

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA PEMIKIRAN

2.1. Tinjauan Pustaka

Tinjauan pustaka dalam penyusunan skripsi ini berisi definisi atau tinjauan yang berkaitan dengan komunikasi secara umum, dan pendekatan yang digunakan dalam penelitian.

2.1.1. Studi penelitian terdahulu

Tinjauan penelitian terdahulu merupakan salah satu referensi yang diambil oleh peneliti. Melihat hasil karya ilmiah para peneliti terdahulu, yang mana pada dasarnya peneliti mengutip beberapa pendapat yang dibutuhkan oleh peneliti sebagai pendukung penelitian. Tentunya dengan melihat hasil karya ilmiah yang memiliki pembahasan serta tinjauan yang sejenis.

Hal tersebut penting dilakukan untuk mengetahui teori dan indikator yang dilakukan peneliti terdahulu, sehingga menjadi rujukan bagi peneliti dalam melakukan penelitian. Berikut tabel penelitian terdahulu yang peneliti sajikan :

Tabel 2.1
Penelitian terdahulu

| No. | Nama Peneliti | Judul Penelitian | Metode Penelitian | Hasil Penelitian | Perbedaan Penelitian |
|-----|--|--|--|---|---|
| 1. | Reza Trijaya. Unikom. Skripsi. 2011. | Konsep Diri Pecandu <i>Game Online</i> (Studi Deskriptif Tentang Pecandu <i>Game Online</i> Di Kota Bandung). | Pendekatan Kualitatif Metode Deskriptif. | Mahasiswa merasakan keseruan dari <i>game online</i> ini, dan adanya komunikasi dalam game membuat perubahan perilaku mahasiswa dan lingkungan sekitar yang memainkan mobile legend juga. | Perbedaan dari penelitian ini adalah penggunaan teori yang berbeda, juga pembahasan penelitian. |
| 2. | Albima Rama S. Univ Sumatera Utara. SKRIPSI. 2018 | Fenomena <i>game online</i> Mobile Legends Di Kalangan Mahasiswa (Studi Kasus Pada Mahasiswa Universitas Sumatera Utara) | Metode Kualitatif Pendekatas Studi Kasus | Adanya perubahan pola komunikasi, seperti berkurangnya komunikasi langsung dengan lingkungan sekitar dan pemainnya merasa ketergantungan dengan game Mobile Legend. | Perbedaan dari penelitian ini yaitu teori yang digunakan berbeda. |
| 3. | Wisnu Dwi P. Univ Muhammadiyah Surakarta. | Bullying Chatting Dalam Game Online DOTA 2 | Metode Kualitatif Pendekatan Deskriptif | Hasil penelitian ini diketahui Komunikasi interpersonal anak pelaku bullying chatting | Perbedaan dari penelitian ini adalah subjek game yang digunakan juga teorinya. |

| | | | | | |
|----|--|---|--|--|---|
| | SKRIPSI. 2017 | Pada Perilaku Komunikasi Interpersonal Pemain | | saat main <i>game online</i> tidak memenuhi unsur komunikasi interpersonal seperti konsep diri, kemampuan mendengar, kemampuan mengekspresikan diri, emosi dan membuka diri. | |
| 4. | Sofia Rizki Irma. Univ Sumatra Utara. Jurnal. 2018. | Perilaku <i>Bullying</i> di Kalangan <i>Gamers Online</i> Pada Remaja Sekolah Menengah Pertama. | Metode Kualitatif Pendekatan Fenomenologi. | Hasil penelitian menunjukkan bahwa para informan melakukan <i>bullying</i> pada pemain lainnya dalam game online. | Perbedaan dengan penelitian ini yaitu berada pada metode penelitian, dan subjek hasil penelitian. |

Sumber : Peneliti, 2023

2.1.2. Tinjauan Ilmu Komunikasi

2.1.2.1. Definisi Ilmu Komunikasi

“*Berger dan Chaffe (1983;17)* menerangkan bahwa ilmu komunikasi adalah :”*Communication science seeks to understand the production, processing and effect of symbol and signal system by developing testable theories containing lawful generalization, that explain phenomena associated with production, processing, and effect.*” (Ilmu komunikasi itu mencari untuk memahami mengenai produksi, pemrosesan dan efek dari simbol serta sistem signal dengan mengembangkan pengujian teori-teori menurut hukum generalisasi guna menjelaskan fenomena yang berhubungan dengan produksi, pemrosesan, dan efeknya” Wiryanto,2008 :3 dalam (Rismawaty et al, 2014:63)

Kata “komunikasi” berasal dari bahasa Latin, *communic*, yang berarti membuat kebersamaan atau membangun kebersamaan antara dua orang atau lebih. Komunikasi merupakan suatu hal yang sangat mendasar dalam kehidupan manusia. Komunikasi dapat terjadi apabila ada kesamaan antara penyampai pesan dan orang yang menerima pesan.

