BAB I

PENDAHULUAN

1. 1 Latar Belakang

Fenomena *Cyberbullying* sudah kerap terdengar oleh telinga kita, salah satu fenomena yang akan peneliti sampaikan adalah *Cyberbullying* pada Mahasiswa Game Mobile Legends di Kota Bandung, peneliti sering sekali menemukan perilaku *Cyberbullying* saat bermain game Mobile Legends yang diberikan melalui pesan singkat dan secara verbal menggunakan mikrofon *handphone* pelaku, peneliti serta teman peneliti sering menjadi korban *Cyberbullying* dan diantaranya ada juga pelaku. Penelitian memperhatikan kenapa pelaku melakukan hal tersebut, diantaranya adalah karena korban tidak bermain dengan baik, meninggalkan permainan, dan sebagainya. Peneliti ingin menyarankan pelaku boleh saja mengungkapkan kekesalan, tetapi harus dengan tata bicara yang baik, serta memberi dukungan agar individu tersebut lebih semangat lagi untuk bermain bersama memenangkan permainan. Korban dapat mengalami depresi, menjadi lebih tertutup, dan tidak mau bergaul dengan orang lain karena tindakan *Cyberbullying* ini.

***Gambar* 1. 1 Contoh Perilaku *Cyberbullying* yang Peneliti Alami**

Sumber: Screenshoot milik pribadi

Berawal pada saat peneliti bermain solo ranked dimana peneliti bermain sendiri ditemani dengan empat orang acak yang telah diatur oleh sistem, peneliti bermain sebagai Layla salah satu karakter penembak jitu di Game Mobile Legends, karater tersebut memiliki damage yang sangat sakit tetapi kemungkinan di Ganking (satu karakter diserang oleh lebih dari satu karakter musuh) paling besar karena Health Bar (poin kehidupan karakter) yang tergolong sedikit. Sehingga jika terjadi Ganking oleh tim musuh kemungkinan besar karakter peneliti akan mati, untuk mencegah hal tersebut tim peneliti harus melindungi karakter peneliti agar dapat bertahan hidup dan mengeliminasi tim musuh. Game yang seharusnya bermain sebagai tim dapat mudah dikalah karena individu – individu tim tidak peduli kepada rekan tim, sehingga sering sekali anggota setim saling menyalahkan satu sama lain. Kata – kata diatas peneliti simpulkan karena peneliti selalu kalah oleh tim musuh berkali – kali.

Perkembangan teknologi yang semakin pesat dan sekarang sudah merambah ke permainan daring, lebih tepatnya dalam Game Mobile Legends yang sudah memasuki kehidupan sosial mahasiswa. Di dalamnya sekarang bukan hal yang menyenangkan saja yang ada tetapi sekarang ada hal yang tidak terpuji yang sudah marak ditemukan yaitu *Cyberbullying*. Kota Bandung adalah salah satu Kota yang pertumbuhan komunitas mahasiswa Mobile Legends yang pesat, sehingga bisa menjadi tempat dimana banyak pelaku dan korban *Cyberbullying* di dalamnya. (STUDI KOMPARATIF PANDANGAN LEMBAGA BAHTSUL MASA'IL, n.d.)

Game Mobile Legends sudah sangat terkenal di Kota Bandung, dimana hal tersebut berdampak pada interaksi antar mahasiswa diluar game tersebut, seperti media sosial yang sekarang sudah ramai oleh banyak komunitas Mobile Legends. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis perilaku *Cyberbullying* di Mobile Legends yang terjadi di antara mahasiswa di Kota Bandung. Dengan adanya fenomena ini, diharapkan agar ditemukan solusi untuk terciptanya lingkungan komunitas game Mobile Legends yang lebih ramah, nyaman, aman, dan positif untuk semua mahasiswa di Kota Bandung.

