



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 II

KERANGKA TEORI

2.1 Penelitian Terdahulu

Mengkaji penelitian terdahulu penting dilakukan agar peneliti dapat mengetahui hambatan yang dialami peneliti terdahulu, sehingga dapat digunakan untuk mengembangkan penelitian. Dengan mengkaji penelitian terdahulu, peneliti juga dapat mengetahui apakah topik yang diangkat cukup unik untuk dikembangkan atau justru telah banyak diteliti sebelumnya. Terdapat beberapa penelitian terdahulu yang mengangkat pengaruh penggunaan media sosial terhadap perilaku *cyberbullying*. Beberapa penelitian terdahulu ini membahas bagaimana penggunaan media sosial dapat mendorong seseorang untuk melakukan *cyberbullying* atau justru menjadi korban. Hal ini menunjukkan bahwa topik penelitian peneliti layak untuk diteliti dan dikembangkan.

Dalam studinya, para peneliti terdahulu mengangkat topik *cyberbullying* dengan kasus dan subjek penelitian yang beragam. Terdapat tiga penelitian terdahulu yang memiliki topik serupa dengan peneliti. Pertama, *Exploring Cyberbullying and Other Toxic Behavior in Team Competition Online Games* oleh Haewoon Kwak, Jeremy Blackburn dan Seungyeop Han. Kedua, *Violent Online Games Exposure and Cyberbullying/ Victimization Among Adolescents* yang disusun oleh Lawrence T. Lam, ZaoHuo Cheng dan XinMin Liu. Terakhir, *Cyberbullying: Student's Behavior in Virtual World* oleh Muhammad Nur Wangid.

Pada penelitian terdahulu yang pertama, Haewoon Kwak, Jeremy Blackburn dan Seungyeop Han membahas mengenai *toxic behavior* yang menciptakan *cyberbullying* pada *game online*. Penelitian ini bertujuan untuk melihat apakah keterkaitan antara *toxic behavior*, *cyberbullying* keaktifan pemain dalam melaporkan kekerasan verbal yang terjadi. Penelitian ini dilakukan terbatas pada kasus *game online* League of Legends ditiga wilayah yakni Korea Selatan, Amerika Utara dan Eropa Barat dengan pendekatan kuantitatif. Dalam penelitiannya, para peneliti mengumpulkan 11 juta data pemain yang berasal dari 6 juta pertandingan dalam permainan dengan kemungkina 1.5 juta *toxic behavior*. Berdasarkan hasil pengumpulan dan analisis data, tidak lebih dari 2 pemain yang aktif melaporkan adanya *toxic behavior* dari keseluruhan 9 pemain yang ada di dalam satu permainan. Pesan yang bersifat menyerang merupakan *toxic behavior* yang paling sering terjadi dan dilakukan kepada sesama anggota tim. Laporan yang dilakukan oleh pemain atas *toxic behavior* biasanya dilakukan ketika berada pada tim yang kalah atas kinerja yang kurang baik atas teman dalam tim. Kinerja yang kurang baik inilah yang memicu terjadinya *cyberbullying* (Kwak, Blackburn, dan Han, 2015, p. 5-8). Penelitian ini memiliki topik serupa dengan penelitian peneliti, yakni terkait dengan *cyberbullying* yang terjadi pada *game online* yang melibatkan konten kekerasan. Sehingga penelitian ini dapat mendukung analisis dari kajian peneliti.

Penelitian terdahulu selanjutnya berbicara mengenai pengaruh paparan *game online* yang mengandung konten kekerasan pada terjadinya *cyberbullying* dan *victimization*. Penelitian yang dilakukan oleh Lawrence T. Lam, ZaoHuo Cheng dan

XinMin Liu ini bertujuan untuk melihat apakah *game online* yang mengandung kekerasan dapat memengaruhi tingkat *cyberbullying* dan *victimization* yang terjadi pada remaja. Penelitian ini dilakukan kepada 1.278 siswa berusia 13 hingga 18 tahun dengan memanfaatkan pendekatan kuantitatif dan metode survei. Berdasarkan hasil pengumpulan dan pengolahan data, disimpulkan bahwa Dalam 7 hari terakhir, 74.3% responden menyatakan tidak mengalami *cyberbullying* dan *victimization*. Sebesar 14.4% mengalami *victimization* melalui *cyberspace*, sementara 8.4% dilaporkan melakukan *bullying* dan juga menjadi korban, dan 2.9% mengaku sebagai korban *cyberbullyng*. Sementara itu, peneliti juga menyampaikan adanya beberapa faktor yang memengaruhi terjadinya *cyberbullying* dan *victimization*, yakni frekuensi bermain *game online*, paparan kekerasan dari *game online* yang dimainkan, konsumsi alcohol, emosi anak, adanya rasa permusuhan, ADHD dan rasa kepemilikan (Lam, Cheng dan Liu, 2012, p. 161). Penelitian ini sesuai dengan penelitian yang akan dikaji peneliti, yakni terkait *cyberbullying* yang terjadi dikalangan remaja sehingga dapat dijadikan sebagai dasar analisis dan pembanding hasil penelitian nantinya.

