

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di zaman sekarang dari anak-anak hingga orang dewasa banyak yang sudah memainkan game online. Game online ternyata tidak hanya digunakan untuk bermain saja, ternyata game online juga dapat menghasilkan banyak uang dengan cara melakukan live streaming diberbagai media. Salah satu game online yang sangat populer saat ini ialah Mobile Legends. Mobile Legends ini ialah salah satu game online yang sudah dimasukkan pada salah satu ajang lomba E-sport internasional.

Banyaknya penggemar Mobile Legends ini, sehingga membuat event-event yang diadakan Mobile Legends sangat ditunggu-tunggu oleh masyarakat. Event-event besar mobile legend seperti Mobile Legends Development League (MDL), Mobile Legend Professional League Indonesia (MPL ID), M World Championship dan Mobile Legends Southeast Asia Championship (MSC) Mobile Legends ini selalu menjadi yang ditunggu-tunggu oleh para penggemar Mobile Legends. Event-event tersebut dapat dilihat pada media online atau streaming di Youtube.

Mobile Legends ini juga memiliki beberapa pemain didalam nya, pemain-pemain yang akan bermain pada event yang besar pastinya akan terkenal dan secara tidak langsung menjadikannya public figur. Terkenalnya para pemain Mobile Legends ini akan menjadi sorotan pada saat bermain di event-event besar. Pemain ini akan disorot oleh orang-orang, tidak hanya pujian yang dapat diterima, *bullying* dan kritikan juga sering terjadi kepada pemain Mobile Legends.

Bullying merupakan suatu perbuatan yang sangat kejam yang bisa membuat mental seseorang rusak. *Bullying* tidak hanya terjadi pada public figure, akan tetapi *bullying* juga kerap terjadi pada masyarakat biasa. Akan tetapi *bullying* yang terjadi pada public figure biasanya lebih luas dan lebih banyak, hal ini dikarenakan public figure merupakan sosok yang kehidupannya menjadi konsumsi public atau masyarakat banyak.

Bullying pada seorang public figure biasanya dapat dilihat dari akun sosial medianya, yang di mana kita kan mendapatkan hujatan kebencian dan *bullying*

yang lainnya pada komentar sosial media nya ataupun pada media streaming seperti Youtube. Media sosial yang sudah kita ketahui merupakan salah satu alat alternatif untuk berinteraksi dengan khalayak tanpa harus bertatap muka secara langsung, dan juga merupakan salah satu akses pemberi informasi, dan masih banyak manfaat lainnya (Ananda, 2018).

Media sosial memiliki dampak positif seperti mempermudah komunikasi, akses informasi, berbisnis, dan hiburan. Namun, selain memberikan dampak positif, media sosial juga sering kali menimbulkan dampak negatif dalam kehidupan sehari-hari. Contohnya adalah penipuan dan pemerasan online, pencemaran nama baik, penyalahgunaan identitas, pencurian identitas, pornografi, dan yang saat ini semakin mengkhawatirkan adalah tindakan cyberbullying yang marak terjadi di berbagai kalangan. Dampak negatif ini sering kali disebabkan oleh pengguna media sosial yang tidak bertanggung jawab, menggunakan platform tersebut secara berlebihan dan tidak sesuai dengan batas kewajaran. (Salma, 2021).

Salah satu media massa tempat banyak nya komentar *bullying* ialah Youtube. Youtube.com ini ialah salah satu situs website yang digunakan untuk menonton live ataupun video dengan menggunakan jaringan internet digunakan untuk mengakses atau mengoperasikan berbagai fiturnya, termasuk YouTube, yang memungkinkan pengguna untuk mengunggah, menampilkan video, atau melakukan live streaming (Putra, 2019).

Penindasan dan ancaman tidak selalu dilakukan secara tatap muka atau diucapkan langsung kepada seseorang, melainkan bisa terjadi melalui berbagai media komunikasi. Misalnya, melalui telepon seluler, di mana ancaman dapat disampaikan lewat panggilan suara atau pesan teks. Selain itu, dengan berkembangnya teknologi, media sosial kini menjadi sarana yang sering digunakan untuk melakukan penindasan secara online. Fenomena ini dikenal sebagai "Cyberbullying," karena aksi intimidasi tersebut berlangsung di dunia maya, yang tidak mengenal batasan waktu dan tempat. Cyberbullying ini bisa berupa komentar negatif, penyebaran informasi pribadi tanpa izin, hingga ancaman serius yang dapat menyebabkan trauma psikologis bagi korban. Pelaku cyberbullying dapat berasal dari berbagai latar belakang dan usia, mulai dari

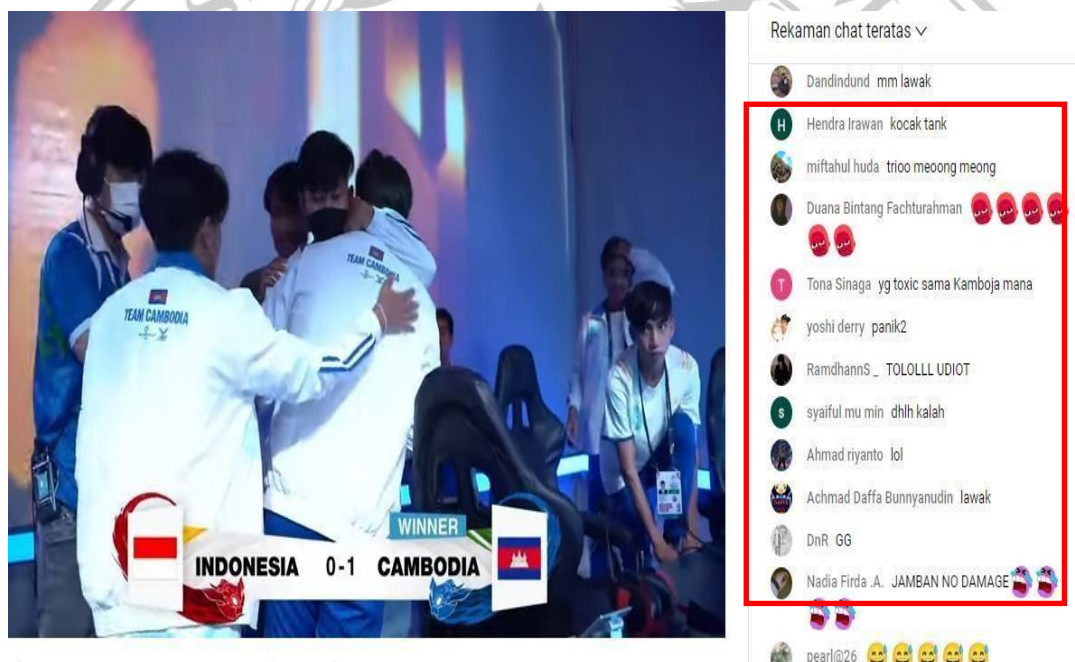
remaja yang mungkin kurang memahami konsekuensi dari tindakan mereka, hingga orang dewasa yang seharusnya lebih bijak namun menggunakan media sosial secara tidak bertanggung jawab. Akibatnya, tindakan ini dapat menimbulkan dampak buruk baik bagi korban, yang bisa mengalami penurunan kesehatan mental, maupun bagi pelaku, yang bisa menghadapi konsekuensi hukum dan sosial.

Berbagai macam jenis *Cyberbullying* seperti, mengirim pesan yang kasar, berulang kali mengirim pesan offensif pelecehan online meliputi tindakan seperti mengancam bahaya atau melakukan bullying melalui komentar yang menyakitkan, mengirim pernyataan berbahaya, tidak benar, atau kejam, serta berpura-pura menjadi orang lain untuk menyebarkan atau memposting materi yang merugikan citra korban. Ini termasuk mempublikasikan atau mengunggah konten yang berisi informasi sensitif, pribadi, atau memalukan tentang seseorang, meneruskan pesan atau gambar pribadi tanpa izin, dan secara kejam mengucilkan atau mengabaikan individu tersebut.

Akhir-akhir ini ada event-event besar yang dilaksanakan game online Mobile Legends yaitu seperti Mobile Legends Southeast Asia Championship (MSC) serta ada juga ASEAN Games, event-event ini dapat kita saksikan di akun media Youtube MPLIndonesia. Pada akun tersebut kita dapat melihat berbagai macam kritikan, hujatan, serta *bullying* terhadap pemain-pemain kontingen Indonesia yang kalah dalam permainan. Dari permasalahan tersebut peneliti ingin menganalisis jenis cyberbullying seperti pelecehan online, *fraping*, *Outing*, *dissing*, *Cyberstalking*, *trolling*, *Flaming* dan juga *doxing*, yang terjadi terhadap pemain Mobile Legends di media streaming Youtube pada akun Youtube @MPLIndonesia dengan alasan banyaknya komentar negative atau *Cyberbullying* yang ada pada kolom komentar hal ini dikarenakan pemain bermain tidak jago, melakukan kesalahan dalam permainan ataupun kalah dalam permainan. Peneliti juga sudah melakukan pengamatan mini yang dilakukan secara virtual dan menemukan beragam komentar dalam setiap video live streaming event Mobile Legends pada akun @MPLIndonesia, yang mana termasuk komentar-komentar *Cyberbullying*. Berikut beberapa komentar negatif pada akun @MPLIndonesia:



Gambar 1. 1 Jenis Perilaku *Bullying (Flaming)* 1



Gambar 1. 2 Jenis Perilaku *Bullying (Flaming)* 2

Pada 2 gambar di atas terlihat ada jenis *bullying* yaitu *Flaming* yang berarti menuliskan kata kata frontal seperti mengejek dan berkata kasar.



Gambar 1. 3 Jenis Perilaku *Bullying* (*Haressment*) 1



Gambar 1. 4 Jenis Perilaku *Bullying* (*Haressment*) 2

Pada 2 gambar di atas ada jenis *bullying* yaitu *Harassment* yang merupakan pesan terus menerus agar orang lain melakukan hal yang sama.

1.2 Rumusan Masalah

Dalam penjelasan yang tertera pada latar belakang, maka rumusan masalah yang dapat disimpulkan sebagai berikut:

Seberapa besar isi *Cyberbullying* yang terdapat dalam kolom komentar pada akun @MPLIndonesia?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang ada diatas, maka tujuan dari penelitian ini yaitu:

Mengungkapkan jenis-jenis *Cyberbullying* yang terdapat dalam kolom komentar pada akun @MPLIndonesia.