Penelitian ini memilih Kota Bandung dipertimbangkan sebagai berikut:

1. Pertumbuhan Komunitas Pemain di Kota Bandung: Kota Bandung memiliki perkembangan pemain di Game Mobile Legends yang sangat pesat, sehingga lebih besar kemungkinan perilaku *Cyberbullying* di Game

tersebut banyak terjadi karena tidak adanya pengawasan dari berbagai pihak.

2. Beragamnya Ras dan Golongan di Kota Bandung: Dengan berbagai macamnya ras orang Indonesia yang ada di Kota Bandung sering kali ada oknum yang melakukan *Cyberbullying* dengan cara yang rasis dan sara yang dapat membuat korban mengalami gangguan psikologis.
3. Kerjasama dengan Komunitas Lokal: Kerjasama yang dilakukan akan memberikan bukti nyata bagaimana keadaan yang harus dibenahi serta solusi untuk menyelesaikan permasalahan tersebut.

Pada pertemuan media pada Rabu (11/08/2021), perwakilan Moonton Indonesia telah memberikan statistik game Mobile Legends pada skala nasional sampai internasional. Martinus Manurung selaku Head of Marketing & Business Development Esports Moonton Indonesia menjelaskan bahwa jumlah pemain aktif Mobile Legends bulanan (Monthly Active User) di tingkat dunia mencapai lebih dari 90 juta. Sementara jumlah pemain Mobile Legends di Asia Tenggara (pemain aktif bulanan) menyentuh angka 70 juta. Cukup menarik, dari angka tersebut, hampir 50 persen pemain Mobile Legends di Asia Tenggara datang dari Indonesia. Jumlah pemain Mobile Legends di Indonesia (pemain aktif bulanan) mencapai lebih dari 34 juta user. Berdasarkan gender, delapan puluh persen pemain merupakan laki-laki sementara dua puluh persen lainnya adalah perempuan. Berdasarkan data Moonton, pemain aktif bulanan Mobile Legends di Indonesia yang sebanyak 34 juta didominasi pemain dari Jawa dan Sumatera.

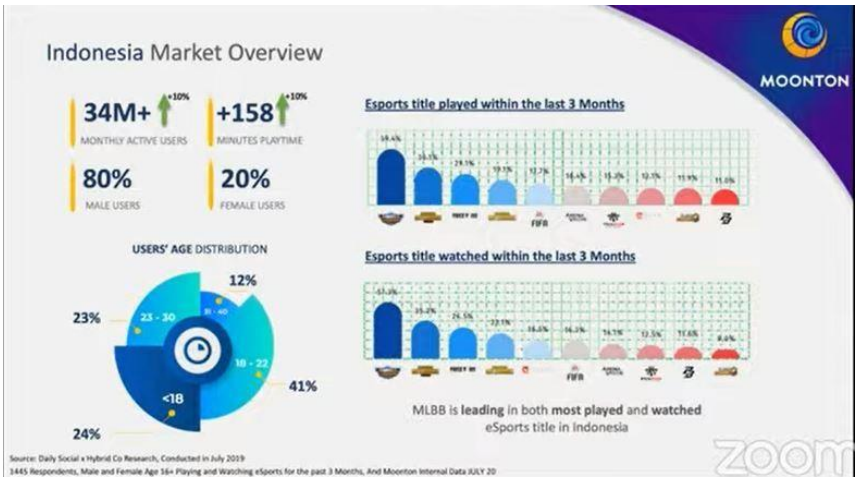
***Gambar* 1. 2 Jumlah pemain Mobile Legends di Indonesia. (Konferensi Pers MPL Indonesia)**

Sumber: suara.com

Sebaran di pulau lain termasuk Kalimantan (7,41 persen), Sulawesi (6,29 persen), Bali (3,73 persen) dan Papua (0,54 persen). Dari jumlah pemain Mobile Legends di Jawa (pemain aktif bulanan), daerah-daerah yang memiliki basis penggemar tinggi ada di Jakarta, Banten, Yogyakarta, Bandung, Surabaya, dan Semarang.