Penelitian terdahulu terakhir berjudul *Cyberbullying: Student's Behavior in Virtual World*. Muhammad Nur Wangid dalam penelitiannya berusaha untuk melihat bagaimana perilaku *cyberbullying* yang dilakukan oleh mahasiswa di dunia maya. Melalui penelitiannya pula, Wangid menjelaskan alat utama yang biasanya digunakan berikut dengan intensitas waktu yang dihabiskan setiap harinya untuk mengakses internet. Penelitian ini dilakukan dengan memanfaatkan pendekatan

kuantitatif dan metode survei. Kuesioner disebarakan kepada 497 mahasiswa Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta. Setelah melalui proses pengumpulan dan pengolahan data, dapat disimpulkan bentuk – bentuk perilaku *cyberbullying* yang dilakukan mahasiswa berupa *outing*, *flaming* dan *harassment*. Sedangkan sebagai korban, mahasiswa mengalami perlakuan berupa *flaming*, *harassment* dan *cyber-stalking*. Alat utama yang digunakan dalam beraktivitas dengan internet adalah *handphone* yang mayoritas diakses di rumah, daripada di kampus (Wangid, 2016, p.38). Penelitian di atas memiliki topik serupa dengan penelitian peneliti yang berusaha melihat bagaimana perilaku *cyberbullying* yang terjadi di dunia maya, khususnya yang berkaitan dengan frekuensi atau intensitas waktu yang dihabiskan selama mengakses internet.



Tabel 2.1
Review Penelitian Terdahulu

Judul Penelitian	Penulis	Rumusan Masalah	Pendekatan Penelitian	Hasil Penelitian
<i>Exploring Cyberbullying and Other Toxic Behavior in Team Competition Online Games</i>	Kwak, Blackburn dan Han	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bagaimana tingkat keaktifan pemain dalam melaporkan <i>toxic behavior</i>? 2. Apakah perbedaan antara melaporkan <i>toxic behavior</i> tim dengan tim lawan? 3. Apa sajakah dampak social – politik yang diakibatkan oleh <i>toxic behavior</i>? 4. Bagaimanakah hubungan antara <i>toxic behavior</i>; laporan pemain dan kinerja tim? 	Kuantitatif dengan metode survei	<p>Dalam setiap permainan yang melibatkan 9 pemain, tidak lebih dari 2 pemain yang aktif melaporkan adanya <i>toxic behavior</i>. Penelitian ini menunjukkan, pesan yang bersifat menyerang merupakan <i>toxic behavior</i> yang paling sering terjadi dan dilakukan kepada sesama anggota tim. Laporan yang dilakukan oleh pemain atas <i>toxic behavior</i> biasanya dilakukan ketika berada pada tim yang kalah atas kinerja yang kurang baik atas teman dalam tim. Kinerja yang kurang baik inilah yang memicu terjadinya <i>cyberbullying</i>.</p>

Judul Penelitian	Penulis	Rumusan Masalah	Pendekatan Penelitian	Hasil Penelitian
<i>Violent Online Games Exposure and Cyberbullying/ Victimization Among Adolescents</i>	Lam, Cheng dan Liu	1) Bagaimana pengaruh paparan <i>game online</i> yang mengandung kekerasan terhadap <i>cyberbullying</i> dan <i>victimization</i> ?	Kuantitatif dengan metode survei	Dalam 7 hari terakhir, 74.3% responden menyatakan tidak mengalami <i>cyberbullying</i> dan <i>victimization</i> . Sebesar 14.4% mengalami <i>victimization</i> melalui <i>cyberspace</i> , sementara 8.4% dilaporkan melakukan <i>bullying</i> dan juga menjadi korban, dan 2.9% mengaku sebagai korban <i>cyberbullying</i> .
<i>Cyberbullying: Student's Behavior in Virtual World</i>	Muhammad Nur Wangid	1) Bagaimana perilaku <i>cyberbullying</i> mahasiswa di dunia maya?	Kuantitatif dengan metode survei	Bentuk – bentuk perilaku <i>cyberbullying</i> yang dilakukan mahasiswa berupa <i>outing</i> , <i>flaming</i> dan <i>harassment</i> . Sedangkan sebagai korban, mahasiswa mengalami perlakuan berupa <i>flaming</i> , <i>harassment</i> dan <i>cyber-stalking</i> . Alat utama yang digunakan dalam beraktivitas dengan internet adalah <i>handphone</i> yang mayoritas diakses di rumah, dengan intensitas waktu 2 sampai dengan 8 jam per harinya.

Sumber: Olahan Peneliti

2.2 Dasar Teori

2.2.1 Teori kultivasi

Penelitian ini berusaha untuk mengkaji dampak paparan *game online* pada remaja. Melalui kajian ini, peneliti ingin membandingkan tingkat kecenderungan menjadi korban *cyberbullying* pada remaja yang bermain dan tidak bermain *game online*. Untuk itu, teori kultivasi sebagai kajian yang menganalisis dampak media pada khalayak dianggap tepat untuk mendasari penelitian ini. Teori Kultivasi pertama kali diperkenalkan oleh George Gerbner. Sejak akhir perang dunia kedua, televisi telah berhasil mencuri perhatian banyak khalayak melalui berbagai tayangannya (Hadi, 2007, p.3). Televisi dipandang sebagai sebuah kekuatan yang begitu dominan karena memiliki akses khalayak luas yang tak terbatas dan pengaruh yang begitu kuat kepada setiap konsumennya. Melalui televisi, seseorang dapat mempelajari mengenai budaya masyarakat sekitarnya. Bukan hanya memengaruhi perspektif, teori kultivasi menjelaskan bahwa televisi mampu menanamkan nilai tertentu pada diri seseorang (Romli, 2016, p.40).

