

# **CYBERBULLYING DALAM PERMAINAN INTERAKTIF BERBASIS ONLINE**

Halla sayyidah Muflichah  
Akademi Komunikasi Radya Binatama  
*Hallasayyidah@akrb.ac.id*

## **ABSTRACT**

The development of technology that is increasingly rapid and advanced to make many changes that occur, including in the form of interactive games. Along with the development of the era, interactive games began to be integrated with technology to emerge online-based video games that are currently very popular with various groups, especially children and adolescents. It is undeniable that interactive games have goals that should have a positive impact on their *users*. When interactive games are touched by groups who do not understand the game's literacy, the negative impact will be more felt by the player than the positive impact. Online interactive games like *Mobile Legends* as an example of a game that can have a negative impact on its *users*. The negative impact that is quite often experienced by *users* is *cyberbullying*. This study aimed to determine the types and forms of *cyberbullying* that were carried out or received by the game *users*. By using qualitative research methods and data collection through in-depth interviews. With this research, it is hoped that game literacy can reduce the negative impact of the game.

**Keywords:** Game, Video Game, Game Literacy, *Cyberbullying*

## **ABSTRAK**

Perkembangan teknologi yang semakin pesat dan maju membuat banyak perubahan yang terjadi, termasuk pada bentuk permainan interaktif. Seiring dengan perkembangan jaman, permainan interaktif mulai diintegrasikan dengan teknologi hingga muncul *video game* berbasis online yang saat ini sangat digemari oleh berbagai kalangan khususnya anak-anak dan remaja. Tidak dapat dipungkiri bahwa permainan interaktif memiliki tujuan yang seharusnya berdampak positif terhadap *user*nya. Ketika permainan interaktif tersentuh oleh golongan yang tidak memahami literasi permainan, dampak negatif akan lebih dapat dirasakan oleh pemain ketimbang dampak positifnya. Permainan interaktif online seperti *Mobile Legends* sebagai Salah satu contoh permainan yang dapat memberikan dampak negative kepada *user*nya. Dampak negative yang cukup sering dialami *user* adalah *cyberbullying*. Penelitian ini ditujukan untuk mengetahui jenis dan bentuk *cyberbullying* yang dilakukan maupun yang diterima oleh *user* permainan tersebut. Dengan menggunakan metode penelitian kualitatif dan pengambilan data melalui wawancara secara mendalam. Dengan adanya penelitian ini, diharapkan agar literasi permainan dapat demi mengurangi dampak negatif permainan dapat berkurang

**Kata Kunci :** Permainan, *Video Game*, Literasi Permainan, *Cyberbullying*

## PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi terjadi pada berbagai bidang. Teknologi memang berkembang sangat pesat seiring dengan perkembangan jaman. Awalnya, perkembangan teknologi digunakan untuk membantu mempermudah pekerjaan manusia, namun seiring dengan bertambahnya kebutuhan manusia dan perkembangan zaman maka teknologi juga berkembang untuk tujuan hiburan. Terdapat banyak macam hiburan yang dihadirkan melalui teknologi. Salah satu bentuknya adalah perkembangan permainan interaktif yang terintegrasi dengan komputer, *Smartphone*, dan internet.

Permainan interaktif saat ini sangat digandrungi oleh berbagai kalangan baik anak-anak, remaja, hingga orang dewasa sangat menyukai permainan interaktif. Selain untuk menghibur permainan interaktif sebenarnya memiliki tujuan utama yaitu agar *user*nya mampu meningkatkan kemampuan-kemampuan lain yaitu untuk merangsang kreativitas. Selain itu permainan interaktif juga digunakan sebagai alat bantu edukasi atau pembelajaran.

Perkembangan permainan interaktif yang mulai terintegrasi dengan internet, membuat para *user*nya dapat saling berinteraksi satu sama lain. Dalam permainan-permainan tertentu yang berbasis online, para *user* dapat saling berinteraksi satu sama lain menggunakan fitur-fitur yang telah disematkan oleh para pembuat permainan interaktif tersebut. Akses permainan interaktif berbasis online ini semakin mudah karena saat ini banyak permainan yang sudah dapat diunduh dan digunakan pada telepon pintar (*Smartphone*) yang sebelumnya menggunakan *personal computer (PC)* yang bisa dibilang tidak cukup efisien ketika seseorang yang sedang ingin memainkan permainan interaktif berbasis online tersebut dimainkan ketika berada di luar.

Kemudahan akses inilah yang dapat menimbulkan dampak-dampak negatif yang membuat seseorang yang dalam dunia nyata tidak menjadi korban *bullying* atau yang menjadi korban *bullying* menjadi pelaku *bullying* dan seterusnya yang berujung pada *cyberbullying* dalam permainan online. Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui bentuk-bentuk *cyberbullying* yang terjadi kepada *user* permainan online yaitu *Mobile Legends*. Penelitian ini dilakukan melalui wawancara kepada beberapa anak yang dapat didefinisikan sebagai *gamers* —

istilah untuk para pemain (*user*) yang memainkan permainan tersebut—tolak ukur responden dapat dikategorikan sebagai *gamers* melalui intensitas *gamers* tersebut memainkan permainannya. Diharapkan dengan adanya penelitian ini, para *user* permainan *Mobile Legends* dapat diliterasi dengan baik dan benar.

## **Literature Review**

### **Teknologi Permainan Interaktif**

Kata teknologi berasal dari bahasa Yunani, *techne* yang berarti ‘keahlian’ dan *logia* yang berarti ‘pengetahuan’. Dalam pengertian yang sempit, teknologi mengacu pada obyek benda yang digunakan untuk kemudahan aktivitas manusia, seperti mesin, perkakas, atau perangkat keras (Rusman, 2012: 78). Dalam pengertian yang lebih luas, teknologi dapat meliputi: pengertian sistem, organisasi, juga teknik. Akan tetapi, seiring dengan perkembangan dan kemajuan zaman, pengertian teknologi menjadi semakin meluas, sehingga saat ini teknologi merupakan sebuah konsep yang berkaitan dengan jenis penggunaan dan pengetahuan tentang alat dan keahlian, dan bagaimana ia dapat memberi pengaruh pada kemampuan manusia untuk mengendalikan dan mengubah sesuatu yang ada di sekitarnya. Jadi teknologi adalah semacam perpanjangan tangan manusia untuk dapat memanfaatkan alam dan sesuatu yang ada di sekelilingnya secara lebih maksimal. Dengan demikian, secara sederhana teknologi bertujuan untuk mempermudah pemenuhan kebutuhan manusia.

