

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### 2.1 *Cyberbullying* di Media Sosial

##### 2.1.1 Definisi *Cyberbullying*

*Bullying* merupakan perilaku agresif yang sengaja dilakukan untuk menyakiti atau melukai seseorang, baik secara verbal, sosial, maupun fisik. Tindakan ini biasanya tidak terjadi hanya sekali, melainkan dilakukan berulang kali dan secara terus menerus, dengan tujuan untuk menekan atau mendominasi korban. Dalam bentuk verbal, *bullying* bisa berupa ejekan, penghinaan, atau ancaman, sementara secara sosial, pelaku mungkin mencoba mengucilkan korban dari kelompok atau menyebarkan rumor buruk tentangnya. Pada level fisik, *bullying* bisa melibatkan kekerasan seperti memukul, mendorong, atau tindakan lain yang menyakiti tubuh korban. Pola perilaku ini sering dilakukan dengan intensi yang jelas untuk menyebabkan penderitaan atau ketakutan pada korban, menciptakan situasi di mana korban merasa tidak berdaya dan terintimidasi. Bagi seseorang yang menyaksikan, pelaku, serta korban dalam hal *bullying* ini akan berdampak buruk dalam. Kegiatan *bullying* ini berupa suatu tindakan seperti mengancam, menyebarkan isu yang kenyataannya bertolak belakang atau belum tentu benar, menyerang seseorang secara verbal atau fisik, dan serta mengucilkan atau mengeluarkan seseorang dari suatu kelompok dengan maksud yang tidak jelas atau masalah pribadi. Pelaku dari *bullying* ini akan selalu menindas hal yang lemah dari seorang korban, hal ini biasanya dikarenakan tingkat kekuasaan yang sangat beda antara pelaku dengan korban. Banyak penelitian menunjukkan bahwa *bullying* adalah bentuk kekerasan yang dilakukan untuk memuaskan keinginan menyakiti orang lain, yang diwujudkan melalui tindakan agresif dan menyebabkan penderitaan pada individu atau kelompok. *Bullying* ini akan selalu terjadi jikalau tidak ada seseorang yang mampu menghentikannya, dikarenakan *bullying* ini bagaikan virus agi manusia yang dapat menular kepadasiapaun. Dampak negatif ini pada akhirnya dapat menjadi faktor penyebab perilaku menyimpang, tindakan kriminal, depresi, kenakalan remaja, gangguan psikologis, hingga dorongan untuk bunuh diri (Nabila et al., 2022).

Kekerasan dapat dikategorikan sebagai bullying ketika tindakan yang dilakukan oleh individu atau kelompok menimbulkan ketidaknyamanan dan melukai perasaan korban. Bullying terjadi ketika ada niat yang jelas untuk menyakiti atau merugikan orang lain, dilakukan dengan kesadaran penuh oleh pelaku. Tindakan ini bukan hanya sekedar membuat korban merasa tidak nyaman, tetapi juga menciptakan tekanan emosional yang signifikan. Korban sering merasa terintimidasi, tidak berdaya, dan tertekan secara psikologis, karena tindakan tersebut bertujuan untuk menimbulkan rasa sakit, baik secara fisik maupun emosional. Hal ini menegaskan bahwa bullying bukan sekedar perilaku kasar, tetapi merupakan upaya sadar dari pelaku untuk menimbulkan penderitaan pada korban. Pelaku bullying ini akan merasa terpuasi jika korban merasa takut dan tertekan sehingga perbuatan bullying ini akan terus dilanjutkan (Karyanti & Aminudin, 2019).

*Bullying* merupakan hal yang sama dan memiliki dampak yang sama, namun bullying ini lebih ditujukan pada penindasan atau intimidasi secara langsung, sedangkan *Cyberbullying* ini dilakukan dengan menggunakan perangkat elektronik dan meninggalkan jejak di media sosial tersebut (Yusri, 2020). Secara langsung *Cyberbullying* merujuk pada bentuk intimidasi yang dilakukan melalui media digital atau perangkat elektronik seperti komputer, smartphone, atau tablet. Bentuk perundungan ini terjadi di platform media sosial atau aplikasi komunikasi lainnya, di mana pelaku sengaja melakukan tindakan dengan maksud untuk merugikan korban. Tindakan ini melibatkan pengulangan perilaku negatif yang dilakukan secara konsisten, artinya pelaku tidak hanya melakukan sekali, tetapi terus menerus. Bentuk intimidasi ini sering kali melibatkan unsur ketidakseimbangan kekuatan, di mana pelaku memiliki posisi atau kekuatan yang lebih dominan dibandingkan korban. *Cyberbullying* dapat mencakup berbagai bentuk perilaku negatif seperti mengirim pesan berisi ancaman, komentar merendahkan, menyebarkan informasi pribadi tanpa izin, atau memposting gambar-gambar yang memalukan. Semua tindakan ini dirancang untuk menekan, menakut-nakuti, atau merendahkan korban, yang sering kali merasa tertekan dan tidak berdaya akibat ketidakadilan dalam hubungan kekuatan ini (Hellsten, 2017). *Cyberbullying* ini selalu meninggalkan jejak digital atau rekaman. *Cyberbullying*

merupakan tindakan yang dilakukan oleh individu atau kelompok terhadap orang lain dengan menggunakan pesan teks, gambar, atau video yang cenderung merendahkan dan melecehkan. (Riswanto & Marsinun, 2020).

Coloroso (2006) mengemukakan bahwa bullying sering kali disebabkan oleh ketidakseimbangan kekuatan antara pihak-pihak yang terlibat. Dalam situasi bullying, terdapat tiga unsur utama: pelaku atau penindas, korban atau orang yang ditindas, dan penonton atau mereka yang menyaksikan kejadian tersebut tanpa terlibat langsung. Menurut Wang, Iannotti, dan Nansel (2009), bullying dapat dibagi menjadi empat kategori: bullying verbal, bullying fisik, bullying tidak langsung (*relational bullying*), dan bullying melalui internet (*cyberbullying*). *Cyberbullying*, yang merupakan bentuk intimidasi yang terjadi di dunia maya, dianggap sebagai perkembangan baru dalam perilaku bullying dengan karakteristik dan dampak yang serupa (Narpaduhita & Suminar, 2014). Willard (2005) mendefinisikan *cyberbullying* sebagai tindakan mengirim atau mengunggah materi berbahaya atau melakukan agresi sosial dengan memanfaatkan internet dan teknologi lainnya. Patchin dan Hinduja (2012) menjelaskan bahwa *cyberbullying* terjadi ketika seseorang secara berulang kali melecehkan, menghina, atau mengejek orang lain menggunakan media internet melalui ponsel atau perangkat elektronik lainnya.

a) Dampak Bagi korban Cyberbullying

- 1) Efek psikologis: kesedihan yang parah, mudah tersinggung, gelisah, cemas, menyakiti diri sendiri, dan keinginan untuk bunuh diri
- 2) Konsekuensi sosial: isolasi sosial, berkurangnya rasa percaya diri, meningkatnya permusuhan saat berinteraksi dengan teman dan keluarga
- 3) Dampak terhadap kehidupan sekolah: menurunnya prestasi akademik, menurunnya tingkat kehadiran, perilaku mengganggu di lingkungan sekolah.

b) Dampak bagi pelaku

Cenderung bersifat agresif, impulsif, lebih ingin mendominasi orang lain,

mudah marah, berwatak keras, kurang berempati, dan dapat dijauhi oleh orang lain.

c) Dampak bagi yang menyaksikan

Ada kemungkinan bahwa mereka yang mengamati *cyberbullying* dapat menyimpulkan bahwa tindakan tersebut dapat diterima secara sosial jika insiden ini tidak diselidiki lebih lanjut. Dalam situasi seperti ini, beberapa orang mungkin ikut melakukan penindasan karena takut menjadi korban berikutnya, sementara yang lain mungkin hanya berdiam diri dan tidak melakukan apa pun, dan bagian terburuknya adalah mereka mungkin percaya bahwa penindasan yang mereka alami tidak perlu dihentikan (Malihah & Alfiasari, 2018).

### 2.1.2 Karakteristik *Cyberbullying*

Menurut Safaria dkk. (2016), berikut beberapa ciri yang sering dikaitkan dengan *cyberbullying*:

1. Kasus *cyberbullying* yang berulang dan dilakukan secara online Pada sebagian besar kasus, *cyberbullying* tidak terjadi satu kali saja melainkan terjadi beberapa kali, kecuali dalam situasi di mana targetnya diancam dengan kematian atau bahaya besar bagi nyawanya. .
2. Menyiksa proses berpikir Dampak psikologis negatif menimpa korban *cyberbullying*. Merupakan praktik umum untuk menjadikan korban sebagai sasaran berbagai bentuk pelecehan, termasuk difitnah atau digosipkan, serta menyebarkan foto dan video korban dengan tujuan untuk mempermalukan korban.
3. Adanya kesengajaan dibalik tindakan *cyberbullying*. Karena pelaku *cyberbullying* mempunyai tujuan tertentu, seperti mempermalukan korban, menuntut balas, meredakan ketegangan akibat perselisihan yang terus menerus, atau sekadar bersenang-senang, maka *cyberbullying* dilakukan.
4. Berlangsung di ranah digital. Pesan teks dan situs jejaring sosial adalah contoh alat teknologi informasi yang dapat digunakan untuk terlibat dalam penindasan di dunia maya.

### 2.1.3 Aspek-aspek Cyberbullying

Chadwick (2014) juga menjelaskan ada 8 aspek dari perilaku *Cyberbullying*, yaitu:

1. *Harassment*, merupakan tindakan yang melibatkan pengiriman pesan dengan kata-kata yang tidak pantas atau menyinggung secara berulang kali. Pesan-pesan ini ditujukan kepada seseorang dengan maksud mengganggu, dan bisa dikirim melalui berbagai platform seperti email, SMS, atau pesan teks di jejaring sosial.
2. *Denigration*, merupakan perilaku yang bertujuan untuk merusak reputasi seseorang dengan menyebarkan informasi negatif tentang mereka di internet. Contohnya adalah seseorang yang mengubah foto orang lain menjadi lebih vulgar atau sensual, lalu menyebarkannya untuk membuat korban dipermalukan dan mendapatkan penilaian buruk dari orang lain.
3. *Flaming*, merupakan tindakan mengirim pesan teks yang penuh dengan kata-kata kasar dan menyerang secara langsung. Biasanya, tindakan ini terjadi dalam grup obrolan di media sosial, di mana pelaku mengirim gambar atau pesan yang dimaksudkan untuk menghina atau merendahkan orang yang ditargetkan.
4. *Impersonation*, merupakan tindakan di mana seseorang berpura-pura menjadi orang lain dengan tujuan merugikan. Pelaku dapat mengirimkan pesan atau memperbarui status yang berisi konten negatif, membuat seolah-olah korban yang melakukannya.
5. *Masquerading*, merupakan tindakan berpura-pura menjadi orang lain dengan menciptakan alamat email palsu, atau juga dapat menggunakan ponsel orang lain sehingga akan muncul seolah-olah ancaman yang dikirim oleh orang lain.
6. *Pseudonyms*, merupakan perilaku menggunakan nama alias atau nama online untuk menyembunyikan identitas asli seseorang. Penggunaan nama samaran ini memungkinkan pelaku untuk berinteraksi secara online tanpa diketahui identitasnya, dan sering kali dilakukan dengan maksud untuk menipu atau menghina orang lain.

7. *Outing* dan *Trickery*, *Outing* merupakan perilaku di mana seseorang menyebarluaskan informasi pribadi atau rahasia, seperti foto-foto pribadi, milik orang lain tanpa izin. *Trickery* melibatkan tindakan memanipulasi atau menipu seseorang agar mereka memberikan informasi pribadi atau foto rahasia, yang kemudian digunakan oleh pelaku untuk tujuan yang merugikan.
8. *Cyberstalking*, merupakan perilaku yang melibatkan pengintaian atau gangguan terhadap seseorang secara terus-menerus di dunia digital. Tindakan ini tidak hanya mengganggu, tetapi juga dirancang untuk mencemarkan nama baik dan menimbulkan rasa takut yang mendalam pada korban, sering kali dengan intensitas yang tinggi.

#### **2.1.4 Faktor-faktor Tindakan Cyberbullying**

Menurut Li (2010), beberapa faktor penting yang diidentifikasi dalam literatur sebagai faktor yang mempengaruhi terjadinya cyberbullying yaitu:

1. *Bullying* Tradisional

Penelitian oleh Riebel, Jager, dan Fisher (2009) menunjukkan adanya kaitan antara bullying yang terjadi secara langsung (tatap muka) dengan bullying yang terjadi di dunia maya. Dengan kata lain, perilaku bullying yang dimulai di dunia nyata dapat meluas ke ranah online. Hal ini menciptakan kesempatan baru bagi pelaku untuk melanjutkan tindakan penghinaan mereka terhadap korban melalui platform digital.

2. Jenis Kelamin

Banyak penelitian telah melihat bahwa laki-laki cenderung lebih sering terlibat dalam tindakan *cyberbullying* dibandingkan dengan perempuan. Faktor jenis kelamin ini dianggap sebagai indikator penting dalam memahami pola perilaku *cyberbullying*.

3. Budaya

Li (2010) menyatakan bahwa budaya merupakan faktor prediktor yang kuat dalam terjadinya *cyberbullying*. Hal ini sejalan dengan temuan dari Baker (2010) yang menunjukkan bahwa elemen-elemen budaya tertentu memainkan peran penting dalam mendorong terjadinya bullying, baik dalam bentuk tradisional maupun dalam bentuk *cyberbullying*.

#### 4. Pengguna Internet

Kebutuhan manusia akan penggunaan internet yang semakin besar memang membawa banyak manfaat, tetapi juga meningkatkan risiko tertentu. Salah satu ancaman serius dalam kehidupan sosial adalah cyberbullying. Karena cyberbullying terjadi di dunia maya, maka masuk akal untuk berasumsi bahwa intensitas seseorang dalam menggunakan internet dapat mempengaruhi apakah mereka menjadi pelaku atau korban dari dampak negatif yang ditimbulkan oleh interaksi di dunia maya (Imani et al., 2021).

## 2.2 Media Sosial Youtube

### A. Media Sosial

Pada dasarnya, media mengacu pada media komunikasi. Disebut secara menonjol sebagai “medium is the message” oleh para sarjana (McLuhan & Fiore, 2001), medium atau media adalah sarana komunikasi yang berpotensi mengubah cara, budaya, dan bahasa yang melaluinya individu berinteraksi. Pengertian media dan komunikasi adalah media berfungsi sebagai alat komunikasi. Pada saat yang sama, kemajuan media sosial juga dimanfaatkan untuk memfasilitasi pertukaran data dan informasi di berbagai platform media massa (Imam Izzulsyah et al., 2022). Menurut Kaplan dan Haenlein (2010), media sosial mengacu pada kumpulan aplikasi yang berbasis di Internet dan dibangun di atas dasar ideologis dan teknis Web 2.0. Aplikasi ini memungkinkan pengguna untuk membuat dan berbagi konten yang dihasilkan sendiri. Telah terjadi peningkatan penggunaan frasa “media sosial”, yang tersebar di semua generasi. Kegiatan yang dulunya dilakukan secara tradisional dengan tatap muka, kini dapat dilakukan secara elektronik, baik sinkron maupun asinkron, berkat hadirnya media sosial. Industri teknologi informasi dan komunikasi (TIK) telah mengalami perkembangan yang luar biasa, yang telah menciptakan lingkungan di mana konsumen dapat mengakses informasi tanpa gangguan apa pun (Abdillah, 2022).

Media sosial merupakan alat yang memungkinkan penggunaanya berkomunikasi satu sama lain dengan cepat tanpa dibatasi waktu, jarak, atau lokasi, serta memungkinkan terjadinya komunikasi yang lebih hemat biaya. Sudah

menjadi kebutuhan mutlak bagi masyarakat untuk memanfaatkan media sosial sebagai sebuah teknologi canggih yang berpotensi membantu sekaligus merugikan masyarakat, terutama yang berkaitan dengan perubahan sosial dan budaya di masyarakat itu sendiri. Karena masyarakat kontemporer tidak dapat berfungsi tanpa media massa, media sosial telah berhasil mengintegrasikan dirinya ke dalam kehidupan masyarakat sehari-hari. Akibat hadirnya media massa, pergeseran sosial dan budaya masyarakat semakin terlihat. Sebab, sejak munculnya media massa, norma, kebiasaan, dan sikap perlahan mulai dirusak dan dilupakan oleh masyarakat, serta digantikan oleh kebiasaan-kebiasaan baru (Harahap et al., 2021).

### **B. Youtube**

YouTube merupakan sebuah platform media sosial yang memungkinkan penggunaanya untuk memposting video yang mereka buat atau sekedar berkesempatan untuk menonton berbagai video yang telah dipublikasikan oleh penyedia konten. Ada banyak jenis materi video berbeda yang dapat dikirimkan ke YouTube. Beberapa contoh jenis video ini antara lain klip video musik dari artis tertentu, film pendek, film televisi, trailer fitur, video instruksional, blog video, video tutorial, video game, video unboxing, video review, dan masih banyak lagi konten video. Pada bulan Februari 2005, YouTube didirikan sebagai sebuah perusahaan. Kantor pusat YouTube mungkin berlokasi di San Bruno, California, di Amerika Serikat. Chad Hurley, Steven Chen, dan Jawed Karim adalah tiga orang yang bertanggung jawab mengatur berdirinya YouTube. Sejak didirikan pada bulan November 2006, platform media sosial ini telah mengalami ekspansi yang luar biasa, dan saat ini menampung miliaran video. Google bahkan membeli YouTube dengan harga US\$ 1,65 miliar atau setara Rp. 2.370.225.000.000.000 (Sugito et al., 2022). YouTube adalah platform media sosial yang berisi video online. Dengan kata lain, YouTube adalah situs berbagi video. Ada berbagai macam film yang disimpan di penyimpanan online berupa platform YouTube. Film-film ini dapat ditemukan di YouTube. Oleh karena itu, film-film tersebut dapat dilihat dan diakses oleh siapa saja, di mana pun lokasinya, terlepas dari apakah mereka mempunyai akses ke internet atau tidak. Siapapun bisa saja mengunggah video ke YouTube tanpa harus membayar hak istimewanya,



asalkan memiliki akun Google yang sekaligus berfungsi sebagai akun YouTube pribadi. Ini dimaksudkan agar lugas dan indah, dan menyediakan sejumlah fungsi yang dapat digunakan oleh pengguna mana pun. Presentasi YouTube dibuat menyenangkan. Semua konten di YouTube cukup sederhana dan mudah dipahami. Ada beragam kualitas layanan yang disediakan YouTube, dan itu dianggap sebagai kelebihanannya. Salah satu fitur tersebut adalah memudahkan orang untuk mengupload film atau melihat video tanpa mengharuskan mereka memiliki keahlian khusus. Untuk memenuhi persyaratan, cukup memiliki web browser (browsing site) yang terhubung dengan internet. Pengguna YouTube memiliki kemampuan untuk mengunggah film tanpa dibatasi durasi film atau jumlah video yang boleh diposting. Selain itu, YouTube tidak memberikan batasan apa pun pada video yang dapat diunggah pengguna tanpa izin. Selain itu, YouTube memudahkan pengguna untuk berbagi dan menempelkan tautan ke situs YouTube mereka di situs web lain (Tutiasri et al., 2020). Ini adalah fitur yang tersedia untuk pengguna.

Setiap video yang dipublikasikan di YouTube dapat diakses oleh siapa saja yang ingin melihatnya. Selain itu, tidak mungkin bagi siapa pun untuk membuat dan mendistribusikan videonya sendiri. Individu yang menonton suatu video di YouTube berkesempatan untuk menyampaikan tanggapan berupa suka dan tidak suka, yang berfungsi sebagai bentuk penilaian terhadap video yang dilihatnya. Ketika seseorang memberikan like pada suatu video yang sudah dilihat, mereka menawarkan semacam penilaian dalam bentuk like yang disediakan. Di sisi lain, tidak suka adalah semacam penilaian yang terjadi ketika seseorang merasa tidak nyaman dengan video yang telah melalui proses menontonnya.

Selain kemampuan untuk menyukai dan membenci video, terdapat juga fungsi yang memungkinkan pengguna meninggalkan komentar teks di kolom komentar video yang pernah dilihat orang. Masukan kepada pembuat video terhadap kualitas dan substansi video dapat diberikan dalam bentuk komentar yang diberikan kepada produser video. Tidak diragukan lagi, perasaan seseorang setelah menonton film tersebut dapat diketahui berdasarkan komentar-komentar yang ditinggalkan. Teknik kategorisasi dapat digunakan dalam proses pengenalan emosi. Menurut Shah dan Patel (2016), klasifikasi adalah proses pemberian label

kategori tertentu pada kumpulan dokumen teks. Berdasarkan penelitian Candra Ardiansyah dan Indriati tahun 2020, tata cara kategorisasi komentar dalam jumlah besar di YouTube tentunya akan lebih mudah jika dilakukan secara otomatis melalui suatu sistem.

### **2.3 Game Mobile Legends**

#### **A. Game**

Dalam bahasa Inggris, kata “game” berasal dari kata “game”. Secara umum, permainan adalah suatu jenis kegiatan rekreasi yang dimainkan dengan tujuan untuk bersenang-senang, mengisi waktu luang, atau melakukan aktivitas fisik ringan. Anda sering kali dapat bermain game sendiri atau bersama orang lain.

Permainan adalah aktivitas yang terorganisir seluruhnya atau sebagian, dan tujuan utamanya sering kali adalah untuk menghibur orang. Namun, permainan juga dapat digunakan sebagai alat bantu pengajaran dalam kasus tertentu. Populernya kegiatan ini di kalangan banyak orang disebabkan karena permainan memiliki unsur-unsur yang menyenangkan, memotivasi, membuat ketagihan, dan kolaboratif.

Jika permainan merupakan kegiatan yang dimainkan secara sukarela dan tanpa paksaan, serta berbanding terbalik dengan kehidupan nyata, maka imajinasi akan menyusup ke dunia nyata dan menarik perhatian para pemain permainan. Permainan adalah kegiatan yang dimainkan. Di sisi lain, Adams dan Rollings (2007) menyatakan bahwa game online merupakan permainan yang sebenarnya dimainkan oleh banyak orang. Diikuti oleh perorangan, dengan peserta menggunakan gadget yang wajib terkoneksi dengan jaringan internet.

Mobile Legends: Bang Bang merupakan salah satu game online yang kini menjadi sangat terkenal dan digemari banyak orang. Satu tim terdiri dari lima pemain, sedangkan tim lainnya terdiri dari lima pemain. Permainan ini dimainkan antara dua tim. Strategi diperlukan untuk memenangkan permainan ini, yang mempertemukan dua tim melawan satu sama lain dalam pertarungan untuk meraih kemenangan. Kemenangan akan diraih jika tim berhasil merebut bangunan milik lawan atau musuh.

## **B. Game Mobile Legends**

Dibandingkan dengan game multiplayer lainnya seperti Arena of Valor (AOV) dan Vain Glory, game Mobile Legends: Bang Bang kini memiliki tingkat peminat yang tinggi. Kedua game ini dianggap sebagai game multipemain. Game Mobile Legends: Bang Bang jelas bukan game biasa, dan satu-satunya tujuannya adalah untuk memberikan hiburan kepada orang-orang. Baik di tingkat nasional maupun internasional, banyak orang memainkan permainan ini dan bersaing satu sama lain. Menurut Wijaya dan Paramita (2019), gamer Game Mobile Legends: Bang Bang sebagian besar berasal dari Indonesia.

Pengembang game yang dikenal dengan Mobile Legends Game ini merupakan perusahaan yang didirikan oleh Moonton. Game seluler Mobile Legends dirilis di Android pada 11 Juli 2016, di tiga negara berbeda: Tiongkok, Indonesia, dan Malaysia. Sesuai riset Mawalia dkk tahun 2020, game Mobile Legends dirilis untuk iOS pada tanggal 9 November 2016. Karena sudah diunduh lebih dari 10 juta akun baik di Google Play maupun App Store, game Mobile Legends secara luas dianggap sebagai game paling populer saat ini. Game Mobile Legends memiliki banyak peminat karena beberapa hal, antara lain karena heronya yang sangat beragam, kualitas visual dan animasinya yang sangat bagus, serta ukuran game yang tidak terlalu besar untuk diunduh (Aulia Tri Utami et al., 2022).

Game Mobile Legends ini sangat banyak dimainkan oleh berbagai kalangan dari yang muda sampai orang dewasa serta Mobile Legends sendiri juga sering mengadakan event-event yang sangat besar, maka dari itu biasanya pertandingan ini akan disiarkan langsung di Youtube pada akun Youtube @MPLIndonesia. Pada live streaming tersebut orang-orang dapat memberikan komentar secara langsung di kolom komentar dan di kolom komentar tersebut kita akan banyak menemui komentar-komentar negatif atau *Cyberbullying* yang dilontarkan kepada pemain.

### **2.4 Definisi Konseptual**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah ditetapkan, peneliti memilih analisis isi sebagai metode utama untuk menganalisis komentar pada streaming YouTube. Dalam proses ini, peneliti menetapkan konsep-konsep tertentu yang

akan membantu dalam memperjelas dan membatasi ruang lingkup penelitian. Dari 8 *Cyberbullying* disini peneliti mengambil 2 jenis *Cyberbullying*, dikarenakan peneliti sudah melakukan riset kecil pada live streaming tersebut dan hanya 2 jenis *Cyberbullying* yang sering dilontarkan.

1. *Harassment* : Kata-kata tidak sopan/memanggil dengan nama hewan, yaitu penggunaan kata-kata yang memanggil orang lain dengan nama binatang/makhluk halus: anjing, babi, jin, setan dan lain-lain.
2. *Flaming*: tingkah lakunya ditandai dengan penyampaian teks teks yang mengandung bahasa yang menyinggung, vulgar dan frontal.

## 2.5 Penelitian Terdahulu

Tujuan peneliti menggunakan penelitian terdahulu adalah sebagai acuan referensi. Yang mana acuan referensi ini dilakukan agar terhindar dugaan persamaan yang ada pada penelitian yang tengah dilaksanakan penulis. Setelah menelaah tinjauan pustaka pada penelitian terdahulu, peneliti menemukan beberapa penelitian mengenai kajian analisis isi yang memiliki karakteristik tersendiri. Berikut daftar judul penelitian yang digunakan sebagai acuan referensi peneliti yang berkaitan dengan isi :

**Tabel II. 1** Penelitian Terdahulu

<b>Nama Peneliti</b>	(Wijaya & Paramita, 2019)	(Putri et al., 2021)
<b>Judul Penelitian</b>	Komunikasi Virtual dalam Game Online (Studi Kasus dalam Game Mobile Legends)	Dampak Game Online Mobile Legends terhadap Perilaku Remaja
<b>Tahun Penelitian</b>	2019	2021
<b>Metode Penelitian</b>	Kualitatif	Kualitatif
<b>Kesimpulan Penelitian</b>	Terjadinya komunikasi virtual dalam game Mobile Legends yaitu pada bidang dunia maya, komunitas virtual, ruang chatting, interaktivitas, dan multimedia. Hal ini disebabkan oleh fakta bahwa komunikasi dan keterlibatan diperlukan untuk memberikan umpan balik satu sama lain saat bermain game online.	Ada dampak baik dan buruknya game online Mobile Legends terhadap perilaku remaja. Namun daridampak tersebut yang lebih dominan adalah dampak negatif. Mereka yang terlanjur ketagihan, berisiko mengalami kecanduan yang merupakan salah satu dampak buruk yang ditimbulkannya mereka akan menghabiskan waktunya bermaingadget hingga lupawaktu, tidak mematuhi orangtua, tidak peduli dengan lingkungan sekitar, mudah emosi, sulit bersosialisasi, dan berkata kotor.
<b>Perbedaan</b>	Peneliti ini mengemukakan bahwa pentingnya komunikasi virtual dalam bermain game agar membangun kekompakan dalam bermain.	Peneliti ini lebih mengemukakan dampak saat keseringan menggunakan game Mobile Legends.
<b>Persamaan</b>	Peneliti meneliti tentang komunikasi dalam menggunakan Mobile Legends.	Peneliti meneliti tentang hal dampak dalam menggunakan Mobile Legends.

<b>Sumber</b>	Wijaya, C. V., & Paramita, S. (2019). Komunikasi Virtual dalam Game Online (Studi Kasus dalam Game Mobile Legends). <i>Koneksi</i> , 3(1), 261. <a href="https://doi.org/10.24912/kn.v3i1.6222">https://doi.org/10.24912/kn.v3i1.6222</a>	Putri, R. C. S., Budiyono, & Kokotiasa, W. (2021). Dampak Game Online Mobile Legends terhadap Perilaku Remaja. <i>Antropocene : Jurnal Penelitian Ilmu Humaniora</i> , 1(1), 1–7. <a href="https://journal.actual-insight.com/index.php/antropocene/article/view/16">https://journal.actual-insight.com/index.php/antropocene/article/view/16</a>
---------------	---	---

**Tabel II. 2 Penelitian Sekarang**

<b>Nama Peneliti</b>	Syakirin
<b>Judul Penelitian</b>	<i>Cyberbullying</i> Terhadap Pemain Mobile Legends Di Live Komentar Streaming Youtube ( Analisis Isi Pada Komentar Akun Youtube @MPLIndonesia)
<b>Tahun Penelitian</b>	2023
<b>Metode Penelitian</b>	Kuantitatif

Berdasar penelitian ini, penulis mempergunakan teknik analisis isi kuantitatif deskriptif. Perbedaan peneliti ini dengan penelitian sebelumnya yakni peneliti meneliti komentar yang ada dalam streaming Youtube @MPLIndonesia, peneliti akan meneliti jenis *Cyberbullying* apa yang sering dilontarkan oleh para penonton di dalam komentar pada live streaming @MPLIndonesia.