

BAB II

KERANGKA PEMIKIRAN

2.1 Penelitian Terdahulu

Berdasarkan masalah dan tujuan penelitian, seluruh jurnal terdahulu memfokuskan penelitian mereka pada penerapan aksi *cyberbullying*, baik dalam bentuknya ataupun jenisnya (Murwani, 2023 ; Samsiah dan Sumaryanti, 2023 ; Rusyidi, 2020 ; Nur, Sari, dan Prasetya, 2022 ; Irma, 2018 ; Andrea dan Yulianti, 2018 ; Santoso, Tanrio, Lipaw, Karyadi, dan Winata, 2022 ; Abie dan Rosmilawati, 2023 ; Putri, Hamiyanti, dan Doriza, 2020 ; dan Pramudya, Oxcygentri, dan Nurkinan, 2023). Hampir seluruh jurnal terdahulu membahas tentang penerapan aksi *cyberbullying* dalam permainan *online*, terkecuali jurnal terdahulu milik (Murwani, 2023 ; Samsiah dan Sumaryanti, 2023 ; dan Rusyidi, 2020). (Murwani, 2023) lebih memfokuskan penelitiannya dalam dunia media sosial, sedangkan (Samsiah dan Sumaryanti, 2023) dan (Rusyidi, 2020) lebih memfokuskan penelitian mereka pada penerapan aksi *cyberbullying* pada remaja secara universal.

Berdasarkan teori atau konsep penelitian, hampir seluruh penelitian terdahulu mendasari penelitian mereka pada konsep-konsep yang berkaitan dengan *cyberbullying*, seperti *bullying*, *trash talk*, perilaku *toxic*, dan lain sebagainya (Murwani, 2023 ; Samsiah dan Sumaryanti, 2023 ; Rusyidi, 2020 ; Nur, Sari, dan Prasetya, 2022 ; Irma, 2018 ; Andrea dan Yulianti, 2018 ; Santoso, Tanrio, Lipaw, Karyadi, dan Winata, 2022 ; Putri, Hamiyanti, dan Doriza, 2020 ; dan Pramudya, Oxcygentri, dan Nurkinan, 2023). Tidak sedikit juga penelitian terdahulu yang dilandaskan dengan konsep *game online* (Andrea dan Yulianti, 2018 ; Abie dan Rosmilawati, 2023 ; Putri, Hamiyanti, dan Doriza, 2020 ; dan Pramudya, Oxcygentri, dan Nurkinan, 2023). Adapun penelitian yang dilandaskan dengan konsep komunikasi visual (Nur, Sari, dan Prasetya, 2022 dan Abie dan Rosmilawati, 2023). Terdapat juga penelitian yang didasari oleh konsep *computer mediated communication* (Nur, Sari, dan Prasetya, 2022 dan Pramudya, Oxcygentri, dan Nurkinan, 2023). (Murwani, 2023) juga melandaskan penelitiannya dengan teori

komunikasi. (Samsiah dan Sumaryanti, 2023) juga melandaskan penelitian mereka dengan konsep anonimitas. (Rusyidi, 2020) juga melandaskan penelitiannya dengan konsep faktor risiko dan pelindung, serta teori model intervensi. (Irma, 2018) juga melandaskan penelitiannya dengan teori kultivasi. (Santoso, Tanrio, Lipaw, Karyadi, dan Winata, 2022) juga melandaskan penelitian mereka dengan konsep etika berkomunikasi.

Hampir seluruh jurnal penelitian terdahulu berjenis kualitatif (Murwani, 2023 ; Samsiah dan Sumaryanti, 2023 ; Nur, Sari, dan Prasetya, 2022 ; Irma, 2018 ; Abie dan Rosmilawati, 2023 ; dan Putri, Hamiyanti, dan Doriza, 2020), sedangkan jurnal penelitian terdahulu milik (Andrea dan Yulianti, 2018 ; Santoso, Tanrio, Lipaw, Karyadi, dan Winata, 2022 dan Pramudya, Oxygentri, dan Nurkinan, 2023). Tidak semua jurnal penelitian terdahulu mencantumkan metode penelitian, seperti contohnya jurnal penelitian terdahulu milik (Rusyidi, 2020) yang sama sekali tidak mencantumkan metodologi penelitiannya. (Murwani, 2023) menggunakan metode netnografi untuk penelitiannya. (Samsiah dan Sumaryanti, 2023) menggunakan metode kausalitas non-eksperimental untuk penelitiannya. (Nur, Sari, dan Prasetya, 2022, Irma, 2018 ; dan Putri, Hamiyanti, dan Doriza, 2020) menggunakan metode fenomenologi untuk penelitiannya. Dan (Pramudya, Oxygentri, dan Nurkinan, 2023) menggunakan metode korelasional untuk penelitiannya.

Kebanyakan hasil penelitian membahas tentang faktor-faktor yang jadi pemicu terjadinya penerapan aksi *cyberbullying*. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh (Samsiah dan Sumaryanti, 2023), anonimitas menjadi faktor yang dapat mempengaruhi seseorang untuk menerapkan aksi *cyberbullying*. (Rusyidi, 2020) membahas bahwa perkembangan teknologi informasi yang signifikan dapat meningkatkan penerapan aksi *cyberbullying*. Sebagai hasil penelitian mereka, (Nur, Sari, dan Prasetya, 2022) menyatakan bahwa ketidakefektifan fitur yang disediakan oleh *game online* dapat memicu timbulnya penerapan aksi *cyberbullying*, khususnya *trash talking*. (Irma, 2018) mengungkapkan bahwa para remaja yang melakukan *cyberbullying* didasari oleh faktor meniru (imitasi) tindak kekerasan yang terjadi dalam *game online* ataupun dalam kehidupan nyata. (Andrea dan Yulianti, 2018) mengungkapkan bahwa durasi dan frekuensi bermain *game online* merupakan salah

satu faktor yang dapat mempengaruhi seseorang untuk menjadi korban *bully*. (Tanrio, Lipaw, Karyadi, dan Winata, 2022, Abie dan Rosmilawati, 2023, dan Putri, Hamiyanti, dan Doriza, 2020) mengungkapkan bahwa faktor-faktor, seperti tim yang buruk, cuaca yang buruk, atau bahkan perangkat yang kurang mendukung menjadi pendorong terjadinya penerapan aksi *cyberbullying*. Dan (Pramudya, Oxcygentri, dan Nurkinan, 2023) mengungkapkan bahwa *trash talking* dalam *game online* dapat meningkatkan agresivitas seseorang. Di samping itu, (Murwani, 2023) mengungkapkan bahwa jenis perilaku *cyberbullying* yang sering dilakukan oleh pelaku dan diterima oleh korban adalah *flaming* (amarah), *online harassment* (pelecehan online), *denigration* (pencemaran nama baik), *impersonation* (peniruan), dan *outing and trickery* (penipuan).

Persamaan penelitian ini dengan penelitian-penelitian terdahulu di atas adalah penelitian ini juga akan berfokus pada penerapan aksi *cyberbullying*, khususnya dalam *permainan online*. Tidak hanya fokus penelitiannya saja, teori, konsep, serta metodologi dalam penelitian ini dapat dikatakan sama dengan penelitian-penelitian terdahulu di atas.

State of the art, atau perbedaan, penelitian ini dengan penelitian-penelitian terdahulu di atas terletak pada objek penelitian. Berbeda dengan objek-objek pada penelitian terdahulu yang berupa permainan aksi, objek dalam penelitian ini merupakan sebuah permainan berkonsep *metaverse*, di mana para pemainnya tidak memerlukan strategi dan taktik untuk bermain. Dengan pernyataan tersebut, penelitian ini akan melihat bagaimana penerapan aksi *cyberbullying* dalam permainan yang tidak memerlukan strategi dan taktik serta mengidentifikasi jenis *cyberbullying* yang dilakukan oleh pemain.

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu

ASPEK	MASALAH	TEORI/KONSEP	METODOLOGI	HASIL
<p>Pemetaan Pola Keragaman Konten Perilaku Perundungan Daring pada Remaja Melalui Media Sosial</p> <p>(Murwani, 2023)</p>	<p>Terbatasnya kajian komunikasi yang membahas tentang pola keragaman konten perundungan daring dari perspektif kalangan remaja yang memiliki bahasa dan simbolnya tersendiri, serta masih banyaknya remaja yang menganggap perilaku perundungan daring sebagai hal yang biasa dan sulit bagi mereka untuk mengontrol perilaku adiksi internet yang dapat meningkatkan perilaku perundungan daring.</p>	<p>Teori: Komunikasi</p> <p>Konsep: Perilaku Perundungan Daring</p>	<p>Jenis: Kualitatif</p> <p>Sifat: Deskriptif</p> <p>Metode: Netnografi</p> <p>Informan: Remaja berusia 17-22 tahun yang menggunakan media sosial dan pernah terlibat dalam perundungan daring.</p> <p>Pengumpulan Data: Wawancara mendalam dan observasi.</p> <p>Analisis Data: Tahap deskripsi, analisis dan interpretasi.</p>	<p>Konten perundungan daring yang sering dikirimkan oleh pelaku dan diterima oleh korban adalah <i>flaming</i> (konten yang berisikan kemarahan, kata kasar, dan kata vulgar), <i>online harassment</i> (menyindir, menghina secara fisik, dan mengejek nama orang tua), <i>denigration</i> (konten yang dibuat dengan cara menggosipkan sesuatu yang tidak benar), <i>impersonation</i> (konten yang memalukan korban), dan <i>outing and trickery</i> (mengirim <i>dark</i></p>

				<i>jokes</i> yang berhubungan dengan agama).
Pengaruh Anonimitas terhadap Peri-laku <i>Cyberbullying</i> pada Remaja Akhir di Bandung (Nur Samsiah & Utami Sumaryanti, 2023)	Tingginya kasus <i>cyberbullying</i> di Indonesia, terutama melalui jejaring sosial, dan anonimitas menjadi pendorong dalam terjadinya <i>cyberbullying</i> . Selain itu, penelitian ini juga pelaku <i>cyberbullying</i> dan dimensi-dimensi yang paling banyak dilakukan.	Konsep: Anonimitas Konsep: <i>Cyberbullying</i>	Jenis: Kualitatif Metode: Kausalitas Non Eksperimental Informan: Remaja berusia 18-22 tahun yang aktif menggunakan media sosial selama 6 bulan terakhir, memiliki minimal 1 akun media sosial yang anonim, pernah melakukan perilaku <i>cyberbullying</i> , dan berdomisili di Bandung. Pengumpulan Data: <i>Attitudes Toward Anonymity Questionnaire</i> dan Kuesioner Interaksi Sosial di Internet (KISI) Analisis Data: Analisis deskriptif dan uji regresi linear sederhana dengan Microsoft Excel dan SPSS	Anonimitas memberikan pengaruh se-besar 50,4% terhadap perilaku <i>cyberbullying</i> pada remaja akhir di Bandung. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa anonimitas menjadi faktor yang mempengaruhi terjadinya <i>cyberbullying</i> pada remaja akhir di Bandung.

<p>Memahami <i>Cyberbullying</i> di Kala-ngan Remaja</p> <p>(Rusyidi, 2020)</p>	<p>Keterbatasan informasi mengenai aspek dasar <i>cyberbullying</i>, seperti tipe-tipe, faktor-faktor risiko dan pelindung, serta model intervensi <i>cyberbullying</i>.</p>	<p>Konsep: <i>Cyberbullying</i></p> <p>Konsep: Tipe <i>Cyberbullying</i></p> <p>Konsep: Faktor Risiko dan Pelindung</p> <p>Teori: Model Intervensi</p>	<p>-</p> <p>(Hanya Penjabaran Teori dan Konsep)</p>	<p>Pendefinisian <i>cyberbullying</i> masih terus berkembang seiring dengan tingginya dinamika perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang memfasilitasi terjadinya <i>cyberbullying</i>. <i>Cyberbullying</i> terjadi melalui berbagai media dan meliputi beragam bentuk. Faktor-faktor pelindung dan risiko <i>cyberbullying</i> dapat ditemukan pada berbagai level, mulai dari karakteristik dan kondisi individu, lingkungan pertemanan, dan lingkungan keluarga. Hal ini menggarisbawahi pentingnya penanganan-penanganan</p>
---------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

				yang bersifat multidimensi dalam mengatasi <i>cyberbullying</i> di kalangan remaja. Namun demikian, model pencegahan dan intervensi yang cocok untuk <i>cyberbullying</i> belum terbangun dengan baik.
<p>Analisis Fenomena <i>Trash Talking</i> pada <i>Game Online</i> Mobile Legends (Eka et al., 2022)</p>	<p>Fenomena <i>trash talking</i> yang masih terus terjadi dalam permainan Mobile Legends dan faktor-faktor yang menjadi pendorongnya.</p>	<p>Teori: Komunikasi Visu-al. Teori: <i>Computer Media-ted Communication</i> Konsep: <i>Cyberbullying</i> Konsep: <i>Trash Talk</i></p>	<p>Jenis: Kualitatif Metode: Fenomenologi Pengumpulan Data: Wawancara dan observasi. Analisis Data: Analisis Deskriptif</p>	<p>Fenomena <i>trash talking</i> yang terjadi pada <i>game online</i> Mobile Legends didasari oleh emosi para pemain dalam permainan, <i>trash talking</i> tidak hanya terjadi pada pemain dewasa melainkan anak dibawah umur, dan ketidakefektivan fitur yang dibuat oleh Moonton bisa menyebabkan <i>cyberbullying</i> melalui <i>trash talking</i>.</p>

<p>Perilaku <i>Bullying</i> di Kalangan <i>Gamers Online</i> pada Remaja Seko-lah Menengah Pertama</p> <p>(Rizki Irma, 2018)</p>	<p>Fenomena perilaku <i>bullying</i> di kalangan <i>gamers online</i> pada remaja SMP Perguruan Taman Siswa</p>	<p>Konsep: <i>Bullying</i> Teori: Kultivasi</p>	<p>Jenis: Kualitatif Sifat: Deskriptif Metode: Fenomenologi Informan: 5 remaja laki-laki berusia 12-16 tahun yang pernah melakukan <i>bullying</i> terhadap orang lain dan seorang guru bimbingan konseling. Pengumpulan Data: Wawancara mendalam, observasi, dan dokumentasi Analisis Data: Analisis Tematik</p>	<p>Seluruh informan remaja, yang merupakan <i>gamers online</i> melakukan <i>bullying</i> kepada orang lain dalam bentuk fisik, verbal, dan psikologis. Perilaku <i>bullying</i> tersebut bisa terjadi akibat sering meniru (imitasi) adegan kekerasan dalam permainan <i>game online</i>. Selain pengaruh dari <i>game online</i>, faktor lingkungan juga mempengaruhi perilaku <i>bullying</i> para <i>gamers online</i> tersebut, dimana remaja mengikuti/meniru perilaku buruk dari orang-orang yang berada di lingkungan warnet, seperti kebiasaan memaki, ber-bicara kasar, bahkan</p>
----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

				melakukan tindakan fisik kepada orang lain. Perilaku <i>bullying</i> berawal dari bersenda gurau dan mengganggu temannya (karena “cupu”, suka “ngeyel”, kurang pintar, pendiam dan terlalu banyak bicara) dan penganiayaan.
<i>Cyberbullying: The Risk of Playing Online Games on Adolescents</i> (Andrea & Yuliati, 2018)	Hubungan antara paparan <i>game online</i> dengan kecenderungan menjadi korban <i>cyberbullying</i> di kalangan remaja Indonesia.	Konsep: <i>Cyberbullying</i> Konsep: <i>Game Online</i>	Jenis: Kuantitatif Informan: 299 murid SMA Santa Theresia berumur 15-18 tahun. Pengumpulan Data: Kuesioner Analisis Data: The Chi-Square test	Terdapat hubungan yang signifikan antara paparan <i>game online</i> dengan kecenderungan menjadi korban <i>cyberbullying</i> di kalangan remaja Indonesia. Durasi dan frekuensi bermain <i>game online</i> memiliki pengaruh terhadap kecenderungan menjadi korban <i>cyberbullying</i> . Oleh

				sebab itu, orang tua dan guru perlu menyadari potensi risiko dari <i>game</i> online yang menjurus pada perilaku <i>cyberbullying</i> dan mengambil tindakan yang tepat untuk mencegahnya.
Persoalan <i>Toxicity</i> Pemain <i>Game</i> Valorant dalam Etika Komunikasi (Santoso et al., 2022)	Komunikasi di antara para pemain <i>game</i> Valorant tidak selalu sehat dan tidak selalu sesuai dengan aturan, sehingga dapat menimbulkan kemarahan pemain lain.	Konsep: Perilaku <i>Toxic</i> Konsep: Etika Berkomunikasi	Jenis: Kuantitatif dan Kualitatif Pengumpulan Data: Kuesioner dan Observasi. Keabsahan Data: Teknik Triangulasi Analisis Data: Induktif	Pihak developer Valorant telah melakukan pencegahan tindakan <i>toxic</i> melalui fitur-fitur, seperti <i>player feedback</i> , <i>muted word list</i> , <i>game bans</i> , dan <i>comms restriction</i> . Meskipun demikian, frekuensi pemain yang mengalami pelecehan ternyata masih belum berkurang secara signifikan. Adapun data pengalaman pemain yang diunggah pada

				<p>kanal Youtube, yang menyatakan bahwa tindakan <i>toxic</i> dilakukan karena kemampuan bermain dan kesalahan pemain. Sedangkan hasil dari kuesioner menyatakan bahwa sebagian besar responden cukup terganggu dengan tindakan <i>toxic</i> yang sering terjadi dalam <i>game</i> Valorant. Banyak dari responden juga pernah melakukan tindakan <i>toxic</i> untuk membalas tindakan <i>toxic</i> yang terlebih dulu dilakukan oleh pemain lain.</p>
Perilaku <i>Toxic</i> dalam Komunikasi Virtual di <i>Game Online</i> Mobile Legends: Bang	Fitur pesan dari <i>Game Online</i> Mobile Legends: Bang kerap disalahgunakan oleh banyak orang untuk	Konsep: <i>Game Online</i>	Jenis: Kualitatif Sifat: Deskriptif	Penelitian ini membuktikan bahwa adanya fenomena perilaku <i>toxic</i> . Hal tersebut

<p>Bang pada Maha-siswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik di Universitas Muhammadiyah Palangkaraya</p> <p>(Dan et al., 2023)</p>	<p>mengujar kebencian saat permainan berlangsung.</p>	<p>Konsep: Komunikasi Visual</p>	<p>Informan: 4 mahasiswa dari Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik.</p> <p>Pengumpulan Data: Wawancara, observasi, dan dokumentasi</p> <p>Keabsahan Data: Triangulasi, perpanjangan pengamatan, dan peningkatan ketekunan</p> <p>Analisis Data: Reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan</p>	<p>terjadi ketika ada teman satu tim yang bermain dengan buruk dan juga ketika teman satu tim saling menyalahkan satu sama lain. Hal tersebut membuat emosi yang tidak stabil dan melakukan perilaku <i>toxic</i> berupa berkata-kata kasar. Selain itu, berdasarkan hasil penelitian, mahasiswa FISIP memiliki ciri-ciri inkonsistensi dan suka menciptakan konflik saat permainan berlangsung.</p>
<p>Dampak <i>Game Online</i>: Studi Fenomena Perilaku <i>Trash Talk</i> pada Remaja</p>	<p><i>Trash talk</i> menjadi salah satu perilaku agresif pada remaja di Indonesia dan tindakan <i>trash talk</i> didasari oleh faktor-faktor pendorongnya.</p>	<p>Konsep: <i>Game Online</i></p> <p>Konsep: <i>Trash Talk</i></p>	<p>Jenis: Kualitatif</p> <p>Metode: Fenomenologi</p> <p>Informan: 3 remaja berusia 14-15 tahun.</p>	<p>Terdapat beberapa faktor yang berkontribusi terhadap perilaku <i>trash talk</i> di kalangan remaja dalam <i>game online</i>, seperti penggunaan</p>

(Warits Marinsa Putri et al., 2020)			<p>Pengumpulan Data: Wawancara, Observasi, dan Dokumentasi</p> <p>Keabsahan Data: Kepercayaan, keteralihan, depansibilitas, dan kepastian</p> <p>Analisis Data: <i>Interpretative Phonomenological Analysis (IPA)</i></p>	perangkat yang tidak memadai untuk bermain <i>game</i> , perubahan kondisi cuaca, dan keinginan untuk menang atau membuktikan diri.
<p>Pengaruh Perilaku <i>Trash Talking</i> dalam <i>Game Online Mobile Legends</i> terhadap Agresivitas pada Komunitas Cikarang <i>Gamers</i></p> <p>(Pramudya et al., 2023)</p>	<p>Fitur pesan dari <i>Game Online Mobile Legends</i> kerap disalah-gunakan oleh banyak orang untuk mengujar kebencian untuk lawan maupun teman dalam permainan. Hal tersebut tentunya dapat meningkatkan tingkat agresivitas seseorang.</p>	<p>Konsep: <i>Game Online</i></p> <p>Konsep: <i>Trash Talk</i></p> <p>Teori: <i>Computer Media-ted Communication</i></p>	<p>Jenis: Kuantitatif</p> <p>Metode: Korelasional</p> <p>Informan: 807 orang anggota komunitas Cikarang <i>Gamers</i> yang bermain <i>Mobile Legends</i>.</p> <p>Analisis Data: Regresi linear sederhana dan SPSS.</p>	<p>Perilaku <i>trash talking</i> dalam <i>game online Mobile Legends</i> berpengaruh signifikan terhadap agresivitas pada komunitas Cikarang <i>Gamers</i>.</p>

(Sumber Olahan Pribadi, 2023)

2.2 Konsep yang Digunakan

2.2.1 *Cyberbullying*

Perundungan, atau *bullying* dalam Bahasa Inggris, merupakan sebuah tindakan kekerasan yang dilakukan secara sengaja dan berulang-ulang terhadap seseorang yang tidak memiliki kemampuan untuk melindungi dirinya sendiri. Menurut Afriana dalam (Karyanti & Ngalimun, 2019), *bullying* adalah sebuah tindakan agresif yang diwujudkan melalui perlakuan yang kurang sopan dan penggunaan kekerasan atau tindakan paksa untuk mempengaruhi orang lain secara fisik, verbal, dan psikologisnya. Tindakan tersebut tentunya berpotensi untuk terulang dan melibatkan ketidakseimbangan kekuatan antara pelaku dan korban. Tokunaga (2010) dalam (Rusyidi, 2020) mengungkapkan bahwa hingga saat ini, penerapan aksi *bullying* telah diklasifikasikan menjadi 2 kategori besar oleh para ahli dan peneliti, yaitu *traditional bullying* dan *cyberbullying*. Untuk penelitian ini sendiri, pembahasan akan lebih berfokus pada penerapan aksi *cyberbullying*.

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. Dikaitkandengan pernyataan-pernyataan tersebut, maka *cyberbullying* dapat didefinisikan sebagai sebuah tindak kekerasan yang terjadi di dalam dunia maya melalui platform-platform teknologi digital.

Salah satu akar utama penyebab terjadinya peningkatan dalam penerapan aksi *cyberbullying* hingga saat ini adalah perkembangan permainan *online*.

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. Akibatnya, penerapan aksi *cyberbullying* terus mengalami perkembangan. UNICEF memaparkan bentuk-bentuk perilaku *cyberbullying* (UNICEF, 2020), seperti:

1. Menyebarkan kebohongan tentang seseorang atau mempermalukan seseorang di media sosial.
2. Meniru atau menggunakan nama orang lain untuk melakukan atau menyebarkan kejahatan.
3. *Trolling*, atau mengirim pesan yang mengancam atau menjengkelkan di platform sosial, ruang obrolan, dan juga *game online*.
4. Mengucilkan atau mengecualikan seseorang dari aktivitas maupun grup pertemanan.
5. Membentuk atau menyiapkan grup untuk menebarkan kebencian terhadap seseorang.
6. Menghasut orang lain untuk mempermalukan seseorang.
7. Memberikan suara untuk menentang seseorang dengan cara memberikan pendapat yang sifatnya melecehkan.
8. Memaksa anak-anak untuk terlibat dalam aktivitas penyebaran unsur-unsur seksual.

Aksi *cyberbullying* yang dilakukan secara terus-menerus dinyatakan dapat menimbulkan berbagai macam dampak yang sangat serius, terlebih lagi bagi kesehatan psikologis korbannya. Korban dari tindak *cyberbullying* cenderung lebih mudah merasa depresi, marah, gelisah, cemas, memiliki keinginan untuk menyakiti dirinya sendiri, atau bahkan bunuh diri. Selain itu, terdapat juga dampak *cyberbullying* bagi berbagai macam aspek kehidupan korban (UNICEF, 2020), seperti:

1. Secara mental, korban dapat merasa kesal, malu, bodoh, dan juga

marah.

2. Secara emosional, korban dapat merasa kehilangan minat untuk menjalankan kehidupan yang mereka minati atau sukai.
3. Secara fisik, korban dapat merasa lelah atau mengalami gejala seperti sakit kepala dan sakit perut.
4. Dalam kasus yang sangat parah, jika penerapan aksi *cyberbullying* yang terjadi terlalu ekstrim, korban dapat memiliki keinginan untuk mengakhiri hidupnya sendiri.

Di balik penerapan aksi *cyberbullying* yang dilakukan oleh seseorang, tentunya terbesit keinginan untuk mencapai tujuan yang kurang baik dengan cara menyalahgunakan penggunaan teknologi digital. Oleh sebab itu, Hinduja dan Patchin (2015) dalam (Imani1 et al., 2021) memaparkan berbagai macam aspek yang dapat mendorong seseorang untuk menerapkan aksi *cyberbullying*, yaitu:

1. *Repetition* (Pengulangan)

Repetition merupakan elemen intimidasi yang beradapada tingkatan paling atas. *Repetition* sendiri dinyatakan sangat mudah untuk dikenali karena sering terjadi di dalam dunia maya dan dinyatakan dapat sangat mengganggu korban.

2. *Intention* (Niat atau Maksud)

Intention merupakan suatu tindakan yang dilakukandengan sengaja dan berpotensi menimbulkan kerugian bagi korban yang menjadi sasarannya

3. *Harm* (Membahayakan)

Harm merupakan suatu keadaan yang dianggap dapat menyebabkan korban mengalami cedera atau kerugian, baik secara fisik, sosial, psikologis, perilaku, maupun emosional. Dengan demikian, elemen intimidasi ini dapat sangat merugikan bagi korban dalam berbagai macam aspek kehidupan.

4. *Imbalance of Power* (Ketidakseimbangan Kekuatan)

Imbalance of power merupakan suatu keadaan dimana seorang pelaku memiliki kekuatan yang jauh lebih besar daripada korbannya. Dalam elemen intimidasi ini, korban dinyatakan tidak dapat melindungi dirinya sendiri.

Selain aspek, adapun faktor-faktor yang dapat mendorong seseorang untuk menerapkan aksi *cyberbullying*. Kowalski (2008) dalam (Imani1 et al., 2021) memaparkan 5 faktor yang dapat menjadi pendorong bagi seseorang untuk melakukan *cyberbullying*, yaitu:

1. *Bullying* Tradisional

Pengalaman *bullying* yang terjadi pada kehidupan nyata dapat mempengaruhi seseorang untuk melakukan tindakan *bullying* di dunia maya.

2. Karakteristik Kepribadian

Seseorang yang memiliki tingkat agresivitas yang tinggi, kurang memiliki empati, kesulitan dalam mengendalikan diri, dan mudah terpancing emosi cenderung akan melakukan tindakan *bullying*.

3. Persepsi terhadap Korban

Faktor ini menggambarkan tentang persepsi pelaku terhadap sifat dan karakteristik korban yang mengundang untuk di-*bully*.

4. *Strain*

Kondisi psikologis yang timbul akibat adanya interaksi negatif dengan orang lain, yang berujung pada terbentuknya dampak negatif, seperti perasaan marah dan frustrasi yang mendorong terjadinya penerapan aksi *bullying*.

5. Peran Interaksi Orang Tua

Kurangnya pengawasan orang tua terhadap aktivitas anak-anaknya pada dunia digital dapat memicu timbulnya perilaku *cyberbullying*.

2.2.2 Jenis *Cyberbullying*

Seiring dengan perkembangan platform-platform teknologi digital dan permainan-permainan *online*, jenis-jenis perilaku *cyberbullying* pun turut mengalami perkembangan. Berbagai macam tindakan atau perilaku yang dapat melukai orang lain kini telah didukung oleh lahirnya fitur-fitur di dalam teknologi digital. Chadwick (2014) dalam (Imani et al., 2021) mengungkapkan bahwa terdapat 8 jenis *cyberbullying* yang sering dilakukan dalam perkembangan era dunia maya pada zaman sekarang ini, yaitu:

1. *Flaming* (Amarah)

Sebuah penerapan aksi *cyberbullying* di mana si pelaku melakukan penghinaan terhadap seseorang atau sekelompok orang dengan menggunakan kata-kata kasar pada platform-platform media digital. Sesuai dengan artinya, penerapan aksi *cyberbullying* ini dilakukan karena si pelaku merasa marah atau kecewa terhadap korban.

2. *Harassment* (Pelecehan)

Sebuah penerapan aksi *cyberbullying* di mana si pelaku mengirimkan pesan-pesan yang mengganggu korban secara terus-menerus melalui platform-platform media digital. Biasanya, aksi *cyberbullying* ini dilakukan dengan cara menyatakan hal-hal yang sensitif bagi korban, seperti menghina mengolok nama orang tua, melecehkan, dan lain sebagainya.

3. *Denigration* (Pencemaran Nama Baik)

Sebuah penerapan aksi *cyberbullying* di mana si pelaku menyebarkan fitnah atau informasi buruk yang sifatnya palsu untuk merusak citra korban di mata orang lain.

4. *Impersonation* (Peniruan)

Sebuah penerapan aksi *cyberbullying* di mana si pelaku menggunakan identitas orang lain untuk melakukan tindakan-tindakan yang tidak baik dan menimbulkan dampak yang buruk. Tentunya hal tersebut dapat sangat merugikan korban

5. *Outing and Trickery* (Penipuan)

Sebuah penerapan aksi *cyberbullying* di mana si pelaku berusaha untuk merusak atau membongkar rahasia korban. *Outing* sendiri adalah kondisi dimana si pelaku menyebarkan foto, video, pesan, dan lain sebagainya yang merupakan bagian dari rahasia korban. Sedangkan *trickery* adalah sebuah kondisi dimana si pelaku memancing korban untuk membuka rahasianya dengan menggunakan berbagai macam tipu daya.

6. *Masquerading* (Topeng)

Sebuah penerapan aksi *cyberbullying* di mana si pelaku meniru identitas orang lain dengan cara membuat alamat *email* palsu atau menggunakan ponsel milik orang lain, sehingga terlihat seolah-olah ancaman dikirim oleh pihak lain.

7. *Cyberstalking* (Penguntitan)

Sebuah penerapan aksi *cyberbullying* di mana si pelaku menguntit korban dengan cara melakukan *stalking* dan mengirimkan pesan-pesan yang sifatnya mengganggu korban. Dalam kasus yang parah, penguntitan dalam dunia maya dapat berujung pada penguntitan di kehidupan nyata.

8. *Pseudonyms* (Anonimitas)

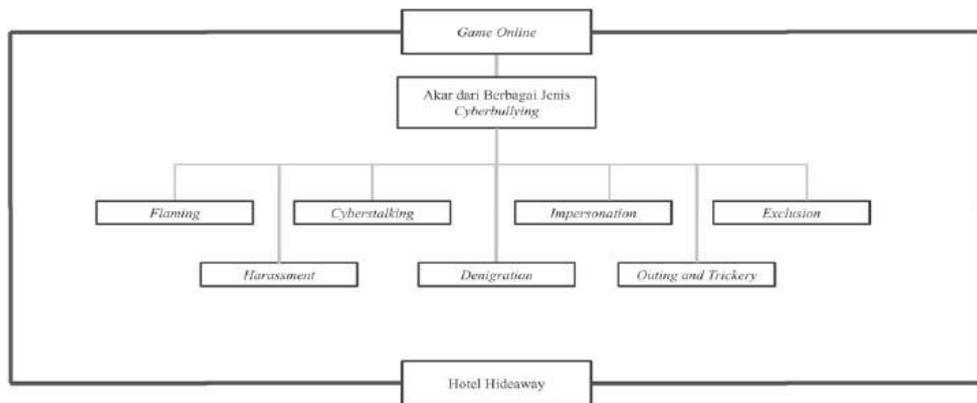
Sebuah penerapan aksi *cyberbullying* di mana si pelaku menggunakan nama samaran atau nama *online* untuk menyembunyikan identitas mereka. Di dunia *online*, mereka hanya dikenal melalui nama samaran tersebut yang bisa berpotensi menjadi berbahaya karena tidak adanya batasan untuk menghina.

2.3 Alur Penelitian

Alur penelitian ini dimulai dari diangkatnya topik mengenai penerapan aksi *cyberbullying* dalam permainan *online*. Faktor utama yang menjadi dasar pemilihan topik tersebut adalah karena adanya peningkatan yang sangat drastis dalam penerapan aksi *cyberbullying* dan salah satu akar utamanyaberasal dari permainan-permainan *online*. Berdasarkan data yang terlampir dalam jurnal penelitian terdahulu, tidak sedikit orang yang menyalahgunakan pemakaian fitur-fitur permainan *online* yang semakin canggih dan maju. Oleh karena itu, penerapan aksi *cyberbullying* dapat dinyatakan banyak terjadi dalam permainan *online*. Akibatnya, penerapan aksi *cyberbullying* juga mengalami perkembangan secara terus-menerus, baik dalam bentuknya maupun dalam jenisnya.

Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi jenis perilaku *cyberbullying* yang dilakukan oleh pemain *game* Hotel Hideaway karena penerapan aksi *cyberbullying* juga kerap terjadi di dalam *game* Hotel Hideaway. *Game* Hotel Hideaway sendiri merupakan sebuah permainan yang mengunsung konsep *metaverse*, di mana para pemainnya tidak memerlukan strategi dan juga taktik untuk bermain. Berdasarkan pernyataan tersebut, penelitian ini akan membahas tentang jenis perilaku *cyberbullying* yang dilakukan oleh pemain permainan *online* berkonsep *metaverse*. Menggunakan metode netnografi, pengumpulan data untuk penelitian ini akan dilakukan dengan kegiatan observasi. Teknik analisis tematik juga akan digunakan untuk mengolah data hasil observasi. Untuk hasilnya, penelitian ini akan mengidentifikasi jenis perilaku *cyberbullying* yang dilakukan

oleh pemain *game* Hotel Hideaway beserta dengan penjelasan singkat mengenai bentuk perilaku *cyberbullying* yang pernah dilakukan oleh mereka.



Gambar 2.1 Alur Penelitian
(Sumber Olahan Pribadi, 2023)