



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Internet telah membawa perubahan besar pada kehidupan masyarakat. Kini, masyarakat telah memasuki era yang baru, yakni era internet (Castells, 2001 dikutip dalam Ovejero, dkk., 2016, p.2). Dengan kehadiran internet, kini masyarakat dapat berkomunikasi tanpa mengenal batasan ruang dan waktu. Bukan hanya itu, melalui internet seseorang memiliki kebebasan dalam berekspresi dan mengakses informasi melalui berbagai *platform* yang tersedia. Kehadiran internet juga turut mendorong perkembangan berbagai bidang di masyarakat, seperti pendidikan, hiburan, dan pemerintahan. Kemampuan untuk berkomunikasi dan mengakses informasi tanpa batas inilah yang menjadi daya tarik internet di masyarakat. Tercatat pada tahun 2016, Indonesia merupakan negara dengan pengguna internet terbesar di Asia Pasifik. Sebesar 132,7 juta dari total keseluruhan 260 juta penduduk aktif menggunakan internet (Statista, 2017).

Ketika berbicara mengenai internet, salah satu yang menjadi kegemaran masyarakat adalah kemampuan internet menjadi sarana hiburan. Sarana hiburan yang dimaksud misalnya untuk mengakses berbagai gambar, video hingga salah satu kegiatan yang banyak digemari adalah untuk bermain *game online* khususnya di kalangan remaja. Hal ini terbukti berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Smith dkk. (2008, p. 380) yang menyatakan sebesar 72,3% remaja memanfaatkan internet untuk bermain *game online*. *Game online* sendiri memiliki berbagai jenis,

misalnya *arcade games*, *styling games*, hingga *multiplayer online battle arena (MOBA) games*. Berbagai jenis *game online* ini memiliki penggemarnya masing – masing yang terdiri atas berbagai kalangan. Mulai dari anak – anak, remaja maupun dewasa, baik perempuan maupun laki – laki. *Game online* menjadi salah satu aktivitas hiburan yang banyak disukai masyarakat karena sifatnya yang interaktif. Di sini masyarakat dapat berinteraksi langsung dengan *gamers* lainnya, bukan sebatas bermain melawan komputer atau bermain sendiri.

Kehadiran *game online* bukan hanya membawa dampak positif sebagai sarana hiburan masyarakat, tetapi juga memberikan dampak negatif. Dampak negatif utama yang harus diwaspadai adalah terjadinya *cyberbullying*. Hal ini seringkali terjadi, namun tidak disadari sebagai sebuah ancaman yang berbahaya khususnya bagi perkembangan mental anak dan remaja. *Cyberbullying* sendiri merupakan hasil evolusi dari tindak *bullying* tradisional dan lahir sebagai dampak dari berkembangnya internet dan teknologi di tengah masyarakat (Ovejero, dkk., 2016, p.4). *Cyberbullying* menjadi salah satu perhatian para peneliti dan pemerhati kini, karena potensi bahaya dari kekerasan verbal yang terjadi sulit terdeteksi sehingga dapat menimbulkan dampak yang signifikan dalam kurun waktu tertentu (Fryling, dkk., 2015, p.5).

Inilah mengapa kemudian muncul berbagai pemberitaan mengenai kasus kekerasan yang terjadi diberbagai wilayah. Salah satunya adalah kasus seri *game* Grand Theft Auto (GTA) yang merupakan salah satu *game* terpopuler dalam bidang ini. Bukan hanya karena tingkat penjualannya yang begitu tinggi, tetapi juga

berbagai kasus yang terjadi akibatnya. Tak sedikit para pemain yang harus dipenjara akibat meniru adegan kekerasan (menembak) layaknya dalam *game*. Salah satunya adalah kasus 3 remaja berusia 19 tahun di Amerika Serikat yang merampok sebuah toserba sebagai hasil imitasi dari salah satu adegan GTA. Ada pula kasus pembunuhan yang dilakukan seorang anak SMA kepada ibunya di Korea Selatan yang juga sebagai akibat dari paparan kekerasan daripada *game online* (DetikINET, 2014). Di Indonesia sendiri sebenarnya juga terdapat banyak kasus yang terjadi akibat paparan kekerasan. Diantaranya adalah beberapa pemberitaan dari berbagai daerah mengenai aksi *smackdown* yang dilakukan oleh anak sekolah kepada teman sebayanya sebagai imitasi dari perilaku kekerasan yang disaksikannya di televisi (DetikNEWS, 2012). Bahkan adiksi dalam *game online* atau yang dikenal dengan istilah *gaming disorder* kini telah digolongkan oleh WHO ke dalam kategori gangguan mental (Kompas.com, 2018).

Secara sederhana, *cyberbullying* dapat dipahami sebagai tindakan agresif yang bertujuan untuk melukai orang lain dengan memanfaatkan sarana teknologi (Smith, dkk., 2006, dikutip dalam Ovejero, dkk., 2016, p.4). Sama seperti *bullying* tradisional yang berusaha untuk menyakiti yang lain, hanya saja *cyberbullying* memanfaatkan teknologi sehingga bahaya yang ditimbulkan bersifat laten. Dampak yang bersifat laten inilah yang justru semakin berbahaya, terutama bagi anak dan remaja. Hal ini karena kekerasan yang terjadi tidak dapat terdeteksi oleh orang tua, sehingga anak terus terpapar kekerasan verbal yang dapat berbahaya bagi perkembangan mentalnya. Di samping itu, hal ini semakin diperparah oleh persepsi

anak yang menganggap kekerasan verbal bukan sesuatu yang berbahaya dan malu untuk memberitahukannya kepada orang tua. Inilah yang semakin membuat *cyberbullying* sulit untuk terdeteksi dan ditangani (Ovejero, dkk., 2016, p.6).

Cyberbullying dapat memberikan efek yang berbahaya baik bagi fisik maupun psikis seseorang. Efek yang beresifat fisik seperti sakit kepala, gangguan tidur dan hilangnya napsu makan. Sedangkan efek psikis yang ditimbulkan seperti depresi, rasa takut berlebih, rendah diri, perasaan kesepian hingga dorongan untuk bunuh diri (Ovejero, dkk., 2016, p.8). Efek ini tentu tidak muncul secara langsung. Karena dampak yang dimiliki bersifat laten, maka biasanya efek tersebut akan dirasakan setelah periode waktu tertentu. Di samping karena ketidakpuasan satu pemain dengan pemain lainnya, *cyberbullying* terjadi pada *game online* juga didorong oleh faktor tontonan kekerasan yang ada pada permainan tersebut. Yang (2012 dikutip dalam Fryling, dkk., 2015, p.6) menyatakan bahwa permainan yang melibatkan kekerasan pada visualnya cenderung meningkatkan permusuhan dan tindakan agresif antar anak di sekolah. Hal ini dapat mengacu pada tindakan agresif yang terjadi baik pada tindak *bullying* tradisional maupun *cyberbullying*.

Di Indonesia sendiri, penelitian terkait dengan *cyberbullying* pada anak dan remaja masih minim dilakukan. Hal ini karena *cyberbullying* belum dianggap sebagai kejahatan *cyber* dan keberadaannya masih dianggap sepele (Sudarwanto, 2009 dikutip dalam Mulya, 2017, p.2). Padahal, beberapa penelitian sebelumnya terkait dengan *cyberbullying* di Indonesia menyatakan bahwa angka *cybervictimization* pada anak dan remaja cukup tinggi. Dilaporkan satu dari sepuluh

orang tua mengaku bahwa anaknya pernah menjadi korban dari *cyberbullying* (Ipsos, 2011, dikutip dalam Safaria, 2016, p.84). Hal ini pula lah yang disampaikan oleh Yulianti (2015 dikutip dalam Safaria, 2016, p.84) bahwa angka *cyberbullying* pada remaja Indonesia berada pada taraf yang tinggi, baik yang terjadi pada sekolah swasta maupun milik pemerintah. Studi selanjutnya yang dilakukan oleh UNICEF (2014 dikutip dalam Safaria, 2016, p.84) menyatakan bahwa 58% dari 400 remaja usia 10 hingga 19 tahun yang tersebar di 17 provinsi Indonesia tidak memahami mengenai *cyberbullying*. Beberapa pernyataan di atas inilah yang seharusnya menjadi perhatian utama untuk menangani *cyberbullying* di Indonesia.

Pada dasarnya, *cyberbullying* terjadi karena teknologi memfasilitasi hal tersebut (Ovejero, dkk., 2016, p.4). Misalnya pada berbagai *game online* terdapat fitur *chat* dan *speaker* yang berguna untuk berinteraksi dengan sesama pemain. Tujuan utama dari fitur ini adalah untuk menyusun strategi kelompok untuk melawan musuh. Namun bila tidak dimanfaatkan dengan bijak, fasilitas ini justru dapat menjadi sarana utama untuk melakukan *cyberbullying*. Hal ini terjadi karena setiap pemain memiliki kebebasan untuk mengungkapkan pikirannya melalui fitur tersebut tanpa adanya filter pesan. Maka tak jarang bila di dalam *game online* dijumpai berbagai kekerasan verbal yang ditujukan pada pemain lainnya. Mirisnya, hal ini bukan lah hal yang jarang dijumpai. Kekerasan verbal yang mengacu pada *cyberbullying* justru menjadi hal yang 'lumrah' dalam permainan *game online*. Pemain saling serang dengan kekerasan verbal, tetapi tidak jarang juga pemain yang memilih untuk diam dan tidak merespon *hate speech* yang ditujukan pada dirinya.

Padahal, mulanya fitur *chat* dan *speaker* yang diberikan ditujukan untuk menyusun strategi dan bersosialisasi, tetapi disalah gunakan menjadi sarana *cyberbullying*.

Kurangnya pemahaman remaja terkait dengan *cyberbullying* dapat menjadi salah satu sebab maraknya kekerasan verbal pada *game online*. Tingkat pemahaman remaja terhadap *cyberbullying* yang masih rendah inilah yang harus menjadi fokus dalam upaya mengatasi *cyberbullying* di Indonesia. Hal ini mengingat, *cyberbullying* terjadi bukan hanya karena rasa tidak suka seseorang pada orang lainnya, tetapi juga karena pengaruh tontonan kekerasan pada *game* yang sehari – hari dimainkan oleh sang remaja (Yang, 2012 dikutip dalam Fryling, dkk., 2015, p.6). Apalagi setiap harinya remaja menghabiskan banyak waktu untuk bermain *game online*. Sehingga frekuensi remaja terpapar tontonan kekerasan dan *hate speech* melalui *game online* pun tinggi. Namun yang semakin memperparah adalah bahwa remaja tidak menyadari selama ini dirinya menjadi korban dari *cyberbullying* di *game online* yang kemudian disadari atau tidak dapat memengaruhi perkembangan mentalnya. Hal inilah yang membuat *cyberbullying* sulit untuk terdeteksi dan ditangani sejak dini. Padahal, kekerasan yang terjadi pada *cyberbullying* memiliki dampak yang sangat berbahaya, misalnya saja dapat mendorong aksi bunuh diri.

Inilah mengapa peneliti tertarik untuk mengkaji lebih banyak mengenai *cyberbullying* dikalangan remaja. Khususnya untuk mengetahui apakah mereka yang bermain *game online* memiliki kecenderungan yang lebih besar menjadi korban *cyberbullying* bila dibandingkan dengan mereka yang tidak bermain *game*

online. Penelitian dilakukan di kalangan remaja, mengingat remaja yang berusia 15-17 tahun berada pada fase peralihan, sehingga belum memiliki emosi yang stabil dan belum matang secara mental untuk mencerna berbagai paparan kekerasan (Batubara, 2010, p.27). Remaja mengalami proses penanaman atau belajar dari paparan kekerasan yang diterimanya sehingga bisa memengaruhi bagaimana caranya berkomunikasi. Selain itu, pengetahuan yang minim juga meningkatkan risiko dari kekerasan verbal yang mungkin diterima oleh remaja. Diharapkan dengan adanya penelitian ini, remaja dapat lebih bijak dalam memanfaatkan *game online* sebagai sarana hiburan sehingga dapat menekan angka *cybervictimization* di Indonesia. Penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi acuan bagi orang tua dan sekolah dalam mendampingi anaknya dalam memanfaatkan teknologi informasi, khususnya *game online*.

1.2 Perumusan Masalah

Kehadiran internet memberikan berbagai keuntungan bagi masyarakat, salah satunya adalah sebagai sarana hiburan. *Game online* merupakan salah satu sarana hiburan berbasis internet yang digemari masyarakat, khususnya para remaja. Di dalam *game online*, para remaja dapat menikmati permainan yang bersifat interaktif. Hal ini karena *game online* memiliki keunggulan untuk menghubungkan antara satu pemain dengan pemainnya, tanpa batasan ruang dan waktu. Setiap pemainnya dapat berinteraksi secara leluasa, baik melalui pertandingan langsung pada *game* maupun dengan memanfaatkan fitur *chat* dan *speaker* untuk menyusun

strategi permainan atau sekedar bersosialisasi. Dengan berbagai fasilitas yang diberikan, *game online* tentu dapat menjadi salah satu sarana hiburan unggulan yang bermanfaat untuk melepas penat dan bersosialisasi dengan sesama pemain.

Sayangnya, kehadiran *game online* di tengah – tengah remaja turut mendorong perkembangan kejahatan di dunia *cyber*. Salah satu kejahatan yang banyak terjadi adalah tindak *cyberbullying*. Tindak *cyberbullying* yang melibatkan kekerasan verbal di dalamnya sering kali terjadi melalui fitur *chat* dan *speaker* pada *game online*. Kekerasan verbal ini biasanya ditujukan oleh seorang pemain kepada pemain lainnya, baik pemain dalam satu tim maupun tim lawan. Mirisnya, kekerasan verbal yang terjadi di *game online* begitu sering dijumpai sehingga dianggap sebagai sebuah hal yang biasa. Padahal, kekerasan di dalam dunia *cyber* ini dapat memicu berbagai dampak negatif bagi perkembangan mental dan fisik anak. Kehadiran *game online* yang seharusnya menjadi sarana hiburan tetapi justru menjadi sarana tindak *cyberbullying* inilah yang menarik peneliti untuk mengkaji lebih dalam mengenai hal ini. Berdasarkan masalah pokok yang telah diuraikan di atas, maka rumusan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut:

Apakah terdapat perbedaan tingkat kecenderungan menjadi korban *cyberbullying* antara remaja yang bermain dan tidak bermain *game online*?

1.3 Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah disampaikan di atas, maka pertanyaan penelitian yang akan diuji adalah sebagai berikut:

- 1.3.1 Apakah remaja yang bermain *game online* memiliki tingkat kecenderungan menjadi korban *cyberbullying* yang lebih tinggi dibandingkan dengan remaja yang tidak bermain *game online*?
- 1.3.2 Berapa banyak waktu yang dihabiskan setiap harinya untuk bermain *game online*?
- 1.3.3 Tipe *cyberbullying* apa yang paling sering dialami korban ketika bermain *game online*?

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan pertanyaan penelitian di atas, maka dapat dirumuskan tujuan dari penelitian ini adalah untuk:

- 1.4.1 Mengetahui perbedaan tingkat kecenderungan menjadi korban *cyberbullying* remaja yang bermain dan tidak bermain *game online*.
- 1.4.2 Mengetahui berapa banyak waktu yang dihabiskan setiap harinya untuk bermain *game online*.
- 1.4.3 Mengetahui jenis *cyberbullying* yang paling sering diterima korban ketika bermain *game online*.

1.5 Kegunaan Penelitian

1.5.1 Kegunaan Akademis:

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan ilmu komunikasi, khususnya di bidang kajian efek media pada khalayak. Khususnya dalam penelitian ini terkait dengan tindak kekerasan verbal atau *cyberbullying* yang banyak dijumpai pada dunia *cyber*.

1.5.2 Kegunaan Praktis:

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan bagi para orang tua dan sekolah untuk mendampingi anak – anaknya sehingga dapat memanfaatkan teknologi secara bijak. Selain itu, melalui penelitian ini produsen dalam bidang *game online* dapat lebih memerhatikan dampak dari fitur – fitur yang disajikan serta merancang langkah preventif untuk mencegah terjadinya *cyberbullying*.

1.5.3 Kegunaan Sosial:

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kesadaran masyarakat akan dampak bahaya *cyberbullying* pada perkembangan mental dan pribadi seseorang sebagai dampak perkembangan teknologi informasi. Selain itu, dengan adanya penelitian ini masyarakat diharapkan dapat menggunakan media komunikasi, khususnya internet secara bijak untuk menghindari peningkatan angka *cyberbullying* di Indonesia.

1.5.4 Keterbatasan Penelitian:

Penelitian ini terbatas pada pengkajian bagaimana aktivitas bermain *game online* dapat memengaruhi kecenderungan remaja menjadi korban *cyberbullying*. Sehingga peneliti tidak mengkaji secara dalam faktor – faktor lain yang mendorong seseorang menjadi korban *cyberbullying*. Selain itu, terdapat kelemahan dalam penelitian ini terkait dengan analisis pengaruh *skill* pada tingkat kecenderungan menjadi korban *cyberbullying* yang hanya diwakili

oleh dua pernyataan. Pengambilan sampel dengan *social economic status* dari kelompok yang sama juga menjadi kelemahan dalam penelitian ini, sehingga tidak dapat diketahui perbedaan tingkat kecenderungan menjadi korban *cyberbullying* pada kelompok *social economic* yang berbeda.

