

BAB V

PEMBAHASAN

Setelah melakukan serangkaian penelitian di lapangan melalui metode penelitian kualitatif dengan teknik wawancara dan dokumentasi, telah terurai hasil penelitian yang ditemui pada Bab IV, maka pada Bab ini peneliti akan menganalisis dan membahas temuan-temuan penelitian tersebut.

Cyberbullying adalah salah satu fenomena yang kerap terjadi dalam kehidupan sehari-hari yang sering kali ditemui pada kalangan khususnya remaja. Seperti yang dijelaskan oleh Patchin dan Hinduja (2015) bahwa *cyberbullying* merupakan perbuatan yang dilakukan secara sengaja dan terus menerus secara berulang-ulang melalui teks elektronik atau internet. Disebutkan juga bahwa teks elektronik yang dimaksud adalah seperti surat elektronik (*email*), pesan instan, dan pesan teks yang ditujukan kepada seseorang yang tidak dapat dengan mudah membela dirinya (Kowalski, dkk. 2014). Rastati (2016) juga ikut menambahkan bahwa melakukan penyebaran rumor, mengintai, atau mengancam seseorang melalui media sosial dapat dikatakan sebagai tindakan *cyberbullying*. Karena pada dasarnya *cyberbullying* memiliki dampak yang lebih berbahaya jika dibandingkan *bullying* di dunia nyata, hal ini dikarenakan besar kemungkinan korban *cyberbullying* juga akan mendapatkan *bullying* di dunia nyata. Selain itu, terdapat juga kemungkinan bahwa seseorang yang pernah menjadi korban *cyberbullying* berubah menjadi salah satu pelaku *cyberbullying* dikarenakan perubahan perilaku korban menjadi pelaku yang diakibatkan oleh perbuatan *cyberbullying* yang diterimanya.

Cyberbullying sendiri terdiri dari berbagai bentuk seperti yang dijelaskan oleh Willard (2005) dalam skripsi Arrasyid (2020) yaitu amarah, pelecehan, fitnah, peniruan, tipu daya, pengucilan, dan penguntitas. Adapun beberapa faktor pendukung yang mendukung terjadinya tindakan *cyberbullying* menurut Kowalski (2008) dalam

skripsi Nugraha (2019) yaitu terdiri dari *bullying* tradisional, karakteristik seseorang, peran orang tua, dan teman sebaya. Serta dampak yang ditimbulkan dari tindakan *cyberbullying* menurut Think Before Text (2020) dalam skripsi Khoiri (2021) yaitu terdiri dari dampak bagi korban, pelaku, dan juga saksi.

5.1. Hasil Pembahasan

5.1.1. Bentuk Perilaku *Cyberbullying*

Dalam penelitian ini, ditemukan bahwa keenam informan menyatakan bahwa *psywar* merupakan bagian dari permainan yang dianggap sebuah strategi dalam meraih kemenangan dalam permainan. Beberapa informan juga menganggap *psywar* memang perlu dilakukan agar merusak konsentrasi lawan walaupun menggunakan cara-cara tertentu, dan tanpa mereka sadari yang mereka lakukan tersebut sudah termasuk sebagai salah satu bentuk *cyberbullying*. Adapun bentuk-bentuk *cyberbullying* itu sendiri sudah dijelaskan oleh Willard (2005) dalam skripsi Arrasyid (2020) diantaranya adalah amarah, pelecehan, fitnah, peniruan, tipu daya, pengucilan, dan penguntitas.

Dari hasil wawancara bersama keenam informan, beberapa informan mengakui bahwa mereka kerap menjadi sasaran *bully* dalam permainan dalam bentuk *bullying* yang mereka terima adalah *flaming*. *Flaming* sendiri memang merupakan faktor yang sering ditemui dalam permainan *online* termasuk *MLBB* dimana pemain-pemain akan meluapkan emosinya ketika kesal, dalam posisi kalah atau tidak unggul, atau bahkan dalam posisi ketika merasa rekan timnya atau bahkan pihak lawan menyulut emosinya. Atas dasar rasa tersebut, keenam informan tersebut kemudian menjadi sasaran *bullying* dan juga kerap melakukan pembalasan dengan melakukan hal serupa bahkan lebih buruk baik kepada pelaku ataupun orang lain yang menyaksikan. Hasil ini memiliki persamaan dengan penelitian sebelumnya, dimana penelitian sebelumnya juga menyatakan bahwa salah satu bentuk

perilaku *cyberbullying* yang sering dilakukan adalah *flaming*. Namun, terdapat penemuan baru bahwasanya terdapat beberapa pemain yang juga melakukan bentuk *cyberbullying* lainnya seperti *denigration* yang berarti memfitnah pemain lain dengan hal-hal yang tidak sesuai seperti contohnya menyebarkan informasi palsu pemain lain kepada khalayak umum, *impersonation* yang berarti berpura-pura menjadi pemain lain dengan tujuan menjatuhkan nama baik pemain lain seperti contohnya menipu pemain lain untuk mengirimkan *diamond* dengan mengatasnamakan pemain lain, *outing and tricks* yang berarti menipu seseorang untuk menyebarluaskan privasi pemain lain seperti contohnya menyebarkan media sosial pemain ke khalayak umum, dan *cyberstalking* yang berarti menguntit media sosial pemain seperti contohnya melakukan terror kepada pemain tersebut.

5.1.2. Faktor Penyebab Terjadinya Cyberbullying

Dari hasil penelitian kali ini, terdapat beberapa faktor penyebab terjadinya perilaku *cyberbullying* saat bermain *game MLBB*. Faktor-faktor tersebut sudah pernah dijelaskan oleh Kowalski (2008) dalam skripsi Nugraha (2019) diantaranya adalah *bullying* tradisional, kepribadian, persepsi terhadap korban, *strain*, peran orang tua, dan teman pergaulan.

Dari hasil wawancara bersama keenam informan, beberapa informan menyatakan bahwa faktor yang paling berpengaruh dalam terjadinya *cyberbullying* adalah kondisi lingkungan pergaulan seseorang seperti teman bergaul. Beberapa informan menyatakan bahwa seseorang yang telah lama bergaul dengan temannya secara tidak langsung akan memiliki kesamaan dalam perilaku mereka. Apabila seseorang memiliki lingkungan pergaulan yang positif maka akan menghasilkan perilaku yang positif juga. Sebaliknya, jika berada di lingkungan pergaulan yang negatif, maka akan menghasilkan perilaku yang negatif juga.

Selain faktor lingkungan pergaulan, faktor peran keluarga atau orang tua juga mempengaruhi terjadinya *cyberbullying*. Kurangnya pengawasan orang tua dalam mengawasi pergaulan anaknya juga dapat menyebabkan peluang terjadinya tindakan *cyberbullying* terjadi kepada anak-anaknya, baik anak tersebut menjadi pelaku maupun menjadi korban. Oleh karena itu, peran kedua orang tua juga masih sangat diperlukan dalam mengawasi dan mengarahkan anak-anaknya dalam berperilaku.

Adapun beberapa alasan mengapa seseorang dapat mengalami perubahan perilaku salah satunya disebabkan oleh emosi. Emosi seseorang juga dapat mempengaruhi terjadi perubahan perilaku, seperti ketika seseorang sedang emosi dan meluapkan emosinya maka akan menyebabkan terjadinya sebuah perubahan perilaku pada dirinya sendiri. Informan penelitian juga mengakui bahwa mereka melakukan *cyberbullying* dikarenakan tidak mampu membendung emosinya yang tidak stabil sehingga mereka terus menerus mengikuti emosi dan egonya sehingga kerap melakukan tindakan *cyberbullying*.

Dalam penelitian ini terdapat beberapa kesamaan dimana penyebab utama dari terjadinya *cyberbullying* adalah dikarenakan faktor keluarga sebagai penyebab utamanya. Namun perbedaan penelitian ini terletak pada faktor lainnya yang tidak dibahas pada penelitian sebelumnya dimana penelitian sebelumnya hanya fokus kepada faktor keluarga saja, namun penelitian ini juga membahas faktor lainnya yang mendukung terjadinya *cyberbullying* meskipun faktor utama tetap dikarenakan oleh faktor keluarga dan lingkungan pergaulan.

5.1.3. Dampak *Cyberbullying* Dalam Mengubah Perilaku

Menurut Think Before Text (2020) dalam skripsi UNICEF (2020) terdapat beberapa dampak yang dirasakan seseorang akibat *cyberbullying*, adapun beberapa dampak yang diterima tidak hanya kepada korban,

melainkan kepada pelaku dan orang-orang sekitar yang menyaksikan tindakan *cyberbullying* tersebut. Hal ini dijelaskan oleh *Think Before Text* bahwa terdapat beberapa dampak yang akan diterima yaitu :

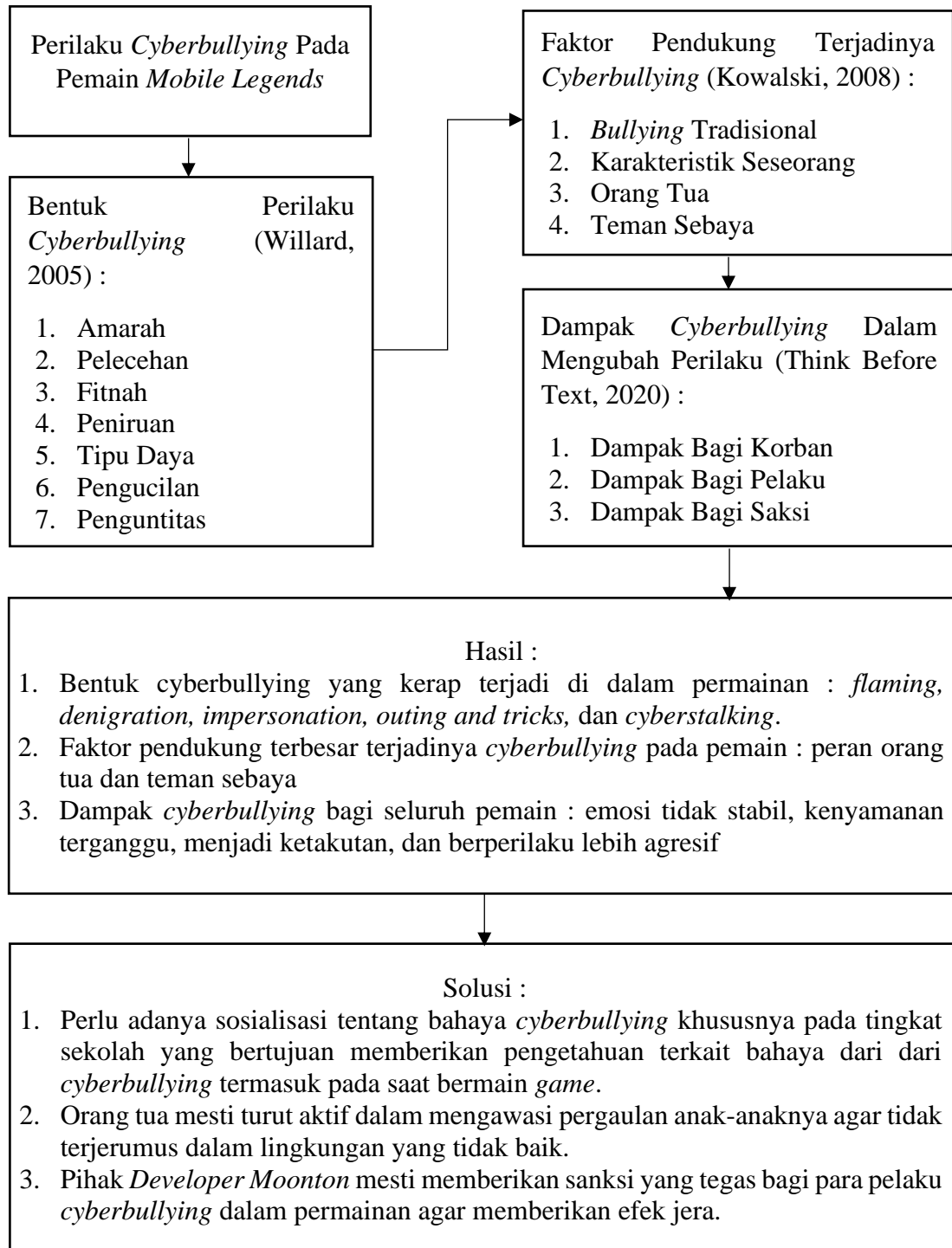
1. Dampak bagi pelaku, pelaku akan melihat dirinya sendiri sebagai seseorang yang berperilaku agresif, impulsif, mudah marah, dan di jauhi teman-temannya. Pada penelitian ini, keenam informan mengakui bahwa setelah beberapa kali melakukan tindakannya, mereka kerap merasakan emosinya menjadi tidak stabil, mudah marah, dan mudah tersinggung terhadap hal-hal kecil saat bermain.
2. Dampak bagi korban, korban akan merasakan dua dampak yaitu secara psikologis dan sosial. Secara psikologis, korban akan menjadi lebih mudah mengalami depresi, mudah marah, bahkan bisa sampai menyakiti dirinya sendiri. Sedangkan secara sosial, korban akan mengalami penurunan dalam kemampuan bersosialisasi, penurunan prestasi, bahkan berperilaku lebih agresif dibandingkan sebelumnya. Menurut pengakuan keenam informan, mereka mengakui bahwa pada saat mereka menerima perilaku *cyberbullying* mereka merasakan diri mereka mengalami rasa sedih, marah, dan tersinggung dengan hal-hal kecil. Sedangkan secara sosial, keenam informan mengakui bahwa mereka menjadi lebih agresif dalam berkata dan berperilaku serta sering berkata kasar saat berkomunikasi.
3. Dampak bagi orang yang menyaksikan, orang-orang akan mengalami kebingungan atau dilema dikarenakan mereka takut mengalami hal serupa seperti korban sehingga mereka memutuskan untuk menutup mulut mereka. Beberapa orang juga bisa saja mengikuti perilaku pelaku karena menganggap perilaku pelaku tersebut adalah hal yang biasa terjadi. Menurut pengakuan keenam informan, mereka mengakui bahwa mereka melakukan tindakan *flaming*, *harassment* dan *denigration*

kepada pelaku atau orang lain selain pelaku karena menganggap hal tersebut sudah sering terjadi dan merupakan hal yang lumrah. Sehingga informan-informan tersebut tetap melakukan kebiasaan mereka yaitu *membully* orang-orang saat bermain *game*.

Penelitian ini memiliki perbedaan dengan penelitian sebelumnya dikarenakan penelitian sebelumnya tidak terlalu membahas dampak yang dirasakan kepada pelaku dan orang yang menyaksikan tindakan *cyberbullying*. Penelitian terdahulu lebih berfokus kepada dampak yang diterima korban saja, sedangkan penelitian ini juga menjelaskan bagaimana dampak yang ditimbulkan kepada pelaku dan saksi dari tindakan *cyberbullying*.

Tabel 5.1. Reduksi Data

Area Permasalahan Cyberbullying	Bentuk, Jenis, dan Dampak Cyberbullying	Bentuk, Jenis, dan Dampak Cyberbullying yang Kerap Terjadi pada Pemain
Bentuk Cyberbullying	<ol style="list-style-type: none"> 1. Amarah 2. Pelecehan 3. Fitnah 4. Peniruan 5. Tipu Daya 6. Pengucilan 7. Penguntitas 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bentuk cyberbullying yang kerap terjadi di dalam permainan : <i>flaming, denigration, impersonation, outing and tricks</i>, dan <i>cyberstalking</i>. 2. Faktor pendukung terbesar terjadinya <i>cyberbullying</i> pada pemain : peran orang tua dan teman sebaya 3. Dampak <i>cyberbullying</i> bagi seluruh pemain : emosi tidak stabil, kenyamanan terganggu, menjadi ketakutan, dan berperilaku lebih agresif
Faktor Terjadinya Cyberbullying	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Bullying</i> Tradisional 2. Karakteristik Seseorang 3. Peran Orang Tua 4. Teman Sebaya 	
Dampak Cyberbullying	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bagi Korban 2. Bagi Pelaku 3. Bagi Saksi 	



Gambar 5.1 Kerangka Hasil Penelitian

BAB VI

KESIMPULAN DAN SARAN

6.1. Kesimpulan

Dari permasalahan di atas, dapat disimpulkan bahwa bentuk perilaku *cyberbullying* yang kerap dilakukan oleh pemain *Mobile Legends* di Kedai Rumah Nenek adalah *flaming, denigration, impersonation, outing and tricks*, dan *cyberstalking*. Faktor yang mempengaruhi seseorang melakukan tindakan *cyberbullying* dikarenakan oleh dua faktor utama yaitu faktorkeluarga seperti peran orang tua yang kurang mengawasi pergaulan anak-anaknya dan faktor pertemanan seperti kebiasaan buruk teman bergaulnya yang kemudian secara tidak sadar diikuti oleh dirinya, emosi yang tidak stabil pada diri seseorang yang kemudian menjadikan korban berubah menjadi pelaku *cyberbullying*. Terakhir Dampak yang ditimbulkan pun juga tidak hanya dirasakan oleh korban saja, namun kepada pelaku dan orang lain yang menyaksikan dimana pelaku dapat berperilaku agresif, emosi yang tidak stabil, dan mudah tersinggung. Korban pun juga merasakan dampak seperti menjadi ketakutan, emosi yang kurang dapat dikontrol, bahkan menutup diri dari lingkungannya. Begitu pun dengan orang yang menyaksikan, mereka tidak bisa berbuat banyak karena takut menjadi sasaran dari *bullying* sehingga mereka memilih untuk diam saja.

6.2. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah peneliti lakukan, terdapat beberapa saran yang akan peneliti berikan yaitu sebagai berikut :

1. Kepada pemain *game MLBB* khususnya komunitas *FRYX* dan *TMVN*, diharapkan lebih bijak lagi dalam bermain dan berkomunikasi baik di dalam maupun di luar permainan sehingga menimbulkan rasa senang dalam bermain bukan rasa marah.