

BAB IV

HASIL PENELITIAN

4.1. Gambaran Tempat Penelitian

Kedai Rumah Nenek merupakan sebuah kedai kopi yang seringkali dijadikan tempat bermain atau berkumpul orang-orang dari berbagai kalangan, salah satunya adalah kalangan pelajar dan mahasiswa. Kedai Rumah Nenek sering dijadikan sebagai tempat berkumpul atau bermain dikarenakan tempatnya yang nyaman layaknya seperti rumah nenek yang difasilitasi dengan berbagai fasilitas untuk berkumpul. Salah satu fasilitas yang sering digunakan adalah *wifi* yang dapat digunakan oleh siapapun yang berkunjung ke tempat tersebut. Dengan adanya fasilitas tersebut tentu akan mengundang anak-anak muda untuk datang ke tempat tersebut untuk sekedar berkumpul dan bercerita, bahkan bermain *game* bersama-sama. Kondisi sosial, ekonomi, dan budaya yang ada di sekitar Kedai Rumah Nenek sangat beragam, seperti yang akan dijelaskan berikut ini.

4.1.1. Kondisi Sosial di Lingkungan Sekitar Kedai Rumah Nenek

Kondisi sosial yang berada di lingkungan Kedai Rumah Nenek sangatlah beragam. Hal ini ditandai dengan latar belakang daerah asal penduduk sekitar yang berasal dari berbagai macam daerah. Selain itu, Kedai Rumah Nenek sendiri didirikan di atas tanah kosong yang kemudian dibeli dan dijadikan sebagai tempat usaha. Dengan berdirinya Kedai Rumah Nenek terdapat perubahan yang terjadi di sekitar daerah tersebut seperti banyaknya pengunjung yang berasal dari luar lingkungan tersebut. Dengan berdirinya Kedai Rumah Nenek juga membantu orang-orang yang belum memiliki pekerjaan dikarenakan Kedai Rumah Nenek membuka lapangan pekerjaan bagi orang-orang yang belum bekerja dengan syarat pekerja keras tanpa memandang latar belakang budaya, sosial, atau pendidikan orang tersebut. Lingkungan tersebut juga terdiri dari masyarakat mayoritas yang beragama

islam, ditandai dengan adanya mushola yang tidak jauh dari Kedai Rumah Nenek.

4.1.2. Kondisi Ekonomi di Lingkungan Sekitar Kedai Rumah Nenek

Kondisi ekonomi di lingkungan sekitar Kedai Rumah Nenek sangat beragam, hal ini ditandai dengan perbedaan latar belakang pendidikan dan pekerjaan yang dimiliki masyarakat yang tinggal di lingkungan tersebut. Kebanyakan pengunjung Kedai Rumah Nenek merupakan pelajar dan mahasiswa yang mayoritas masih bergantung kepada keluarganya, namun terdapat beberapa yang sudah dapat mandiri dalam memenuhi kebutuhannya sendiri. Tidak jarang juga pengunjung Kedai Rumah Nenek merupakan seorang pekerja, beberapa pekerja kerap berkunjung dengan membawa *laptop* yang digunakan untuk bekerja. Dengan berdirinya Kedai Rumah Nenek juga membantu perekonomian bagi masyarakat sekitarnya, hal ini dikarenakan Kedai Rumah Nenek mempekerjakan pegawai yang berasal dari lingkungan tersebut yang belum memiliki pekerjaan. Dengan mempekerjakan pegawai tersebut, Kedai Rumah Nenek juga ikut berpartisipasi dalam menyejahterakan orang yang membutuhkan.

4.1.3. Kondisi Budaya di Lingkungan Sekitar Kedai Rumah Nenek

Kondisi budaya yang dimiliki oleh lingkungan di sekitar Kedai Rumah Nenek juga diwarnai dengan berbagai macam perbedaan dalam kebudayaan. Dilatarbelakangi oleh perbedaan latar belakang daerah tempat asal, perbedaan pendidikan, ekonomi, dan status sosial sangat mempengaruhi budaya yang dimiliki dalam lingkungan sekitar Kedai Rumah Nenek. Namun, adanya perbedaan tersebut tidak menyebabkan terjadinya diskriminasi, melainkan menimbulkan budaya baru yang dianut yaitu budaya gotong royong. Hal ini ditandai dengan masyarakat setempat yang memiliki semangat dalam bergotong royong dalam rangka meningkatkan kenyamanan, keamanan, dan kebersihan lingkungan tersebut. Salah satu

kegiatan yang sering dilakukan oleh Kedai Rumah Nenek adalah kegiatan penampilan pentas seni musik yang melibatkan banyak orang dalam kegiatannya. Kegiatan tersebut berhasil menyatukan perbedaan-perbedaan yang ada sehingga bisa melebur ke dalam satu kesatuan dalam kegiatan bermusik. Selain itu, Kedai Rumah Nenek juga sering mengadakan kegiatan *Mabar* atau main bersama dalam rangka meningkatkan rasa persahabatan antar pengunjung Kedai Rumah Nenek.



Gambar 4.1. Lokasi Penelitian di Kedai Rumah Nenek

4.1.4. Identitas Informan

Pada penelitian kali ini, peneliti mengambil sejumlah informan yang berasal dari dua komunitas pemain *MLBB* yang berbeda. Komunitas pertama merupakan komunitas pemain *MLBB* bernama *FROSTYX•ESPORT (FRYX)* yang berasal dari kalangan pelajar yang berusia mulai dari 16-18 tahun yang merupakan pelajar yang berasal dari salah satu sekolah yang ada di Tangerang Selatan. Komunitas yang kedua merupakan komunitas pemain *MLBB* bernama *Tamvan Esport (TMVN)* yang berasal dari kalangan mahasiswa dengan usia mulai dari 20-22 tahun yang merupakan mahasiswa yang berasal dari salah satu perguruan tinggi yang ada di Tangerang selatan. Adapun identitas informan adalah sebagai berikut :

Tabel 4.1. Identitas Informan

NO	KOMUNITAS	NAMA	USIA
1	Komunitas <i>FRYX</i>	MAA	16 Tahun
		AS	17 Tahun
		AH	17 Tahun
2	Komunitas <i>TMVN</i>	FF	22 Tahun
		GR	23 Tahun
		MN	20 Tahun

4.2. Hasil Penelitian

Kedai Rumah Nenek yang berada di Bambu Apus, Pamulang merupakan salah satu dari sekian banyaknya warung kopi yang tersebar di penjuru Pamulang. Kedai

Rumah Nenek memiliki keunikan tersendiri dalam proses melayani pengunjung-pengunjung yang datang dengan nuansa layaknya seperti berada di rumah nenek sendiri. Kedai Rumah Nenek mulai menjalankan bisnisnya pada tahun 2020 silam semasa pandemic Covid 19 dengan melakukan pelayanan via *online* dan mulai beroperasi normal kembali pada saat masa *new normal*.

Pada penelitian kali ini, peneliti melakukan penelitian terhadap fenomena *cyberbullying* yang kerap terjadi pada salah satu platform permainan *online* yang gemar sekali dimainkan oleh berbagai kalangan khususnya pelajar dan mahasiswa, permainan tersebut adalah *Mobile Legends Bang Bang* atau yang biasa disebut dengan *MLBB*. Penelitian yang dilaksanakan di Kedai Rumah Nenek berfokus kepada bentuk perilaku *cyberbullying*, faktor pendukung yang membuat seseorang melakukan tindakan *cyberbullying*, dan dampak yang ditimbulkan akibat *cyberbullying* tersebut.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, peneliti menemukan hasil dari pengumpulan data yang dilakukan di lapangan melalui metode observasi, wawancara, dan dokumentasi yang dilakukan secara langsung dengan beberapa informan yang bersedia dimintai keterangan.

4.2.1. Bentuk Perilaku Cyberbullying

Menurut Willard (2005) dalam skripsi Arrasyid (2020) terdapat beberapa bentuk perilaku *cyberbullying* yang kerap terjadi dalam penggunaan media sosial, seperti amarah, pelecehan, firnah, peniruan, tipu daya, pengucilan, dan penguntitas termasuk di dalam permainan *MLBB*. Dalam wawancara, MAA menyatakan sebagai berikut :

“Kalo saya sih seringnya ngalamin atau ngelakuin yang bentuk flaming, kayak ngelontarin kekesalan dengan bahasa-bahasa yang kasar. Tujuannya karena emosi aja, tapi ya cuma sebates itu aja ga sampe yang aneh-aneh.”
(Wawancara pada tanggal 12 Agustus 2023)

AH juga ikut menyatakan sebagai berikut :