Kata interaktif sendiri menurut KBBI memiliki arti yaitu aktif secara timbal balik; bertindak atas atau mempengaruhi satu sama lain; memungkinkan aliran informasi dua arah antara perangkat dan pengguna, menanggapi input pengguna. Sedangkan pengertian permainan interaktif adalah permainan yang banyak melibatkan peserta dalam proses permainannya. Permainan ini bertujuan merangsang kreatif. Kegiatan kreatif yang berkaitan dengan kreasi, produksi, dan distribusi permainan komputer dan video yang bersifat hiburan, ketangkasan, dan edukasi. Kelompok permainan interaktif bukan didominasi sebagai hiburan semata-mata tetapi juga sebagai alat bantu pembelajaran atau edukasi (Sutopo, 2003).

Permainan interaktif adalah kegiatan atau permainan kreatif yang berkaitan dengan (kreasi, produksi, distribusi permainan/permainan komputer dan video) yang bersifat hiburan, ketangkasan maupun edukasi yang interaktif. Kelompok

permainan interaktif bukan didominasi sebagai hiburan semata-mata tetapi juga sebagai alat bantu pembelajaran atau edukasi. Permainan interaktif didefinisikan sebagai permainan yang memiliki kriteria sebagai berikut; 1. Berbasis elektronik baik berupa aplikasi *software* pada komputer (*online* maupun *stand-alone*), *Console* (*Playstation*, *XBOX*, *Nintendo* dll), *Mobile/Smartphone Handset* dan *Arcade*, 2. Bersifat menyenangkan (*fun*) dan memiliki unsur kompetisi (*competition*), 3. Memberikan *feedback*/interaksi kepada pemain, baik antar pemain atau pemain dengan alat (*device*), 4. Memiliki tujuan atau dapat membawa satu atau lebih konten atau muatan. Pesan yang disampaikan bervariasi misalnya unsur edukasi, entertainment, promosi produk (*advertisement*) sampai kepada pesan yang destruktif.

### **Permainan, Jenis dan Genre**

Permainan terdapat beberapa jenis Berikut ini akan dijabarkan beberapa jenis permainan berdasarkan cara pembuatannya, cara pemasarannya, mesin yang menjalankannya. Jenis permainan diantaranya adalah :

#### **1. Permainan PC**

Permainan PC (*Personal Computer*) adalah permainan yang dimainkan pada PC (*Personal Computer*) yang memiliki kelebihan yaitu memiliki tampilan antarmuka yang baik untuk *input* maupun *output*, *output* visual kualitas tinggi karena layar computer biasanya memiliki resolusi yang jauh lebih tinggi dibandingkan dengan layar televisi biasa.

#### **2. Permainan Console**

Permainan konsol adalah sebuah mesin elektronik yang dirancang khusus untuk memainkan permainan video. Perangkat penampil grafiknya dapat berupa monitor komputer maupun televisi. Konsol sendiri memiliki alat pengendali permainan yang disebut *joystick* atau *controller*. Konsol permainan modern yang masih terus dipergunakan di jaman yang modern ini antara lain *PlayStation* buatan Sony dan *Xbox* yang merupakan produk buatan microsoft. Pada tahun 2005, Sony meluncurkan produk permainan konsol portable yang memiliki dimensi yang kecil dan mudah dibawa kemana-mana yang disebut *PlayStation Portable* (PSP) dan ditahun yang sama Nintendo juga meluncurkan konsol portable yaitu Nintendo DS.

### 3. Permainan *Arcade*

Permainan arkade adalah sebuah mesin permainan hiburan yang dioperasikan dengan koin yang terpasang di tempat-tempat bisnis umum, seperti restoran, bioskop, bar, dan pusat permainan hiburan. Permainan ini adalah permainan yang dijalankan pada mesin dengan input dan output audio visual yang telah terintegrasi. Bentuk dari permainan arkade adalah permainan video, mesin pinbol, permainan elektro-mekanis, dan permainan-permainan berhadiah. Istilah "permainan arkade permainan" juga digunakan untuk menyebukan permainan video aksi yang di desain untuk dimainkan serupa dengan permainan arkade yang memiliki aspek untuk membuat tergila-gila dan ketagihan. Fokus permainan arkade aksi adalah refleks pengguna dan permainannya biasanya menampilkan sangat sedikit teka-teki, pemikiran kompleks, atau keahlian strategi. Permainan dengan pemikiran kompleks disebut permainan video strategi atau teka-teki (*puzzle*).

### 4. Permainan Online

Permainan Daring (*Online Games*) adalah jenis permainan komputer yang memanfaatkan jaringan komputer. Jaringan yang biasanya digunakan adalah jaringan internet dan yang sejenisnya serta selalu menggunakan teknologi yang ada saat ini, seperti modem dan koneksi kabel. Biasanya permainan daring disediakan sebagai tambahan layanan dari perusahaan penyedia jasa online, atau dapat diakses langsung melalui sistem yang disediakan dari perusahaan yang menyediakan permainan tersebut. Sebuah permainan online bisa dimainkan secara bersamaan dengan menggunakan computer yang terhubung ke dalam sebuah jaringan tertentu. Menurut Andrew Rollings dan Ernest Adams, permainan daring lebih tepat disebut sebagai sebuah teknologi, dibandingkan sebagai sebuah genre permainan; sebuah mekanisme untuk menghubungkan pemain bersama, dibandingkan pola tertentu dalam sebuah permainan (Rolling & Adams, 2006: 770)

Dalam pembahasan mengenai genre permainan, Chris Crawford (1997) mencatat bahwa "keadaan desain komputer permainan berubah dengan cepat karena itu kita akan mengharapkan taksonomi disajikan di sini untuk menjadi usang atau tidak memadai dalam waktu singkat. Hampir semua jenis klasifikasi genre, soal genre tertentu setiap video permainan individu terbuka untuk interpretasi pribadi. Selain itu, penting untuk dapat memikirkan setiap permainan individu

sebagai milik beberapa genre sekaligus, Permainan dibagi menjadi beberapa genre, berikut ini adalah macam-macam genre permainan:

1. *Action Shooting* (tembak – menembak)

Menembak , memukul , bisa juga menebas, tergantung cerita dan tokoh di dalamnya, video game jenis ini sangat memerlukan kecepatan refleks, koordinasi mata-tangan, juga timing, inti dari permainan jenis ini adalah tembak menembak. Contoh : GTA dan Crysis.

2. *Fighting* (pertarungan)

Ada yang mengelompokan Video permainan fighting di bagian Aksi, namun sebenarnya berbeda, jenis ini memang memerlukan kecepatan refleks dan koordinasi mata-tangan, tetapi inti dari permainan ini adalah penguasaan jurus (hafal caranya dan lancar mengeksekusinya), pengenalan karakter dan timing sangatlah penting untuk mengalahkan lawan secepat mungkin. Contoh : Mortal Kombat dan Tekken.

3. *Adventure* (Petualangan)

Memasuki gua bawah tanah, melompati bebatuan di antara lahar, bergelayutan dari pohon satu ke pohon lain, bergulat dengan ular sambil mencari kunci untuk membuka pintu kuil legendaris, atau sekedar mencari telepon umum untuk mendapatkan misi berikutnya, itulah beberapa dari banyak hal yang karakter pemain harus lakukan dan lalui dalam Video permainan jenis ini. Contoh : Kings Quest, dan Space Quest.

4. *Strategy* (strategi)

Video Game strategi biasanya memberikan pemain atas kendali tidak hanya satu orang tapi minimal sekelompok orang dengan berbagai jenis tipe kemampuan, sampai kendaraan, bahkan hingga pembangunan berbagai bangunan, pabrik dan pusat pelatihan tempur, tergantung dari tema ceritanya. Kebanyakan permainan strategi adalah permainan perang. Contoh : Warcraft.

5. *Simulation* (Simulasi)

Video Game jenis ini seringkali menggambarkan dunia di dalamnya sedekat mungkin dengan dunia nyata dan memperhatikan dengan detil berbagai faktor. Dari mencari jodoh dan pekerjaan, membangun rumah, gedung hingga kota, mengatur pajak dan dana kota hingga keputusan memecat atau menambah karyawan. Dunia

kehidupan rumah tangga sampai bisnis membangun konglomerasi, dari berjualan limun pinggir jalan hingga membangun laboratorium cloning. Video permainan jenis ini membuat pemain harus berpikir untuk mendirikan, membangun dan mengatasi masalah dengan menggunakan dana yang terbatas.

#### 6. *Puzzle* (menyusun)

Video permainan jenis ini sesuai namanya berintikan mengenai pemecahan teka-teki, baik itu menyusun balok, menyamakan warna bola, memecahkan perhitungan matematika, melewati labirin, sampai mendorong-dorong kota masuk ke tempat yang seharusnya, itu semua termasuk dalam jenis ini. Sering pula permainan jenis ini adalah juga unsur permainan dalam Video permainan petualangan maupun permainan edukasi

#### 7. *Sport Game* (Olahraga)

Permainan ini merupakan adaptasi dari kenyataan, membutuhkan kelincahan dan juga strategi dalam memainkannya. Permainan berupa kompetisi antara dua pemain atau lebih, di mana pemain dapat berupa individual atau tim. Contoh permainan tipe ini antara lain sepakbola, bola basket, tenis, dan bilyard.

#### 8. *RPG (Role Playing Game)*

Video permainan jenis ini sesuai dengan terjemahannya, bermain peran, memiliki penekanan pada tokoh/peran perwakilan pemain di dalam permainan, yang biasanya adalah tokoh utamanya, dimana seiring permainannya, karakter tersebut dapat berubah dan berkembang ke arah yang diinginkan pemain dalam berbagai parameter yang biasanya ditentukan dengan naiknya level, baik dari status kepintaran, kecepatan dan kekuatan karakter, senjata yang semakin sakti, ataupun jumlah teman maupun mahluk peliharaan.

#### 9. *Education* (edukasi)

Permainan edukasi merupakan paket software yang menciptakan kemampuan pada lingkungan permainan yang diberikan sebagai alat bantu untuk memotivasi atau membantu siswa untuk melalui prosedur permainan secara teliti untuk mengembangkan kemampuannya. Developer yang membuatnya, harus memperhitungkan berbagai hal agar permainan ini benar-benar dapat mendidik, menambah pengetahuan dan meningkatkan ketrampilan yang memainkannya.

Target segmentasi pemain harus pula disesuaikan dengan tingkat kesulitan dan design visual ataupun animasinya.

Dalam sebuah permainan, terdapat beberapa unsur atau elemen yang menyusun permainan tersebut. Menurut Jesse Schell (2008, 71) ada empat elemen dasar yang membentuk sebuah game, sebagai berikut; Pertama adalah Mekanisme. Mekanisme adalah prosedur dan aturan dalam sebuah game. Mekanisme mendeskripsikan tujuan dari sebuah game, bagaimana seorang pemain dapat maupun tidak untuk meraih tujuan tersebut, dan apa yang terjadi ketika seorang pemain mencoba untuk meraihnya. Mekanisme terdiri dari enam kategori: (1) dunia – setiap game selalu mengambil tempat dalam sebuah dunia. Dunia ini adalah sebuah "magic circle" dalam sebuah *gameplay* yang mendefinisikan berbagai macam tempat yang hadir dalam sebuah *game*, dan bagaimana tempat – tempat tersebut saling berhubungan satu dengan yang lainnya; (2) objek dan atribut – sebuah dunia sudah tentu harus memiliki objek di dalamnya. Karakter, token, papan skor, segala hal yang dapat dilihat dan dimanipulasi termasuk dalam objek. Atribut adalah informasi yang menjelaskan dan terdapat dalam suatu objek; (3) action – kata kerja dalam sebuah mekanisme game yang berarti segala hal yang dapat dilakukan oleh pemain; (4) peraturan – batasan terhadap hal-hal yang dapat pemain lakukan dalam mekanisme game. Peraturan menentukan dunia, objek, action, konsekuensi dan batasan dari sebuah action, dan tujuan utama; (5) kemampuan (skill) – setiap game mengharuskan pemain untuk melatih kemampuan tertentu. Jika kemampuan pemain setara dengan tingkat kesulitan sebuah game, pemain akan merasa tertantang dan terus bermain; (6) kesempatan atau peluang (chance) – interaksi antara lima mekanisme sebelumnya. Kesempatan adalah bagian terpenting dari sebuah game yang menyenangkan karena kesempatan atau peluang berarti ketidakpastian, dan ketidakpastian berarti kejutan dan kejutan adalah sumber terpenting bagi kesenangan manusia. Selanjutnya, yang kedua adalah cerita. Cerita merupakan sebuah urutan event yang menggambarkan sebuah game. Ketika sebuah game memiliki cerita yang ingin diceritakan melalui game tersebut, mekanisme yang dipilih harus tepat untuk memperkuat cerita tersebut dan mampu membiarkan cerita tersebut berkembang. Selanjutnya yang ketiga adalah estetika. Estetika sendiri merupakan elemen penting yang menentukan bagaimana sebuah game

terlihat, terdengar, tercium, dan terasa. Estetika adalah aspek yang sangat penting dalam game design karena berhubungan langsung dengan pengalaman pemain. Pertimbangan estetika adalah bagian yang membuat suatu pengalaman menjadi mengasyikan. Design permainan yang kuat dan memiliki konsep ilustrasi yang baik akan membuat ide dari sebuah permainan menjadi lebih jelas untuk semua orang, membiarkan orang-orang melihat dan membayangkan memasuki dunia game tersebut, membuat orang-orang bersemangat untuk memainkan game tersebut. Elemen terakhir atau yang keempat adalah teknologi. Teknologi yang dipilih untuk sebuah game membuat game tersebut dapat melakukan hal-hal tertentu dan melarangnya untuk melakukan hal lain. Teknologi secara esensial adalah media di mana estetika terletak, mekanisme terjadi dan cerita dapat diceritakan.

Memainkan permainan (*game*) membutuhkan dua komponen: permainan dan pemain. Perancang permainan tidak boleh hanya menghasilkan permainan tanpa memikirkan pemainnya. Karena sebenarnya tujuan akhir permainan dibuat adalah untuk mendidik, menghibur, atau membangun pemain game oleh karena itu, pemain adalah perhatian utama yang tepat dari perancang permainan. Permainan dapat dianalogikan berdasarkan bentuk interaktifitasnya yang pertama adalah *person to sistem* yaitu permainan interaktif yang membuat pemain berinteraksi hanya dengan game tersebut. pemain game disibukkan dengan bagaimana cara memainkan game dan memenangkan game tersebut dan yang kedua adalah *person to person* yaitu permainan interaktif yang dimainkan yang terintegrasi dengan koneksi internet sehingga pemain satu dengan pemain lainnya dapat saling terhubung satu sama lain melalui game tersebut (*PUBG, Mobile Legend, AOV, dst*)

### ***Multiplayer Online Battle Arena (MOBA)***

MOBA merupakan salah satu jenis dari *MMOG (Massively Multiplayer Online Games)* Game online multipemain masif (*MMOG*) mengacu pada *video game* yang memungkinkan sejumlah besar pemain untuk berpartisipasi secara simultan melalui koneksi internet. *MMOG* adalah dunia untuk pertukaran sosial dan material yang mempertahankan struktur yang longgar melalui fantasi dan cerita atau narasi yang kaya. Game multi pemain dapat memotivasi melalui peran yang saling tergantung dan ikatan sosial yang terbentuk antara pemain. *MMOG* sering

memberikan pemenuhan psikologis yang mungkin tidak mereka terima dalam kehidupan nyata (Schiesel, 2003).

Genre Multiplayer *Online Battle Arena* (MOBA) dihasilkan dari hibridisasi 2018 game multipemain dan game strategi real-time (RTS) (Xia, Wang, & Zhou, 2017). MOBA merupakan sub-genre dari permainan strategi *real-time* di mana dua tim, masing-masing terdiri dari lima pemain, bersaing satu sama lain dengan masing-masing pemain mengendalikan satu karakter. Berlawanan dengan gim strategi waktu nyata, tidak ada konstruksi unit atau bangunan dalam gim MOBA, jadi "sebagian besar strategi berkisar pada pengembangan karakter individu dan permainan tim koperasi dalam pertempuran" (Marçal Mora-Cantalops & Miguel-Ángel Sicilia, 2018). Permainan MOBA mulai mendapat perhatian komersial pada akhir 2008. League of Legends diluncurkan pada akhir 2009 dan Musim 1 (kick-off resmi untuk permainan kompetitif) berlangsung dari Juli 2010 hingga Agustus 2011 (Marçal Mora-Cantalops & Miguel-Ángel Sicilia, 2018)

Dari penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Zahra Damariva dan kawan-kawan pada tahun 2018 yang berjudul *Identification of Forms of Capital in Multiplayer Online Battle Arena (MOBA) Video Games: Study of Mobile Legends Gamers in Indonesia* menyebutkan bahwa pemain dalam permainan MOBA dapat dikategorikan ke dua kategori pemain yaitu *the socializing-oriented gamers* dan *the achievement-oriented gamers*. Kedua kategori ini diadaptasi dari Bartle's taxonomy of game players (1996). Pemain yang berorientasi sosialisasi (*the socializing-oriented gamers*) menganggap permainan Multiplayer Online Battle Arena sebagai sumber hiburan dan sosialisasi. Multiplayer Online Battle Arena gamer video yang termasuk dalam kategori ini lebih suka berinteraksi dengan gamer lain, dibandingkan dengan berinteraksi dengan dunia. Gamer jenis ini tidak menganggap aktivitas gim sebagai prioritas utama. Gamer jenis ini mengidentifikasi modal sosial dan budaya sebagai hal yang penting dalam mendominasi posisi tinggi di bidang video game *Multiplayer Online Battle Arena* (MOBA). Dalam proses belajar permainan video dan membentuk tim atau pasukan, mereka memanfaatkan modal sosial mereka, yaitu kelompok sebaya mereka. Kadang-kadang, mereka diterima dengan baik di lingkungan sosial mereka, ketika mereka memainkan video game tertentu. (Damariva dkk, 2018). Hal yang berbeda

ditunjukkan pada pemain yang berorientasi pada pencapaian dalam memainkan permainan *MOBA*. Tujuan dari pemain yang berorientasi pada pencapaian (*the achievement-oriented gamers*) dalam memainkan video game *Multiplayer Online Battle Arena (MOBA)*, adalah untuk berhasil dan dilihat sebagai yang unggul.

*Mobile Legends* adalah bentuk dari permainan *MOBA* yang saat ini sangat digandrungi oleh khalayak. Dikutip dari laman berita <https://esportsnesia.com> memberikan penjelasan yang cukup terperinci mengenai permainan *MOBA* yang satu ini. *Mobile Legends* adalah *game* yang dikembangkan dan dirilis oleh *Moonton developer*. Permainan ini dapat dimainkan di *platform mobile* Android dan iOS. Permainan *MOBA* satu ini sukses mencuri perhatian para *gamer* di Indonesia sejak tahun 2016. Mekanisme permainannya adalah jumlah pemain sebanyak 10 orang yang terbagi menjadi 2 tim. Permainan dimulai dengan setiap pemain memilih 1 *hero* dari daftar *hero* yang bisa diakses oleh pemain. *Hero* yang tersedia adalah *hero* yang telah dibeli dan *hero* yang sedang ‘dipinjamkan’ secara gratis kepada pemain oleh sistem. Dengan kata lain, tidak semua *hero* dapat langsung dimainkan. Dengan durasi permainan sekitar 15 menit untuk 1 ronde.

### **Definisi, Karakteristik, dan Bentuk dari *Cyberbullying***

Tindakan bullying menjadi diperluas dengan kehadiran internet. Perkembangan bullying pada internet sebagai sarana atau medium dikenal dengan sebutan *cyberbullying*. *Cyberbullying* merupakan bullying atau penindasan yang dilakukan dengan menggunakan teknologi yang tersedia, seperti ponsel dan atau internet (email, pesan teks, chat room, ponsel kamera, dan situs web) (Slonje & Smith, 2008). Menurut Bhat (2008, p. 54), penggunaan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) memiliki tujuan untuk mengintimidasi, melecehkan, mengorbankan, atau menggertak seseorang atau sekelompok orang. Menurut Varjas, Talley, Meyers Parris, & Cutts (2010), seseorang memiliki motif internal dan eksternal ketika melakukan *cyberbullying*. Motif internal yang dimaksud antara lain balas dendam, kebosanan, kecemburuan, mencoba kepribadian baru, dan

menginginkan efek kepuasan ketika melihat korban menderita. Sedangkan motif eksternal dari dilakukannya *cyberbullying* adalah tidak adanya konsekuensi yang dimungkinkan karena sifatnya yang anonimitas serta tidak adanya konfrontasi langsung dari korban karena penindasan dilakukan secara virtual (Varjas, Talley, Meyers Parris, & Cutts, 2010).

*Cyberbullying* juga memungkinkan pelaku untuk menutupi identitasnya melalui komputer (anonimitas) sehingga mudah untuk menyerang korban tanpa harus menunggu dan melibatkan respons fisik dari korban. *Cyberbullying* memiliki beberapa karakteristik. Tran, Nguyen, Weiss, Nguyen, & Nguyen (2018) melakukan penelitian di Vietnam yang difokuskan pada kegiatan akademisi guna mendapatkan karakteristik dari *cyberbullying*. Penelitian yang mereka lakukan berupa diskusi kelompok selama 2.5 jam dengan melibatkan beberapa responden, antara lain siswa, guru, dan orang tua siswa sekolah menengah tinggi, psikolog, serta ahli di bidang psikologi dan pendidikan di lembaga penelitian dan universitas. Diskusi dibagi ke dalam beberapa kelompok dengan fokus pembahasan mengenai pengertian bullying dan perilaku bullying serta karakteristik dari perilaku bullying. Pada akhirnya, penelitian ini menghasilkan kesimpulan bahwa terdapat tujuh karakteristik dari *cyberbullying*. Pertama, *cyberbullying* memiliki karakteristik transmisi secara tidak langsung dari informasi yang bersifat negatif, tidak benar, kebencian, rahasia, dan personal melalui perangkat dan aplikasi elektronik. Kedua, *cyberbullying* dilakukan pelaku dengan maksud atau memiliki motif untuk melukai korban. Ketiga, intensitas dilakukannya *cyberbullying* oleh pelaku memiliki kemungkinan terjadi berulang kali (*repetitive actions*) yang memiliki efek berkelanjutan sehingga korban sering “dihubungi” pelaku setiap saat, siang atau malam. Keempat, pelaku *cyberbullying* bisa individu ataupun kelompok online. Kelima, seperti halnya tindakan bullying di dunia nyata, *cyberbullying* cenderung timbul akibat adanya ketidakseimbangan kekuasaan. Keenam, *cyberbullying* bersifat anonimitas atau dengan kata lain pelaku dapat menyembunyikan identitasnya sehingga korban tidak mengetahui siapa yang „mengganggunya“ secara online selama hal itu berlangsung. Karakteristik ini menjadi salah satu hal menonjol yang membedakan penindasan di dunia siber (*cyberbullying*) dan di dunia nyata (real life). Karakteristik yang terakhir adalah *cyberbullying* bersifat

mengintimidasi korban setiap saat dan dimanapun korban berada selama terdapat akses internet.

Selain identifikasi *cyberbullying* dari karakteristiknya, *cyberbullying* juga dapat diidentifikasi melalui bentuk atau tipenya. Menurut Willard (2007), terdapat tujuh bentuk *cyberbullying*. Pertama, *flaming* merupakan tindakan mengirimkan pesan teks yang berisi kata-kata penuh amarah dan frontal. Umumnya, pesan *flaming* dikirimkan oleh pelaku kepada korban ke ruang publik virtual seperti chat room, game, dan blog. Kedua, *harassment* atau pelecehan merupakan tindakan mengirimkan pesan yang berisi teks yang menyinggung perasaan korban dan dikirimkan berulang kali. Umumnya, pesan *harassment* dikirimkan oleh pelaku kepada korban secara personal seperti melalui email (surat elektronik), pesan instan, dan pesan teks. Ketiga, *cyberstalking* merupakan tindakan mengirimkan pesan berisi ancaman bahaya atau intimidasi yang mengganggu korban hingga menimbulkan ketakutan karena dikirimkan secara intens. Pesan bersifat *cyberstalking* dikirimkan oleh pelaku kepada korban melalui email (surat elektronik), pesan instan, dan pesan teks. *Cyberstalking* biasanya dikaitkan dengan pemutusan sexual relationship. Keempat, *denigration* atau pencemaran nama baik tindakan mengirimkan merupakan pesan yang mengumbar keburukan seseorang kepada orang lain dengan meneruskan email dan mem-posting informasi yang menyesatkan mengenai korban pada situs web. Penerima pesan bukan menjadi target dilakukannya *denigration*, tetapi publik yang membaca email atau menonton video yang dipublikasikan pelaku pada situs web. Kelima, *masquerading* atau tindakan menyamar merupakan tindakan yang dilakukan seseorang (pelaku) dengan berpura-pura menjadi orang lain dan mencoba membuat korban terlihat buruk dengan cara mengirim atau mem-posting pesan atau komentar negatif. *Outing* dan *trickery* menjadi tipe *cyberbullying* berikutnya menurut Willard (2007) karena kedua hal ini seringkali berkaitan satu sama lain. *Outing* merupakan tindakan penyebaran pesan oleh pelaku yang berisi informasi yang bersifat sensitif, rahasia, personal, dan memalukan dari korban dengan cara meneruskan email atau memposting informasi tersebut secara online. Sedangkan *trickery* merupakan aksi tipu daya yang dilakukan pelaku kepada korban untuk mendapatkan informasi mengenai korban yang direncanakan akan disebar oleh pelaku. Umumnya, kedua

tindakan ini dilakukan seseorang lantaran hubungan yang gagal dengan orang lain dan salah satu pihak merasa tersakiti. Terakhir, adalah *exclusion*. *Exclusion* merupakan upaya atau tindakan yang bersifat mengucilkan atau mengecualikan seseorang untuk bergabung dalam suatu kelompok atau komunitas dengan alasan diskriminatif. *Exclusion* umumnya terjadi pada grup virtual seperti game online.

Dalam konteks game, *cyberbullying* yang dilakukan misalnya dengan memberikan sebutan kepada seseorang yang baru saja bermain game dan tidak mahir dengan sebutan *Noob/Newbie* atau dengan kata-kata yang menyangkut suku maupun ras. Pemain game melaporkan bahwa pemain yang kurang berpengalaman / peringkat rendah, wanita, dan pemain gay sering menerima reaksi bermusuhan dari gamer laki-laki (Fletcher, 2012; Meunier, 2010; Riggio, 2010; Salter & Blodgett, 2012). Penghinaan ras, seksual, dan homofobik juga umum terjadi pada MMOGs (O’Leary, 2012; Smith, Steffgen et al., 2013; Tan, 2011).

## **Metodologi**

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode penelitian kualitatif dengan melakukan wawancara mendalam kepada lima orang pemain *Mobile Legends*. Responden memiliki rentang umur sekitar 15-18 tahun yang saling mengenali satu sama lain dan membentuk kelompok bermain permainan online yaitu *Mobile Legends*. Penelitian ini memang ditujukan kepada pemain yang memiliki tim, skuad, atau komunitas di permainan *Mobile Legends*.

## **Pembahasan**

### ***Cyberbullying Yang Terjadi Antar Pemain Mobile Legends***

Kasus *cyberbullying* sudah sangat meraja-rela di mana pun dan kapanpun hingga akhirnya kasus seperti ini merambah ke dalam dunia permainan online atau daring. Penelitian ini difokuskan pada pemain yang memainkan permainan *MOBA* yang memungkinkan terjadi interaksi antar pemain. Interaksi inilah yang dapat menimbulkan *cyberbullying* yang terjadi akibat permainan *MOBA*. Beberapa laman berita menuliskan bahwa banyak kasus *cyberbullying* yang terjadi akibat permainan daring. Berangkat dari banyak kasus *cyberbullying* yang diberitakan banyak dialami oleh anak maupun remaja melalui permainan daring, membuat peneliti tertarik meneliti bentuk-bentuk *cyberbullying* yang terjadi dalam permainan

khususnya pada *Mobile Legends*. Peneliti mengambil sampel data yang berasal dari lima orang

Responden	Intensitas bermain permainan <i>MOBA</i> (Mobile Legends)	Korban <i>cyberbullying</i> saat bermain <i>Mobile Legends</i>	Pelaku <i>cyberbullying</i> saat bermain <i>Mobile Legends</i>	Mendapatkan manfaat apa dari permainan <i>Mobile Legends</i>
1	1-2 Jam dalam sehari	Ya, Noob, Sebutan alat kelamin pria atau wanita, nama hewan, SARA, Sebutan pendukung presiden	Ya, Sebutan alat kelamin pria atau wanita, nama hewan, SARA,	Ya, sebagai pelepas penat
2	1-3 jam dalam sehari	Ya, Noob, Sebutan alat kelamin pria atau wanita dalam bahasa daerah, nama hewan, SARA, Sebutan pendukung presiden, Goblok, Tolol, Otak Udang.	Ya, Noob, goblok, nama hewan	ya, sebagai hiburan dan arena balas dendam (responden terkadang dibully di lingkungan sekolah)
3	2-3 jam dalam sehari	Ya, Noob, Sebutan alat kelamin pria atau wanita, nama hewan, Sara, bego, jancuk.	Ya, Sebutan alat kelamin pria atau wanita, nama hewan, SARA, tolol	Ya, sebagai hiburan sekaligus meningkatkan skill dalam permainan agar menjadi <i>proplayer</i>
4	2 jam dalam sehari	Ya, Noob, Sebutan alat kelamin pria atau wanita, SARA, Sebutan pendukung presiden	Ya, sebutan alat kelamin pria dan wanita, noob, goblok, tolol	Ya, sebagai sarana menghibur diri sendiri
5	1 jam dalam sehari	Ya, Noob, Sebutan alat kelamin pria atau wanita, nama hewan, SARA	Ya, goblok, bego, nama hewan berkaki empat (anjing, babi)	Ya, sebagai sarana menghibur diri

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti, dapat dilihat bahwa jenis *cyberbullying* yang terjadi dalam permainan *Mobile Legends* adalah *Flaming* dan *exclusion*. Seperti yang telah dijabarkan sebelumnya, *flaming* merupakan tindakan mengirimkan pesan teks yang berisi kata-kata penuh amarah dan frontal. Hasil wawancara yang dilakukan peneliti, para pemain tersebut mendapatkan *cyberbullying* dalam bentuk verbal dan melalui fitur chat yang berada di dalam *Mobile Legends*. Fitur chat yang sebenarnya ditujukan untuk memudahkan para pemain untuk saling berkomunikasi satu sama lain, baik dengan sesama rekan tim maupun dengan tim musuh. Menurut para responden, *cyberbullying* lebih sering terjadi ketika bermain *Mobile Legends* dalam mode *Ranked*. Mode ini ditujukan untuk menaikkan *skill* dari para pemain yang menggunakan *hero-hero* tertentu. Peneliti menduga bahwa ketika para pemain berada dalam suatu kompetisi guna untuk meningkatkan *skill* dan *level* dari user id pemain, terjadilah perubahan yang awalnya pemain hanya sebagai pemain *socializing-oriented gamers* akhirnya

berubah menjadi *achievement-oriented gamers* karena tidak ingin mendapatkan *cyberbullying*.

Selanjutnya, para responden juga melakukan *cyberbullying* yang sama seperti yang telah mereka dapatkan sebelum-sebelumnya. Dengan motif yaitu balas dendam karena sebelumnya mendapatkan *cyberbullying* saat masih menjadi pendatang baru di dalam dunia permainan *Mobile Legends*. Ketika mendapatkan teman main dalam *Mobile Legends* dan pemainnya random, reseponden melakukan *cyberbullying* dengan menyebut orang-orang tersebut sebagai newbie atau yang biasa disebut noob. Ketika responden mendapati rekan mainnya tidak mahir dalam memainkan permainan, maka mereka melakukan *cyberbullying* melalui fitur chat yang telah disediakan oleh *Mobile Legends*. Pada akhirnya terjadilah bentuk *cyberbullying* yang selanjutnya yaitu *exclusion*. Seperti yang telah dijabarkan sebelumnya bahwa *exclusion* merupakan upaya atau tindakan yang bersifat mengucilkan atau mengecualikan seseorang untuk bergabung dalam suatu kelompok atau komunitas dengan alasan diskriminatif. Dalam permainan ini, para responden mengatakan bahwa seseorang akan dikucilkan karna *skill*nya dalam memainkan permainan ini tidak pernah bertambah sehingga dianggap sebagai beban bagi para pemain lainnya karna dapat menyebabkan peringkat atau level permainan tim menjadi menurun.

## **Diskusi**

Dengan adanya kasus *cyberbullying* yang terjadi di dalam permainan, literasi permainan dianggap semakin penting untuk digalakkan demi tercapainya tujuan utama dari permainan. Literasi Game adalah pendekatan literasi berdasarkan desain game. Literasi Permainan membalikkan ide konvensional tentang apa itu game dan bagaimana fungsinya. Literasi permainan mengubah fokus yang tampak ke dalam ini (hanya berfokus pada gamenya) menjadi dalam ke luar. Literasi Game adalah kemampuan untuk memahami dan menciptakan jenis makna tertentu. literasi game didasarkan pada tiga konsep: **sistem**, **permainan**, dan **desain**. Ketiganya terkait erat dengan desain game, dan masing-masing mewakili jenis literasi yang saat ini.

Sebelum meliterasi para *gamers* ada baiknya untuk memiliki kompetensi yang memadai karena kompetensi merupakan elemen terpenting dalam literasi digital. Kompetensi dapat dipelajari dan dikuasai oleh individu. Kompetensi juga merupakan keterampilan yang bertahap dan penguasaan kompetensi yang lebih mendasar diperlukan untuk menguasai kompetensi. Kompetensi literasi digital terdiri dari dua jenis, yaitu literasi digital fungsional dan literasi digital kritis (Chen, Wu, & Wang, 2011; Lin, Li, Deng, & Lee, 2013). Untuk itu, penting bagi peliterasi untuk memahami 10 kompetensi literasi digital yang disampaikan oleh japelidi . 10 kompetensi dalam literasi digital yaitu; 1. Mengakses, 2. Menyeleksi, 3. Memahami, 4. Menganalisis, 5. Memverifikasi, 6. Mengevaluasi, 7. Mendistribusi, 8. Memproduksi, 9. Berpartisipasi, 10. Berkolaborasi. Dengan memiliki kesepuluh kompetensi ini, diharapkan seseorang mampu memasuki komunitas *gamers* dan dapat meliterasi mereka sehingga dampak positif dari permainan dapat lebih dirasakan daripada dampak negatif dari permainan. Literasi Game saat ini harus digalakkan khususnya pada permainan interaktif yang berbasis online (*Game Online*) yang memiliki multi pemain atau yang biasa disingkat (*MMOG*). Dalam usaha untuk menggalakkan literasi game, maka para *gamers* harus dididik untuk memiliki kesepuluh kompetensi sebelum mereka mulai memainkan game-game baik yang melalui platform *personal computer* maupun *mobile phone*.

Permainan interaktif sebenarnya diciptakan untuk memberikan dampak yang positif bagi para *user*-nya. Apabila pemain permainan interaktif terliterasi dengan baik maka dampak positifnya yaitu; a. Perkembangan kognitif. Pada saat bermain permainan di dalam komputer dapat mengembangkan koordinasi tangan, mata kemampuan berfikir cepat karena dirangsang untuk melihat dan langsung bereaksi dengan menggerakkan tangan secara cepat dan tepat sehingga dapat meningkatkan konsentrasi anak tersebut (Devianti, 2013). Permainan pada komputer yang sangat disukai anak-anak dapat meningkatkan konsentrasi anak dengan melihat dan memperhatikan permainan yang sedang dimainkan. Anak dapat terlatih untuk merancang strategi atau cara-cara untuk memenangkan suatu permainan dan berfikir secara cepat supaya mendapatkan kemenangan dari permainan tersebut (Yustisia, 2013). Permainan yang ada di dalam komputer terkadang kurang mampu mengasah kemampuan pemecahan masalah karena anak

dapat menjawab atau melakukan sesuatu permainan dengan benar melalui proses yang harus dilalui dengan menekan tombol saja untuk mendapatkan jawaban yang benar (Devianti, 2013), b. Perkembangan sosio emosional. Pada saat bermain game yang ada didalam perangkat komputer anak dapat merasa senang atau sedih dalam hal yang berkaitan dengan penghayatan permainan yang sedang dimainkan (Chandra, 2006). Efek dari penggunaan permainan yang ada didalam komputer adalah kecanduan yang mana ketika anak menggunakan dan menatap layar komputer seperti: gadget, laptop, smartphone maka tubuh akan merasa nyaman dan merasa tenang sehingga mengakibatkan rasa ketagihan/ kecanduan., c. Perkembangan motorik karena pada saat bermain komputer anak dapat mengembangkan kemampuan motorik pada saat anak menggerak-gerakkan pada saat bermain, menggerakkan keyboard dan mouse dapat membantu melatih menggerakkan tangan dengan cepat (Chandra,2006).

Ketika membicarakan dampak positif, sudah pasti dampak negatif pun mengikuti. Dikutip dari laman *gaya.tempo.co*, Praktisi kesehatan jiwa, Kristiana Siste, dari Departemen Psikiatri Fakultas Kedokteran Universitas Indonesia menurut keterangan resmi yang diterima Bisnis dari Kementerian Kesehatan, Senin 9 Juli 2018, seseorang dikatakan kecanduan online/video gaming disorder bila memenuhi kriteria yang telah ditetapkan WHO, yaitu adanya perilaku berpola dengan karakteristik sebagai berikut; 1. Ada gangguan kontrol untuk melakukan permainan tersebut (tidak dapat mengendalikan diri), 2. Lebih memprioritaskan memainkan permainan tersebut dibandingkan dengan aktivitas yang seharusnya lebih diutamakan, 3. Intensitasnya semakin meningkat dan berkelanjutan meskipun ada konsekuensi atau dampak negatif yang dirasakan, 4. Perilaku berpola tersebut menyebabkan gangguan yang bermakna pada fungsi pribadi, keluarga, sosial, pendidikan dan area penting lainnya, 5. Pola tersebut sudah berlangsung selama 12 bulan.

## **KESIMPULAN**

.....

## **Daftar Referensi**

### **Buku dan Jurnal:**

- Adams, E. & Rollings, A. 2007. *Fundamentals of Permainan Design*. Prentice Hall. [http://www.designersnotebook.com/Books/Fundamentals\\_of\\_Game\\_Design/fundamentals\\_ch21.pdf](http://www.designersnotebook.com/Books/Fundamentals_of_Game_Design/fundamentals_ch21.pdf).
- Adams, E. & Rollings, A. (2003). *on Game Design*. USA : New Reader Publishing.
- Ballard, Mary Elizabeth & Beran, Tanya (2015) Virtual Warfare: *Cyberbullying and Cyber-Victimization in MMOG Play*. *Games and Culture* Vol 12 (5): 466-491
- Bhat, C.S. (2008). Cyber Bullying: Overview and Strategies for School Counsellors, Guidance Officers, and All School Personnel. *Australian Journal of Guidance & Counselling*, Vol. 18 No. 1. Athens, Ohio: Ohio University.
- Catlois, Roger (1961). *Man , Play, and games*. New York: Free Press
- Crawford, Chris. (1997). *The Art of Computer Game Design*. Washington State University Vancouver.
- Harrigan, Pat & Noah Wardrip-Fruin (ed) (2007). *Second Person: Role-Playing and Story in games and Playable Media*. Massachusetts: The MIT Press.
- Hay, C., Meldrum, R., & Mann, K. (2010). Traditional bullying, cyber bullying, and deviance: A general strain theory approach. *Journal of Contemporary Criminal Justice*, 26, 130–147.
- Jenkins, Henry (2006). *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. New York: New York University Press.
- Martin, Crystle & Steinkuehler, Constance (2010). Collective Information Literacy in Massively Multiplayer Online Permainans. *E-Learning and Digital Media*. Volume 7 Number 4. [www.wwwords.co.uk/ELEA](http://www.wwwords.co.uk/ELEA)
- Marçal Mora-Cantallops, M.M., & Miguel-Ángel Sicilia, M.Á.(2018). MOBA games: A literature review. *Entertainment Computing* (26), 128-138
- Rusman, dkk. (2012). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta : Grafindo persada.
- Sinker, Rebecca, Phillips, Mike, & de Rijke, Victoria. (2017). Playing in the dark with online games for girls. *Contemporary Issues in Early Childhood*. Vol 18 (2) 162-178.
- Sutopo, A. H. (2003). *Multimedia Interaktif dan Flash*. Yogyakarta: PT Graha Ilmu.

Tran, C.V., Nguyen, N.H.P., Weis, B., Nguyen, L.V., & Nguyen, D.B. (2018).  
Definitions and Characteristics of “*Cyberbullying* ” among Vietnamese  
Students. VNU Journal of Science: Education Research, Vol. 34, No. 4, 1-  
10. Diambil dari: <https://js.vnu.edu.vn/ER>.

Wolf, Mark J.P. & Bernard Perron (ed) (2003). *The Video Games Theory  
Reader*. London: Routledge.

### **Daftar Laman**

[https://gaya.tempo.co/read/1105380/ciri-orang-kecanduan-permainan  
online/full&view=ok](https://gaya.tempo.co/read/1105380/ciri-orang-kecanduan-permainan-online/full&view=ok), Diakses pada tanggal 25 September 2019, pada pukul 21.20  
WIB

<https://esportsnesia.com/game/mobile-legends/apa-itu-mobile-legends/> Diakses  
pada tanggal 8 Oktober 2019, pada pukul 20.26 WIB.