***Gambar* 1. 3 Jumlah pemain aktif bulanan Mobile Legends.**

(Konferensi Pers MPL Indonesia)



Sumber: suara.com

Pemain Mobile Legends di Kota Bandung sering sekali mengalami perilaku *Cyberbullying*, terutama saat seorang pemain tidak bermain terlalu baik di sistem *Ranked* (Sebuah pertandingan yang membagi pemainnya berdasarkan peringkat), ini biasanya disampaikan melalui sistem pesan singkat atau langsung berbicara menggunakan mikrofon *handphone*. Tidak semua orang dapat tahan dengan tindakan tidak terpuji ini sehingga lebih baik *Cyberbullying* di Kota Bandung harus diminimalisir mungkin, dan jika memungkinkan dihilangkan.

Metode penelitian yang digunakan dalam skripsi ini dilaksanakan dengan cara survei, wawancara, dan pengumpulan data dari pemain Mobile Legends di Kota Bandung. Survei akan memberikan data seberapa jauh pemain mengalami atau diperlihatkan perilaku *Cyberbullying* pada game tersebut. Wawancara yang berfokus kepada perilaku *Cyberbullying* pada pemain, serta mencari tahu faktor dan sebab akibat dari perilaku ini.

Analisis data menggunakan pendekatan kuantitatif untuk mengetahui kenapa bisa terjadi *Cyberbullying*, apa yang menggerakan pelaku, dan dampak yang dapat dirasakan oleh korban. Penelitian ini juga memperhatikan faktor sosial dan budaya yang bisa saja berpengaruh kepada perilaku *Cyberbullying* pada Game Mobile Legends kepada pemainnya di Kota Bandung.

Dengan pemahaman yang diberikan tentang perilaku *Cyberbullying* pada Game Mobile Legends, diharapkan penelitian ini dapat memberikan kesan positif terhadap aturan, kebijakan, serta edukasi yang baik agar tercipta lingkungan komunitas Game Mobile Legends yang lebih nyaman dan aman di Kota Bandung.

Penelitian ini diharapkan menjadi salah satu solusi dalam dinamika pemahaman perilaku *Cyberbullying* di kalangan Game Mobile Legends di Kota Bandung. Mencari tahu bagaimana hal – hal ini dapat terjadi, bagaiman cara untuk beradaptasi dalam situasi tersebut, dan apa yang dapat terjadi pada pemain yang dimana hal tersebut akan menjadi solusi menyelesaikan permasalahan tersebut.

Komunitas pemain Mobile Legends yang dilibatkan dalam penelitian ini, diharapkan agar komunitas menjadi lingkungan yang positif dengan menghargai satu sama lain, serta menjaga etika dalam memberi tanggapan. Hasil penelitian ini juga diharapkan dapat menjawab beberapa pertanyaan dalam literatur akademis tentang perilaku *Cyberbullying* dan kesehatan mental dalam video game.

Penelitian ini diharapkan juga dapat mendorong kerja sama antara penyelenggara game, pemerintah Kota Bandung, serta elemen – elemen dari masyarakat yang mendukung dan melindungi pemain dari tindakan *Cyberbullying*. Oleh karena itu, penelitian ini tidak hanya berguna untuk pemain

Mobile Legends di Kota Bandung, tetapi menjadi salah satu panduan untuk penelitian lainnya tentang kebijakan bermain video game.

Pemahaman tentang *Cyberbullying* di Game Mobile Legends dapat menjadi program pembentukan edukasi yang bertujuan untuk meningkatkan peringatan dalam konsekuensi dalam bermain/berinteraksi dan efek psikologis dari sudut pandang pelaku atau korban. Program ini dapat disampaikan di sekolah – sekolah, komunitas game lokal, dan tempat umum lainnya yang dapat membantu dalam membentuk lingkungan yang saling menghargai.

Mahasiswa memiliki banyak sekali waktu luang dan salah satu cara untuk menghabiskan waktu adalah bermain game, Mobile Legends banyak dipilih oleh mahasiswa karena mereka bisa bermain bersama – sama dan kemungkinan untuk berselisih sangat tinggi dikarenakan jumlah waktu bermain yang cukup lama juga. Sering sekali pertikaian terjadi karena perbedaan prinsip dalam bermain game, ada yang hanya ingin senang – senang dan ada juga yang ingin mengejar tingkat setinggi – tingginya yang membuat cara bermain dalam satu tim berbeda. Umur mahasiswa juga berpengaruh karena biasanya umur mahasiswa itu adalah umur – umur terakhir transisi sebelum ke dewasa sehingga tidak semua mahasiswa dapat mengatur emosional mereka dengan baik.

Dengan penelitian ini juga diharapkan pihak pembuat game dapat meningkatkan pengembangan pemantauan dan pelaporan pemain yang melakakukan *Cyberbullying*. Dengan adanya fitur ini pemain yang terkena tindakan *Cyberbullying* dalam melaporkan perilaku tersebut dan pihak game dapat memberi peringatan/sanksi yang sesuai dengan tindakan pelaku.

Penelitian ini diharapkan untuk industri pembuatan game untuk membuat aturan/kebijakan yang dapat mengurangi tindak *Cyberbullying*, apalagi sampai menghilangkannya. Tetapi semua itu sia – sia jika dari pihak pemain, pihak berwenang, dan pembuat game saling merangkul satu sama lain agar komunitas game berkembang dan menjadi lingkungan yang aman, nyaman, dan positif di Kota Bandung.

1.2 Fokus Penelitian/Pertanyaan Penelitian

1.2.1 Fokus Penelitian

Berdasarkan apa yang difokuskan untuk diteliti, maka fokus penelitian dari penelitian tersebut adalah "Bagaimana Perilaku *Cyberbullying* di Game Mobile Legends pada Mahasiswa di Kota Bandung Bisa Terjadi?"

1.2.2 Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan penelitian yang telah peneliti paparkan, maka peneliti bisa mendapatkan beberapa gambaran umum tentang pertanyaan penelitian yang akan diteliti, sebagai berikut:

1. Bagaimana motif *Cybebullying* di Game Mobile Legends pada Mahasiswa di Kota Bandung?
2. Bagaimana tindakan Cybebullying di Game Mobile Legends pada Mahasiswa di Kota Bandung?

3. Bagaimana makna Cybebullying di Game Mobile Legends pada Mahasiswa di Kota Bandung?

1.3 Tujuan dan Kegunaan Penelitian

1.3.1 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini berguna untuk menjawab semua pertanyaan yang telah diteliti sebagai masalah yang harus dicari solusinya dan tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui motif Cybebullying di Game Mobile Legends pada Mahasiswa di Kota Bandung?
2. Untuk mengetahui tindakan Cybebullying di Game Mobile Legends pada Mahasiswa di Kota Bandung?
3. Untuk mengetahui tindakan Cybebullying di Game Mobile Legends pada Mahasiswa di Kota Bandung?

1.3.2 Kegunaan Penelitian

Peneliti berharap dengan penelitian ini bisa bermafaat untuk pengembangan ilmu pengetahuan dengan lebih spesifik lagi yaitu Ilmu Komunikasi. Kategori dari penelitian ini digolongkan menjadi dua kategori, yaitu kegunaan akademis dan kegunaan praktis. Memberikan pandangan bagaimana cara menghadapi pelaku atau memberi bantuan

kepada korban *Cyberbullying* dan semoga penelitian ini dapat terealisasikan oleh masyarakat umum.

Kegunaan Teoritis:

Berguna untuk menambah wawasan dan wacana Ilmu Komunikasi khususnya mengenai Perilaku *Cyberbullying* pada pemain di Game Mobile Legends.

Kegunaan Praktis:

Bagi Pemain Mobile Legends, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan lingkungan positif pada saat bermain game pada saat ini hingga masa mendatang

Bagi Masyarakat Umum, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan pandangan tentang tindakan *Cyberbullying* itu tidak dibenarkan dan lebih baiknya dihilangkan dari suatu tempat.