Adapun lima asumsi di dalam teori ini: pertama, televisi berbeda dengan media massa lainnya karena melibatkan suara dan gambar, sehingga televisi tidak menuntut melek huruf. Inilah mengapa televisi begitu menarik perhatian karena mampu memberikan pengalaman yang berbeda bagi khalayaknya. Kedua, televisi menjadi *the central arm* karena mampu menjadi sarana hiburan dan informasi. Ketiga, televisi mampu menciptakan opini dan sikap yang spesifik mengenai suatu hal pada khalayaknya. Opini dan sikap ini terbentuk sebagai hasil dari berbagai

tayangan yang disajikan kepada khalayak. Keempat, fungsi utama televisi adalah sebagai medium sosialisasi dan enkulturasi. Kelima, observasi, pengukuran dan kontribusi yang dilakukan televisi pada budaya relative kecil, tetapi sebaliknya memiliki dampak yang besar (Baran, 2003 dikutip dalam Hadi, 2007, p.8).

Berbagai jenis tayangan ditawarkan di dalam televisi. Namun, salah satu tayangan yang mendapatkan perhatian paling besar dari khalayak adalah tayangan dengan konten kekerasan. Inilah kemudian yang menjadi pusat kajian Gerbner terkait teori kultivasi. Namun berbeda dengan kajian *social learning theory* oleh Bandura yang menyatakan bahwa perilaku seseorang dapat dipengaruhi oleh apa yang ada disekitarnya dan dikonsumsi. Teori kultivasi mengkaji bagaimana paparan kekerasan pada media mampu membentuk persepsi mengenai dunia yang menakutkan bagi khalayak. Hal ini dapat terjadi karena khalayak televisi memiliki tingkat selektivitas yang rendah. Pola konsumsinya menyerupai ritual, sehingga tidak berubah – ubah dan menciptakan paparan tayangan dengan intensitas yang tinggi. Teori ini memfokuskan diri pada efek televisi yang bersifat kumulatif dan kuat dalam membentuk persepsi publik, yang pada akhirnya menciptakan konstruksi sosial (West dan Turner, 2008, p.88).

Hasil analisis terhadap beragam jenis tayangan kekerasan pada televisi melahirkan sebuah istilah yang cukup menarik sebagai hasil kajian dari teori kultivasi, yakni *Mean World Index*. Gerbner, Gross dan Signorielli (1980 dikutip dalam West dan Turner, 2008, p.91) menyampaikan bahwa *Mean World Index* terdiri atas tiga pernyataan, yakni sebagian besar orang berusaha berhati – hati

untuk dirinya sendiri terhadap lingkungan yang dianggapnya kejam, pernyataan kedua menyatakan bahwa kita tidak dapat selalu berhati – hati ketika terlibat dengan orang lain, hal ini karena sulit bagi kita untuk mengendalikan faktor di luar diri kita. Pernyataan terakhir menyatakan bahwa sebagian besar orang akan mengambil keuntungan dari diri kita apabila mereka melihat kesempatan atau peluang. Inilah yang kemudian mendorong seseorang untuk selalu berlaku hati – hati atau bahkan menumbuhkan rasa tidak aman.

Adapun tiga dampak media massa khususnya televisi pada khalayaknya disampaikan di dalam teori kultivasi. Pertama, dilihat dari aspek kognitif, media massa memiliki pengaruh terhadap bagaimana seseorang berpikir yang berupa pengetahuan, keyakinan dan harapan tertentu seseorang akan suatu objek tertentu. Kedua yakni aspek afektif, merupakan dampak yang berkaitan dengan perasaan tertentu seseorang seperti rasa takut, benci, simpati kepada suatu objek tertentu. Terakhir, aspek konatif yang berbicara mengenai kecenderungan perilaku seseorang untuk menjauhi atau mendekati objek tertentu yang dipengaruhi oleh faktor – faktor tertentu sebagai hasil dari paparan media massa (Romli, 2016, p.47).

Bagaimana televisi mampu memengaruhi persepsi dan perilaku khalayaknya tentu tidak terlepas dari faktor intensitas konsumsinya. Teori kultivasi mengelompokkan penonton ke dalam dua kategori: kategori pertama merupakan kategori *light viewers*. Yang termasuk ke dalam kategori *light viewers* adalah khalayak yang mengonsumsi tayangan televisi sekitar 2 jam setiap harinya. Penonton dalam kategori ini dianggap sebagai penonton yang selektif, mampu

memilah tayangan apa saja yang mereka ingin saksikan dan memilih untuk mematikan televisi setelah tayangan yang mereka sukai usai. Kemudian, kategori kedua adalah *heavy viewers*. Khalayak yang berada di dalam kategori ini adalah mereka yang mengonsumsi tayangan televisi paling tidak 4 jam setiap harinya. *Heavy viewers* dianggap memiliki tingkat selektivitas yang rendah akan berbagai tayangan yang disajikan di televisi. Mereka pula lah yang memiliki kecenderungan untuk menerima segala pesan yang ditayangkan oleh televisi dan dipengaruhi oleh pesan tersebut (West dan Turner, 2008, p.89).

Teori kultivasi memiliki dua konsep, pertama adalah *mainstreaming*. Konsep ini berbicara mengenai dampak yang diterima oleh *heavy viewers* akibat terlalu banyak mengonsumsi tayangan televisi. Istilah *mainstreaming* sendiri artinya mengikuti arus. *Heavy viewers* yang mengonsumsi tayangan televisi dalam intensitas yang tinggi secara tidak sadar akan cenderung ‘mengikuti arus’ tayangan yang disaksikannya. Hal ini menciptakan proses ‘kekaburan, pencampurbauran dan penyimpangan’ pada khalayak. Konsep ini menyatakan, apabila televisi menyajikan adegan kekerasan maka *heavy viewers* akan cenderung membangun persepsi bahwa dunia dipenuhi dengan kekerasan dan mengikutinya dalam perilaku sehari – hari. Sedangkan *light viewers* memiliki kecenderungan yang lebih sedikit (West dan Turner, 2008, p.89).

Konsep selanjutnya adalah *resonance* yang merupakan sikap cemas dari *heavy viewers* sebagai akibat dari terpaaan ‘ideologi’ pada tayangan televisi. Rasa cemas ini muncul setelah *heavy viewers* melihat berbagai adegan kekerasan atau

kriminal pada televisi dan membayangkannya bila terjadi pada dunia nyata. Paparan kekerasan pada tayangan televisi secara terus menerus dan rasa takut bila mengalami hal serupa yang kemudian menciptakan kecemasan tanpa henti bagi para *heavy viewers*. Kedua konsep di ataslah yang kemudian membentuk persepsi khalayak bahwa dunia merupakan tempat yang menakutkan (West dan Turner, 2008, p.90). Teori Kultivasi ini sesuai dijadikan sebagai dasar penelitian karena *game online* memiliki karakteristik yang menyerupai televisi, yakni melibatkan audio dan visual.

2.2.2 *Game Online* Sebagai Media Interaktif

Bila pada era 70an hadir televisi sebagai media hiburan yang melibatkan audio dan visual, di era internet kini muncul berbagai media hiburan yang bukan hanya melibatkan audio dan visual, melainkan juga interaktivitas antar penggunanya. *Game Online* merupakan salah satu media hiburan interaktif yang mampu menghubungkan antara satu pemain dengan pemain lainnya. Media interaktif sendiri dapat dipahami sebagai sebuah integrasi dari *digital media* yang termasuk di dalamnya seperti pesan elektronik, grafis, gambar bergerak atau video dan suara yang tergabung ke dalam lingkungan yang terkomputerisasi sehingga memungkinkan penggunanya untuk berinteraksi dengan data di dalamnya (England dan Finney, 2011, p.2). Secara sederhana, sebuah media dikatakan interaktif ketika seorang pengguna dapat memberikan pengaruh atau keterlibatan langsung di dalamnya. Semakin interaktif, maka keterlibatan atau pengaruh pengguna di dalamnya akan semakin besar (Nielsen, Smith dan Tosca, 2016, p.8).

Downes dan McMillan (2000, dikutip dalam Anderson, 2009, p.2) mendefinisikan interaktif sebagai suatu kondisi ketika sebuah media mampu memfasilitasi komunikasi antar komunikator pada waktu *real-time*. Adapun dua dimensi yang dapat digunakan untuk mengukur interaktivitas sebuah media. Pertama, dimensi pesan yang dapat diukur berdasarkan indikator arah, waktu dan tempat. Pada dasarnya, dalam *computer mediated communication*, interaktivitas terjadi meski di dalam komunikasi satu arah. Namun, komunikasi akan dikatakan semakin interaktif ketika komunikasi yang terjalin bersifat dua arah atau terdapat timbal balik. Media komunikasi dikatakan semakin interaktif pula ketika media dapat digunakan untuk menyampaikan pesan kepada komunikan tanpa batasan waktu dan tempat. Ketika komuniator dapat berkomunikasi pada waktu *real – time*, maka disitu sebuah media akan dikatakan interaktif.

Dimensi kedua yang digunakan untuk mengukur interaktivitas sebuah media adalah dimensi partisipan. Dimensi ini memiliki tiga indikator, yakni indikator kontrol, responsif dan *perceived goal*. Ketika pengguna sebuah media memiliki kontrol penuh baik akan tampilan, pengoperasian, hingga aktivitas komunikasinya, maka media tersebut akan dikatakan interaktif. Indikator kedua, responsif yakni ketika seseorang pengguna dapat memberikan atau memperoleh respons atas pesan yang ada dalam waktu segera maka media tersebut akan semakin tergolong ke dalam media yang interaktif. Terakhir, indikator ketiga yaitu *perceived goal*. Sebuah media dikatakan semakin interaktif ketika media tersebut dapat menyampaikan tujuan yang diharapkan oleh penggunanya. Sehingga ketika

memanfaatkan media tersebut, tujuan dari pengguna akan terpenuhi Downes dan McMillan (2000, dikutip dalam Anderson, 2009, p.2).

Tinggi rendahnya interaktivitas media sering kali juga diukur berdasarkan teknologi yang mendasari media tersebut. Media baru dikatakan memiliki interaktivitas yang tinggi karena memiliki teknologi yang memungkinkan interaksi antar penggunanya. Teknologi yang memungkinkan penggunanya melakukan interaksi tersebut meliputi tablet dan *smartphone*. Sedangkan media yang memiliki interaktivitas yang rendah adalah media konvensional, meliputi televisi dan radio. Media konvensional dikatakan memiliki interaktivitas yang rendah karena tidak memungkinkan penggunanya atau khalayak berinteraksi satu dengan yang lain dan menentukan kontrol secara penuh akan aktivitas dan tampilan pada media tersebut. Interaktivitas media baru inilah yang kemudian memberikan daya tarik tersendiri karena mampu menyesuaikan keinginan setiap penggunanya (Ariel dan Avidar, 2015, p.23).

Game online yang memanfaatkan media baru dapat dikatakan interaktif karena mampu memfasilitasi para penggunanya untuk berkomunikasi pada waktu *real-time*. Interaksi ini memanfaatkan fasilitas *chat* dan *speaker* pada *game* yang dapat diakses seluruh pemain. Melalui fitur ini, setiap pemain dapat berkomunikasi langsung dengan pemain lainnya selama pertandingan berlangsung baik untuk menyusun strategi ataupun sekedar bersosialisasi satu dengan lainnya. Melalui fitur *chat* dan *speaker*, keenam indikator yang digunakan untuk mengukur interaktivitas pun terpenuhi. Setiap pemain dapat menentukan kontrolnya sendiri terhadap

bagaimana ia mau berkomunikasi dan tentunya setiap pemain dapat memberikan respons dalam waktu segera dalam setiap diskusi atau percakapan yang terjadi. Bukan hanya itu, sebagai sebuah media digital, *game online* juga memberikan tampilan grafis dan suara yang menarik sehingga memberikan kesan dramatis sehingga semakin menarik bagi para pemainnya. Interaktivitas inilah yang kemudian menjadikan *game online* sebagai salah satu media hiburan yang begitu diminati (Esslin, 2017, p.10). Hal ini ditambah karena pemain mampu menjadi penentu kemenangan atau kekalahan yang mungkin diterima. Inilah mengapa video *games* memiliki kecenderungan yang lebih besar dalam memengaruhi seseorang untuk berperilaku agresif (Yang, 2012 dikutip dalam Fryling, dkk., 2015, p.6).

Pada dasarnya, *game* dapat didefinisikan sebagai sebuah sistem dimana pemain mengalami keterikatan dengan konflik buatan, dibatasi oleh aturan – aturan yang ada dan memperoleh *outcome* yang terukur (Salen dan Zimmerman, 2004, p.80 dikutip dalam Nielsen, Smith dan Tosca, 2016, p.31). Sedangkan *game online* dapat dipahami sebagai sebuah sistem permainan yang memanfaatkan jaringan internet sehingga dapat menghubungkan antar satu pemain dengan pemain lainnya. Salah satu daya tarik yang kuat dari *game online* adalah sifatnya yang interaktif. Interaktif sendiri dapat dipahami sebagai istilah yang digunakan sebagai ukuran pengaruh atau keterlibatan pengguna di dalamnya. Semakin interaktif, maka keterlibatan atau pengaruh pengguna di dalamnya akan semakin besar (Nielsen, Smith dan Tosca, 2016, p.8).

Caillois (1958 dikutip dalam Nielsen, Smith dan Tosca, 2016, p.36) membagi *games* menjadi empat kategori. Pertama, *agon* (kompetisi) yang menjadikan kompetisi sebagai pusat dari permainan dan *skill* menentukan seseorang dapat menang atau tidak di dalam permainan. Misalnya permainan dalam bidang olahraga hingga pertempuran. Dalam kategori inilah biasanya *game* bersifat interaktif karena memiliki fitur *chat* dan *speaker*. Kedua, *alea* yang merupakan kategori *game* dimana kesempatan atau *chance* menjadi pusat parameter permainan. Misalnya saja permainan *lottery* yang bersifat acak. Ketiga, *mimicry* atau imitasi dapat dipahami sebagai *games* yang memusatkan pengalaman menjadi orang lain, misalnya saja *games* yang bersifat petualangan atau *role play* menjadi seseorang dengan profesi tertentu. Terakhir, *ilinx* atau vertigo yang menawarkan pemainnya merasakan sensasi tertentu melalui aktivitas fisik dalam permainan, misalnya saja permainan balap mobil.

Terdapat beberapa kategori pemain *game online* yang didasarkan pada jumlah waktu yang dihabiskan dalam bermain *game* setiap hari atau setiap minggunya. Pertama adalah *casual player* yang menghabiskan waktu kurang dari 3 jam per harinya dalam bermain *game online*. Dalam bermain *game online*, seorang *casual player* tidak memiliki frekuensi tetap setiap harinya. Terkadang ada waktu dimana mereka bermain hingga 3 jam, atau bahkan tidak bermain sama sekali. Kategori selanjutnya, *average* merupakan kategori pemain amatir yang menghabiskan 3 sampai 4 jam sehari, atau 8 sampai 20 jam setiap minggunya. Ketiga, *professional* atau dikenal pula dengan *full time player* merupakan pemain

yang menghabiskan waktu 5 sampai 6 jam per hari atau 25 sampai 30 jam setiap minggunya untuk bermain *game online*. Keempat, *determined* adalah *full time player* yang memiliki tujuan tertentu dalam bermain *game*. Mereka menghabiskan waktu 7 hingga 8 jam setiap harinya atau 40 hingga 48 jam per minggunya untuk bermain *game online*. Terakhir adalah pemain yang tergolong dalam kategori *fanatic*. Pemain dalam kategori ini merupakan *full time player* yang mendedikasikan dirinya untuk bermain *game online*. Pada umumnya, para pemain fanatik ini menghabiskan waktu lebih dari 9 jam setiap harinya atau 50 hingga 65 jam per minggu untuk bermain *game online* (Andrejkovics, 2017, p.33).

Games memiliki beberapa konsekuensi yang dapat memengaruhi penggunaannya. Beberapa konsekuensi tersebut seperti: *games* memerlukan waktu, dengan bermain *games* berarti kita telah menggantikan kegiatan lain yang mungkin dilakukan untuk bermain; memengaruhi suasana hati, dengan bermain *games* kita akan mudah merasa tertantang, terancam, senang atau marah yang cenderung akan terbawa ke aktivitas lainnya; *games* merupakan media komunikasi, di dalam permainan setiap pemain dapat berkomunikasi untuk menyusun strategi, bersosialisasi hingga menyebarkan *hate speech*. Konsekuensi inilah yang kemudian cenderung menciptakan aksi *cyberbullying* dalam permainan karena setiap pemain memiliki akses untuk mengirimkan pesan kepada pemain lainnya; terakhir, *games* dapat memengaruhi perilaku seseorang. Melalui *games*, perilaku seseorang dapat dibentuk sebagai hasil konsumsi yang tinggi terhadap *games* tersebut (Nielsen, Smith dan Tosca, 2016, p.35).

2.2.3 Cyberbullying

Cyberbullying sendiri dapat didefinisikan sebagai aksi agresif yang disengaja dengan memanfaatkan media elektronik, dilakukan oleh individu maupun kelompok secara konstan kepada korban yang tidak dapat mempertahankan dirinya sendiri (Smith, dkk., 2006 dikutip dalam Ovejero, dkk., 2016, p.5). Pada dasarnya, *cyberbullying* memiliki bentuk yang mirip dengan aksi *bullying* tradisional yang melibatkan perilaku agresif. Tak jarang pula keduanya saling tumpang tindih. Faktanya, sebagian besar remaja yang terlibat di dalam *bullying* tradisional baik sebagai pelaku maupun korban juga memiliki kecenderungan terlibat di dalam *cyberbullying*. Namun, yang menjadi perbedaan jelas antara keduanya adalah media sebagai perantara yang digunakan. *Cyberbullying* memanfaatkan media komunikasi elektronik untuk menyampaikan kekerasan verbalnya, dan hal ini lah yang membuat *cyberbullying* lebih sulit untuk terdeteksi (Ovejero, 2016, p.6).

Smith dkk. (2008) membagi konsep *cyberbullying* ke dalam tujuh subdivisi antara lain, *bullying* via pesan singkat, *bullying* via gambar atau video, *bullying* via telepon, *email bullying*, *chat-room bullying*, *bullying* melalui *instant messaging* dan *bullying* via *websites*. Dalam *cyberbullying* pelaku kekerasan memanfaatkan berbagai fitur di dalam teknologi komunikasi untuk menyampaikan pesan agresif. Hal ini lah yang menjadi pembeda antara *cyberbullying* dengan *bullying* tradisional. Para pelaku cenderung lebih memilih memanfaatkan media perantara dalam menyampaikan kekerasan verbal karena pelaku tidak harus bertatap muka langsung dengan sang korban. Komunikasi tidak langsung ini membuat pelaku tidak menyaksikan dampak negatif yang ditimbulkan oleh kekerasan verbal

yang dilakukannya sehingga melahirkan *moral disengagement* (Ovejero, dkk., 2016, p.11).

Bukan hanya itu, *cyberbullying* menjadi begitu banyak dijumpai karena pelaku merasa aman, sebab korbannya tidak dapat melihat dirinya secara langsung. Sehingga para pelaku merasa terbebas dari segala konsekuensi atau tuntutan yang mungkin harus diterima. Namun tak jarang, kekerasan verbal pada *cyberbullying* dilakukan sebatas untuk bersenang – senang dan *social prestige*. Inilah mengapa para pelaku memilih memanfaatkan media perantara daripada berkomunikasi secara tatap muka (Smith, dkk. 2004 dikutip dalam Smith, dkk., 2008, p.383). Ybarra dan Mitchell (2004 dikutip dalam Smith, dkk., 2008, p.383) menyampaikan seringkali mencari kesenangan dan *social prestige* hanya merupakan alasan alternatif dari keinginan balas dendam dan merasakan kepuasan setelah melakukan tindak kekerasan verbal kepada korban.

Cyberbullying terbagi menjadi tujuh tipe aktivitas, yaitu: *flaming*, merupakan aktivitas mengirimkan pesan kemarahan, kasar dan vulgar; *harassment*, dapat dipahami sebagai aktivitas mengirimkan pesan yang bersifat menyerang secara terus menerus kepada korban; *cyberstalking*, merupakan tindakan mengumpulkan informasi mengenai korban yang kemudian diikuti dengan mengirimkan pesan ancaman atau pesan yang mengintimidasi kepada korban secara terus menerus; *denigration*, adalah tindakan menjatuhkan orang lain dengan menyebarkan informasi yang tidak benar terkait korban; *impersonation*, adalah tindakan seseorang yang berpura – pura menjadi orang lain untuk membuat orang

tersebut terlihat buruk dan berada pada posisi yang terancam; *exclusion* yang merupakan tindakan disengaja untuk tidak menyertakan atau mengeluarkan seseorang dari grup *online* (Rudi, 2010, dikutip dalam Nurjanah, 2014, p.4-5); dan terakhir adalah *outing and trickery*, tindakan mengunggah konten sensitif dan pribadi mengenai seseorang untuk mempermalukannya di depan publik (Pandie dan Weismann, 2016, p.51).

2.2.4 Dampak Terpaan Kekerasan

Beberapa ahli meyakini bahwa terpaan kekerasan dari media massa memiliki kontribusi dalam meningkatkan perilaku agresif seseorang. Semakin sering seseorang mengonsumsi tayangan yang mengandung aksi kekerasan, maka orang tersebut akan cenderung berperilaku serupa dengan apa yang disaksikannya. Salah satu jenis media yang memiliki pengaruh kuat pada khalayaknya adalah media audio-visual seperti, televisi, internet dan *video game* (Fryling, dkk., 2015, p.8). Melalui visual dan suara, seseorang mempelajari dan memenangkannya sehingga dalam kurun waktu tertentu dapat memengaruhi bagaimana caranya berperilaku. Penelitian terkait pengaruh terpaan kekerasan pada khalayak ini mulai banyak dilakukan setelah masa keemasan televisi di dunia barat yang memberikan pengaruh begitu besar pada khalayaknya.

Beberapa puluh tahun lalu, televisi mungkin menjadi satu – satunya media audio-visual yang populer bagi khalayak. Namun kini tidak lagi. Perkembangan teknologi informasi melahirkan berbagai alat baru untuk mengonsumsi informasi

dan hiburan, seperti internet, *email* dan *video game*. Sesuai dengan penelitian peneliti yang membahas terkait dengan *video games* khususnya *game online*, media ini juga turut memberikan pengaruh yang besar bagi khalayaknya. *Video games* memang berbeda dengan televisi. Namun keduanya memiliki aspek vital dan beberapa karakteristik yang sama. *Video games* sendiri merupakan medium yang bersifat dramatis, karena di dalamnya setiap pemain berlomba - lomba untuk menang dalam sebuah arena pertandingan (Esslin, 2017, p.10). Hal ini ditambah dengan keterlibatan langsung dari pemainnya dalam setiap tindakan agresif tokoh yang dimainkan. Pemain menjadi penentu kemenangan atau kekalahan yang mungkin diterima. Inilah mengapa *video games* memiliki kecenderungan yang lebih besar dalam memengaruhi seseorang untuk berperilaku agresif (Yang, 2012 dikutip dalam Fryling, dkk., 2015, p.6).

Perilaku agresif sendiri dapat didefinisikan sebagai tindakan yang dimaksudkan untuk melukai atau menyakiti orang lain, baik secara fisik maupun psikis (Berkowitz, 1995 dikutip dalam Myers, 2002 dikutip dalam Siddiqah, 2010, p.51). Bandura (1977 dikutip dalam Susantyo, 2016, p.2) menambahkan bahwa perilaku agresif merupakan perilaku yang dipelajari dan bukan perilaku yang dibawa oleh individu sejak lahir. Pandangan ini sesuai dengan salah satu pendekatan yang digunakan dalam memahami perilaku agresif seseorang, yakni pendekatan situasional. Di dalam pendekatan ini, perilaku agresif diyakini sebagai hasil pembentukan dari *trigger* atau stimulus eksternal yang kemudian memengaruhi internal seseorang (Susantyo, 2016, p.3). Perilaku agresif sendiri dapat berupa

kekerasan verbal maupun non-verbal. Kekerasan verbal dapat dipahami sebagai kekerasan yang disampaikan melalui kata – kata dengan memanfaatkan medium komunikasi, baik secara langsung maupun tidak. Kekerasan verbal sendiri berupa kata – kata yang ditujukan untuk menyerang atau menyakiti pihak lain (Arsih, 2010, p.3). Sedangkan kekerasan non-verbal adalah kekerasan yang memiliki potensi untuk menyakiti orang lain secara fisik, misalnya dengan memukul, melempar dan menendang (Karima dan Christin, 2015, p.4).

Beberapa peneliti mengungkapkan adanya potensi imitasi oleh seseorang yang seringkali terpapar perilaku kekerasan dalam aktivitas sehari - hari nya. Di samping itu adapula efek tidak langsung atau jangka panjang media yang dikenal dengan istilah *habituation*, dimana seseorang menjadi terbiasa dengan keberadaan aksi atau perilaku kekerasan. Hal ini kemudian mengakibatkan seseorang menjadi tidak peka dan mendorongnya untuk berperilaku agresif, serupa dengan apa yang sering dilihatnya (Rankin, dkk., 2009 dikutip dalam Mrug, Madan dan Windle, 2016, p.2). Terjadinya proses belajar seseorang terhadap apa yang disaksikannya dapat memengaruhi pembentukan perilaku pada dirinya. Tayangan kekerasan pada televisi dapat menanamkan pandangan pada seseorang untuk membenarkan cara kekerasan sebagai penyelesaian masalah dalam kehidupan sehari – hari sebagai dampak paparan tayangan kekerasan secara terus menerus. Inilah mengapa disebutkan televisi memiliki pengaruh yang begitu kuat pada pembentukan persepsi dan perilaku khalayaknya.

Terdapat beberapa faktor yang menyebabkan seseorang dapat berperilaku agresif, seperti faktor eksternal / sosial yang terdiri atas keluarga, teman sebaya, sekolah dan lingkungan tempat tinggal; kondisi internal seperti hormon, gen, konsep diri dan emosi; stressor lingkungan sekitar seperti, kebisingan, temperatur udara dan kualitas lingkungan yang buruk; terakhir adalah stimulus situasional yang mencakup pengaruh media, provokasi kelompok, dan alkohol (Baron, Byrne dan Suls, 1994, dikutip dalam Susantyo, 2016, p.5). Faktor – faktor inilah yang kemudian membentuk perilaku seseorang sehingga berperilaku agresif kepada orang lain.

Bila dilihat dari perspektif korban, perilaku agresif melalui media internet atau *cyberbullying* memiliki dampak bagi psikis korban yang menyebabkan seseorang menutup diri, merasa tidak berharga, merasa sendiri dan rendah diri. Selanjutnya, tindak *cyberbullying* membuat korbannya kehilangan privasi karena pelaku dapat menjangkau korbannya dimana pun dan kapan pun (Kizza, 2010 dikutip dalam Wangid, 2016, p.40). *Cyberbullying* bukan hanya berdampak secara psikis tetapi juga fisik. Yang (2012 dikutip dalam Fryling, dkk., 2015, p.12) menyatakan bahwa korban *cyberbullying* khususnya laki – laki memiliki kecenderungan berperilaku lebih agresif dalam aktivitas sehari – harinya. Di samping itu, dampak fisik lainnya seperti, sakit kepala, berkurangnya nafsu makan, sistem pencernaan terganggu dan gangguan tidur. Beberapa dampak *cyberbullying* di atas bila tidak ditangani secara tepat maka dapat berakibat fatal, yakni timbulnya dorongan untuk melakukan bunuh diri (Ovejero, dkk., 2016, p.8). Pemahaman mengenai *cyberbullying* di atas sesuai dengan topik penelitian peneliti. Konsep di atas dapat

membantu peneliti untuk lebih memahami perilaku *cyberbullying* beserta beberapa faktor yang mendorong terjadinya perilaku tersebut.

2.3 Hipotesis Penelitian

Hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini terdiri atas dua jenis, yaitu:

1) Hipotesis Teori

Terdapat perbedaan antara remaja yang bermain dan tidak bermain *game online* pada tingkat kecenderungan menjadi korban *cyberbullying*.

2) Hipotesis Penelitian

Ho: Tidak terdapat perbedaan antara remaja yang bermain dan tidak bermain *game online* pada tingkat kecenderungan menjadi korban *cyberbullying*.

Ha: Adanya perbedaan antara remaja yang bermain dan tidak bermain *game online* pada tingkat kecenderungan menjadi korban *cyberbullying*.

3) Hipotesis Statistik

Ho: $\chi^2 = 0$

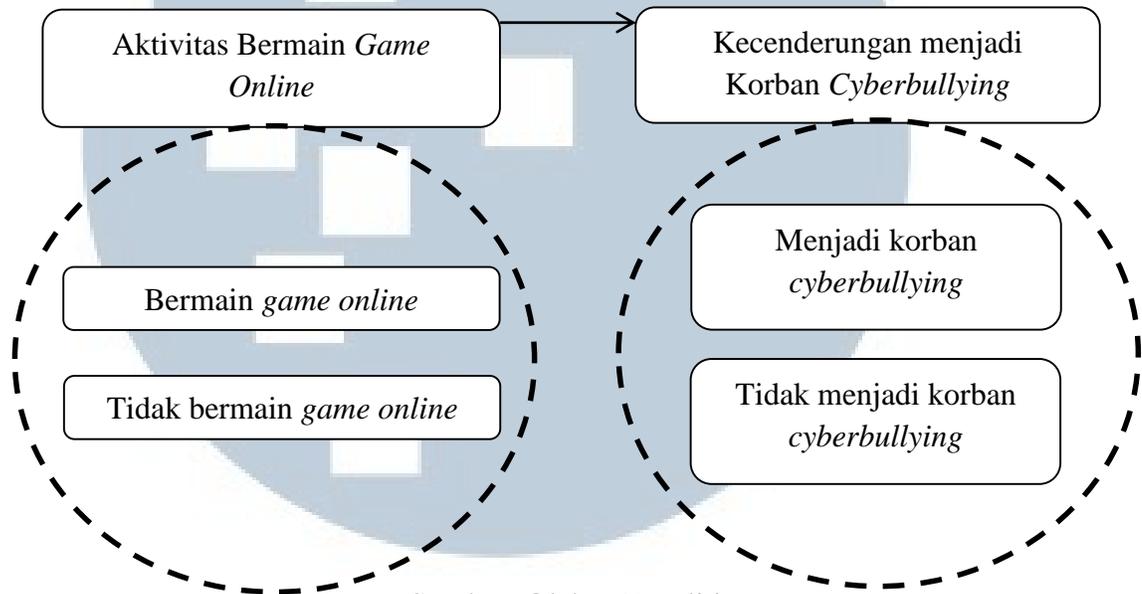
(tidak terdapat perbedaan antara remaja yang bermain dan tidak bermain *game online* pada tingkat kecenderungan menjadi korban *cyberbullying*).

Ha: $\chi^2 \neq 0$

(Terdapat perbedaan antara remaja yang bermain dan tidak bermain *game online* pada tingkat kecenderungan menjadi korban *cyberbullying*).

2.4 Alur Penelitian

Gambar 2.4
Alur Penelitian



Sumber: Olahan Peneliti

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA