

BAB I

PENDAHULUAN

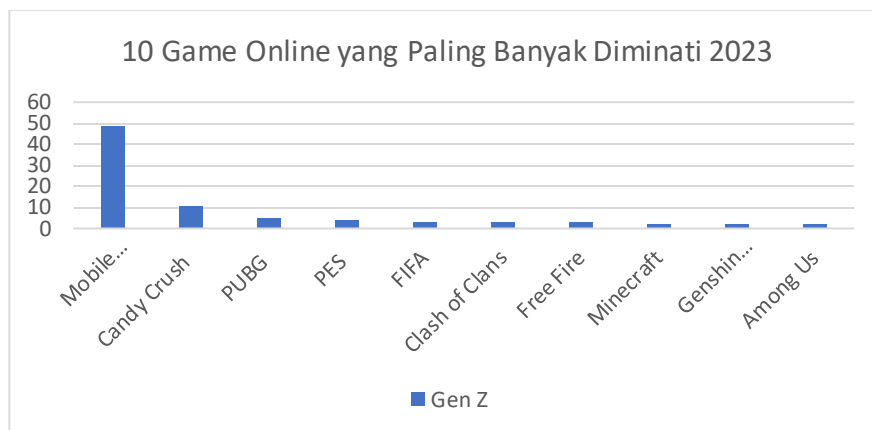
1.1 Latar Belakang

Game online merupakan bentuk kreativitas dari perkembangan teknologi dan fasilitas telekomunikasi. Menurut Kementerian Komunikasi dan Informatika, masyarakat Indonesia merupakan salah satu pengguna perangkat komunikasi berteknologi tinggi tertinggi di Asia Tenggara. Pada tahun 2023, Indonesia menduduki peringkat ke-5 negara dengan jumlah pengguna ponsel dan computer terbanyak di dunia, yaitu sebanyak 236,8 juta pengguna seluler (Kominfo, 2024). *Game online* menjadi salah satu hobi rekreasi yang paling umum digunakan banyak orang (Islam et al., 2020). Beberapa orang mengatakan bahwa bermain *game online* memiliki berbagai alasan untuk bermain karena dapat menjadi penghilang stress, tantangan dan persaingan, relaksasi, kesenangan, interaksi sosial dan bahkan pelarian mental dari dunia nyata.

Industri game sebagai salah satu industri dengan kesuksesan besar yang mampu memberikan kontribusi pertumbuhan ekonomi (Mac Sithigh D, 2020). Berbagai negara saat ini menggencarkan industri ini karena mampu menaikkan pendapatan negara, salah satunya negara Indonesia. Di era digital ini, perkembangan industri game di Indonesia sangat besar, dan terus berkembang dari waktu ke waktu, menurut Cipto Adiguno (Deputi Akses Modal Asosiasi Game Indonesia) dari survei yang dilakukan pada tahun 2017, ada nilai 800 Juta Dolar AS atau sekitar 11 Triliun Rupiah (mata uang Indonesia) dalam industri game di Indonesia. Pertumbuhan tahunan rata-rata sekitar 25% hingga 30%. Berbagai

platform atau media digunakan untuk bermain game, mulai dari konsol, smartphone, hingga menggunakan PC (*Personal Computer*). Pilihan yang digunakan oleh masyarakat tentunya sesuai dengan kebutuhan dan selernya,

Salah satu game online yang banyak diminati oleh masyarakat adalah *Mobile Legends*. *Mobile Legends* merupakan permainan *Online Battle Arena* yang diciptakan oleh Moonton (Hamdani, A. I., 2024). Berdasarkan Grafik 1. *Mobile Legends* menjadi game online yang paling banyak diminati oleh Gen Z (Katadata, 2023).



Gambar 1.1 Preferensi Game Online Indonesia

Sumber: Kata Data, 2023

Selain itu, permainan ini sangat populer di berbagai kalangan dari yang mudah, remaja, dan dewasa. Moonton mengklaim bahwa sampai tahun 2022 *Mobile Legends* telah memiliki lebih dari 1 Miliar tercatat sebagai pengguna di seluruh dunia. Puluhan juta orang di Indonesia aktif memainkan *Mobile Legends*, sehingga menjadikannya salah satu game paling populer hingga saat ini. Berdasarkan artikel yang diambil dari Kompas.com, *Mobile Legendss: Bang-bang*

(MLBB) mendapatkan penghargaan sebagai *game mobile E-sport* terbaik (*Best Esport Mobile Game of The Year*) dalam ajang E-sport Awards 2023, penghargaan ini menunjukkan bahwa game ini menjadi salah satu *Game Mobile* yang populer dan diminati oleh banyak pengguna di seluruh dunia. Bermain game online *Mobile Legends* dirancang untuk menimbulkan obsesi pemain untuk menang dan menjadi karakter dalam game yang diinginkan dengan kelengkapan *virtual goods* (Ainia, A., 2022). Didalam *Mobile Legends* ini, para player dapat bertransaksi dengan melakukan pembelian *virtual goods*, salah satunya melalui skin. Dalam game ini, pemain dapat membeli aksesoris virtual atau kostum untuk karakter mereka menggunakan diamond (mata uang virtual) (Andreas, R., & Arymami, D., 2022).

Kepopuleran *Mobile Legends* saat ini menjadikan para pemain terintergrasi dengan jejaring sosial antar pemain lainnya. Cara orang berinteraksi dengan teknologi terus berubah. Dengan pesatnya lonjakan populasi pemain *Mobile Legends* dengan berbagai karakteristik pemain menyebabkan munculnya sebuah masalah, salah satunya adalah *Bullying online*. Perundungan merupakan salah satu bentuk kekerasan berupa pemaksaan psikologis atau fisik terhadap individu atau kelompok yang dianggap “*lebih lemah*” oleh individu atau kelompok untuk mendominasi, menyakiti atau mengisolasi orang lain (Nurhayaty & Mulyani, 2020). *Bullying* sebagai salah satu bentuk ketidakseimbangan kekuatan antara pelaku dan korban (Gustiwan et al., 2021). *Bullying* merupakan masalah serius di berbagai negara dan telah menjadi perhatian global karena terjadi di semua negara.

Bullying online atau disebut sebagai *Cyberbullying* merupakan tindakan agresif dan disengaja yang dilakukan oleh seseorang atau kelompok dengan

menggunakan bentuk kontak elektronik terhadap korban yang tidak dapat membela diri secara berulang dan dari waktu ke waktu (Casas *et al.*, 2020). *Cyberbullying* sebagai bagian dari bullying tradisional dalam bentuk yang dikembangkan yang Sebagian besar terjadi melalui alat dan aplikasi teknologi. Pelaku perundungan siber memanfaatkan sifat-sifat teknologi informasi dan komunikasi, perundungan siber dianggap sebagai bentuk permusuhan yang lebih praktis. Karena kemudahannya, perundungan siber digunakan untuk berbagai tujuan, termasuk permusuhan yang disengaja dan terarah (Hashemi, 2021). Salah satu bentuk *cyberbullying* yang sering ditemui terdapat pada platform *game online* dengan korban paling banyak adalah perempuan. Hal ini diperkuat dengan penelitian Clemant (2022), bahwa jumlah gamer perempuan terus meningkat setiap tahunnya. Proporsi game perempuan meningkat signifikan antara tahun 2006 dan 2021. Pada tahun 2006, 62% gamer adalah pria, sementara 38% adalah perempuan. Pada tahun 2022, persentase gamer perempuan meningkat menjadi 48%, dengan gamer pria mencapai 52%. Meskipun jumlahnya hampir sama, perempuan masih dianggap sebagai minoritas dan terus menghadapi berbagai tantangan dalam permainan yang didominasi oleh pemain pria.

Menurut data yang dihimpun oleh Kementerian Pemberdayaan perempuan dan Perlindungan Anak (KemenPPA), pada periode 2011-2019 tercatat 574 anak laki-laki dan 245 anak perempuan menjadi korban perundungan di lingkungan pendidikan. Pada saat yang sama, terdapat pula 440 anak laki-laki serta 326 anak perempuan yang diidentifikasi sebagai pelaku perundungan di sekolah (KemenPPA, 2022). Sementara itu, Menurut Peren dalam Jurnal *Soical Pedagogy*

(Riska & Mohamad 2024) Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) melaporkan bahwa pada tahun 2019 terdapat 119 kasus perundungan yang melibatkan anak. Lebih lanjut, pada tahun 2021 tercatat 53 kasus perundungan di sekolah dan 168 kasus di ranah daring. Pada tahun 2022, jumlahnya meningkat menjadi 226 kasus perundungan di sekolah dan 18 kasus yang terjadi di dunia maya.

Berdasarkan berita yang dilansir oleh *Woman in Games* (2024), sekitar 59% gamer yang berjenis kelamin perempuan dan anak perempuan pernah mengalami beberapa bentuk toksisitas dari gamer laki-laki, menurut survei baru oleh Bryter, dengan 28% mengatakan bahwa mereka mengalaminya secara teratur secara daring. Mereka yang berusia 16-24 tahun adalah yang paling banyak menjadi sasaran 14% pernah menerima ancaman pemerkosaan, 30% pernah mengalami pelecehan seksual, 30% telah dikirim konten yang tidak pantas, 42% menerima pelecehan verbal. Selain itu, berita yang dilansir oleh Gamebrott (2023), survey ungkapkan sekitar 75% gamer perempuan merasa tidak aman saat bermain game online, dimana ditemukan bahwa 25% gamer perempuan merasa tertekan, 40% mengatakan merasa terancam karena kekerasan online, dan 27% lainnya mengaku khawatir akan mengganggu kehidupan dunia nyata. Setidaknya 1 dari 10 perempuan dilaporkan merasa ingin bunuh diri karena *cyber bullying*. Tingginya tingkat *bullying* pada pemain perempuan di game online menjadi urgensi dalam penelitian ini.

Dalam dunia game, perempuan kerap kali dianggap lemah dan tidak pandai bermain game mobile oleh sesama pemain. Bentuk *bullying online* ini terjadi pada pemain perempuan ketika mereka menerima pesan atau komentar negatif dari

sesama pemain melalui fitur chat atau *voice chat* yang tersedia dalam game (Devianti T. A., & Nurchayati N, 2023). Menurut Pramesti (2021), salah satu bentuk bullying yaitu diskriminasi dapat terjadi pada siapa saja dan sering terjadi pada para gamers ketika bermain game, namun tidak jarang juga gamers perempuan yang menjadi korban diskriminasi ketika bermain game. Selain itu, Fajriana, R., & Shofah N. A. (2024), menyebutkan bahwa pemain *Mobile Legends* perempuan tidak sedikit sering mengalami intimidasi dari sebuah dunia maya, karena mereka adalah pemain perempuan, mereka sering menerima berbagai bentuk pemahaman, intimidasi dan serangan verbal.

Penelitian serupa telah dilakukan oleh Pramesty (2021), yang mengkaji diskriminasi pada pemain game online perempuan Jurnal Audience. Hasil penelitian didapatkan bahwa masih terdapat perilaku diskriminatif terhadap perempuan yang bermain game daring menggunakan fitur *live chat*. Penelitian berikutnya dilakukan oleh Hutama dan Irawanto (2022), yang mengkaji “Menjadi sesuatu yang berbeda”: Studi gamer perempuan di Yogyakarta. Hasil penelitian menunjukkan bahwa gamer perempuan berjuang untuk mendapatkan pengakuan dan berusaha tampil maksimal untuk mengalahkan laki-laki. Namun, masih ditemukan keterbatasan dalam penelitian terdahulu dimana belum ada yang mengeksplorasi bentuk bullying dan penyebabnya sehingga hal ini menjadi celah atau gap dalam penelitian ini. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengeksplorasi lebih lanjut mengenai kejadian *bullying online* yang dirasakan oleh perempuan yang bermain *Mobile Legends*. Studi ini akan mengkaji ragam bentuk bullying yang terjadi, penyebabnya serta pengaruh pada pemain perempuan. Objek pada

penelitian ini adalah pemain perempuan pada game online *Mobile Legends* sebagai kebaruan dalam penelitian ini. Berdasarkan latar belakang di atas maka penelitian ini diberi judul “*Bullying Online dalam Game Mobile Legends (Fenomena Bullying Online terhadap pemain perempuan Mobile Legends)*”

1.2 Rumusan Masalah

Tingginya intensitas penggunaan game online di Indonesia terutama *Mobile Legends* serta semakin banyaknya perempuan yang terlibat sebagai pemain telah melahirkan persoalan baru berupa maraknya kasus bullying online. Berbagai temuan menunjukkan bahwa pemain perempuan memiliki kerentanan lebih tinggi terhadap perilaku agresif secara digital, mulai dari komentar yang merendahkan kemampuan, pelecehan verbal, diskriminasi, hingga berbagai bentuk ancaman. Walaupun sejumlah penelitian sebelumnya telah menyinggung isu diskriminasi terhadap gamer perempuan, kajian yang mengulas secara mendalam mengenai ragam bullying yang terjadi dan faktor yang memicunya dalam konteks *Mobile Legends* masih sangat terbatas.

Berdasarkan latar belakang di atas rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Mengetahui jenis-jenis *bullying online* yang sering dialami oleh pemain Perempuan *Mobile Legends*?
- 2) Mengetahui faktor yang menyebabkan terjadinya *bullying online* terhadap pemain Perempuan *Mobile Legends*?

1.3 Tujuan penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk memahami lebih jauh bagaimana bullying online dialami oleh pemain perempuan *Mobile Legends*, bentuk serta penyebab kemunculannya tersebut pada posisi mereka di dalam komunitas permainan.

1.4 Signifikansi Penelitian

Manfaat dalam penelitian ini adalah:

1. Signifikansi Teoritik

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pada pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya terkait kajian mengenai bullying online dalam konteks permainan digital *Mobile Legends*. Temuan yang diperoleh dapat memperkaya pemahaman mengenai variasi bentuk *cyberbullying*, dinamika interaksi sosial berbasis teknologi, serta pengalaman pemain perempuan dalam lingkungan game yang cenderung didominasi oleh laki-laki. Selain itu, penelitian ini dapat menjadi rujukan dalam studi gender dan komunikasi digital di masa mendatang.

2. Signifikansi Sosial

Penelitian ini berpotensi meningkatkan kesadaran publik mengenai kerentanan pemain perempuan terhadap perilaku bullying online. Informasi yang disajikan dapat mendorong terbentuknya lingkungan bermain yang lebih aman, inklusif, dan bebas dari perilaku agresif digital. Penelitian ini juga diharapkan dapat menginspirasi perubahan sikap serta

mendorong perilaku positif antar pemain dalam interaksi mereka di game online.

3. Signifikansi Praktis

a. Bagi pemain perempuan

Penelitian ini dapat membantu pemain perempuan mengenali bentuk-bentuk *cyberbullying* yang dapat mereka alami dan memahami penyebabnya, sehingga mereka dapat lebih siap menghadapi situasi tersebut

b. Bagi pengembang game (Moonton)

Hasil penelitian dapat menjadi masukan dalam merancang sistem keamanan yang lebih kuat, memperbaiki fitur kontrol chat, serta memperkuat kebijakan anti-bullying agar tercipta ruang bermain yang lebih rehat bagi seluruh pengguna.

c. Bagi orang tua dan pendidik

Penelitian ini dapat menjadi sumber informasi untuk memahami pola interaksi dan risiko perilaku agresif digital yang dialami remaja dan dewasa muda. Dengan demikian, mereka dapat memberikan edukasi serta pendampingan yang lebih tepat terkait penggunaan teknologi dan etika berinteraksi di dunia maya.

d. Bagi peneliti selanjutnya

Penelitian ini dapat menjadi acuan awal untuk studi lanjutan mengenai *cyberbullying*, dinamika gender dalam game online, maupun kajian lain yang berkaitan dengan perilaku sosial di ruang digital.

1.5 Landasan Teori

1.5.1 Paradigma Penelitian

Paradigma merupakan suatu kerangka pemikiran atau sudut pandang yang digunakan untuk menjelaskan bagaimana individu melihat dunia dan realitas sosial di sekitarnya. Paradigma tersebut juga berfungsi sebagai landasan bagi peneliti dalam memahami suatu fenomena, menentukan metode penelitian yang digunakan, serta menafsirkan data yang diperoleh selama proses penelitian (Haryono, 2020).

Penelitian ini akan menggunakan paradigma interpretatif untuk menggali pemahaman mengenai bagaimana pemain perempuan memberikan makna terhadap *cyberbullying* yang mereka alami ketika berinteraksi dengan pemain lain dalam lingkungan pemain daring seperti Mobile Legends: Bang-Bang. *Cyberbullying* dalam permainan tidak hanya dipandang sebagai perilaku agresif yang terjadi di ruang digital, tetapi juga sebagai pengalaman sosial yang dapat mempengaruhi persepsi, emosio, serta pembentukan identitas pemain perempuan dalam komunitas game online.

1.5.2 State of The Art

Rujukan pertama adalah penelitian yang dilakukan oleh Rosa Wahyu Febrianti dan Eppy Setiyowati (2023) dengan judul “Dampak *Toxic Game* Terhadap *Cyber Bullying*”. Dalam penelitian tersebut, fitur komunikasi dalam game online seperti *live chat* dan *voice chat* diidentifikasi memiliki dua sisi: di satu sisi mendukung koordinasi tim, namun di sisi lain dapat menjadi sarana munculnya

tindakan agresif seperti *griefing*, *flaming* dan *harassment*. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif melalui wawancara mendalam terhadap sepuluh remaja berusia 13-18 tahun di Surabaya. Penelitian ini menemukan bahwa *cyberbullying* biasanya dipicu oleh emosi negatif pemain, ketidakpuasan terhadap performa anggota tim, serta kebutuhan untuk meluapkan rasa frustrasi.

Penelitian tersebut memberikan kontribusi penting dalam memahami hubungan antara perilaku toxic dan *cyberbullying*. Namun, penelitian ini masih berfokus pada remaja secara umum tanpa menyoroti kelompok tertentu, seperti pemain perempuan. Selain itu, penelitian sebelumnya lebih banyak membahas faktor penyebab, dan dampaknya terhadap psikologis, tetapi belum banyak menguraikan ragam perilaku *cyberbullying* dalam konteks game tertentu seperti *Mobile Legends* yang memiliki karakteristik interaksi kompetitif berbeda dari game online lainnya.

Seiring dengan meningkatnya partisipasi perempuan dalam berbagai game online, termasuk *Mobile Legends*, muncul kebutuhan untuk mengkaji pengalaman mereka secara lebih spesifik. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa perempuan sering menghadapi pelecehan verbal, stereotip negatif, dan perlakuan diskriminatif saat bermain game. Namun, penelitian yang secara langsung menelusuri bentuk-bentuk bullying online terhadap pemain perempuan, khususnya dalam lingkungan *Mobile Legends*, masih sangat minim. Kondisi ini menegaskan adanya celah penelitian yang perlu diisi melalui studi yang lebih terfokus pada pengalaman perempuan sebagai kelompok yang rentan terhadap agresi digital dalam game kompetitif.

Rujukan kedua adalah penelitian yang dilakukan oleh Zendika Dayongki S. Dkk (2020) dengan judul “Visualisasi Perundungan Pada Live Streaming Gamer Wanita Menurut UU ITE 2008”. Dalam penelitian tersebut menyoroti fenomena perundungan yang dialami gamer perempuan ketika melakukan live streaming, dengan analisis yang dihubungkan pada ketentuan UU ITE 2008. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif melalui observasi terhadap lima akun streamer perempuan di platform YouTube dan Facebook, penelitian tersebut berhasil mengidentifikasi berbagai bentuk verbal bullying yang muncul dalam kolom komentar. Empat kategori utama ditemukan, yakni *Called Name* (pemberian sebutan yang merendahkan), *Image of Victime Spread* (komentar yang menghina berkaitan dengan foto atau tampilan fisik), *Threatened Physical Harm* (ancaman terhadap keselamatan fisik), serta *Opinion Slammed* (kritik atau pendapat yang merendahkan).

Hasil penelitian ini memberikan gambaran yang jelas mengenai pola perundungan verbal yang kerap diterima gamer perempuan selama live streaming. Selain memperlihatkan variasi komentar yang bersifat merendahkan, penelitian ini juga mengungkap bahwa stereotip mengenai dominasi laki-laki dalam dunia game turut memperkuat intensitas perundungan. Walaupun penelitian tersebut berkontribusi pada pemahaman mengenai *cyberbullying* dalam ruang digital, ruang lingkungannya terbatas pada konteks live streaming dan tidak menyentuh interaksi perundungan yang terjadi di dalam permainan itu sendiri. Pola-pola bullying yang muncul melalui fitur chat maupun voice chat dalam game kompetitif seperti *Mobile Legends* belum tergali secara mendalam. Selain itu, fokus penelitian ini lebih

banyak pada identifikasi ucapan dan keterkaitannya dengan aspek hukum, sehingga belum mencakup eksplorasi mengenai faktor penyebab yang lebih kompleks, maupun kondisi sosial yang mempengaruhi interaksi komunitas game.

Keterbatasan tersebut membuka peluang bagi penelitian lanjutan yang menelaah pengalaman bullying online pada perempuan dalam lingkungan permainan tertentu. Game kompetitif seperti *Mobile Legends* memiliki dinamika interaksi yang berbeda dari live streaming, sehingga perlu dikaji secara khusus.

Rujukan ketiga adalah penelitian yang dilakukan oleh Dimas Faturrahman Kusumo Nugroho dan Mohammad Amin Tohari (2023) dengan judul “Perilaku *Cyberbullying* pad pemain *Mobile Legends*”. Penelitian ini menelaah fenomena *cyberbullying* yang terjadi pada komunitas pemain game *Mobile Legends: Bang Bang* (MLBB). Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan metode pengumpulan data berupa observasi, wawancara, dan dokumentasi. Pemilihan informan dilakukan melalui teknik purposive sampling dan snowball sampling. Dalam menganalisis data, penelitian ini menggunakan kerangka teori *Think Before Text* (Kowalski, 2008) serta *Transtheoretical Model* untuk memahami tahapan perubahan perilaku individu akibat paparan *cyberbullying*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa praktik *cyberbullying* dalam MLBB dipengaruhi oleh sejumlah faktor, antara lain lingkungan keluarga, pergaulan dengan teman sebaya, dan karakter personal pemain. Faktor keluarga serta kondisi emosi yang tidak stabil menjadi pemicu utama munculnya perilaku tersebut. Selain berdampak pada korban, *cyberbullying* juga berpotensi menciptakan siklus

perilaku, dimana individu yang sebelumnya menjadi korban dapat berubah menjadi pelaku. Proses perubahan ini dijelaskan melalui tahapan *precontemplation*, *contemplation*, *preparation*, *action*, dan *maintenance*. Dampak yang ditimbulkan diantaranya meliputi gangguan emosi, peningkatan perilaku agresif, serta terbentuknya anggapan bahwa tindakan bullying merupakan hal yang wajar dalam komunitas game.

Kontribusi penting dari penelitian ini ada pada pemahaman mengenai mekanisme perubahan perilaku akibat *cyberbullying* dalam konteks permainan Mobile Legends, sekaligus menjelaskan bagaimana budaya toxic dapat terus berlangsung di dalam komunitas pemain. Meski demikian, penelitian ini masih memiliki keterbatasan karena belum membedakan pengalaman pemain berdasarkan aspek gender, sehingga belum memberikan gambaran mengenai perbedaan pengalaman *cyberbullying* antara pemain laki-laki dan perempuan. Selain itu, penelitian ini berfokus pada perubahan perilaku secara umum dan belum secara mendalam mengulas bentuk-bentuk perundungan yang bersifat diskriminatif atau berbasis gender.

Keterbatasan pada penelitian ini membuka ruang bagi penelitian lanjutan yang secara khusus mengkaji pengalaman pemain perempuan dalam menghadapi bullying online di Mobile Legends. Seiring meningkatnya partisipasi perempuan dalam game ini dan tingginya risiko mereka menjadi sasaran pelecehan verbal, intimidasi, serta diskriminasi, diperlukan penelitian yang lebih mendalam mengenai bentuk, faktor, dan penyebab terhadap pemain perempuan.

Rujukan keempat adalah penelitian yang dilakukan oleh Daffa Rizky Febriansyah dan Yuyun Yuningsih (2024) dengan judul “Fenomena perilaku bullying sebagai bentuk kenakalan remaja di SMK-TI Pembangunan Cimahi”. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode pengumpulan data berupa observasi, wawancara, mendalam, dan dokumentasi. Informan penelitian ditentukan melalui teknik purposive sampling, yang melibatkan siswa, guru bimbingan konseling, serta wali kelas. Fokus kajian pada identifikasi bentuk-bentuk bullying yang terjadi di lingkungan sekolah serta faktor-faktor yang melatarbelakanginya berdasarkan sudut pandang para pihak terkait.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa praktik bullying di sekolah muncul dalam berbagai bentuk, meliputi bullying fisik, verbal, dan *cyberbullying*. Faktor penyebabnya berasal dari berbagai aspek, antara lain faktor individu seperti ketidakstabilan emosi dan rendahnya tingkat empati, faktor sosial berupa pengaruh teman sebaya dan keberadaan *role model* negatif, serta faktor keluarga yang mencakup pola asuh yang kurang efektif dan minimnya komunikasi antara orang tua dan anak. Penelitian ini menegaskan bahwa bullying merupakan persoalan serius yang berdampak pada kondisi psikologis dan sosial remaja, serta berpotensi membentuk pola perilaku menyimpang apabila tidak ditangani secara menyeluruh.

Kontribusi utama dari penelitian ini ada pada pemetaan yang komprehensif mengenai bentuk-bentuk bullying dan faktor-faktor penyebabnya dalam lingkungan institusi pendidikan. Selain itu, penelitian ini menekankan pentingnya peran sekolah, keluarga, dan masyarakat dalam upaya pencegahan bullying. Namun demikian, cakupan penelitian ini masih terbatas pada konteks sekolah dan

kelompok remaja secara umum, sehingga belum mengulas secara mendalam fenomena bullying dalam ruang digital yang lebih luas, seperti komunitas game online, maupun pengalaman kelompok rentan tertentu, termasuk perempuan.

Keterbatasan tersebut membuka peluang bagi penelitian lanjutan yang mengkaji bullying dalam konteks interaksi digital dan komunikasi virtual, khususnya pada platform game online yang memiliki karakteristik virtual, khususnya pada platform game online yang memiliki karakteristik komunikasi dan kompetisi berbeda dengan lingkungan sekolah. Oleh sebab itu, penelitian mengenai bullying online terhadap pemain perempuan dalam game Mobile Legends menjadi relevan sebagai pengembangan dari studi ini, dengan fokus pada bentuk perundungan, faktor penyebab serta pengalaman yang dialami oleh korban di ruang digital.

Rujukan terakhir adalah, penelitian yang dilakukan Zhang et al. (2024) yang berjudul "*The Impact of Cyberbullying Victimization on Internet Gaming Addiction Among College Students: The Mediating Roles of Basic Psychological Need Satisfaction and Frustration, and the Moderation Role of Parental Autonomy Support*". Penelitian ini menelaah keterkaitan antara pengalaman menjadi korban *cyberbullying* dan kecenderungan kecanduan game internet pada mahasiswa di Tiongkok dengan berlandaskan *Self-Determination Theory*. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan melibatkan 2.819 partisipan melalui penyebaran kuesioner serta pengolahan data dengan metode *structural equation modeling* (SEM). Fokus analisis diarahkan pada peran kepuasan dan frustrasi kebutuhan psikologis dasar meliputi otonomi, kompetensi, dan keterhubungan

sebagai variabel mediasi sebagai variabel moderasi dalam hubungan antara *cyberbullying* dan kecanduan game.

Hasil penelitian mengungkapkan bahwa viktimisasi *cyberbullying* berpengaruh signifikan terhadap meningkatnya risiko kecanduan game internet. Frustrasi terhadap kebutuhan psikologi dasar ditemukan memiliki pengaruh mediasi yang lebih kuat dibandingkan pemenuhannya, sementara dukungan otonomi dari orang tua berfungsi sebagai faktor pelindung yang dapat mereduksi dampak negatif *cyberbullying*. Temuan ini memperkaya pemahaman mengenai proses psikologis yang menjembatani perundungan siber dan perilaku adiktif dalam penggunaan game.

Kendati menawarkan analisis yang mendalam dari sisi psikologis dan kuantitatif, penelitian ini masih memiliki sejumlah keterbatasan. Penelitian tersebut tidak mengkaji game tertentu secara spesifik, belum menyoroti pola interaksi dalam permainan kompetitif, serta tidak membedakan pengalaman korban berdasarkan aspek gender. *Cyberbullying* diperlakukan sebagai variabel umum tanpa penelurusan lebih lanjut terhadap bentuk-bentuk perundungan yang khas dalam komunitas game tertentu, seperti Mobile Legends, maupun kerentanan khusus yang dialami oleh perempuan.

1.5.3 Bullying Online

1.5.3.1 Definisi Bullying Online (*Cyberbullying*)

Cyberbullying adalah kata yang dimasukkan ke dalam kamus *OED (Oxford English Dictionary)* pada tahun 2010 (Jaffry, 2016). Kata ini menggambarkan penggunaan teknologi untuk mengganggu seseorang dengan cara mengirim atau memposting pesan yang kasar atau mengintimidasi. *Cyberbullying* berarti menyakiti orang lain di internet dengan sengaja dan terus-menerus. Ini juga merupakan cara intimidasi yang dilakukan pelaku untuk merendahkan korban lewat teknologi. Ada banyak metode yang dipakai untuk menyerang korban, seperti mengirim pesan yang jahat, membagikan gambar yang membuat tidak nyaman dan menyebarkan informasi untuk mempermalukan korban di depan orang lain. Tipe dan bentuk *cyberbullying* sangat bervariasi seperti mengunggah foto yang memalukan korban, membuat postingan yang merendahkan, mengejek korban, sampai mengakses akun media social orang lain untuk mengancam korban lewat email atau membuat situs web untuk menyebarkan kebohongan.

Hertz (Akbar dan Utami, 2016) menjelaskan bahwa *cyberbullying* adalah jenis kekerasan yang terjadi di dunia maya. Ini termasuk tindakan seperti menghina, menyebarkan informasi palsu, menggunakan kata-kata kasar, menghasut, memberikan ancaman, atau berkomentar dengan cara yang kasar melalui berbagai media seperti email, ruang obrolan, pesan instan, website atau SMS. Williard (Utami, 2013) mengatakan bahwa *cyberbullying* adalah perbuatan jahat yang memang ditujukan untuk menyakiti orang lain dengan cara mengirim atau menyebarkan konten yang merugikan, serta terlibat dalam perilaku agresif di

internet dan teknologi lainnya. Patchin dan Hinduja (Emilia dan Leonardi, 2013) menyatakan bahwa *cyberbullying* adalah perilaku yang dilakukan oleh satu orang atau kelompok dengan sengaja dan berulang kali, sehingga menyebabkan orang lain merasa tersakiti melalui computer, ponsel dan perangkat elektronik lainnya. Menurut Smith (Sandra, 2016) *cyberbullying* merupakan tindakan agresif yang dilakukan oleh individu atau kelompok dengan menggunakan media elektronik secara terus-menerus terhadap korban yang tidak dapat membela dirinya. Sementara Tokunaga (Sinaga, 2016) mendefinisikan *cyberbullying* sebagai setiap tindakan yang dilakukan berulang kali melalui media elektronik oleh individu atau kelompok, dengan mengirim pesan yang bersifat permusuhan dan agresif untuk menyakiti atau mengganggu orang lain.

Dari berbagai penjelasan tentang *cyberbullying* yang telah disebutkan, bisa disimpulkan bahwa *cyberbullying* adalah tindakan menyakiti atau merendahkan orang lain dengan kata-kata, yang dilakukan dengan sengaja oleh satu orang atau sekelompok orang kepada orang yang lebih lemah secara terus-menerus menggunakan perangkat elektronik di internet. Bentuknya bisa seperti mengejek, menyebarkan kebohongan, menggunakan kata-kata, menyebarkan gossip atau mengancam. Alasan di balik tindakan *cyberbullying* ini juga berbeda-beda. Ada yang melakukannya untuk bersenang-senang atau sekedar main-main, ada juga yang mencari perhatian, dan beberapa lainnya mungkin melakukannya karena merasa marah atau frustrasi dan ingin mencurahkan atau membalas dendam.

1.5.3.2 Bentuk-bentuk Bullying Online

Menurut Williard (Rifauddin, 2016). Ada beberapa jenis *cyberbullying*, yaitu 1) *Flaming* (membara), 2) *Harrassment* (gangguan), 3) *Cyberstalking*, 4) *Denigration* (merusak nama baik), 5) *Impersonation* (meniru orang lain), 6) *Outing & Trickery* (menyebarkan rahasia atau tipu daya), 7) *Exclusion* (pengecualian). Berikut adalah penjelasan untuk tiap bentuk *cyberbullying*:

- a) *Flaming* (membara) merupakan tindakan mengirim pesan yang berisi komentar penuh kemarahan, kasar atau penuh emosi, seperti di media social maupun secara langsung. Contoh, mengucapkan kata-kata seperti “kurang ajar” atau “jalang” langsung kepada orang yang tidak disukai.
- b) *Harrassment* (gangguan) adalah mengirim pesan seperti email, SMS, atau pesan di media sosial secara terus-menerus. Contohnya, mengirimkan gambar meme yang mempermalukan seseorang tanpa henti.
- c) *Cyberstalking* adalah mengganggu seseorang secara intens dan membuatnya merasa takut. Contohnya, memantau akun media sosial orang yang tidak disukai dan memberi komentar negatif di setiap postingannya.
- d) *Denigration* (merusak nama baik) adalah memperburuk reputasi seseorang dengan menyebarkan keburukan di internet. Contohnya, meninggalkan komentar negative berupa fitnah di media sosial hingga orang tersebut merasa malu.
- e) *Impersonation* (peniruan identitas) merupakan tindakan berpura-pura menjadi orang lain dengan cara mengirim pesan atau membuat unggahan

yang bersifat negatif. Contohnya menggunakan akun palsu untuk membuat postingan yang mempermalukan orang yang tidak disukai.

- f) *Outing & Trickery*. *Outing* adalah tindakan membocorkan rahasia maupun foto pribadi seseorang kepada orang lain tanpa izin dari yang bersangkutan. Contohnya, membagikan foto yang seharusnya privasi seperti foto aurat. *Trickery* adalah memanipulasi seseorang agar memberi rahasia atau foto pribadi. Contohnya, menggoda seseorang untuk membagikan foto vulgar atau rahasia pribadi.
- g) *Exclusion* (pengecualian) adalah mengeluarkan seseorang dari grup online secara sengaja dan memalukan. Contohnya, memblokir akun tanpa pemberitahuan atau mengeluarkan seseorang dari grup tanpa izin.

1.5.3.3 Karakteristik *Cyberbullying* dan Pelaku *Cyberbullying*

Cyberbullying yang sering terjadi pada umumnya memiliki tiga ciri yang terpadu menurut Olweus (Akbar dan Utami, 2016), yaitu:

- 1) Pelaku melakukan tindakan agresif yang menyenangkan bagi mereka dengan tujuan untuk menyakiti atau merugikan korban
- 2) Teknologi serta perangkat elektronik dimanfaatkan sebagai sarana untuk menyerang atau melukai korban.
- 3) Tindakan tersebut terjadi berulang kali atau terus-menerus.

Selain itu, juga ada ciri dari pelaku *cyberbullying*, yaitu sifat agresif dan intimidasi. Menurut Rigby (Akbar dan Utami, 2016), perilaku agresif adalah tahap

awal sebelum seseorang melakukan bullying. Menurutnya agresi adalah situasi di mana seseorang memperoleh sesuatu dengan menggunakan kekuatan, tetapi dominasi terhadap korban tidak disengaja. Sementara itu, bullying adalah situasi akhir yang terencana, di mana kekuatan digunakan secara sengaja untuk menyakiti orang lain. Bentuk-bentuk perilaku agresif meliputi:

- 1) Pelaku cenderung mengirim pesan atau komentar berkali-kali kepada korban
- 2) Mereka sering menggunakan nada kasar saat berkomunikasi
- 3) Mereka juga ikut serta dalam menambahkan pesan *cyberbullying* yang dibuat oleh orang lain

Menurut Randall dan Parson (Akbar dan Utami, 2016), intimidasi adalah bentuk agresif dengan tujuan sengaja untuk menekan seseorang secara fisik maupun psikologis, seperti gertakan, ancaman, dan tidak memiliki empati terhadap perasaan orang lain.

Berdasarkan penjelasan diatas, dapat disimpulkan bahwa karakteristik *cyberbullying* adalah tindakan agresif yang memanfaatkan internet dan alat elektronik sebagai media untuk menyerang korban, serta dilakukan secara berulang. Sementara itu, karakteristik pelaku *cyberbullying* adalah sifat agresif dan intimidasi, seperti gertakan, ancaman, serta kurangnya empati terhadap perasaan orang lain.

1.5.3.4 Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi *Cyberbullying*

Tidak mudah untuk mengerti mengapa ada orang yang melakukan *cyberbullying*, yakni menyakiti teman mereka dengan cara yang disengaja dan terencana. Menurut Sticca, dkk (2013), ada banyak alasan mengapa seseorang bisa berperilaku seperti ini, salah satunya adalah seberapa sering mereka menggunakan teknologi internet. Saat seseorang sering online, ada kemungkinan mereka bisa terlibat dalam *cyberbullying*. Selain itu, pelaku biasanya menghabiskan lebih banyak waktu di internet ketimbang bermain dengan teman-teman mereka. Hal ini bisa berhubungan dengan kurangnya moral dan empati yang membuat mereka lebih mudah untuk mengintimidasi orang lain. (Pratiwi (Larasati dan Fitria 2016) menyebutkan bahwa faktor lain yang mempengaruhi *cyberbullying* adalah pengalaman bullying di dunia nyata. Bullying yang dialami di kehidupan sehari-hari bisa membuat seseorang lebih cenderung melakukan *cyberbullying*. Ada juga pengaruh dari cara pelaku melihat korban, di mana mereka memberikan alasan untuk berbuat buruk karena karakter dan sifat korban yang dianggap memicu tindakan bullying. Faktor berikutnya adalah stres yang berasal dari hubungan yang buruk dengan orang lain, yang dapat membuat seseorang merasa marah dan frustrasi dan akhirnya berperilaku nakal. Keberadaan orang tua dalam mengawasi aktivitas anak saat berinteraksi di internet juga sangat penting untuk mengurangi risiko anak terlibat dalam *cyberbullying*. Terakhir menurut Satalina (Larasati dan Fitria, 2016), orang yang melakukan *cyberbullying* biasanya memiliki kepribadian yang suka menguasai dan melakukan kekerasan. Mereka sering kali cepat marah, frustrasi, sulit

untuk mengikuti aturan, terlibat dalam tindakan agresif, terlihat kuat dan menunjukkan sedikit rasa empati atau kepedulian terhadap korban.

Berdasarkan penjelasan di atas, saya bisa bilang bahwa penyebab utama *cyberbullying* adalah bullying yang biasa, pandangan tentang korban, tekanan yang dirasakan, pengaruh orang tua, dan sifat-sifat pribadi. Sifat-sifat pribadi ini mencakup beberapa hal dari dalam diri seseorang, seperti memiliki sifat pemarah, cepat frustrasi, sulit untuk mengikuti aturan, terlibat dalam tindakan agresif, tampil percaya diri, serta kurangnya rasa peduli atau empati terhadap orang yang menjadi korban.

1.5.3.5 Dampak Bullying Online

Secara umum *cyberbullying* memiliki efek atau dampak pada pelaku dan korban yang dijelaskan sebagai berikut:

a) Dampak *cyberbullying* terhadap Pelaku *cyberbullying*

Dini (Rifauddin, 2016) menjelaskan bahwa seseorang yang melakukan *cyberbullying* akan terjebak dalam perannya. Mereka tidak bisa membangun hubungan yang baik dengan orang lain. Mereka merasa bahwa mereka kuat, sehingga bisa mempengaruhi hubungan social mereka di masa depan. Selain itu, mereka juga akan terus menerus bersalah

b) Dampak *cyberbullying* terhadap Korban *cyberbullying*

Sulistyawati, (Syam, 2015) mengungkapkan bahwa tindakan *cyberbullying* bisa membuat orang yang jadi korban bertindak dengan cara yang tidak aktif. Jika *cyberbullying* terus berlanjut dalam waktu yang lama, hal itu bisa berdampak buruk seperti meningkatkan rasa kesepian, membuat korban lebih menarik diri dari orang lain, menjadikannya lebih rentan terhadap stress dan depresi serta sering mengalami kecemasan tinggi karena semua yang terjadi di internet akan tersimpan dan bisa dilihat oleh siapa saja di mana saja.

1.5.4 Game Online

1.5.4.1 Definisi Game Online

Game adalah istilah yang berasal dari bahasa Inggris dan berarti permainan. Permainan adalah bagian dari aktivitas bermain, dan keduanya saling memiliki hubungan satu sama lain. Permainan adalah kegiatan yang rumit karena ada sebuah aturan, cara main dan juga budaya yang terlibat di dalamnya (Putra, dkk, 2017). Menurut definisinya, permainan adalah suatu situasi di mana seseorang mencari kesenangan atau kepuasan melalui aktivitas bermain. Tujuan permainan adalah untuk membantu seseorang menjadi lebih terampil dengan cara yang menyenangkan. Permainan adalah alat yang penting dan efisien untuk menghibur, mengajar, memberikan dampak positif dan membantu setiap orang tumbuh. Menurut Parten, seperti yang dikutip oleh Dockett dan Fleer, bermain juga

berfungsi sebagai cara untuk bersosialisasi, dengan bermain diharapkan semua orang dapat menjelajahi, berkreasi dan belajar dengan cara yang menyenangkan (Asnul & Zakiyah, 2019). Permainan adalah sistem di mana para pemain terlibat dalam konflik yang dibuat-buat. Aturan dalam permainan ada untuk mengatur perilaku pemain dan menentukan cara permainan berlangsung. Pada dasarnya, permainan berhubungan dengan kecerdasan dalam pengambilan keputusan dan tindakan para pemain. Dalam permainan, ada tujuan-tujuan yang ingin dicapai oleh pemainnya (Hendri, 2020).

Game mengalami perkembangan seiring dengan kemajuan tren dan teknologi yang terus berubah. Setiap inovasi baru terutama di bidang teknologi komputer, membuka peluang serta arah baru bagi pengembangan game. Berdasarkan penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa game merupakan salah satu media yang berkembang pesat di era modern ini. Game menjadi produk dari kemajuan teknologi yang terus berkembang di dunia, dan kini telah menyebar luas ke berbagai belahan bumi serta dapat dimainkan oleh semua kalangan usia, menjadikannya semakin mudah diakses seiring dengan kemajuan zaman (Kurniasari, 2019).

Salah satu *game online* yang paling populer dimainkan adalah *Mobile Legends: Bang-Bang*, yang dikembangkan oleh Moonton. Game ini pertama kali diluncurkan untuk perangkat Andorid di Tiongkok, Indonesia, dan Malaysia pada 11 Juli 2016, sedangkan versi iOS dirilis pada 9 November 2016. *Mobile Legends* termasuk dalam genre MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*) yang dirancang khusus untuk pengguna *smartphone* dengan fitur *virtual* tambahan. Game ini

merupakan perpaduan antara genre *Real Time Strategy (RTS)* dan *Role Playing Game (RPG)*, di mana pemain mengendalikan satu karakter dari dua tim yang saling berhadapan dengan tujuan utama menghancurkan markas lawan. Setiap hero yang dimainkan memiliki kemampuan, kelebihan, dan kelemahan masing-masing, sehingga pemain harus bekerja sama dengan anggota tim untuk meraih kemenangan. Konsep permainan ini serupa dengan *Dota* dan *League of Legends* (Irwandi, dkk, 2021)

Game bergenre *Multiplayer Online Battle Arena (MOBA)* ini termasuk dalam kategori “populer” dan bahkan pernah menduduki peringkat teratas di *Play Store*. Seperti game MOBA pada umumnya, terdapat berbagai karakter atau hero favorit bagi para pemain, karena selain memiliki kemampuan yang kuat, beberapa di antaranya juga lebih mudah untuk digunakan.

Game yang dirancang khusus untuk perangkat *smartphone* ini memiliki sistem permainan yang berfokus pada dua tim yang saling berhadapan di mana masing-masing tim berupaya menghancurkan markas lawan sekaligus mempertahankan markas sendiri. Pertarungan berlangsung di tiga jalur utama, yaitu *top*, *middle* dan *bottom lane*, yang menjadi penghubung antara kedua markas.

Setiap tim berdiri dari lima pemain dan masing-masing mengendalikan avatar atau hero melalui perangkat mereka sendiri. Selain itu, terdapat karakter pendukung yang dikendalikan oleh komputer, disebut *minions*, yang muncul dari markas masing-masing tim dan bergerak di sepanjang tiga jalur tersebut untuk menyerang musuh dan menara pertahanan lawan (Ulum, 2018).

1.5.4.2 Jenis-jenis Game Online

Jenis Game Menurut Henry jenis game merupakan jenis-jenis game yang berarti format atau gaya sebuah game. Format sebuah game bisa murni sebuah jenis atau bisa merupakan campuran (hybrid) dari beberapa game lainnya. Berikut jenis game yaitu:

- a) *Strategy Game* merupakan jenis permainan yang menuntut pemain untuk Menyusun strategi dan rencana tertentu agar dapat meraih kemenangan. Dalam bermain game ini, pemain harus berpikir secara taktis dan membuat perencanaan matang untuk bisa bertahan, menyerang dan menaklukkan lawan yang menghadang. Pelaksanaannya tidaklah mudah karena pemain harus menentukan taktik yang tepat, terutama saat berada dalam situasi sulit, guna membalikkan keadaan dan mengalahkan musuh. Contoh game strategi antara lain *Clash of Clans (COC)* dan *Real Time Strategy*.
- b) *Fighting Game* adalah kategori permainan yang berfokus pada pertarungan antar karakter. Jenis game ini memberikan kesempatan kepada pemain untuk melakukan berbagai kombinasi gerakan dalam pertempuran. Beberapa game mengadaptasi gerakan bela diri, sementara lainnya menampilkan gerakan bebas atau tidak terstruktur. Contoh populer dari jenis game ini di antara lain *Shadow Fight*, *Blood Glory*, dan *TAKKEN*.
- c) *Adventure Game* merupakan permainan bertema petualangan di mana pemain menjelajahi berbagai tempat sambil menemukan benda-benda atau peralatan penting yang dapat digunakan sepanjang permainan. Peralatan

seperti pedan atau alat pemecah teka-teki digunakan untuk membantu perjalanan atau memberi petunjuk kepada pemain. Fokus utama dari game ini bukan pada pertempuran atau peperangan, melainkan pada pemecahan misteri dan eksplorasi. Contoh dari game pertualangan yaitu *Assassin's Creed*.

- d) *Shooter Game* menjadi salah satu genre yang banyak diminati karena sederhana namun menantang. Dalam permainan ini, musuh datang dari berbagai arah dalam jumlah besar, biasanya berbentuk pesawat atau objek lainnya. Pemain harus menembak serta menghancurkan mereka secepat mungkin. Awalnya, game ini hanya menggunakan grafik dua dimensi (2D), namun kini telah berkembang dengan efek tiga dimensi (3D) tanpa meninggalkan gaya pandang 2D klasik yang tetap digemari penggemarnya. Contoh game tembak-menembak antara lain *First Person Shooter* dan *Third Person Shooter*.
- e) *Role-Playing Game* (RPG) adalah jenis permainan di mana pemain memerankan karakter tertentu dalam dunia permainan. Di dalamnya terdapat unsur pengalaman (*experience*) yang memungkinkan karakter untuk mengalami perkembangan naik level, dan menjadi lebih kuat seiring berjalannya permainan. Contoh dari genre RPG antara lain *Action Role-Playing Game* dan *Turn-Based Role-Playing Game*.
- f) *Racing Game* adalah permainan balapan kendaraan yang menuntut kecepatan dan keterampilan dalam mengendalikan kendaraan. Permainan

ini bisa berlangsung di dalam arena maupun di jalur terbuka. Contoh game balapan antara lain *Need for Speed: The Run*.

- g) *Education and Edutainment Game* merupakan permainan yang berorientasi pada Pendidikan dan hiburan secara bersamaan. Jenis permainan ini lebih menekankan pada tujuan dan isi pembelajaran daripada mekanisme permainan itu sendiri. Game jenis ini bertujuan untuk meningkatkan minat belajar anak melalui aktivitas bermain yang menyenangkan. Contoh *game Edutainment* meliputi *Panjat Cita-Cita*, dan *Susun Gambar* (Kurniasari, 2019).

1.5.4.3 Dampak Game Online

- a) Dampak positif. Permainan digital memiliki sejumlah manfaat bagi penggunanya, salah satunya adalah membantu mereka mengenal teknologi serta berbagai fitur yang ada di dalamnya. Bermain game juga dapat mengajarkan pentingnya mengikuti aturan dan instruksi. Selain itu, game berperan dalam mengembangkan kemampuan motorik, karena ketika pengguna bermain dengan tangkas, system motoriknya akan terlatih sesuai dengan gerakan yang dilakukan. Game juga dapat menstimulasi perkembangan system saraf dan otak (*neurologi*) melalui aktivitas berulang yang melibatkan respon cepat dan koordinasi. Dari sisi kognitif, bermain game membantu penggunanya beradaptasi terhadap perubahan, memperkaya kosakata, serta meningkatkan kemampuan berbahasa, baik dalam bahasa asing maupun bahasa local. Sebagai simulasi multimedia interaktif, game mampu merepresentasikan berbagai fenomena kehidupan

nyata. Dampak positif ini terlihat pada game yang bersifat puzzle, detektif, atau permainan logika, yang dapat membantu mengasah kecerdasan pemain. Meskipun bukan satu-satunya sarana terbaik, game tetap dapat memberikan kontribusi terhadap perkembangan intelektual para pengguna.

- b) Dampak negatif. Di sisi lain, bermain game juga memiliki dampak buruk bagi penggunanya. Salah satu efeknya adalah menurunnya aktivitas gelombang otak bagian depan, yang berperan penting dalam mengontrol emosi dan perilaku agresif. Game dapat membuat seseorang merasa superior karena keberhasilannya memperoleh skor tinggi atau menjadikan permainan sebagai bentuk pelarian dari masalah kehidupan sehari-hari. Selain itu, terlalu sering bermain game dapat menumbuhkan sifat egois, terutama ketika anak merasa kurang diperhatikan oleh keluarga atau lingkungan sekitar. Dalam kondisi tersebut, game dijadikan sebagai tempat pelampiasan ketidakpuasan. Akibatnya, pengguna bisa menjadi terisolasi dari kehidupan social, lupa berinteraksi dengan orang lain, dan jika dibiarkan terus-menerus dapat menimbulkan gangguan psikologis. Kebiasaan bermain game secara berlebihan juga dapat mengubah perilaku dan cara berpikir seseorang, karena pikirannya selalu terfokus pada permainan. Hal ini berpotensi menyebabkan gangguan mental, seperti hiperaktivitas, penurunan konsentrasi belajar, kecemasan, depresi, serta kesulitan dalam perkembangan social. Selain itu, bermain game dalam waktu lama dapat dianggap sebagai pemborosan waktu, terutama jika sudah berkembang menjadi kecanduan (Ulya, dll, 2021).

1.5.5 Bullying terhadap Perempuan

1.5.5.1 Definisi Bullying terhadap Perempuan

Bullying merupakan suatu bentuk kekerasan yang terjadi secara berulang dan melibatkan ketimpangan kekuasaan antara pelaku dan korban. Ketika bullying dialami oleh perempuan, maka isu ini tidak hanya berkaitan dengan kekerasan secara umum, tetapi juga bersinggungan dengan persoalan gender, kekuasaan, dan stereotip sosial. Perempuan sering kali menjadi target bullying karena adanya persepsi sosial yang melekatkan kelemahan, emosionalitas berlebih, atau inferioritas terhadap jenis kelamin perempuan (Olweus, 1993; Smith & Sharp, 1994). Fenomena ini menjadi lebih kompleks karena bullying terhadap perempuan tidak hanya terjadi di lingkungan sekolah, tetapi juga di tempat kerja, komunitas sosial, bahkan dalam keluarga dan di ranah daring (UNESCO, 2019).

1.5.5.2 *Space Transition of Cybercrime Theory*

Salah satu teori yang kerap digunakan untuk menjelaskan fenomena *cyberbullying* yaitu *Space Transition Theory*, yang menerangkan adanya perbedaan perilaku individu ketika di dunia nyata dan di ruang digital. Teori ini menjelaskan bahwa seseorang dapat menunjukkan perilaku yang berbeda saat berinteraksi di ruang digital dibandingkan ketika berada di lingkungan nyata. Adanya anonimitas serta minimnya control sosial di ruang siber membuat individu merasa lebih bebas dan berani melakukan tindakan agresif, termasuk *cyberbullying*. (Martha, 2024)

Selain itu, teori ini juga menjelaskan bahwa perilaku sering kali menganggap tindakan yang mereka lakukan di dunia maya tidak menimbulkan konsekuensi hukum maupun sosial yang serius karena identitas mereka dapat disamarkan.

Kondisi tersebut membuat perilaku perundungan di internet lebih mudah terjadi dan dalam beberapa kasus dianggap sebagai hal yang lumrah dalam interaksi di dunia digital.

1.5.5.3 Karakteristik Perempuan sebagai Target Bullying

Perempuan memiliki karakteristik sosial yang membuat mereka lebih rentan menjadi korban bullying. Dalam masyarakat patriarkal, perempuan sering diposisikan sebagai subordinat sehingga ketika mereka menunjukkan keberanian atau melawan norma, mereka bisa menjadi sasaran bullying (Connell, 2005). Selain itu, penelitian menunjukkan bahwa perempuan cenderung lebih banyak mengalami bullying relasional, seperti pengucilan sosial dan penyebaran gosip, dibandingkan laki-laki yang lebih sering mengalami bullying fisik (Crick & Grotpeter, 1995). Perempuan juga lebih sering memilih diam atau tidak melaporkan karena takut distigmatisasi atau tidak dipercaya oleh lingkungan sosialnya (Rigby, 2008).

1.5.5.4 Jenis Bullying yang Sering Dialami Perempuan

Perempuan lebih sering mengalami bullying dalam bentuk verbal, sosial, dan digital. Bullying verbal seringkali melibatkan komentar seksis, penghinaan terhadap penampilan, atau ejekan yang merendahkan perempuan berdasarkan peran gender mereka (Fineran & Bennett, 1999). Bullying relasional, seperti pengucilan dan manipulasi hubungan, banyak ditemukan di antara remaja perempuan karena perempuan cenderung lebih fokus pada hubungan interpersonal (Underwood, 2003).

Di ranah digital, *cyberbullying* terhadap perempuan mencakup pelecehan seksual daring, penyebaran konten tanpa izin, hingga ancaman kekerasan (Lenhart, 2015; Amnesty International, 2017). *Cyberbullying* cenderung berdampak lebih parah karena berlangsung terus-menerus dan menyebar luas dalam waktu singkat. Selain itu, bullying seksual — baik dalam bentuk verbal, gestur, atau tindakan fisik — sering dialami oleh perempuan di tempat kerja atau institusi pendidikan (McDonald, 2012; Fitzpatrick & Bussey, 2011).

1.5.5.5 Stereotip Gender dan Ketimpangan Kekuasaan

Bullying terhadap perempuan sangat dipengaruhi oleh stereotip gender yang melekat dalam struktur sosial. Perempuan seringkali dipandang sebagai makhluk yang lemah lembut, emosional, dan bergantung, sehingga jika mereka menunjukkan perilaku di luar konstruksi ini, mereka dianggap menyimpang dan rentan dibully (Butler, 1990; Bem, 1981). Ketimpangan kekuasaan juga membuat perempuan lebih mudah menjadi korban, terutama jika pelaku memiliki otoritas atau posisi sosial lebih tinggi. Dalam lingkungan kerja, misalnya, perempuan sering mengalami bullying dari atasan laki-laki yang menyalahgunakan kekuasaan (Salin, 2003).

Sikap permisif terhadap kekerasan berbasis gender memperparah masalah ini. Ketika masyarakat melihat bullying terhadap perempuan sebagai hal biasa atau “konsekuensi dari menjadi perempuan,” maka praktik ini cenderung terus berlanjut (UN Women, 2020).

1.5.5.6 Pengaruh Budaya dan Media terhadap Bullying pada Perempuan

Media dan budaya populer turut membentuk pandangan masyarakat terhadap perempuan dan memperkuat norma yang mendukung bullying. Representasi perempuan di media sering kali bersifat seksis, memperkuat standar kecantikan tidak realistis, serta menampilkan perempuan sebagai objek seksual atau tokoh pasif (Kilbourne, 1999; Gill, 2007). Akibatnya, banyak perempuan menjadi korban body shaming dan bullying verbal berdasarkan standar fisik yang dibentuk media.

Di media sosial, perempuan lebih sering menjadi sasaran komentar misoginis, serangan seksual digital, dan penyebaran data pribadi tanpa izin (Jane, 2014; Pew Research Center, 2017). Fitur-fitur anonim dan algoritma yang memicu interaksi negatif memperparah kondisi ini. Hal ini mendorong perempuan menarik diri dari ruang digital, yang pada akhirnya membatasi partisipasi mereka dalam diskusi publik dan aktivitas sosial-politik (Citron, 2014).

1.6 Operasionalisasi Konsep

Bullying online terhadap pemain perempuan dalam Mobile Legends biasanya muncul dalam bentuk komentar merendahkan, hinaan berbasis gender, hingga pelecehan verbal dan seksual. Bentuk-bentuk ini sering kali disampaikan melalui fitur chat dalam game, voice chat, hingga di luar permainan seperti media sosial atau siaran langsung (*live streaming*). Sering kali, pelaku merasa bebas

melontarkan komentar negatif karena berada di balik identitas anonim atau akun palsu, yang membuat mereka merasa aman dari sanksi atau pertanggungjawaban.

Salah satu karakter khas dari bullying ini adalah bias gender. Pemain perempuan seringkali dianggap "tidak cukup kompeten", "beban tim", atau hanya dianggap hadir dalam permainan untuk menarik perhatian. Ketika seorang pemain perempuan menggunakan nama akun dengan identitas feminin, atau ketika suaranya terdengar melalui voice chat, ia bisa langsung menjadi sasaran komentar seksis seperti, "makanya cewek jangan main ranked," atau, "main aja gak becus, sok cantik." Ini menunjukkan bahwa kemampuan bermain tidak dinilai secara objektif, melainkan dikaitkan dengan jenis kelamin.

Bullying ini bisa terjadi dalam berbagai konteks. Misalnya, saat tim kalah, perempuan cenderung menjadi kambing hitam, meskipun mereka tidak melakukan kesalahan besar. Dalam konteks lain, pemain perempuan yang melakukan *live streaming* juga sering dibanjiri komentar-komentar yang tidak pantas, bahkan melecehkan. Tidak sedikit dari mereka yang mengalami tekanan mental akibat komentar semacam ini, mulai dari kehilangan kepercayaan diri hingga menarik diri dari komunitas permainan.

Fenomena ini menunjukkan bahwa bullying online terhadap pemain perempuan bukan hanya persoalan individu, melainkan cerminan dari budaya game yang masih mengadung perilaku yang tidak adil dan diskriminasi. Padahal, dunia game seharusnya menjadi ruang yang terbuka dan inklusif bagi siapa pun yang ingin bermain dan berkembang, tanpa memandang gender.

| Variabel | Indikator | Operasionalisasi/Bentuk Manifestasi | Alat Ukur/Sumber Data |
|-----------------|----------------------------------|--|---|
| Bullying Online | Ucapan merendahkan | Komentar yang menyebut perempuan tidak layak bermain, dianggap beban, atau diejek karena kalah | Cuplikan chat dalam game, transkrip voice chat |
| | Pelecehan seksual verbal | Komentar bernada seksual, catcalling, body shaming | Dokumentasi siaran langsung, tangkapan layar komentar |
| | Pola pengulangan | Terjadi berulang dalam beberapa sesi permainan atau media sosial | Riwayat percakapan / posting |
| | Dilakukan secara daring | Peristiwa terjadi melalui media digital: dalam game, media sosial, forum | Observasi aktivitas online pemain |
| Bias Gender | Pengaitan performa dengan gender | Performa pemain dinilai buruk karena identitas sebagai perempuan | Wawancara, survei pemain perempuan |

| | | | |
|------------------------|--|---|---|
| | Stigma terhadap gamer perempuan | Ungkapan seperti “cewek gak bisa main,” “hanya numpang cantik,” “minta dibantu terus” | Forum, komentar netizen, survei komunitas |
| Media/Bentuk Platform | Dalam game | Voice chat, text chat, emote dalam pertandingan | Cuplikan permainan (video atau screenshot) |
| | Luar game | Komentar pada streaming, DM media sosial, forum komunitas | Observasi platform streaming dan media sosial |
| Dampak terhadap Korban | Perasaan cemas/tidak nyaman saat bermain | Korban merasa enggan bermain, menonaktifkan voice chat, atau keluar dari komunitas | Kuesioner/angket, wawancara |
| | Gangguan emosional | Merasa stres, marah, tertekan, atau trauma ringan akibat komentar/perlakuan | Tes skala stres, jurnal refleksi korban |
| | Menarik diri dari komunitas | Berhenti main, menghindari ranked, atau keluar dari grup tertentu | Data aktivitas akun, wawancara |

Tabel 1. 6 Operasionalisasi Konsep

1.7 Metode Penelitian

1.7.1 Jenis Penelitian

Dalam penelitian ini bersifat kualitatif dengan pendekatan fenomenologi. Dengan menggunakan metode tersebut, peneliti mengeksplorasi dan menggali informasi dari pihak – pihak yang terlibat dengan mengajukan pertanyaan dan mencari data spesifik (Creswell, 2014). Dasar pemikiran digunakannya metode ini karena penelitian ini mengangkat fenomena yang ada, tidak berasal dari sesuatu yang ambigu, oleh sebab itu penelitian ini lebih cenderung memakai penelitian bersifat kualitatif deskriptif.

1.7.2 Situs Penelitian

Untuk memperoleh data primer yang dibutuhkan, penelitian ini dilakukan dalam lingkup interaksi yang terjadi di dalam server game online, secara spesifik server Indonesia. Penelitian ini berfokus menganalisis data berupa tindakan bullying yang terjadi di dalam game online terhadap perempuan, secara spesifik adalah Game Mobile Legendss: Bang Bang.

1.7.3 Subjek Penelitian

Penelitian ini mengambil sampel pemain perempuan yang pernah atau sedang mengalami bullying di dalam game Mobile Legends; Bang Bang sebagai subjek penelitian, meliputi Dewi Puspita sebagai pemain aktif game Mobile Legends yang menerima tindakan bullying di dalam game, Risma sebagai pemain aktif game Mobile Legends yang menerima tindakan bullying di dalam game, dan Bella sebagai pemain aktif game Mobile Legendss yang pernah melakukan tindakan bullying di dalam game.

1.7.4 Jenis dan Sumber Data

Penelitian ini menggunakan jenis data kualitatif artinya humanistik atau non-numerik, karena terkait dengan suatu pandangan terhadap pengalaman yang dimiliki narasumber atau masyarakat. Data yang dikumpulkan dari wawancara mendalam dan observasi tentang perasaan, sudut pandang dan perilaku seseorang atau kelompok. Sumber data merupakan semua keterangan informan yang diperlukan, adapun sumber data yang dipakai dalam penelitian ini yaitu, data primer dan sekunder.

Sumber data primer adalah data yang diperoleh peneliti secara langsung, dengan terjun kelapangan dan melakukan wawancara narasumber. Selain itu peneliti juga menghadirkan beberapa korban Bullying sebagai sampel dan observasi terhadap pandangan serta penjelasan narasumber. Sementara sumber data sekunder merupakan data yang diperoleh dari pihak lain atau secara tidak langsung. Data yang digunakan peneliti untuk memperoleh data sekunder adalah berita online mengenai Bullying Online dalam Game Mobile Legendss, jurnal - jurnal, laporan serta buku yang ada.

1.7.5 Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian kualitatif peneliti bertugas menjadi alat ukur serta pencari data. Disisi lain itu terdapat instrumen yang dapat diambil selain subjek orang seperti: kuisioner, wawancara, observasi dan lainnya, namun digunakan hanya untuk pendukung data dalam penelitian. Terdapat 3 hal utama yang digunakan penelitian dalam melakukan pengumpulan data antara lain observasi, wawancara dan dokumentasi.

a) Observasi

Dengan berkembangnya ilmu pengetahuan observasi menjadi salah satu teknik dalam sebuah penelitian. Adler (1987: 389) mengungkapkan observasi ialah salah satu landasan awal dari berbagai tahap dalam melakukan pengumpulan data dalam penelitian yang bersifat kualitatif. Terkhusus pada ilmu sosial dan perilaku manusia, yang membuat peneliti dapat menghimpun data dan mencatat apa saja yang dibutuhkan dalam melakukan penelitian. Observasi dilakukan dengan menghimpun data terkait tindakan bullying yang terjadi pada fitur obrolan di dalam game Mobile Legendss, data obrolan tersebut didapatkan dari pengalaman langsung oleh peneliti ketika memainkan game Mobile Legendss serta informasi dari subjek penelitian.

b) Wawancara

Merupakan teknik mengumpulkan data penelitian dengan mewawancarai secara langsung atau tidak langsung dengan responden untuk mendapatkan tujuan penelitian tertentu. Wawancara dilakukan dengan teknik wawancara yang tidak terstruktur sehingga peneliti tidak menentukan format tetap pertanyaan namun ada beberapa pertanyaan yang sudah disiapkan sebelumnya. Pedoman yang digunakan hanya menggunakan poin-poin tertentu yang ditanyakan kepada narasumber terkait. Penentuan informan dilakukan dengan memilah sesuai dengan kewenangan serta wawasannya masing-masing, dalam hal ini yang memiliki keterkaitan pada tindakan Bullying Game Online terhadap

Perempuan. Selain itu peneliti juga menghadirkan tiga perempuan yang mengalami tindakan Bullying di dalam Game Online.

c) Dokumentasi

Dokumen ialah teknik dalam mencari data mengenai hal-hal terkait penelitian atau variabel berupa catatan, buku, surat kabar, transkrip, dan lainnya. Kegiatan bertujuan untuk mengetahui bagaimana Fenomena Bullying Online terhadap pemain perempuan Mobile Legendss bisa terlaksana, tujuan utamanya, bagaimana strukturnya, dan dokumen lain yang berhubungan dengan penelitian. Dokumen didapatkan dengan mengumpulkan data yang berada pada lapangan secara langsung maupun tidak langsung berupa foto serta dokumen-dokumen penting yang berkaitan dengan tindakan bullying di dalam Game Mobile Legendss.

1.7.6 Analisis dan Interpretasi Data

Analisis data menurut Muhadjir (1998: 104) ialah upaya dalam mencari serta manata dengan sistematis hasil observasi, wawancara dan lainnya untuk meningkatkan pengertian dari peneliti mengenai penelitiannya. Miles dan Huberman (1992) mengutarakan 3 tahap untuk mengerjakan analisis sebuah data dalam penelitian kualitatif yaitu:

a) Reduksi Data

Melakukan reduksi sebuah data artinya ialah melakukan perangkuman, memilah subjek penting – penting saja dan memfokuskan penelitian. Proses yang dilakukan oleh peneliti ialah merangkum atau

membuat ringkasan. Pada proses ini peneliti melakukan pemilahan data yang didapatkan dari wawancara, foto lapangan, sumber bacaan atau artikel.

b) Penyajian Data

Teknik menyajikan data ialah kegiatan menyusun informasi dari hasil penelitian yang telah didapat. Dengan melakukan penyajian data membantu peneliti untuk mempermudah dalam mengambil sebuah kesimpulan dalam penelitian, pengambilan keputusan dan rancangan sistem kerja. Penyajian data yang ditulis dapat berupa uraian seperti cerita atau teks narasi setelah penelitian dilakukan lalu dimasukkan sesuai dengan kategorinya.

c) Kesimpulan

Di dalam tahap ini kesimpulan dikeluarkan masih bersifat sementara atau masih dapat berubah apabila tidak ditemukannya data yang sesuai pada saat metode pengumpulan data. Namun jikalau kesimpulan yang dikemukakan pada tahap awal didukung oleh data yang valid dan konsisten, maka kesimpulan yang dikemukakan adalah kesimpulan yang kredibel.