yang menyalahgunakan fitur-fitur tersebut yang kemudian dijadikan sebagai media dalam melakukan tindakan *bullying* di *game* atau yang biasa disebut dengan *cyberbullying*.

2.2.2.2. Psywar Dalam Permainan Online (MLBB)

Dikutip dari *Business Mirror* melalui laman *Kompas.com* pada tahun 2021, *Psywar (Psychological Warfare)* merupakan suatu bentuk tindakan yang ditujukan untuk menyerang sisi psikologis lawan bertanding. Biasanya, *psywar* dilakukan dalam olahraga-olahraga tertentu yang memerlukan fokus tinggi untuk bertanding, sehingga untuk mengganggu atau mengguncang fokus lawannya tersebut terdapat beberapa pemain yang kerap melakukan

psywar untuk menyerang sisi psikologis musuhnya sehingga hilang konsentrasi saat bertanding. Olahraga yang dimaksud pada awalnya seperti sepak bola, bola basket, hingga olahraga baku hantam seperti *UFC*.

Namun, seiring berjalannya waktu, terdapat beberapa jenis olahraga baru yang tidak memerlukan aktivitas fisik yang berat seperti olahraga pada umumnya. Olahraga yang dimaksud adalah olahraga elektronik atau biasa disebut sebagai *e-sport*. *E-sport* sendiri sudah mulai memasuki Indonesia dengan berbagai macam jenis permainan elektronik yang disajikan, baik menggunakan perangkat komputer maupun perangkat elektronik *mobile*. Salah satu cabang *e-sport* yang kerap ramai ditonton dan dimainkan adalah *Mobile Legends Bang Bang*

Dalam permainan *MLBB*, seluruh pemain perlu berkonsentrasi tinggi agar mereka bisa melancarkan strateginya sesuai yang direncanakan sehingga para pemain bisa meraih kemenangan. Namun, tidak jarang juga beberapa pemain menggunakan berbagai macam metode untuk meraih kemenangan tersebut, salah satu metodenya adalah melakukan *psywar* terhadap tim lawan dengan tujuan menyerang sisi psikologis lawannya sehingga mengalami penurunan mental yang menyebabkan konsentrasi lawan akan buyar sehingga timnya mampu memperoleh kemenangan.

Menurut Udil salah satu pemain *e-sport* dari tim *Alter Ego* yang dikutip dari laman *RevivalTV.co.id* pada tahun 2021, Udil mengatakan bahwa dalam sebuah pertandingan, menjatuhkan mental lawan adalah salah satu cara untuk bisa mengalahkan musuh, baik sebelum permainan dimulai, saat permainan berlangsung, maupun saat permainan sudah selesai. Salah satu bentuk *psywar* yang juga kerap dilakukan pemain adalah *taunting* yang merupakan bentuk *psywar* dengan memancing amarah lawan sehingga membuyarkan fokus lawan dalam pertandingan.

Namun, sayangnya *psywar* di dalam permainan tidak lagi hanya sebuah strategi menjatuhkan mental lawan, melainkan menjadi sebuah tindakan

yang berujung kepada *cyberbullying* dikarenakan tujuannya yang sudah melenceng. Jika *psywar* ditujukan untuk menjatuhkan mental lawan saja, maka yang sering terjadi di dalam permainan adalah lebih dari itu, pemain justru kerap melakukan *bullying* dalam permainan sehingga tidak hanya menyerang mental dalam bermain saja, melainkan juga menyerang mental pemain dalam kehidupan sehari-harinya.

2.2.3. Komunitas

2.2.3.1. Pengertian Komunitas

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), komunitas adalah kelompok organisme yang di dalamnya terdapat manusia dan sebagainya yang hidup dengan saling berinteraksi di dalam lingkungan tertentu. Komunitas juga biasa disebut sebagai masyarakat atau paguyuban yang memiliki pengertian kurang lebih sama seperti komunitas. Dikutip dari *Cambridge Dictionary*, komunitas dapat diartikan sebagai orang-orang yang tinggal pada suatu lingkungan tertentu yang dianggap memiliki satu kesatuan karena kesamaan dalam kepentingan, kelompok sosial, tujuan, atau kebangsaan. Secara sederhana, komunitas merupakan kelompok individu yang menjadi satu kesatuan karena memiliki alasan tertentu seperti geografis, minat, tujuan, status sosial, kewarganegaraan, asal daerah, dsb.

Komunitas merupakan kata yang berasal dari Bahasa Latin *communities* yang berarti “kesamaan” yang kemudian dapat diartikan kembali sebagai “sama, publik, dibagi oleh semua”. Komunitas sebagai sebuah kelompok sosial terdiri dari berbagai organisme dari berbagai lingkungan seperti manusia dan hewan, umumnya memiliki kesamaan satu dengan yang lainnya. Dikutip dari Wenger, (2002), dalam komunitas manusia, individu-individu di dalamnya memiliki kesamaan dalam kepercayaan, sumber daya, kebutuhan, dan sejumlah kondisi lainnya.

2.2.3.2. Jenis-Jenis Komunitas

Pada umumnya, komunitas dapat digolongkan menjadi tiga jenis, yaitu sebagai berikut :

1. Komunitas berdasarkan geografis, merupakan sebuah kelompok individu yang berada di suatu wilayah yang memiliki kesamaan secara geografis yang saling berinteraksi satu sama lain dan berkontribusi bagi lingkungannya.
2. Komunitas berdasarkan minat, merupakan sebuah kelompok individu yang memiliki ketertarikan dan minat yang sama sehingga dapat disatukan menjadi sebuah kesatuan.
3. Komunitas berdasarkan komuni, merupakan sebuah kelompok individu yang berdiri atas dasar kebutuhan dan kepentingan di dalam organisasi sosial yang ada dalam masyarakat.

Sedangkan menurut Crow dan Allan (2002) dikutip dalam *e-journal Binus University* (2017), komunitas dibagi menjadi dua komponen utama yaitu :

1. Berdasarkan lokasi atau tempat wilayah komunitas tersebut berada yang dilihat sebagai tempat dimana sekumpulan individu mempunyai kesamaan secara geografis.
2. Berdasarkan minat sekelompok individu yang mendirikan komunitas dikarenakan memiliki kesamaan dalam minat dan bakat.

2.2.4. Perilaku

2.2.4.1. Pengertian Perilaku

Perilaku merupakan kumpulan faktor yang saling berinteraksi satu sama lainnya. Perilaku adalah segala manifestasi dari individu dalam berinteraksi dengan lingkungannya, mulai dari perilaku yang bisa dilihat sampai tidak

bisa dilihat, dari yang bisa dirasakan sampai tidak bisa dirasakan (Oktaviana, 2015).

Menurut Notoadmodjo (2010) yang dikutip dalam Jurnal Universitas Muhammadiyah Ponorogo (2018) bahwa perilaku merupakan hasil dari berbagai macam pengalaman yang pernah dirasakan individu dengan lingkungannya yang terwujud dalam bentuk pengetahuan, sikap, dan tindakan dalam kegiatan sehari-harinya. Dijelaskan pula oleh Skinner (1938) dalam Notoadmodjo (2011) bahwa perilaku merupakan respon atau reaksi seseorang terhadap suatu rangsangan dari luar. Adapun respon tersebut dibedakan menjadi dua, yaitu :

1. Respon reflektif, yaitu respon yang dihasilkan oleh rangsangan-rangsangan tertentu, seperti ketika mendapatkan kabar baik maka seseorang akan gembira, ketika mendapatkan kabar buruk maka seseorang akan bersedih, ketika merasa lapar maka seseorang akan makan, dan ketika merasa haus maka seseorang akan minum.
2. Operan respon, yaitu respon yang dihasilkan oleh adanya penguatan dari luar yang bertujuan untuk meningkatkan respon seseorang, seperti seseorang akan bekerja lebih giat apabila ditawarkan kenaikan jabatan atau kenaikan pangkat, seseorang akan bekerja lebih efisien jika diberikan fasilitas yang memadai oleh perusahaan, dan seorang siswa akan lebih giat belajar apabila dihadiahkan sebuah hadiah dari orang tuanya.

2.2.4.2. Jenis-Jenis Perilaku

Menurut Okviana (2015) perilaku dibagi menjadi lima jenis, yaitu :

1. Perilaku sadar, yaitu perilaku yang terjadi akibat kinerja otak dan saraf seseorang secara sadar.
2. Perilaku tidak sadar, yaitu perilaku yang terjadi secara spontan.
3. Perilaku tampak dan tidak tampak, yaitu perilaku yang bisa dilihat atau tidak bisa dilihat secara kasat mata oleh orang lain.

4. Perilaku sederhana dan kompleks, yaitu perilaku seseorang yang bisa dilakukan secara sederhana maupun kompleks tergantung jenis rangsangan yang diterimanya.
5. Perilaku kognitif, afektif, konatif, dan psikomotor.

2.2.4.3. Bentuk-Bentuk Perilaku

Menurut Notoadmodjo (2011) dalam Jurnal Universitas Muhammadiyah Ponorogo (2018), perilaku dapat dilihat dari bentuk respon terhadap rangsangan, yaitu sebagai berikut :

1. Perilaku tertutup, yaitu perilaku yang dihasilkan atas respon terhadap suatu rangsangan yang tidak bisa dilihat atau diamati oleh orang lain. Perilaku tertutup biasanya terjadi kepada seseorang yang tidak mengekspresikan responnya tersebut atas suatu kejadian, sehingga orang lain tidak dapat mengamati atau melihat bagaimana respon orang tersebut.
2. Perilaku terbuka, yaitu perilaku yang dihasilkan atas respon terhadap suatu rangsangan yang bisa dilihat atau diamati oleh orang lain. Perilaku terbuka biasanya dapat diamati atau dilihat karena seseorang akan mengekspresikan responnya tersebut sehingga orang lain dapat melihat atau mengamati respon orang tersebut.

2.2.4.4. Faktor yang Mempengaruhi Perilaku

Pieter dan Lubis (2017) menyatakan bahwa terdapat beberapa faktor penyebab yang berperan dalam mempengaruhi perilaku pada manusia, faktor-faktor tersebut di antaranya adalah :

1. **Emosi**

Melalui emosi, seseorang dapat terstimulus dalam memahami sesuatu sehingga memungkinkan adanya perubahan perilaku pada dirinya

tersebut. Bentuk dari emosi dapat berupa perasaan senang, gembira, marah, kecewa, sedih, dan lain sebagainya.

2. **Persepsi**

Terdiri dari pengalaman yang dihasilkan melalui indra yang dimiliki manusia yang meliputi penglihatan, pendengaran, penciuman, dan sebagainya. Persepsi biasanya dipengaruhi oleh minat, kepentingan, latar belakang, dan lain sebagainya.

3. **Motivasi**

Merupakan dorongan untuk bertindak dalam mencapai tujuan tertentu. Motivasi biasanya diberikan baik dalam bentuk ucapan, tulisan, gambar, dan lain sebagainya dengan tujuan memberikan dorongan agar seseorang mampu mewujudkan suatu perilaku yang baru.

4. **Belajar**

Merupakan dasar untuk memahami perilaku manusia karena berhubungan dengan kematangan dan perkembangan fisik, emosi, motivasi, perilaku sosial serta kepribadian seseorang. Pembelajaran bisa dilakukan melalui berbagai macam cara seperti belajar mandiri maupun bercermin kepada orang lain sehingga mampu mengubah perilaku dari perilaku sebelumnya menjadi perilaku yang lebih baik.

5. **Inteligensi**

Merupakan kemampuan seseorang dalam menggunakan pikirannya. Inteligensi setiap orang akan berbeda dikarenakan adanya perbedaan pemikiran dari masing-masing individu.

Menurut teori Lawrance Green dan kawan-kawan dalam Notoadmodjo (2007) yang dikutip dari *Jurnal Universitas Muhammadiyah Ponorogo* (2018) menyatakan bahwa perilaku manusia disebabkan atas dua faktor utama, yaitu faktor perilaku (*behaviorcauses*) dan faktor di luar perilaku

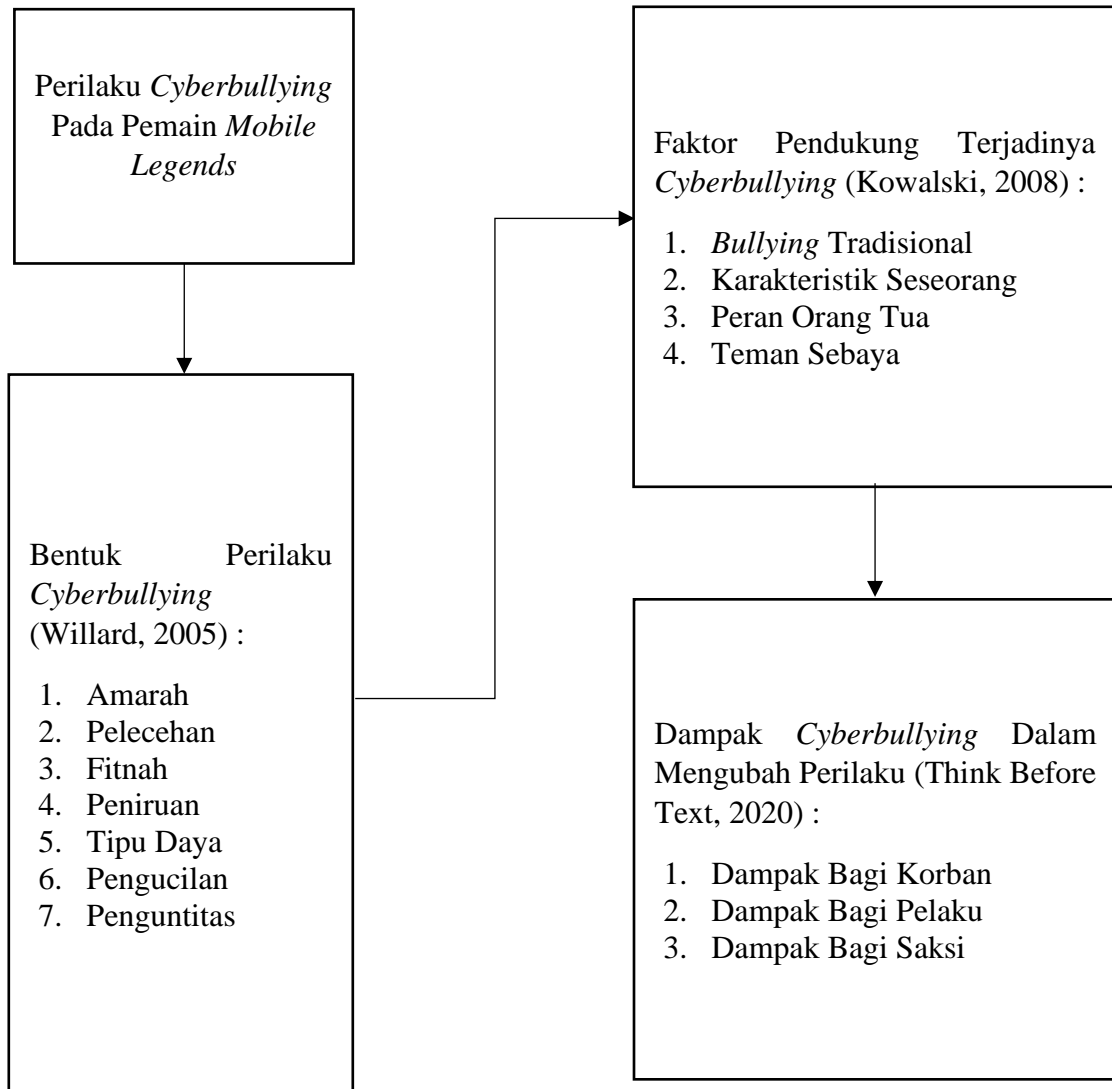
(*non behaviorcauses*). Faktor perilaku itu sendiri ditentukan menjadi tiga faktor yaitu :

1. Faktor predisposisi, yang mencakup nilai-nilai pengetahuan, sikap, kepercayaan, dan keyakinan.
2. Faktor pemungkin, yang mencakup lingkungan fisik seperti tersedia atau tidak tersedianya fasilitas.
3. Faktor penguat, yang mencakup tenaga pendukung penguatan perilaku seperti Undang-Undang, Perda, Pergub, dsb,

Sedangkan menurut Sunaryo (2004) dalam Hariyanti (2015), perilaku seseorang dapat diakibatkan oleh dua faktor yaitu :

1. Faktor endogen yang berasal dari dalam individu tersebut, seperti jenis kelamin, ras, sifat, bakat, dan intelegensi.
2. Faktor eksogen yang berasal dari luar individu tersebut, seperti lingkungan, pendidikan, usia, pekerjaan, agama, sosial, ekonomi, dan kebudayaan.

2.3 Kerangka Berfikir



Gambar 2.1 Kerangka Berfikir