

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Fenomena makian, hinaan, dan menyalahkan antar pemain dalam fitur *chat game online* telah menjadi pemandangan sehari-hari yang menyertai interaksi para pemain. Fitur komunikasi dalam *game online* Mobile Legends seharusnya menjadi sarana koordinasi untuk membantu tim menyusun strategi selama pertandingan berlangsung. Namun dalam praktiknya, sebagian besar pertandingan sering kali diwarnai dengan penggunaan kata yang bernada negatif. Dalam penggunaan fitur *chat* tidak sedikit pemain yang menggunakan kata kata kasar seperti “*bego*”, “*tolol*”, “*goblok*” dan lain sebagainya, sehingga menyimpang dari tujuan awalnya sebagai sarana koordinasi antar pemain (Nur dkk., 2022). Komunikasi dalam permainan perlahan memperlihatkan adanya kecenderungan yang mengarah pada praktik *cyberbullying* dalam interaksi antar pemain. Menariknya, fenomena ini muncul secara berulang dalam berbagai pertandingan hingga pada titik tertentu mulai dipahami sebagai hal yang normal terjadi dalam *game online*.

Paparan terhadap penggunaan kata bernada negatif yang terus muncul dalam berbagai pertandingan menjadi bagian dari pengalaman komunikasi yang dialami pemain selama permainan berlangsung. Tindakan pemain yang meyalahgunakan fitur *chat* tersebut, tidak hanya terjadi pada satu atau dua pertandingan. Melainkan tindakan ini sering ditemui dari satu pertandingan ke pertandingan lainnya. Sande dkk. (2023) yang menyatakan bahwa perilaku negatif dalam *game online* telah dianggap sebagai hal yang wajar oleh para pemain, sehingga aktivitas bermain yang seharusnya berfungsi sebagai sarana pelepas stres justru dapat menambah beban

pikiran. Kondisi ini memperlihatkan adanya proses normalisasi *cyberbullying*, ketika pemain terbiasa berada dalam situasi komunikasi yang diwarnai oleh penggunaan bahasa yang merendahkan dan menyudutkan, sementara respons sosial yang membatasi ujaran tersebut tidak selalu hadir dalam ruang virtual.

Mobile Legends sebagai *game* kompetitif berbasis tim menuntut pemain untuk tidak hanya memiliki kemampuan bermain secara teknis, tetapi juga kemampuan berkomunikasi secara efektif. Setiap pertandingan yang berlangsung rata-rata 15 - 25 menit ini mengharuskan lima pemain dalam satu tim untuk berkoordinasi, menyusun strategi, dan merespon secara *real-time* melalui fitur *chat in-game* (Irwanto, 2023). Ketika pemain bermain *solo* (sendirian), mereka dipertemukan dengan orang asing untuk menjadi rekan tim dalam jangka waktu relatif singkat melalui sistem *matchmaking*. *Game* kompetitif berbasis tim, menuntut pemain untuk berkerjasama walaupun bermain dengan orang asing dalam periode waktu yang singkat saat menghadapi tim lawan (Kou, 2020). Komunikasi mereka hanya terbatas pada kebutuhan untuk memperoleh informasi keadaan permainan dan mengordinasikan strategi saat pertandingan. Sebagian besar pemain Mobile Legends menggunakan fitur *chat* berupa *text chat* untuk berkomunikasi dengan pemain yang belum mereka kenal, komunikasi yang dilakukan dalam ruang yang sementara membuat interaksi tidak berkembang secara mendalam (Cindoswari dan Yourlanda, 2023). Kondisi ini menjadikan fitur *chat* sebagai sarana komunikasi paling penting bagi pemain *solo* selama pertandingan berlangsung.

