

PERILAKU *CYBERBULLYING* PADA PEMAIN MOBILE LEGENDS

Dimas Faturrahman Kusumo Nugroho¹, Mohammad Amin Tohari²
^{1,2} Ilmu Kesejahteraan Sosial, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Muhammadiyah Jakarta

*dfaturrahman19@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk meneliti perilaku *cyberbullying* yang terjadi pada permainan *Mobile Legends: Bang Bang* (MLBB) pada komunitas pemain MLBB. Penelitian ini menggunakan teori dari Think Before Text, Kowalski (2008), dan Transtheoretical Model (1970) dengan menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif, dan metode pencarian informan menggunakan teknik *purposive sampling* dan *snowball sampling*. Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi terjadinya *cyberbullying* dibagi menjadi beberapa faktor, akan tetapi faktor yang paling berpengaruh terhadap terjadinya Tindakan *cyberbullying* yaitu meliputi faktor keluarga, lingkungan, dan sifat seseorang. Akibat dari *cyberbullying* tersebut akan menyebabkan terjadinya perubahan perilaku pada seseorang, perubahan perilaku tersebut diawali oleh *precontemplation*, *contemplation*, *preparation*, *action* dan *maintenance*. Adapun faktor yang mempengaruhi seseorang mengalami perubahan perilaku akibat *cyberbullying* diakibatkan oleh kurangnya perhatian orang tua dalam mengawasi pergaulan anaknya, lingkungan pertemanan yang kurang baik, dan emosi yang kurang stabil sehingga menyebabkan perubahan perilaku korban menjadi pelaku *cyberbullying*. Oleh karena itu, perlu adanya pengawasan dari orang tua dalam mengawasi pergaulan anak-anaknya, perlunya ketahanan diri agar tidak terjerumus dalam hal-hal yang negatif dalam bergaul, perlu adanya kompetisi secara sehat dan sportif dalam menyalurkan bakat bermain *game* MLBB, dan perlu sanksi tegas terhadap pelaku-pelaku *cyberbullying* dalam *game* MLBB.

Kata Kunci: Orang Tua Tunggal, Stres, Strategi Mengatasi Stres, Kesejahteraan Keluarga

PENDAHULUAN

Pada tanggal 14 Juni 2016, telah rilis permainan yang sangat ramai dimainkan oleh kalangan pelajar dan mahasiswa yang bernama *Mobile Legends: Bang Bang* atau yang biasa disingkat dengan MLBB. Platform permainan tersebut merupakan favorit dari kalangan pelajar dan mahasiswa, hal ini dikarenakan untuk dapat mengakses permainan tersebut hanya memerlukan perangkat yang memadai dan koneksi internet yang bagus serta penyimpanan memori yang cukup sehingga memudahkan seseorang dalam mengaksesnya. Dalam

memainkan permainan tersebut, tidak jarang juga ditemukan adanya perilaku-perilaku yang tidak sesuai, mulai dari mengintimidasi, mengancam, menghina, bahkan melecehkan kepada sesama pemain dalam permainan tersebut (Surbakti dalam Herfian Nur Utama, 2023). Perilaku-perilaku tersebut sangat meresahkan bahkan sangat mengkhawatirkan apabila terus menerus didiamkan dan akan menjadi sebuah kebiasaan atau budaya yang buruk yang akan terus dilakukan oleh para pemain MLBB. Tindakan dari pemain-pemain tersebut dikategorikan sebagai tindakan *cyberbullying*.

Cyberbullying merupakan tindakan menghardik atau mencemooh seseorang yang dilakukan dengan menggunakan fasilitas internet dan media sosial termasuk di dalamnya fitur permainan MLBB. Dalam permainan MLBB, pemain dapat menggunakan kolom percakapan guna berkomunikasi dengan teman satu tim atau bahkan kepada tim lawan. Namun, nyatanya banyak sekali pemain yang justru menggunakan kolom percakapan tersebut untuk berkata kasar bahkan dapat dikatakan sebagai bentuk penindasan terhadap seseorang. Pemain kerap kali mengetik kata-kata kasar di dalam kolom percakapan yang ditujukan kepada pemain lain dikarenakan pemain tersebut tidak mampu bermain secara baik atau tidak sesuai dengan ekspektasi pemain lainnya. Akibatnya, pemain yang mendapatkan hujatan tersebut secara terus menerus akan mengalami berbagai dampak terutama dalam perubahan perilaku kehidupan sehari-harinya.

Perubahan perilaku merupakan sebuah bentuk reaksi atau respon atas rangsangan yang diberikan dari luar tubuh seseorang. Perubahan perilaku dalam kasus ini diawali dengan adanya rangsangan dari luar tubuh korban berupa tindakan *bullying* pada *platform* MLBB atau bisa disebut sebagai tindakan *cyberbullying*. Rangsangan yang diterima korban dapat berupa penghinaan, ancaman, atau pelecehan yang ditujukan langsung kepada korban pada fitur percakapan yang ada di MLBB. Akibat dari tindakan tersebut, korban akan bereaksi dengan menimbulkan banyak respon, mulai dari respon positif maupun negatif. Namun, kebanyakan dari korban merasakan dampak yang negatif, mulai dari korban menutup diri dari lingkungan, berperilaku agresif, bahkan melampiaskan emosinya dengan melakukan tindakan yang serupa ke orang lain. Akibatnya, korban akan menjadi pelaku dari tindakan *cyberbullying* tersebut dan tindakan *cyberbullying* akan terus ada menjadi sebuah rantai kebiasaan yang tidak akan putus dilakukan oleh para pemain MLBB (Prasetyo dalam Herfian Nur Utama, 2023).

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah penulis jelaskan di atas, tentu saja akan terdapat beberapa akibat yang ditimbulkan apabila terjadi kasus *cyberbullying* pada permainan MLBB, yang semula korban hanya ingin bermain justru mendapatkan tekanan dari pemain lain yang menyebabkan korban akan membalaskan perilaku tersebut ke orang lain yang menjadikan dirinya sebagai pelaku dari *cyberbullying*. Oleh karena itu, penulis tertarik untuk meneliti hal ini lebih dalam sehingga penulis akan melakukan penelitian.

METODE

Penelitian kali ini akan dilakukan di salah satu Warung Kopi “Kedai Rumah Nenek” yang beralamat di Jln. Gurami Tengah No. 142, Bambu Apus, Kecamatan Pamulang, Kelurahan Pamulang Barat, Kota Tangerang Selatan, Banten. Pada penelitian kali ini, penulis melakukan penelitian dengan melakukan penelitian secara kualitatif dengan metode deskriptif. Teknik

pengambilan data menggunakan metode observasi, wawancara, dan dokumentasi. Teknik penentuan informan menggunakan *purposive sampling* dan *snowball sampling*. Teknik validasi data menggunakan teknik triangulasi serta analisis data menggunakan model interaktif yaitu, pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dampak *Cyberbullying* Dalam Mengubah Perilaku

1. *Precontemplation*

Pada tahap ini keenam informan yang telah diwawancarai juga mengakui bahwa awalnya mereka merasakan ada sesuatu yang terasa berbeda pada diri mereka masing-masing, namun mereka masih menghiraukannya dan menganggap itu hanyalah sebuah hal biasa. Namun, orang-orang terdekat dari informan seperti teman dan keluarga informan yang merasakan bahwa ada sesuatu yang berubah pada diri informan. Perubahan yang dirasakan oleh orang-orang terdekat tersebut mulai dari perilaku informan yang tiba-tiba menjadi pendiam dan murung dan bisa menjadi emosi dalam waktu yang tiba-tiba.

2. *Contemplation*

Pada tahap ini, keenam informan mulai menyadari bahwa terdapat perubahan pada dirinya dan memutuskan untuk melakukan perubahan. Perubahan yang dimaksud tidak selalu mengarah ke arah yang positif, namun bisa juga mengarah ke arah yang negatif. Seperti yang dilakukan oleh keenam informan pada penelitian kali ini, keenam informan ini mulai menyadari bahwa mereka perlu melakukan perubahan dalam melawan perilaku *cyberbullying* agar diri mereka tidak terus menerus menjadi korban dari *cyberbullying*.

3. *Preparation*

Pada tahap ini, keenam informan mulai melakukan persiapan-persiapan agar tidak terus menerus menjadi korban *cyberbullying* saat bermain *game* MLBB. Salah satu persiapan yang mereka persiapkan adalah menyiapkan mental yang kuat untuk melakukan pembalasan apabila ada seseorang baik dari teman satu tim atau tim lawan yang ingin melancarkan aksinya dengan melakukan *verbal abuse*. Setelah orang itu melancarkan aksinya, keenam korban akan melakukan pembalasan dengan memberikan balasan yang setimpal atau bahkan lebih parah. Seperti melakukan *flaming*, *harrasment* dan *denigration* kepada pelaku atau orang selain pelaku.

4. *Action*

Pada tahap ini, keenam informan mulai melancarkan pembalasan kepada pelaku atau orang lain selain pelaku dengan tujuan menuntaskan emosinya atau bales dendam atas apa yang dialaminya. Keenam informan juga mengakui bahwa dalam melancarkan aksinya, mereka melakukan *flaming*, *harassment* dan *denigration* kepada pelaku atau orang lain selain pelaku yang dinilai mengganggu dan memberatkan mereka dalam permainan.

5. *Maintenance*

Pada tahap ini, keenam informan sebisa mungkin mempertahankan perilaku mereka yang baru sebagai bentuk perlawanan mereka atas apa yang mereka alami. Mereka juga tidak hanya melakukan aksi *flaming*, *harassment* dan *denigration* kepada pelaku, tetapi mereka juga melakukan hal serupa kepada orang lain yang dianggap menyulitkan mereka dalam bermain *game*. Sehingga setiap kali mereka bermain *game* menemui orang-orang yang dianggap

menyulitkan mereka atau bahkan tanpa alasan yang jelas mereka bisa melakukan aksi-aksi tersebut dan akan melakukannya terus menerus hingga sasaran mereka bermain sesuai ekspektasi mereka.

Adapun beberapa dampak yang diterima tidak hanya kepada korban, melainkan kepada pelaku dan orang-orang sekitar yang menyaksikan tindakan *cyberbullying* tersebut. Hal ini dijelaskan oleh Think Before Text bahwa terdapat beberapa dampak yang akan diterima yaitu:

1. Dampak bagi pelaku, pelaku akan melihat dirinya sendiri sebagai seseorang yang berperilaku agresif, impulsif, mudah marah, dan dijauhi teman-temannya. Pada penelitian ini, keenam informan mengakui bahwa setelah beberapa kali melakukan tindakannya, mereka kerap merasakan emosinya menjadi tidak stabil, mudah marah, dan mudah tersinggung terhadap hal-hal kecil saat bermain.
2. Dampak bagi korban, korban akan merasakan dua dampak yaitu secara psikologis dan sosial. Secara psikologis, korban akan menjadi lebih mudah mengalami depresi, mudah marah, bahkan bisa sampai menyakiti dirinya sendiri. Sedangkan secara sosial, korban akan mengalami penurunan dalam kemampuan bersosialisasi, penurunan prestasi, bahkan berperilaku lebih agresif dibandingkan sebelumnya. Menurut pengakuan keenam informan, mereka mengakui bahwa pada saat mereka menerima perilaku *cyberbullying* mereka merasakan diri mereka mengalami rasa sedih, marah, dan tersinggung dengan hal-hal kecil. Sedangkan secara sosial, keenam informan mengakui bahwa mereka menjadi lebih agresif dalam berkata dan berperilaku serta sering berkata kasar saat berkomunikasi.
3. Dampak bagi orang yang menyaksikan, orang-orang akan mengalami kebingungan atau dilema dikarenakan mereka takut mengalami hal serupa seperti korban sehingga mereka memutuskan untuk menutup mulut mereka. Beberapa orang juga bisa saja mengikuti perilaku pelaku karena menganggap perilaku pelaku tersebut adalah hal yang biasa terjadi. Menurut pengakuan keenam informan, mereka mengakui bahwa mereka melakukan tindakan *flaming*, *harassment* dan *denigration* kepada pelaku atau orang lain selain pelaku karena menganggap hal tersebut sudah sering terjadi dan merupakan hal yang lumrah. Sehingga informan-informan tersebut tetap melakukan kebiasaan mereka yaitu membully orang-orang saat bermain *game*.

KESIMPULAN DAN SARAN

Perubahan perilaku merupakan sebuah proses perubahan yang dialami oleh seseorang baik secara alami maupun ada tujuan tertentu yang didapatkan dari berbagai sumber seperti teman, keluarga, sahabat, maupun lingkungannya. Adapun tahapan-tahapan dalam perubahan perilaku diawali oleh *precontemplation*, *contemplation*, *preparation*, *action*, dan *maintenance*. Pada tahap *precontemplation*, informan belum mengakui atau *denial* terhadap dirinya sedangkan perubahan pada dirinya tersebut dapat dirasakan oleh orang-orang sekitarnya seperti perilaku informan yang menjadi pendiam. Pada tahap *contemplation*, informan mulai menyadari dan mengakui bahwa terdapat kesalahan pada dirinya dalam berperilaku sehingga mulai menyusun rencana ke depannya seperti memulai rencana akan bereaksi seperti apa. Pada tahap *preparation*, informan akan mempersiapkan dirinya dalam menghadapi perilaku *cyberbullying* yang diterimanya dari orang lain, seperti membalas perkataan seseorang yang

menghinanya. Pada tahap *action*, informan sudah mulai lancar melancarkan aksi-aksinya, seperti melawan pelaku-pelaku yang menghinanya dan memberikan hinaan serupa kepada orang lain selain pelaku. Terakhir pada tahap *maintenance*, informan akan mencoba mempertahankan tekadnya, seperti tetap melakukan perlawanan saat dihina dan memberikan hinaan yang sama kepada orang lain selain pelaku apabila bermain tidak sesuai ekspektasi.

Adapun beberapa saran yang dapat disampaikan adalah sebagai berikut:

1. Kepada pemain *game* MLBB khususnya komunitas FRYX dan TMVN, diharapkan lebih bijak lagi dalam bermain dan berkomunikasi baik di dalam maupun di luar permainan sehingga menimbulkan rasa senang dalam bermain bukan rasa marah.
2. Kepada orang tua dan keluarga, diharapkan agar memantau pergaulan anak-anaknya agar terhindar dari perilaku-perilaku yang tidak menyenangkan sehingga anak-anak dapat memiliki lingkungan pergaulan yang positif.
3. Kepada pihak pengelola Kedai Rumah Nenek, diharapkan agar membuat sebuah ajang kompetisi bagi pemain-pemain dari berbagai komunitas pemain MLBB untuk bertanding secara sportif.
4. Kepada *Developer game* MLBB diharapkan menambahkan fitur pelaporan yang berfungsi untuk melaporkan bentuk-bentuk penghinaan, pelecehan, ataupun fitnah yang dilakukan di dalam game MLBB dan memberikan hukuman yang seberat-beratnya bagi para pelaku *cyberbullying* seperti dimasukkan ke dalam daftar orang-orang yang dibanned dalam permainan.
5. Kepada peneliti selanjutnya, agar bisa melakukan penelitian yang lebih baik sehingga dapat bermanfaat.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, Rijali. 2018. Analisis Data Kualitatif: Banjarmasin.
- Sugiyono. 2020. Metode Penelitian Kualitatif. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. 2017. Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Andreyano, Dimas. 2018. Analisis Semiotika Komunikasi Virtual Player Game Dot 2 Dalam Menerapkan Strategi Psywar. JOM FISIP. Vol. 5. No. 1. Tahun 2018 : 1-5.
- Fazry, Laila dan Nurliana Cipta Apsari. 2021. Pengaruh Media Sosial Terhadap Perilaku Cyberbullying di Kalangan Remaja. Jurnal Pengabdian. Jurnal Pengabdian dan Penelitian Kepada Masyarakat (JPPM). Vol. 2. No. 2. Tahun 2021 : 272-278.
- Nawawi, M. Ichsan, dkk. 2021. Pengaruh Game Mobile Legends Terhadap Minat Belajar Mahasiswa/I Fakultas Sains dan Teknologi UIN Alauddin Makassar. Al Ma’Arief : Jurnal Pendidikan Sosial dan Budaya. Vol. 3. No. 10. Tahun 2021 : 46-54.
- Shidiq, Alima Fikri dan Santoso Tri Raharjo. 2018. Peran Pendidikan Karakter di Masa Remaja Sebagai Pencegahan Kenakalan Remaja. Prosiding Penelitian & Pengabdian Kepada Masyarakat. Vol. 3. No. 2. Tahun 2018 : 176-187.
- Adriyana, Ivan. 2022. Perilaku Toxic Player Game Online (Studi Kualitatif Pada Pengguna Game Online Mobile Legends : Bang Bang). Skripsi. Bandung : Universitas Pasundan.

- Arrasyid, Muhammad Arun. 2020. Cyberbullying Dalam Permainan Smartphone (Fenomena Cyberbullying di Kalangan Mahasiswa USM Pada Permainan Mobile Legends). Skripsi. Surakarta : USM.
- Khoiri, Nur Fikri. 2021. Dampak Bermain Game Online Mobile Legends Terhadap Perilaku Toxic Dishinbition Online (Studi Kasus di Warung Kopi Ourung-ourung, Siman, Ponorogo). Skripsi. Ponorogo : IAIN Ponorogo.
- Nasution, Muhammad Rafii. 2022. Hubungan Internet Addiction dengan Cyberbullying Pada Anggota Komunitas Mobile Legends : Bang Bang (MLBB) Universitas Medan Area. Skripsi. Medan : Universitas Medan Area.
- Nugraha, Rakha Zayyan. 2019. Pengaruh Terpaan Game Mobile Legends : Bang Bang Terhadap Tingkat Cyberbullying Pada Anak di Yogyakarta (Studi Pada Siswa Siswi Kelas X dan XI di SMA N 1 Depok Babarsari, Yogyakarta). Thesis. Yogyakarta : UPN VY.
- Syafira, Reva Ulfa. 2021. Fenomena Cyberbullying di Kalangan Remaja (Studi Kasus Pada 4 Remaja Korban Cyberbullying di Kampung Tenggumung Baru Selatan, Kecamatan Semampir, Kelurahan Pegirian, Kota Surabaya). Skripsi. Surabaya : UIN Sunan Ampel Surabaya
- Wahyudy, Rizky. 2020. Fenomena Game Online Mobile Legend di Pekanbaru (Studi Fenomenologi Pada Komunitas Avatarius Squad). Skripsi. Pekanbaru : Universitas Islam Riau Pekanbaru.