

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Cyberbullying, atau yang biasanya dikenal juga dengan sebutan perundungan dunia maya, merupakan sebuah tindak kekerasan yang terjadi di dalam dunia maya melalui platform-platform teknologi digital. Dengan berbagai macam kecanggihan dan kemajuan yang dibawa oleh perkembangan internet dan teknologi, *cyberbullying* telah menjadi salah satu dampak terburuknya. Willard (2005) dalam (Nur Samsiah & Utami Sumaryanti, 2023) mengungkapkan bahwa *cyberbullying* adalah sebuah tindakan jahat yang secara sengaja dilakukan terhadap orang lain dengan cara menyebar atau mengirimkan informasi yang sifatnya berbahaya, yang dapat juga dinyatakan sebagai sebuah bentuk agresi sosial melalui penggunaan internet dan teknologi digital. Sedangkan Tokunaga (2010) dalam (Rusyidi, 2020) mengungkapkan bahwa *cyberbullying* adalah segala tindakan yang dilakukan melalui media elektronik atau digital oleh seseorang atau sekelompok orang dengan cara mengirimkan pesan yang merugikan atau agresif untuk menimbulkan ancaman atau ketidaknyamanan bagi orang lain secara berulang.

Aksi *cyberbullying* yang dilakukan secara terus-menerus dinyatakan dapat menimbulkan berbagai macam dampak yang sangat serius, terlebih lagi bagi kesehatan psikologis korbannya. Korban tindak *cyberbullying* cenderung lebih mudah merasa depresi, marah, gelisah, cemas, memiliki keinginan untuk menyakiti dirinya sendiri, atau bahkan bunuh diri (UNICEF, 2020). Adapun data yang diungkapkan oleh UNICEF, yang menyatakan bahwa 45% dari 2.777 anak di Indonesia mengaku telah menjadi korban *cyberbullying* (UNICEF, 2020). Tak hanya itu, Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) mengungkapkan bahwa 49% dari netizen Indonesia pernah menjadi sasaran *bullying* di media sosial (Murwani, 2023). Di sisi lain, berdasarkan riset yang dilakukan oleh Microsoft, Indonesia telah menjadi negara di Asia Tenggara dengan nilai kesopanan yang paling rendah dalam dunia maya (Ramli, 2021).

Salah satu akar utama penyebab terjadinya peningkatan dalam penerapan aksi *cyberbullying* hingga saat ini adalah perkembangan permainan *online*. Sebuah penelitian di Jepang mengungkapkan bahwa 40,7% dari penerapan aksi *cyberbullying* pada remaja terjadi di dalam permainan *online* (Mariza, 2022). Adapun artikel lainnya dengan judul “*Are “Gamers” Most Likely to be Bullies?*” yang meneliti 1467 orang dengan kisaran usia 12-17 tahun. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, responden yang menempatkan diri mereka sebagai seorang “*gamers*” mengaku pernah melakukan tindak *cyberbullying* ataupun menjadi korban dari penerapan aksi *cyberbullying* (Patchin, 2018). Kepala Peluncur sebuah kampanye global mengenai *cyberbullying* yang bernama Ditch the Label, Liam Hackett, mengungkapkan bahwa *cyberbullying* di dalam permainan *online* merupakan isu serius yang sedang mereka hadapi, sehingga mereka mendorong penerimaan dan toleransi dalam lingkungan permainan untuk menciptakan internet sebagai tempat yang lebih positif dan harmonis. Dr Ian Rivers, seorang psikolog University of Strathclyde, juga mengungkapkan bahwa permainan *online* kebanyakan dipenuhi oleh unsur-unsur kekerasan yang terbentuk dari konflik (Novianty, 2018).

Permainan-permainan *online* kini telah diperlengkapi dengan berbagai macam fitur yang unik dan menarik, yang sebenarnya dirancang untuk meningkatkan pengalaman bermain yang baik bagi para penggunanya. Namun sayangnya, tidak sedikit orang yang justru menyalahgunakan pemakaian fitur-fitur tersebut. Alhasil, penerapan aksi *cyberbullying* terus mengalami perkembangan, Willard (2007) dalam (Nur Samsiah & Utami Sumaryanti, 2023) mengungkapkan 7 jenis perilaku *cyberbullying* yang mudah sekali untuk dijumpai pada zaman sekarang ini, yaitu amarah (*flaming*), pelecehan (*harassment*), pencemaran nama baik (*denigration*), peniruan (*impersonation*), penipuan (*outing and trickery*), pengucilan (*exclusion*), dan penguntitan (*cyberstalking*).

Penerapan aksi *cyberbullying* dalam permainan *online* tentunya didasari oleh berbagai macam faktor, salah satunya adalah kecanduan. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Lynch, penerapan aksi *cyberbullying* dapat

mengalami peningkatan jika para remaja semakin sering menghabiskan waktu mereka untuk bermain permainan *online*. *Cyberbullying* dalam permainan *online* sendiri biasanya terjadi ketika seseorang mengalami kekalahan dalam sebuah permainan. Kecanduan tentunya dapat membuat seseorang itu mengalami kekalahan secara berulang dan berujung pada menerapkan aksi *cyberbullying* secara berulang. Hal tersebut tentunya dapat membuat seseorang tersebut menjadi lebih terbiasa dalam menerapkan aksi *cyberbullying* (Zafirah, 2022). Selain kecanduan, anonimitas juga menjadi salah satu faktor lainnya yang dapat mendorong terjadinya penerapan aksi *cyberbullying*, baik dalam permainan online maupun dalam platform-platform digital lainnya. Thomas dkk (2015) dalam (Hady & Winta, 2023) mengungkapkan bahwa *cyberbullying* sering kali dianggap sebagai suatu pengalaman menantang bagi remaja yang haus akan kekuasaan dalam dunia siber karena mereka merasa aman bersembunyi di balik identitas anonim di internet dan tidak ada konsekuensi hukum yang mengikuti tindakan mereka. Adapun sebuah penelitian yang dilakukan pada remaja di Bandung yang menunjukkan bahwa 89% dari 90 responden bersembunyi di balik anonimitas saat menerapkan aksi *cyberbullying* (Nur Samsiah & Utami Sumaryanti, 2023).

Sebagai salah satu permainan *online mobile* yang sedang berkembang pada zaman sekarang ini, penerapan aksi *cyberbullying* juga dapat ditemukan pada *game Hotel Hideaway*. *Game Hotel Hideaway* sendiri merupakan sebuah permainan *online* berbentuk simulasi, yang dirancang sebagai wadah bagi para pemainnya untuk berkomunikasi dan bersosialisasi secara daring. Permainan ini diluncurkan oleh Perusahaan Sulake Corporation Oy pada tahun 2019 dan telah berhasil diunduh oleh kurang lebih 10 juta orang. Menyandang label permainan *online* berkategori dewasa, permainan ini sangat tidak direkomendasikan untuk pemain yang berusia di bawah 17 tahun. Hal ini dikarenakan permainan *online* yang berkategori dewasa kebanyakan mengandung kekerasan, kata-kata kasar, dan tingkat seksualitas yang

tinggi. Minimnya batasan dalam permainan ini telah membentuk celah untuk penerapan aksi *cyberbullying*.



Gambar 1.1 Gim Hotel Hideaway

Sumber: *Game Hotel Hideaway*, 2023

Berbeda dengan permainan-permainan *online* lainnya yang sedang naik daun pada saat ini, setiap pemain tidak memerlukan keahlian khusus, strategi, dan juga taktik untuk memainkan *game Hotel Hideaway*. Dengan menggunakan avatar, para pemain hanya perlu berkomunikasi dan bersosialisasi secara virtual dengan pemain-pemain lainnya yang tersebar di seluruh penjuru dunia. Anonimitas dalam permainan ini telah membuat mayoritas pemain merasa nyaman untuk berinteraksi. Di dalam beberapa kasus, interaksi yang nyaman tersebut dapat berujung pada hubungan pertemanan di dunia nyata. Oleh sebab itu, tak heran jika *game Hotel Hideaway* kerap dinyatakan sebagai aplikasi untuk mencari teman ataupun pasangan.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 1.2 Ruang Publik *Game* Hotel Hideaway

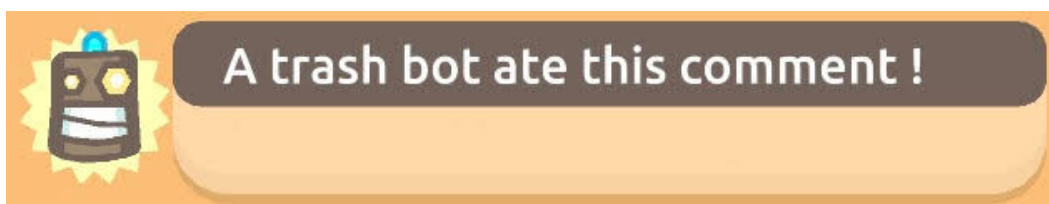
Sumber: *Game* Hotel Hideaway, 2023

Sesuai dengan nama permainannya, *game* Hotel Hideaway membentuk lingkungan virtual layaknya sebuah hotel pada umumnya guna untuk meningkatkan pengalaman kehidupan virtual yang baik bagi para pemainnya. Oleh karena itu, *game* Hotel Hideaway menyediakan 2 jenis ruangan yang dapat diakses oleh setiap avatar, yaitu ruang privat dan ruang publik. Ruang privat sendiri adalah ruangan yang dimiliki oleh masing-masing avatar. Biasanya, sebuah ruang privat akan diberikan kepada pemain seiring dengan proses pembuatan avatar baru mereka seolah-olah ruangan tersebut adalah kamar pribadi untuk avatar mereka. Namun, ketika sebuah avatar telah berhasil mengumpulkan banyak koin dan juga *diamond*, avatar tersebut dapat mengekspansi kamar mereka ataupun membeli kamar lainnya dan mengubah ruang-ruang privat tersebut menjadi ruang publik. Ruang publik sendiri adalah ruangan-ruangan yang dapat dikunjungi oleh seluruh avatar dalam *game* Hotel Hideaway dengan bebas. Tentunya setiap ruang publik dibentuk sesuai dengan lingkungan hotel pada umumnya, seperti aula, dapur, lobi, lorong, pantai, spa, tempat berolahraga, dan taman. Biasanya, kamar pribadi milik avatar dengan level yang tinggi akan dihias dan dibuka untuk publik.

Untuk berkomunikasi dalam permainan ini, terdapat 2 fitur yang dapat digunakan oleh setiap pemain, yaitu *chat* dan *gestures*. *Chat* adalah fitur yang dapat digunakan untuk mengirim pesan kepada siapa saja, baik secara privat maupun

dalam ruang publik. Sedangkan *gestures* adalah fitur yang dapat digunakan oleh para pemain yang ingin berinteraksi dengan menggunakan gerakan. Fitur ini diperlengkapi dengan *gestures pad* yang berfungsi sebagai alat kontrol gerakan yang ingin dilakukan oleh para pemain. Adapun 2 jenis *gestures* dalam permainan ini, yaitu *single gestures* dan *target gestures*. *Single gestures* adalah gerakan-gerakan yang dapat dilakukan ketika para pemain telah mencapai level tertentu. Biasanya *single gestures* ditandai dengan penambahan simbol gerakan di dalam *gestures pad* sesuai dengan level yang telah dicapai. Berbeda halnya dengan *target gestures* yang hanya dapat dilakukan bersama dengan avatar lain, seperti berfoto, berpelukan, menunjuk, dan lain sebagainya. Secara garis besar, fitur *chat* berfungsi untuk melakukan komunikasi verbal dan fitur *gestures* berfungsi untuk melakukan komunikasi non-verbal.

Trash talking merupakan sebuah perilaku *cyberbullying* yang kerap menghiasi ruang publik *game* Hotel Hideaway. *Trash talking* sendiri dapat diartikan sebagai pembicaraan sampah, atau suatu kondisi di mana seseorang melontarkan kata-kata yang sifatnya jahat atau kotor terhadap orang lain. Di dalam *game* Hotel Hideaway, *trash talking* biasanya dilakukan karena didorong oleh berbagai macam faktor, seperti contohnya keinginan untuk memaki, menghina, pamer, dan lain sebagainya. Adapun pemain lainnya yang kerap sekali bersembunyi di balik kata “bercanda”. Bagi mereka, ucapan-ucapan *trash talk* yang mereka ungkapkan bukanlah sebuah bentuk dari *cyberbullying*, melainkan hanya sebuah candaan. Setiap harinya, pasti terdapat pemain yang menerapkan aksi *cyberbullying* pada ruang publik *game* Hotel Hideaway. Berbagai jenis perilaku *cyberbullying* pun seringkali bertebaran di dalam *game* Hotel Hideaway. Akibatnya, tidak sedikit juga dari pemain *game* Hotel Hideaway yang memutuskan untuk pensiun dan menghapus akun permainan mereka.



Gambar 1.3 *Trash Bot game Hotel Hideaway*

Sumber: *Game Hotel Hideaway*, 2023

Trash bot adalah sebuah fitur yang disediakan oleh *game Hotel Hideaway* untuk membersihkan atau mem-*filter* ruang publik dari kata-kata yang mengandung unsur *trash talk*. Cara kerja *trash bot* sendiri adalah dengan memberikan sensor terhadap kata-kata yang mengandung unsur kekerasan dan seksual atau menghilangkan seluruh percakapan yang diungkapkan oleh pemain jika kasusnya sudah sangat parah. Selain itu, fitur ini juga dapat membekukan para pemain yang melakukan *trash talk* sehingga mereka tidak dapat mengirim pesan apapun pada ruang publik. Pada beberapa waktu belakangan ini, fitur *trash bot* semakin sering melakukan pekerjaannya. Alhasil, tak jarang juga fitur ini melakukan kesalahan dengan memberikan sensor atau menghilangkan kata-kata atau ungkapan yang tidak mengandung unsur kekerasan atau seksual.

Berkaitan dengan pernyataan-pernyataan di atas, penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi jenis perilaku *cyberbullying* yang dilakukan oleh pemain *game Hotel Hideaway*.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, perilaku *cyberbullying* telah merambat hingga pada permainan-permainan *online*. Bahkan, pada zaman sekarang ini, tindak *cyberbullying* dapat dinyatakan lebih banyak terjadi dalam permainan *online*. Hal serupa tentunya tidak luput dari *game Hotel Hideaway*. Setiap harinya, berbagai macam jenis perilaku *cyberbullying* bertebaran di dalam permainan tersebut. Dikaitkan dengan pernyataan sebelumnya, hal yang menjadi masalah dalam *game Hotel Hideaway* adalah penerapan aksi *cyberbullying* yang terjadi di antara pemain *game Hotel Hideaway*. Ucapan-ucapan berupa *trash talk* dapat dinyatakan telah mendominasi percakapan yang terjadi dalam *game Hotel Hideaway*. Oleh sebab itu, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah kata-kata yang diungkapkan dalam penerapan aksi *cyberbullying* yang terjadi di antara pemain *game Hotel Hideaway* dan jenis perilaku *cyberbullying* apa yang dapat mendefinisikan kata-kata tersebut.

1.3 Pertanyaan Penelitian

Bersangkutan dengan latar belakang dan rumusan masalah dalam penelitian ini, maka pertanyaan untuk penelitian ini adalah “bagaimana jenis perilaku *cyberbullying* yang dilakukan oleh pemain *game* Hotel Hideaway?”

1.4 Tujuan Penelitian

Dikaitkan dengan pertanyaan penelitian di atas, maka tujuan dari dilakukannya penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi jenis perilaku *cyberbullying* yang dilakukan oleh pemain *game* Hotel Hideaway.

1.5 Kegunaan Penelitian

1.5.1 Kegunaan Akademis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan konsep tentang perilaku komunikasi *cyberbullying* dalam permainan *online*. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi referensi bagi para mahasiswa atau mahasiswi yang meneliti topik yang sama.

1.5.2 Kegunaan Praktis

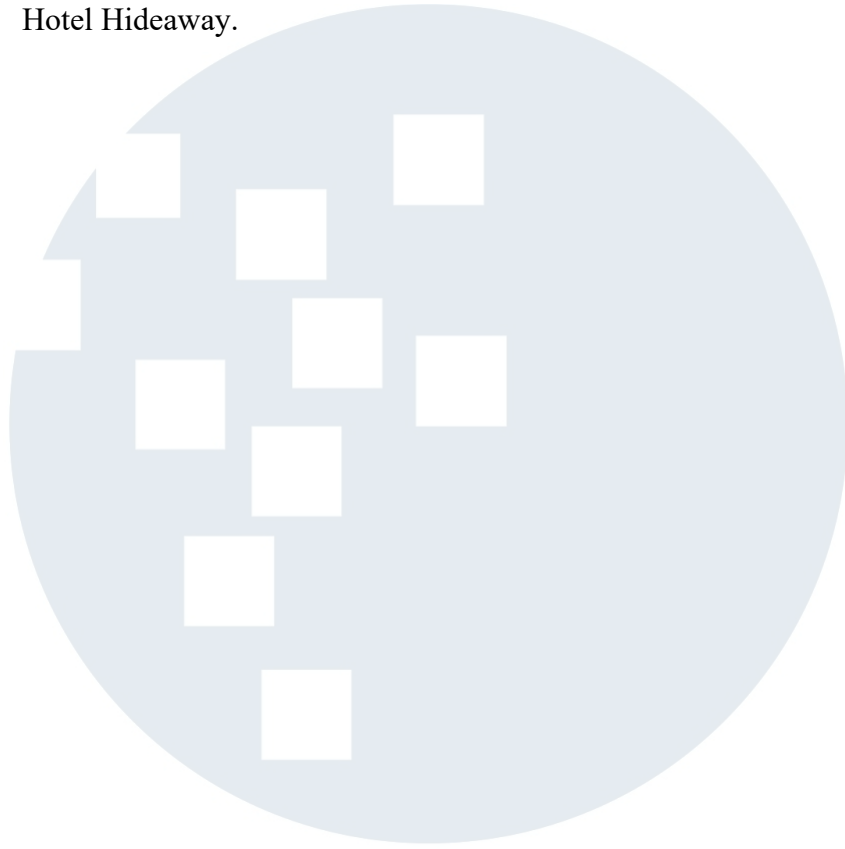
Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kesadaran para pemain permainan *online*, khususnya para pemain permainan *online* dalam bentuk aksi dan juga para pemain permainan *online* yang dapat berinteraksi di dalam permainan tersebut, untuk dapat lebih berhati-hati lagi dalam berkata dan berbuat. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat meningkatkan kesadaran para pemain permainan *online* untuk lebih peka terhadap hal-hal yang layak dijadikan candaan dan juga hal-hal yang sifatnya sensitif.

1.6 Keterbatasan Penelitian

Untuk memfokuskan permasalahan dan menghindari pembahasan yang terlalu luas, penelitian ini dibatasi oleh beberapa aspek, yaitu:

1. Penelitian ini hanya akan berfokus pada penerapan aksi *cyberbullying* yang terjadi di antara para pemain *game* Hotel Hideaway.
2. Penelitian ini hanya akan dilakukan dengan menggunakan metode observasi, di mana peneliti hanya akan melihat dan berusaha memahami

penerapan aksi *cyberbullying* yang terjadi di antara para pemain *game* Hotel Hideaway.



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA