

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA TEORITIS

#### 2.1 Penelitian Terdahulu

Penelitian dengan topik “ Identifikasi Perilaku *Cyberbullying* Antar Pemain dalam Valorant” berfokus dalam studi kasus dari perilaku *cyberbullying* dalam permainan Valorant ini berasal dari penelitian-penelitian terdahulu yang membahas topik yang serupa. Penelitian ini dibuat untuk melengkapi atau menambal kekurangan- kekurangan yang dimiliki oleh penelitian-penelitian sebelumnya.

Dengan adanya penelitian terdahulu ini peneliti bisa mendapatkan gambaran tentang bagaimana perilaku *cyberbullying* dalam *game online* dapat terjadi, jenis-jenis perilaku *cyberbullying* yang sering ditemukan dalam lingkungan permainan dan juga komunitas dari suatu *game online*, serta bagaimana terjadinya konflik antar pemain dalam lingkungan permainan maupun komunitas suatu *game online*.



### 2.1.1 Tabel Penelitian Terdahulu

| No | Judul   | Fokus Penelitian   | Konsep  | Metodologi            | Hasil Penelitian   | Persamaan   | Perbedaan  |
|----|---|--|---|-----------------------|--|---|--|
| 1  | Perilaku Cyberbullying Dalam Game Online (Analisis Kualitatif Deskriptif Harassment Pada Game League Of Legends Wild Rift), Herfian Nur Utama, 2023 | Meneliti jenis-jenis dan juga sarana apa yang digunakan untuk melakukan perundungan.               | Computer Mediated Communication (CMC), <i>cyberbullying</i> menurut Hinduja, Mcquaide, Fryling. | Kualitatif Deskriptif | Perundungan dalam LOL ini biasanya dilakukan melalui fitur <i>text</i> dan juga <i>voice chat</i> . Selain itu jenis perundungan yang dialami oleh pemain lain adalah <i>flaming</i> . | Sama-sama meneliti <i>cyberbullying</i> yang terjadi dalam suatu <i>game online</i>             | Menggunakan <i>game</i> dan juga pemain LoL Wild Rift sebagai objek penelitian               |
| 2  | <i>Cyberbullying</i> Dalam Permainan Interaktif Berbasis <i>Online</i> , Ms.Muflichah, 2022   | Meneliti <i>cyberbullying</i> yang terjadi di berbagai macam genre <i>game</i> terutama genre MOBA | <i>cyberbullying</i> menurut Slonje & Smith serta Bhat  | Kualitatif            | Perundungan dalam Mobile Legends biasanya dilakukan karena pemain yang dianggap tidak mahir memainkan Mobile Legends dan jenis perundungan yang  | Sama-sama meneliti <i>cyberbullying</i> dan juga jenis-jenisnya yang biasa dialami oleh pemain. | Menggunakan <i>game</i> dan pemain dari <i>game</i> Mobile Legends sebagai objek penelitian. |

|   |   |  |                       |                                 |  |  |  |
|---|---|--|-----------------------|---------------------------------|--|--|--|
|   |   |  |                       |                                 | dilakukan biasa diterima adalah flaming dan juga expulsion.  |  |  |
| 3 | Model Perilaku Komunikasi Generasi Muda Dalam Pemanfaatan Media Digital Memasuki Era 4.0 Dan 5.0 Di Kecamatan Kuranji, Sirajul Fuad Zis, Rahmi Surya Dewi, Zainal Efendi, 2021. | Meneliti perubahan perilaku komunikasi di kalangan Gen Milenial dan juga Gen Z sebagai dampak dari teknologi | Behaviorisme Sosial.  | Kualitatif model Alfred Schultz | Ada 4 perilaku komunikasi yang terbentuk di kalangan milenial dan Gen Z yaitu komunikasi menjadi pasif, berkurangnya komunikasi tatap muka, komunikasi jadi tidak fokus, dinamika komunikasi <i>online</i> . | Meneliti interaksi dan juga perilaku suatu individu dalam ranah digital. | Lebih berfokus kepada perilaku baru yang terbentuk akibat dari adanya digitalisasi |
| 4 | Cyber Violence And <i>Bullying</i> In <i>Online Game</i> Addiction: A Phenomenologic  | Meneliti dampak dari <i>cyberbullying</i> dalam <i>game online</i>   | Media Violence Theory | Fenomenologi                    | Penelitian ini menunjukkan bahwa dampak yang ditimbulkan dapat menghambat  | Sama-sama meneliti <i>cyberbullying</i> dan juga jenis-jenisnya yang     | Menggunakan metode fenomenologi  |

|   |   |  |   |            |  |  |  |
|---|---|--|---|------------|--|--|--|
|   | al Study, Z. Hidayat, Christina Beatrix Permatasari, La Mani, 2022.   |  |   |            | pertumbuhan perilaku komunikasi dari korban <i>bullying</i> terutama di usia remaja sampai dewasa muda.  | biasa dialami oleh pemain.   | untuk mencari data yang sesuai.  |
| 5 | Fenomena Bermain <i>Game Online</i> Mobile Legend Terhadap Perilaku Komunikasi Antar Pribadi Mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Darma Agung Medan, Daniel P Bangun, Elza Ismy, Sara Sintia Harahap, 2021. | Mencari tahu faktor apa yang menyebabkan mahasiswa Universitas Darma Agung memainkan <i>Mobile Legends</i> Serta dampaknya terhadap perilaku komunikasi dari mahasiswa tersebut. | New Media, Pengertian Komunikasi, Komunikasi Antarpribadi | Kualitatif | Para informan bermain untuk melepas stress namun ada beberapa informan yang merasa kecanduan dan malah menjadikan <i>mobile legends</i> sebagai sesuatu yang harus dilakukan sehari-hari | Sama-sama meneliti <i>cyberbullying</i> dan juga perilaku komunikasi dan interaksi antar pemain dalam <i>game online</i> . | Menggunakan <i>game</i> dan pemain dari <i>game</i> Mobile Legends sebagai objek penelitian. |

|   |   |  |  |                       |  |   |  |
|---|---|--|--|-----------------------|--|---|--|
| 6 | Dampak Perilaku Komunikasi Pemain <i>Game</i> Mobile Legends Pada Mahasiswa Universitas Negeri Padang, Muhammad Arif, Sandy Aditya, 2022. | Penelitian ini berfokus kepada interaksi dan juga komunikasi antar pemain mobile legends melalui fitur chat yang sudah disediakan oleh mobile legends. | Computer Mediated Communication, New Media, <i>game online</i> | Kualitatif Deskriptif | Penelitian ini menunjukkan bahwa ada interaksi yang bersifat positif dan juga negatif dari tersedianya fitur ini. Positifnya adalah pemain dapat bekerja sama dan berkoordinasi dengan satu sama lain. Sedangkan dampak negatifnya adalah seringkali fitur ini disalahgunakan untuk menghina atau merundung pemain lain. | Sama-sama meneliti <i>cyberbullying</i> yang terjadi dalam suatu <i>game online</i> | Menggunakan <i>game</i> dan pemain dari <i>game</i> Mobile Legends sebagai objek penelitian. |
| 7 | Perilaku Toxic Dalam Permainan <i>Online</i> Mobile   | Meneliti perilaku toxic yang berujung menjadi perilaku   | Perilaku Toxic menurut Mitchell Kusy &                         | Kualitatif            | Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa perilaku toxic dalam <i>game online</i>  | Sama-sama meneliti perilaku <i>cyberbullying</i>                                    | Penelitian menggunakan <i>game</i> mobile legends sebagai                                    |

|   |   |  |  |                       |  |  |  |
|---|---|--|--|-----------------------|--|--|--|
|   | Legends Bang Bang, Maulana Abdul Arifin Dkk, 2023.  | <i>cyberbullying</i> yang sering terjadi dalam <i>game online</i> dalam kasus ini peneliti menggunakan <i>game mobile legends</i> sebagai sumber data. | Elizabeth Holloway.  |                       | dapat dibagi menjadi 2 jenis yaitu toxic sarkasme yang berbentuk ejekan untuk merendahkan pemain lain dan juga toxic sinisme yang berbicara apa adanya tanpa memedulikan perasaan orang lain.    | yang terjadi dalam suatu <i>game online</i>  | sumber informasi dan lebih berfokus kepada jenis-jenis perilaku toxic                        |
| 8 | Analisis Perilaku Trash-Talk Dalam Komunikasi Virtual Pada <i>Game Online Mobile Legends</i> Analisis Perilaku Trash-Talk Dalam Komunikasi Virtual Pada | Penelitian ini berfokus kepada fenomena trash-talk yang sering terjadi dalam permainan <i>game online</i> khususnya dalam mobile legend                | Prinsip komunikasi REACH dan Etnografi digital oleh Christine Hine | Kualitatif deskriptif | Peneliti menemukan enam kategori trash-talk yang paling umum dalam <i>game</i> berdasarkan ungkapan yang digunakan, yaitu: penggunaan kata-kata hewan, seksual, merendahkan intelektualitas atau | Sama-sama meneliti fenomena <i>cyberbullying</i> yang terjadi dalam suatu <i>game online</i> | Menggunakan mobile legends sebagai sumber data dan lebih berfokus kepada perilaku Trash-talk |

|  |   |  |  |  |  |  |  |
|--|---|--|--|--|--|--|--|
|  | <i>Game Online</i><br>Mobile Legends,<br>Sulton Solihin,<br>2023. |  |  |  | pribadi pemain lain<br>dan juga ancaman-<br>ancaman diluar<br>permainan. |  |  |
|--|---|--|--|--|--|--|--|



## 2.2 Landasan Konsep

Penelitian ini digunakan untuk mencari tahu penyebab pemain dan juga anggota komunitas Valorant melakukan tindakan *cyberbullying* kepada pemain lain, jenis-jenis perilaku *cyberbullying* dalam lingkungan permainan maupun komunitas Valorant, serta penyebab terjadinya konflik antar pemain dalam permainan dan juga komunitas VIC dengan menggunakan metode studi kasus. Adapun teori yang dapat digunakan adalah pengertian *bullying* menurut JIP (2023) dan juga konsep *cyberbullying* Safaria dalam Kajian Pustaka (2021)

## 2.3 Landasan Teori

### 2.2.3 *Bullying*

*Bullying* adalah suatu perilaku yang dilakukan oleh suatu individu ke individu lain dengan tujuan untuk menindas atau menunjukkan superioritas kepada orang lain. Perilaku ini sering kita temui baik di dunia nyata maupun dunia maya. Menurut Jurnal Ilmu Penelitian (2023) Perilaku *bullying* adalah perilaku buruk seseorang atau lebih terhadap korban yang dilakukan berulang kali dengan tujuan mendapatkan kepuasan karena merasa lebih berkuasa. Menurut Halodoc (2024) ada 5 jenis perilaku *bullying* yang sering terjadi dalam kehidupan sehari-hari yaitu *bullying* secara fisik, verbal, *cyberbullying*, pelecehan seksual, dan *bullying* emosional.

### 2.2.4 *Cyberbullying*

*Cyberbullying* adalah peristiwa perundungan yang dilakukan dengan cara menggunakan internet untuk mengganggu atau menjelekan orang yang menjadi target perundungan. Menurut Safaria dalam Kajian Pustaka (2021) *cyberbullying* memiliki karakteristik sebagai berikut:

#### a. Dilakukan Berulang-ulang

Perilaku *cyberbullying* biasanya dilakukan berulang kali kepada target yang sama ataupun berbeda.

### **b. Menyiksa Secara Psikologis**

Perilaku *cyberbullying* biasanya memiliki dampak psikologis bagi korbannya. Korban biasanya menerima perlakuan yang kurang menyenangkan dalam lingkungan digital seperti penyebaran fitnah atau rumor mengenai korban, penyebaran foto atau video pribadi korban dengan tujuan untuk memermalukan korban.

### **c. Dilakukan dengan Tujuan Tertentu**

Perilaku *cyberbullying* dilakukan oleh pelaku dengan tujuan tertentu seperti memermalukan korban, balas dendam, mengatasi rasa penat atau melepas rasa stress dan juga sebagai sarana untuk bersenang-senang oleh pelaku.

### **d. Terjadi di Dunia Maya**

Perilaku *cyberbullying* terjadi dalam lingkungan digital dengan menggunakan sarana digital seperti media sosial atau sejenisnya.

Menurut Van Cleemput, Juvonen, dan Gross dalam Alvian (2020) *cyberbullying* adalah salah satu bentuk gangguan melalui dunia maya atau virtual, dalam kata lain merupakan perilaku *bullying* yang menggunakan media digital sebagai alatnya. Sedangkan menurut Kowalski dalam Alvian (2020) *cyberbullying*, atau yang juga biasa dikenal sebagai perundungan dalam dunia maya, adalah suatu perilaku agresi atau intimidasi yang dilakukan dengan sengaja dan berulang-ulang dalam konteks elektronik atau digital terhadap target yang kurang bisa membela dirinya. *cyberbullying* juga bisa didefinisikan sebagai perilaku agresif dan bertujuan yang dilakukan suatu kelompok atau individu secara berulang-ulang

menggunakan media elektronik. Selain itu menurut IHC (2021) ada 6 jenis perilaku *cyberbullying* yang biasa ditemui yaitu:

### **1. Outing dan Trickery**

Outing adalah penyebaran rahasia orang lain, seperti foto pribadi yang akan membuat orang malu atau depresi. Lalu Trickery adalah tipu daya yang dilakukan dengan memaksa orang lain untuk memperoleh rahasia hingga foto pribadi calon korban. Pelaku Outing biasanya juga melakukan Trickery.

### **2. Flaming**

Flaming adalah upaya seseorang untuk memprovokasi, mengejek, atau menghina korban dengan cara menyinggung perasaan orang lain. hal ini biasanya dilakukan dengan cara mengirimkan pesan teks yang mengandung kalimat-kalimat yang menimbulkan amarah, emosional, dan frontal.

### **3. Impersonation**

Mengirimkan pesan dan status yang tidak baik dan berpura-pura menjadi orang lain untuk mendorong aksinya. Penggunaan akun palsu sering terjadi di Twitter dan Instagram.

### **4. Harassment**

Harassment, atau gangguan, biasanya berupa penelitan komentar secara terus-menerus yang menimbulkan kegelisahan. Hal ini terjadi karena kata-kata harassment menginspirasi orang lain untuk melakukan hal yang sama. Mengirimkan pesan melalui email, sms, atau teks jejaring sosial adalah cara yang paling umum untuk melakukan tindakan ini.

### **5. Cyberstalking**

Cyberstalking merupakan tindakan memata-matai, mengganggu, dan mencemarkan nama baik seseorang. Korban menjadi sangat ketakutan dan depresi sebagai akibatnya.

### **6. Denigration**

Pelaku melakukan tindakan denigration (pencemaran nama baik) ini secara sengaja dan sadar untuk menyebarkan keburukan orang lain melalui internet, dengan tujuan membahayakan reputasi dan nama baik orang yang dituju.

### **2.2.5 *game online***

*Game online* merupakan suatu permainan yang memerlukan koneksi internet untuk dimainkan. *game* ini memerlukan koneksi internet untuk terhubung ke server agar bisa dimainkan dan juga terhubung dengan pemain lain. Menurut Kustiawan dan Utomo (2019) *game online* adalah permainan yang dimainkan secara bersamaan oleh banyak orang di seluruh dunia yang terhubung melalui jaringan internet.

### **2.2.6 Komunitas *Online***

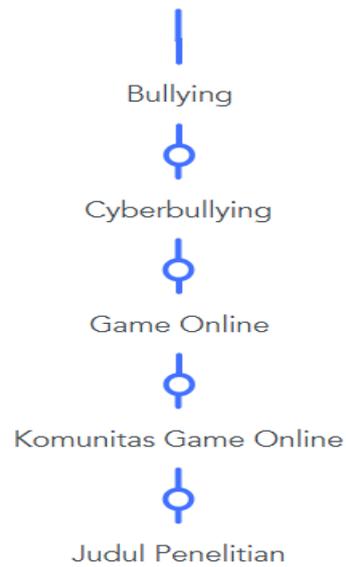
Komunitas *online* adalah suatu kumpulan individu atau kelompok yang berada di dunia maya/internet yang memiliki ciri khas atau budayanya masing-masing. Menurut Rheingold dalam Putri (2016) komunitas *online* atau komunitas virtual adalah sekumpulan orang-orang atau kelompok yang memiliki ketertarikan yang sama dengan satu sama lain dan juga membagi ilmu mereka dengan satu sama lain.

### **2.2.7 Komunitas *Game Online***

Komunitas *game online* adalah suatu komunitas yang terbentuk karena minat dari sekumpulan orang-orang atau kelompok terhadap suatu *game online*. Menurut Meta Engine (2023) komunitas *game online* adalah suatu komunitas yang terbentuk karena kecintaan orang-orang terhadap satu *game online* yang sama, anggota dari komunitas ini bisa meliputi banyak tempat mulai dari seluruh dunia maupun lingkungan sekitar kita. Tujuan dari komunitas ini adalah menyambung tali silaturahmi antar pemain dan juga memberikan tips dan juga trik untuk meningkatkan kemampuan kita dalam bermain *game* tersebut.

## 2.4 Kerangka Pemikiran

### Rumusan Masalah



Gambar 2.2 Kerangka Pemikiran

Sumber : Dokumen Pribadi

UWMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA