

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Permasalahan

Masa remaja merupakan salah satu periode dari perkembangan manusia. Calon (dalam Monks, 2002) menjelaskan bahwa masa remaja merupakan masa transisi atau peralihan dari anak-anak menuju dewasa. Masa peralihan tersebut diperlukan untuk remaja agar dapat memikul tanggung jawab kelak saat dewasa. Secara global masa remaja terbagi menjadi tiga fase, yaitu masa remaja awal usia 12-15 tahun, masa remaja pertengahan usia 15-18 tahun, dan masa remaja akhir usia 18-21 tahun (Monks, 2002).

Hurlock (2009) menyatakan bahwa remaja merupakan kondisi yang penuh tekanan, suatu masa dengan ketegangan emosi yang meninggi. Dalam memenuhi tugas perkembangannya remaja seringkali mengalami periode krisis, dikarenakan remaja sudah tidak lagi menyanggah status anak-anak tetapi juga belum dapat dikatakan sebagai orang dewasa. Remplein (dalam Monks, 2002) menjelaskan bahwa krisis pada remaja ditandai oleh tingkat labilitas yang meningkat. Tingkat labilitas yang meninggi akan menyebabkan remaja menjadi kesulitan dalam memanfaatkan waktu luangnya. Pengisian waktu luang dengan baik dan dengan cara yang sesuai masih menjadi masalah bagi kebanyakan remaja (Monks, 2002).

Knoers (dalam Monks, 2002) menjelaskan bahwa remaja dalam waktu luangnya kerap mengalami kebosanan, remaja segan untuk melakukan apa saja adalah masalah yang sering dijumpai. Dengan tidak melakukan banyak interaksi

dengan lingkungan dan juga tidak banyak melakukan aktivitas yang berarti, remaja akan mengalami kejenuhan dan mengejauwantah menjadi stres. Remaja memerlukan semacam relaksasi untuk mengatasi ketegangan-ketegangan tersebut. Bermain game menjadi salah satu pilihan bagi remaja sebagai media untuk mengurangi stres. Sebagaimana pendapat Brooks dkk, (2016) yang menyatakan bahwa *game* telah menjadi aktivitas rekreasi utama bagi remaja dan akan terus meningkat. Roberts, dkk (dalam Santrock, 2012) juga menambahkan bahwa kecenderungan remaja dalam bermain *video game* berangsur-angsur dan memuncak pada remaja akhir. Salah satu jenis *game* yang ada adalah *game online*.

Ketika bermain *game online* seseorang dituntut untuk menang dan selalu menang agar menjadi yang teratas dan memperoleh kepuasan karena telah memainkannya. Seseorang terkadang merasa kesal jika mendapatkan hasil yang tidak diinginkan seperti saat kalah dalam bermain. Meinarno & Sarwono (2018) menyatakan bahwa tidak tercapainya keinginan dan harapan menimbulkan perasaan tidak nyaman yang kemudian terwujud menjadi rasa frustrasi. Meinarno & Sarwono (2018) menambahkan bahwa pada umumnya kondisi frustrasi menimbulkan kemarahan yang kemudian mengejauwantah menjadi perilaku agresif. Perilaku agresif yang kerap terjadi pada *game online* adalah *cyberbullying*.

Cyberbullying merupakan perilaku seseorang atau kelompok secara sengaja dan berulang kali melakukan tindakan yang menyakiti orang lain melalui komputer, telepon seluler, dan alat elektronik lainnya (Patchin & Hinduja, 2011). Sedangkan menurut Hertz (2008), *cyberbullying* adalah bentuk penindasan atau kekerasan dengan bentuk mengejek, mengatakan kebohongan, melontarkan kata-kata kasar,

menyebarkan rumor maupun melakukan ancaman atau berkomentar agresif yang dilakukan melalui media-media seperti email, *chat room*, pesan instan, website (termasuk blog) atau pesan singkat (SMS).

Menurut Chadwick, (2014) aspek dari perilaku *cyberbullying*, yaitu 1) *harassment*, merupakan perilaku mengirim pesan tidak sopan dan bersifat mengganggu dengan terus-menerus; 2) *denigration*, merupakan perilaku mengumbar keburukan seseorang; 3) *flaming*, merupakan perilaku yang berupa mengirim pesan teks dengan kata-kata kasar, dan frontal; 4) *impersonation*, merupakan perilaku berpura-pura menjadi orang lain; 5) *asquerading*, merupakan tindakan berpura-pura menjadi orang lain; 6) *pseudonyms*, merupakan perilaku menggunakan nama alias atau nama online untuk menutupi identitas mereka; 7) *outing & trickery*, *outing* merupakan perilaku menyebarkan rahasia orang lain, sedangkan *trickery* merupakan perilaku membujuk seseorang dengan tipu daya agar mendapatkan rahasia orang lain; 8) *cyberstalking*, merupakan perilaku mengirim ancaman atau pesan yang mengintimidasi.

Pada kasus di *game online*, *cyberbullying* sangat mudah untuk dilakukan maupun diterima bagi para pemain *game online* dikarenakan sistem pada *game online* adalah *anonim*. Kabay (dalam Sari & Suryanto, 2016) menyebutkan bahwa individu yang tanpa nama atau tidak diketahui namanya dapat disebut *anonim*. Pemain *game online* diharuskan untuk membuat dan menggunakan *in game name* (IGN) yang dapat dibuat menggunakan nama samaran apa saja sesuai keinginan pemain *game online* tersebut. Li (dalam Mawardah & Adiyanti, 2014) menyatakan bahwa anonim memudahkan pengguna untuk terlibat dalam permusuhan dan

tindakan agresif. Mayer, (2009) menambahkan bahwa dengan anonim individu dapat melakukan agresi tanpa merasa bersalah. Dengan anonimitas tentunya *cyberbullying* akan mudah untuk dapat dilakukan.

Salah satu *game online* yang sedang marak dan mengharuskan menggunakan IGN untuk memainkannya adalah *mobile legends: bang bang* (MLBB). MLBB adalah *game online* dengan *genre* MOBA (multiplayer online battle arena) dan dapat dimainkan di *smartphone* atau HP. *Game online* ini cukup populer, tercatat MLBB telah mencapai lebih dari 100 juta kali download di *play store* dan memiliki 70 juta pemain aktif di Indonesia (<https://kincir.com/game/mobile-game/70-juta-mobile-legend.amp>). Karakteristik pada *gameplay* MLBB yaitu dapat dimainkan oleh beberapa orang, terbagi menjadi dua tim yang memperebutkan kemenangan dengan cara menghancurkan menara utama milik lawan. Tiap pemain dapat memilih *hero* yang disediakan dengan *role* (*tank, fighter, support, marksman, mage* dan *assassins*), selama permainan berlangsung selalu terjadi pertempuran dengan menampilkan banyak adegan-adegan seperti memukul, menendang sampai membunuh *hero* lawan (<https://medium.com/esportsindonesia/apa-itu-mobile-legends-3f05e0c59235>).

Pemain *game online* MLBB seringkali melakukan tindakan-tindakan *cyberbullying* seperti mengganggu atau menyakiti korban dengan kata-kata secara berulang kali (*harassment*) dan menghina atau berbicara kasar secara frontal (*flaming*) dengan sadar dan tanpa khawatir di *chat room*. Perilaku ini disebabkan oleh karakteristik game yang menguatkan sikap *individualisme* sehingga timbul perilaku yang *kompulsif* dan *agresif* (Saputra, 2014). Kebanyakan perilaku

cyberbullying yang dilakukan didasari oleh rasa frustrasi karena rasa tidak puas dan gagal meraih kemenangan. Jika tindakan-tindakan *cyberbullying* semacam ini diteruskan dan masih berlanjut maka akan berdampak pada psikologis korban. Nurjanah (2014) menyatakan bahwa *cyberbullying* atau kekerasan dunia maya ternyata lebih menyakitkan jika dibandingkan dengan kekerasan secara fisik. Nurjanah (2014) menambahkan bahwa korban *cyberbullying* sering kali depresi, merasa terisolasi, diperlakukan tidak manusiawi dan tidak berdaya ketika diserang.

Hasil wawancara yang peneliti lakukan pada 5 remaja pemain *game online* (MLBB) pada tanggal 9 desember 2018 dan tanggal 12 desember 2018, semuanya mengatakan pernah berkata kasar atau menghina pemain lain secara sadar saat bermain *game online* (MLBB). Hal itu mengindikasikan bahwa para pemain yang peneliti wawancarai tersebut telah melakukan tindakan *cyberbullying*. Jika ditinjau dari aspek-aspek *cyberbullying* menurut Chadwick, (2014), aspek yang kerap muncul adalah (*harassment*) yaitu mengganggu atau menyakiti pemain lain dengan kata-kata dan (*flaming*) yaitu secara berulang kali menghina atau berbicara kasar secara frontal, tindakan-tindakan tersebut dilakukan melalui fasilitas *chat room*. Selain menjadi pelaku *cyberbullying*, ternyata pemain-pemain tersebut juga mengaku sebagai korban.

Leblanc (dalam Sari & Suryanto, 2016) dalam hasil penelitiannya terhadap 41% kasus di Amerika Serikat, Kanada, Inggris dan Australia memaparkan dampak *cyberbullying* bagi remaja adalah mereka menderita gangguan mood dan gejala depresi hingga bunuh diri. Sementara itu, survei global yang dilakukan oleh Ipsos terhadap 18.687 orangtua dari 24 negara, termasuk Indonesia, menemukan bahwa

12% orangtua menyatakan bahwa anak mereka pernah mengalami *cyberbullying* dengan rincian ‘satu atau dua kali’ (6%), ‘kadang-kadang’ (3%), dan ‘secara teratur’ (3%). Berdasarkan survei Ipsos ini, di Indonesia, 14% orangtua yang menjadi responden survei ini menyatakan anak mereka pernah mengalami *cyberbullying*, dan 53% menyatakan mengetahui bahwa anak di komunitasnya pernah mengalami *cyberbullying* (Gottfried, 2012).

Terkait *gender*, penelitian yang dilakukan Slonje dan Smith (2007), menemukan pria lebih banyak yang berperan sebagai pelaku. Penelitian yang dilakukan Kowalski dan Limber (2007) menemukan bahwa perempuan lebih banyak yang terlibat sebagai pelaku. Sedangkan penelitian yang dilakukan oleh Patchin dan Hinduja (2006) menemukan bahwa tidak terdapat perbedaan gender yang signifikan dalam *cyberbullying*. Sementara terkait usia pelaku, beberapa peneliti menemukan bahwa remaja yang lebih tua memiliki risiko *cyberbullying* yang lebih tinggi (Smith, dkk., 2008). Sedangkan, studi yang dilakukan Williams dan Guerra (2007) menemukan bahwa *cyberbullying* meningkat di usia 14 tahun dan menurun di usia 17 tahun. Studi Slonje dan Smith (2007) menemukan bahwa tingkat *cyberbullying* lebih rendah pada usia 15-18 tahun daripada usia 12-15 tahun. Sementara itu, studi Patchin dan Hinduja (2006) tidak menemukan perbedaan usia yang signifikan untuk pelaku.

Menanggapi permasalahan *cyberbullying* ini dibutuhkan perhatian dari banyak pihak. Ada beberapa faktor yang melatar belakangi seseorang melakukan *cyberbullying*. Secara umum faktor-faktor tersebut terdiri atas faktor eksternal dan faktor internal. Faktor internal adalah faktor yang berasal dari dalam individu

sendiri seperti: harga diri, empati, pengalaman dengan bullying, kesepian dan regulasi emosi (Kowalski dkk, 2008). Sedangkan faktor eksternal merupakan faktor yang berasal dari luar diri yang meliputi: perlakuan keluarga, konformitas, iklim di sekolah dan perkembangan teknologi komunikasi (Kowalski dkk, 2008).

Bertumpu pada beberapa faktor dalam *cyberbullying* yang telah dipaparkan, maka dalam penelitian ini peneliti memilih empati sebagai faktor yang dapat mempengaruhi seseorang untuk dapat melakukan *cyberbullying*. Pemilihan faktor empati dikarenakan Schultze dan Scheithuer (dalam Kowalski dkk, 2008) mengatakan bahwa rendahnya kemampuan berempati dapat mendorong seseorang untuk menyakiti korbannya di dunia maya. Steffgen dan Konig (2009) menambahkan bahwa remaja yang melakukan perilaku *cyberbullying* adalah remaja yang memiliki kemampuan empati yang rendah terhadap korban.

Menurut Cohen (dalam Howe, 2015) empati didefinisikan sebagai kemampuan untuk dapat mengidentifikasi apa yang sedang dipikirkan ataupun dirasakan oleh orang lain dengan tujuan untuk merespon pikiran dan perasaan mereka dengan sikap yang tepat. Empati memiliki dua komponen dan beberapa aspek, Davis (dalam Stueber, 2006) menyatakan bahwasannya empati terdiri dari dua komponen, yaitu komponen kognitif dan komponen afektif. Komponen kognitif meliputi *fantasy* (fantasi) dan *perspective taking* (pengambilan perspektif) sedangkan komponen afektif meliputi *empati concern* (perhatian empatik) dan *personal distress* (distres pribadi).

Menurut Covey (dalam Howe 2015) empati ibarat minyak pelumas bagi hubungan individu dengan orang lain. Covey (dalam Howe 2015) menambahkan

ketika empati tidak ada, keakraban akan hilang dan hubungan-hubungan pun menjadi rusak. Bentuk agresi seperti kekerasan, pelecehan, diskriminasi, *bullying* dan *cyberbullying* akan menjadi hal yang biasa ketika empati tidak lagi ada. Penelitian Ang & Goh (2010) menemukan bahwa empati mempunyai hubungan negatif dengan perilaku *cyberbullying*. Remaja yang memiliki empati rendah kurang mampu merespon tekanan dan rasa ketidaknyamanan dari orang lain yang menjadi korban, mereka tidak mampu menghubungkan perilaku antisosial yang ia lakukan dengan reaksi emosional orang lain (Jolliffe & Farrington, 2006). Tentunya kemampuan berempati yang rendah dapat menyebabkan munculnya agresif pada remaja termasuk *cyberbullying*.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “apakah ada hubungan antara empati dengan *cyberbullying* pada remaja pemain *game online* MLBB ?”

B. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara empati dengan *cyberbullying* pada remaja pemain game online MLBB.

2. Manfaat penelitian

a. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat terhadap pengembangan pengetahuan ilmu psikologi, khususnya psikologi sosial dan klinis

tentang hubungan antara empati dengan *cyberbullying* pada remaja pemain game online.

b. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan wawasan terhadap masyarakat luas tentang *cyberbullying* serta akibat dari tindakan-tindakan *cyberbullying* khususnya bagi para pemain game online.