“Saya juga sama sih, paling seringnya ngalamin atau ngelakuin yang bentuknya flaming doang. Karena emang ngeluapin emosi aja makanya kan sampe ngomong kasar” (Wawancara pada tanggal 12 Agustus 2023)

AS juga ikut menyatakan sebagai berikut :

“Saya juga seringnya ngalamin atau ngelakuin yang flaming, sama pernah juga ngefitnah (denigration) dan nipu (impersonation) orang lain pake foto profil orang lain yang ga dikenal cuman buat ngejelek-jelekin orang yang ada di foto itu” (Wawancara pada tanggal 12 Agustus 2023)

FF juga ikut menyatakan sebagai berikut :

“Gua seringnya ngalamin yang flaming, sering dapet kalimat kasar dari orang pake segala ngatain orang tua gua lah. Dan kalo untuk yang sering gua lakuin tuh juga salah satu bentuknya yang flaming, tapi pernah juga gua nguntit media sosial (cyberstalking) orangnya terus gua terror bareng temen yang lain biar dia ga nyaman” (Wawancara pada tanggal 12 Agustus 2023)

GR juga ikut menyatakan sebagai berikut :

“Gua juga seringnya ngalamin bentuk yang flaming karena wajar namanya emosi ya pasti ada aja kata-kata kasar yang keluar, tapi kalo yang sering gua lakuin itu ada glaming, sama outing and tricks. Kan gua pernah minta nomor pemain lain terus gua daftarin pinjol” (Wawancara pada tanggal 12 Agustus 2023)

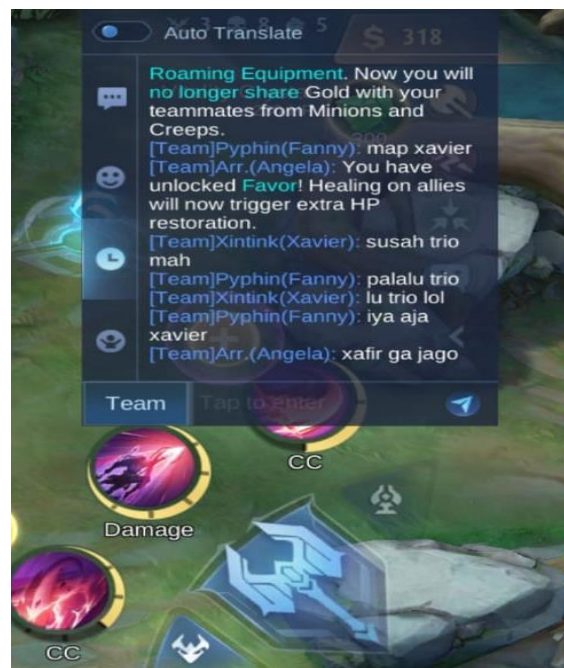
MN juga ikut menyatakan sebagai berikut :

“Gua masih sering ngalamin dan ngelakuin yang bentuk flaming sih, kayak sering ngalamin dikata-katain beban tim, beban keluarga terus kadang gua

katain balik sama persis kayak gitu” (Wawancara pada tanggal 12 Agustus 2023)







Gambar 4.2 Bentuk Cyberbullying Dalam MLBB

4.2.2. Faktor Penyebab Terjadinya *Cyberbullying*

Selama menjalankan penelitian di lapangan, terdapat beberapa faktor yang mendukung terjadinya tindakan *cyberbullying* seperti yang dijelaskan oleh Kowalski (2008) dalam skripsi Nugraha (2019) yaitu *bullying* tradisional, karakteristik seseorang, peran orang tua, dan lingkungan sebaya. MAA menyatakan sebagai berikut :

“Kayaknya yang paling berpengaruh tuh lingkungan pertemanan deh, soalnya kadang suka ga sadar kalo ternyata sama temen tuh suka mirip kelakuannya, apalagi kalo udah ngeledekin orang kadang cuman ngelirik mata aja udah paham” (Wawancara pada tanggal 12 Agustus 2023)

AH juga ikut menyatakan sebagai berikut :

“Kalo menurut saya yang paling berpengaruh tuh keluarga, sama lingkungan pertemanan sih. Soalnya yang paling sering interaksi kan mereka” (Wawancara pada tanggal 12 Agustus 2023)

AS juga ikut menyatakan sebagai berikut :

“Menurut saya temen dan orang tua sih, soalnya kan buah ga jatuh jauh dari pohonnya, tapi bisa juga karena udah terbiasa bergaul sama temen-temen jadinya dibawa kayak mereka” (Wawancara pada tanggal 12 Agustus 2023)

FF juga ikut menyatakan sebagai berikut :

“Yang paling berpengaruh sebenarnya temen dan lingkungan sih kayak lingkungan main, lingkungan keluarga menurut gua, soalnya kan sering berinteraksinya sama mereka-mereka kan jadi kadang perilaku kita suka dibawa mereka” (Wawancara pada tanggal 12 Agustus 2023)

GR juga ikut menyatakan sebagai berikut :

“Kalo menurut gua sih faktor lingkungan sih, soalnya temen-temen dia main tuh berpengaruh juga sama perilakunya dia, kalo temennya bener ya dia juga bakal ikutan bener. Tapi kalo temennya ga bener bisa aja dia dibawa ikut-ikutan ga bener kan” (Wawancara pada tanggal 12 Agustus 2023)

MN juga ikut menyatakan sebagai berikut :

“Keluarga ngaruh sih, kayak kan bisa aja lingkungan keluarganya dia tuh ga harmonis makanya dia bisa kayak gitu, terus juga bisa juga karena dibawa temen-temennya” (Wawancara pada tanggal 12 Agustus 2023)

4.2.3. Dampak Cyberbullying Terhadap Kehidupan Sehari-hari Pemain

Menurut Think Before Text (2020) dalam Khoiri (2021), terdapat beberapa dampak yang dapat ditimbulkan dari perilaku *cyberbullying* yang tidak hanya berdampak pada korban saja, melainkan juga berdampak kepada pelaku sekaligus orang lain yang menyaksikan. Seperti yang dijelaskan oleh MAA yang menyatakan sebagai berikut :

“Dulu pas awal-awal main dikatain cemen karena emang belum ngerti cara mainnya kayak gimana kan. Terus lama kelamaan makan hati juga dikata-katain akhirnya temen yang lain ikutan emosi sampe neror orang yang ngatain saya” (Wawancara pada tanggal 12 Agustus 2023)

AH juga menyatakan sebagai berikut :

“Pas dikata-katain sama orang ga kenal pas lagi main game tuh rasanya sedih, kesel, emosi campur aduk gitu deh. Sampe temen-temen yang lain tuh ikutan ga terima dan akhirnya ikut ngebales ngata-ngatain orang itu biar dia diem ga banyak bacot. Padahal posisinya cuman main game aja tapi kalo ketemu orang kayak gitu mah kesel juga pasti, yang tadinya mau seneng-senang jadinya kan ga enjoy malah emosi dan kadang dibawa sampe selesai game” (Wawancara pada tanggal 12 Agustus 2023)

AS juga ikut menyatakan sebagai berikut :

“Pas tau ada yang ngata-ngatain saya tuh bawaannya pengen ngajak ketemuan terus pengen saya tampol aja mukanya, terus akhirnya yang awalnya saya enjoy-enjoy aja main game jadi dibawa emosi dan balik ngata-ngatain. Temen-temen juga jadinya ikut ngatain dan ikutan emosi” (Wawancara pada tanggal 12 Agustus 2023)

FF juga ikut menyatakan sebagai berikut :

“Awalnya gua mengabaikan aja kayak angin lalu, toh orangnya juga ga kenal sama gua. cuman pas orang itu mulai nyerang gua secara personal setelah game baru gua ngerasa kesal dan emosi. alhasil gua marah dan ngebales perbuatannya sampe-sampe minta tolong ke temen lainnya buat nyerang akun game dan ngereport orang ini” (Wawancara pada tanggal 12 Agustus 2023)

GR juga ikut menyatakan sebagai berikut :

“Perasaannya waktu itu kesal bgt sih, emosi, pengen ngajak ketemuan langsung biar baku hantam aja sekalian cuman sayangnya cuman berani lewat virtual di dalam game aja dia, kalo emang ternyata deket mah pasti udah disamperin juga sama temen-temen yang lain” (Wawancara pada tanggal 12 Agustus 2023)

MN juga ikut menyatakan sebagai berikut :

“Awalnya mah terima-terima aja karena emang pas waktu itu kan masih belajar main MLBB kan tapi karena dikata-katain mulu jadinya kesal dan ga terima lah. Kayak berisik banget namanya juga lagi belajar dibacotin mulu ya jadi ga konsen kan jadi ganggu yang lain juga jadi ga nyaman” (Wawancara pada tanggal 12 Agustus 2023)