Pada praktiknya, komunikasi yang berlangsung dalam pertandingan justru tidak selalu berjalan sesuai dengan fungsi ideal fitur *chat*. Pada situasi tertentu, pemain melontarkan perkataan bernada negatif kepada pemain lain, yang membuka ruang terjadinya *cyberbullying* dalam interaksi antar pemain. *Cyberbullying* yang muncul dalam fitur *chat game online* kompetitif seperti Mobile Legends cenderung sulit untuk dihindari. Pertandingan dalam *game* Mobile Legends sering berlangsung dalam situasi penuh tekanan. Terkadang pemain dipertemukan dengan rekan tim yang tidak saling mengenal dan memiliki perbedaan gaya bermain. Kondisi tersebut sering memicu terjadinya konflik dalam tim. Pemain *game online* kompetitif cenderung mengalami frustrasi ketika rekan satu tim tidak mampu memenuhi ekspektasi permainan yang mereka harapkan (Kou, 2020). Konflik dalam tim muncul berawal dari kritik terhadap permainan melalui fitur *chat*. Namun, ketika kritik tersebut ditanggapi secara emosional di tengah tekanan pertandingan, memicu terjadinya konflik yang ditandai dengan penggunaan perkataan bernada negatif dan mengarah pada tindakan *cyberbullying*.

Interaksi dalam fitur *chat game online* cenderung lebih bebas dibandingkan interaksi langsung, yang membuat pemain merasa leluasa dalam menyampaikan berbagai bentuk ekspresi. Kemudahan akses serta minimnya konsekuensi sosial dalam interaksi virtual pada penggunaan fitur tersebut, memberikan kebebasan pemain dalam mengekspresikan diri mereka. Irwanto (2023) menjelaskan bahwa kemudahan serta kebebasan berkomunikasi dalam *game* justru menjadi celah munculnya permasalahan baru terutama pada *game online* yang mengutamakan komunikasi virtual. Situasi ini semakin diperkuat oleh faktor anonimitas, yaitu

kondisi ketika pemain menggunakan identitas digital atau nama akun yang tidak mencerminkan jati diri mereka di dunia nyata. Karena identitas asli tidak diketahui, pemain cenderung merasa memiliki topeng yang memberikan perlindungan dari rasa malu maupun tanggung jawab moral atas ucapan yang mereka sampaikan. Dengan tidak adanya sanksi sosial secara langsung di ruang virtual, pemain merasa lebih bebas dari tanggung jawab atas kata-kata yang mereka ketik.

Selain itu, Sistem *rank* yang terdapat dalam Mobile Legends dirancang sebagai hierarki atau tingkatan prestasi yang membagi pemain ke dalam kasta-kasta tertentu, mulai dari Warrior hingga Mythic, yang berfungsi sebagai tolok ukur kemampuan seseorang. Pemain sangat mengincarnya karena peringkat yang tinggi bukan sekadar angka, melainkan simbol harga diri, pengakuan sosial, dan bukti bahwa mereka lebih unggul dibandingkan pemain lainnya. Kondisi ini menimbulkan tekanan untuk meraih kemenangan, yang memicu ketegangan dan emosi tak terkendali pada sebagian pemain. Ketika berada pada kondisi emosional yang tidak stabil, individu sering kali tidak dapat mengontrol ucapan mereka dengan baik, sehingga secara tidak sengaja dapat menyinggung perasaan orang lain (Abie & Rosmilawati, 2023). Fitur *chat* yang digunakan secara bebas oleh para pemain yang tidak saling kenal memungkinkan ekspresi emosi muncul secara spontan, termasuk perkataan bernada negatif yang membuka peluang terjadinya tindakan *cyberbullying* secara berulang.

Pola interaksi yang terus berulang ini memperlihatkan bagaimana tindakan yang awalnya menyimpang perlahan mengalami pergeseran makna dalam praktik komunikasi pemain. Perilaku seperti menghina rekan tim, melontarkan ujaran

kebencian, hingga menyalahkan pemain lain secara terus-menerus atas kesalahan dalam permainan tidak lagi dipandang sebagai pelanggaran, tetapi mulai menjadi kebiasaan kolektif yang hadir secara berulang dalam permainan. Shen dkk. (2020) menjelaskan bahwa semakin banyak waktu yang dihabiskan pemain dalam permainan, semakin besar kemungkinan mereka mengadopsi perilaku negatif dan memengaruhi pemain lain, yang pada akhirnya dapat membuat pemain baru enggan untuk bermain atau justru ikut meniru perilaku tersebut. Paparan terhadap perilaku negatif ini membentuk sebuah siklus yang terus berulang dan saling memengaruhi antar pemain. Hal tersebut secara perlahan menumpulkan kepekaan pemain terhadap batasan etika komunikasi, yang membentuk kecenderungan sikap yang semakin kurang peduli terhadap penggunaan kata-kata yang menyerang dalam interaksi antar pemain.

Secara konseptual, perilaku seperti hinaan, makian, dan serangan verbal yang dilakukan berulang di ruang virtual dapat dikategorikan sebagai bentuk *cyberbullying*. Willard (dalam Syena dkk, 2020) membagi *cyberbullying* ke dalam tujuh bentuk, yaitu *flaming*, *harassment*, *cyberstalking*, *denigration*, *impersonation*, *trickery* dan *outing*, serta *exclusion*. Pada *game* Mobile Legends, tidak seluruh bentuk *cyberbullying* dialami oleh pemain, terdapat beberapa yang paling sering dijumpai dalam *game* tersebut. Terdapat dua kategori yang paling dominan dilakukan oleh pelaku maupun dialami oleh korban, yaitu *flaming* dan *harassment* (Arrasyid, 2020). Bentuk *flaming* biasanya muncul dalam bentuk luapan emosi sesaat seperti makian, hinaan, atau kata-kata kasar yang disampaikan secara spontan ketika terjadi kesalahan permainan atau situasi yang merugikan tim.

Sementara itu, *harassment* cenderung ditandai oleh tindakan agresi verbal yang dilakukan secara berulang dan terarah kepada pemain tertentu, misalnya dengan terus-menerus menyalahkan, merendahkan kemampuan bermain, atau menyerang aspek personal pemain lain. Hal ini menunjukkan bahwa fitur *chat* dalam Mobile Legends rentan terjadinya praktik *cyberbullying* berupa *flaming* dan *harassment*.

Berdasarkan pengamatan pada fitur *chat* Mobile Legends, terdapat berbagai ungkapan yang sering muncul dalam pengalaman bermain pemain. Beberapa ungkapan seperti “dasar Jawa ireng”, “mama lu lonte”, “lu anak haram”, “dasar yatim”, serta penyebutan suku atau daerah tertentu dengan tambahan istilah merendahkan seperti “*dark system*” atau “hama”. Secara konseptual, ungkapan tersebut dapat dipahami sebagai bagian dari *cyberbullying* karena mengandung unsur penghinaan dan penyerangan identitas. Namun dalam praktik interaksi antar pemain, ungkapan tersebut tidak selalu dipersepsikan sebagai masalah yang serius. Pengulangan yang terus terjadi dalam jangka waktu panjang memperlihatkan semakin berkurangnya kepekaan pemain terhadap batasan etika komunikasi, sehingga penggunaan kata-kata kasar yang bersifat merendahkan tidak lagi dianggap sebagai hal yang perlu dipersoalkan, melainkan dibiarkan oleh pemain sebagai sesuatu yang sulit untuk hindari.

Meskipun telah terdapat sejumlah penelitian yang mengkaji fenomena *cyberbullying* dalam permainan Mobile Legends, sebagian besar penelitian tersebut masih terfokus pada identifikasi bentuk-bentuk *cyberbullying* dan frekuensi kejadiannya. Arrasyid (2020) mengidentifikasi bahwa bentuk dominan *cyberbullying* di Mobile Legends adalah *flaming* dan *harassment*, sementara

Nugroho dan Tohari (2023) menjelaskan tahapan perubahan perilaku korban menjadi pelaku. Namun, penelitian-penelitian tersebut masih terbatas dalam menggali pengalaman hidup pemain secara mendalam dan memahami makna subjektif dari proses normalisasi *cyberbullying*. Pemain cenderung diposisikan sebagai objek penelitian yang perilakunya diamati dan dikategorikan, bukan sebagai subjek yang memiliki pengalaman, interpretasi, dan pemahaman tersendiri terhadap fenomena yang mereka alami. Keterbatasan ini membuka ruang penelitian untuk memahami bagaimana normalisasi *cyberbullying* dikonstruksi sebagai realitas dalam permainan Mobile Legends dari sudut pandang pengalaman hidup pemain.

Untuk memahami *cyberbullying* sebagai fenomena yang melekat bagi pemain. Diperlukan pendekatan yang tidak sekadar mendeskripsikan perilaku dari luar, tetapi mampu menggali kesadaran dan pemain memaknai fenomena tersebut. Pendekatan fenomenologi menjadi relevan dalam konteks ini karena memungkinkan peneliti untuk memahami realitas *cyberbullying* dari sudut pandang pemain sebagai subjek yang mengalaminya secara langsung. Pendekatan fenomenologi adalah pendekatan penelitian kualitatif yang digunakan untuk memahami makna pengalaman hidup individu terhadap suatu fenomena. Fokus pendekatan ini terletak pada pengalaman bersama para partisipan guna mengungkap esensi pengalaman sebagaimana dialami dan dimaknai oleh subjek penelitian (Creswell, 2013). Melalui pendekatan fenomenologi, peneliti dapat mengeksplorasi bagaimana pemain memahami perkataan bernada negatif yang mereka terima atau lontarkan, bagaimana mereka memposisikan diri dalam

dinamika konflik tim, dan bagaimana pengalaman berulang tersebut membentuk kesadaran mereka tentang apa yang dianggap normal atau tidak normal dalam komunikasi di Mobile Legends. Dengan demikian, fenomenologi membantu memahami normalisasi bukan hanya sebagai fenomena yang tampak di permukaan, tetapi sebagai proses pembentukan makna yang terjadi dalam kesadaran pemain.

Melalui teori konstruksi sosial realitas yang dikemukakan oleh Berger dan Luckmann (dalam Parera, 2013), penelitian ini akan mengeksplorasi bagaimana *cyberbullying* dalam *game* Mobile Legends dibentuk dan dimaknai sebagai realitas sosial. Teori ini relevan untuk memahami bahwa realitas sosial tidak hadir secara alami, melainkan dibangun melalui praktik bermain dan praktik komunikasi yang berlangsung secara berulang serta membentuk pemaknaan bersama di dalam permainan. Dalam prosesnya, pemain dipandang sebagai manusia bebas yang menjadi penentu dalam dunia sosial yang dikonstruksi berdasarkan kehendaknya, sehingga mereka memiliki kebebasan untuk bertindak di luar batas kontrol sosialnya. Dengan memanfaatkan teori konstruksi sosial, penelitian ini berupaya memahami bagaimana *cyberbullying* dibentuk dan dinormalisasi sebagai realitas dalam permainan Mobile Legends dari sudut pandang pengalaman hidup pemain.

Berdasarkan penjelasan latar belakang di atas, penelitian ini diarahkan untuk mengkaji fenomena *cyberbullying* dalam Mobile Legends melalui pendekatan fenomenologi dengan kerangka teori konstruksi sosial, guna menangkap realitas pengalaman pemain secara lebih mendalam. Adapun batas cakupan dalam penelitian ini difokuskan pada dinamika komunikasi yang berlangsung di fitur *chat*,

sehingga tidak menjangkau pembahasan mengenai dampak psikologis maupun kehidupan sosial pemain di dunia nyata. peneliti ingin mengeksplorasi bagaimana terbentuknya *cyberbullying* pada fitur *chat game online* Mobile Legends yang dianggap realitas sosial melalui pengalaman pemain. Maka peneliti ini mengangkat penelitian dengan judul **NORMALISASI CYBERBULLYING DALAM FITUR CHAT GAME ONLINE (Studi Fenomenologi pada Pemain Mobile Legends)**

1.2 Rumusan Masalah

Sebagaimana yang telah dijelaskan pada latar belakang diatas, peneliti merumuskan masalah pada penelitian yaitu: “Bagaimana terbentuknya *cyberbullying* dari tindakan individu menjadi realitas sosial dalam fitur *chat game online* Mobile Legends?”

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut penelitian ini memiliki tujuan sebagai berikut:

1. Untuk menganalisa terbentuknya tindakan *cyberbullying* sebagai realitas sosial dalam *game online* Mobile Legends.
2. Untuk memahami pemaknaan tindakan *cyberbullying* oleh pemain yang terjadi pada fitur *chat game online* Mobile Legends melalui pengalaman.

1.4 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pengetahuan dalam bidang studi ilmu komunikasi, dalam kaitannya dengan kajian media baru dan sosiologi komunikasi. Dan penelitian ini diharapkan dapat menjadi

referensi alternatif bagi pihak lain yang ingin melakukan penelitian sejenis atau penelitian lanjutan.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman, pengetahuan dan memberikan pandangan masyarakat tentang realitas sosial *cyberbullying* yang terjadi dalam fitur *chat game online* Mobile Legends