Komunikasi sebagai tindakan satu arah (*linier*), yaitu proses dimana pesan diibaratkan mengalir dari sumber dengan melalui beberapa komponen menuju kepada komunikan, Sendjaja, 1994:178 dalam (Rismawaty et al, 2014:66).

Dalam konteks ini, komunikasi melibatkan komunikator yang menyampaikan pesan, baik verbal maupun nonverbal kepada komunikan yang langsung memberikan respons berupa verbal maupun nonverbal secara aktif, dinamis dan timbal balik.

2.1.2.2. Fungsi Komunikasi

1. Fungsi Komunikasi Sosial

- Membangun Konsep Diri

Charles H. Cooley menyebut konsep diri sebagai *looking glass-self* yang secara signifikan ditentukan oleh apa yang seorang pikirkan mengenai pikiran orang lain terhadap kita. Jadi menekankan respon orang lain yang diinterpretasikan secara subjektif sebagai sumber primerdata mengenai diri sendiri. (Riswandi, 2009:15) dalam (Rismawaty et al, 2014:74)

- Eksistensi dan Aktualisasi Diri

Dengan ucapan filosof Perancis Rene Descartes mengatakan “*Cogito Ergo Sum*” (Saya berpikir, maka saya ada) kita juga dapat mengatakan bahwa “Saya berbicara, maka saya ada”). Bila kita diam saja dalam suatu acara rapat atau seminar, maka orang lain akan memperlakukan kita seolah-olah kita tidak ada. Fungsi komunikasi sebagai eksistensi diri terlihat jelas ketika orang mendominasi pembicaraan dalam dialog, seminar atau rapat. (Riswandi, 2009;16) dalam (Rismawaty et al, 2014:75)

- Kelangsungan hidup, memupuk hubungan dan mencapai kebahagiaan

Menurut para psikolog, kebutuhan utama kita sebagai manusia yang sehat secara rohani adalah kebutuhan akan hubungan sosial yang ramah, dan ini hanya bisa dicapai dengan membina hubungan sosial yang baik dengan orang lain dan lingkungan sekitar. (Rismawaty et al, 2014:75)

2. Fungsi komunikasi ekspresif

Erat kaitannya dengan komunikasi sosial adalah komunikasi ekspresif yang dapat dilakukan secara sendiri dan kelompok. Komunikasi ekspresif tidak otomatis bertujuan mempengaruhi orang lain, namun dapat dilakukan sejauh komunikasi tersebut menjadi instrumen untuk menyampaikan perasaan kita. Perasaan tersebut terutama dikomunikasikan melalui pesan non verbal.

Misalnya perasaan marah, sayang, benci, takut, sedih, atau simpati, yang dapat dikomunikasikan melalui perilaku non-verbal. (Riswandi,1009;18) dalam (Rismawaty et al, 2014:76).

3. Fungsi komunikasi ritual

Erat kaitannya dengan komunikasi ekspresif adalah komunikasi ritual, yang biasanya dilakukan secara kolektif. Suatu komunitas sering melakukan upacara yang berlainan sepanjang tahun dan sepanjang hidup, yang disebut para antropolog sebagai *rites of passage*, mulai dari upacara tujuh bulanan, kelahiran, sunatan, ulang tahun, pertunangan, pernikahan, naik haji ke Mekkah, dan sebagainya. (Riswandi, 1009;19) dalam (Rismawaty et al, 2014:77)

4. Fungsi komunikasi instrumental

- Menginformasikan
- Mengajar
- Mendorong
- Mengubah sikap, keyakinan, dan perilaku
- Menggerakkan tindakan
- Menghibur. (Riswandi,2009:21) dalam (Rismawaty et al, 2014:79)

2.1.2.3. Proses Komunikasi

Komunikasi merupakan sebuah proses. Asumsi ini tentu saja menjadi bagian penting bagi seluruh peristiwa komunikasi, di mana di dalam setiap proses, tentu saja meliputi tahapan tertentu. Dalam setiap

proses komunikasi setidaknya melibatkan beberapa komponen komunikasi. Jika berdasar paradigma Laswell, maka setidaknya terdapat lima komponen, yakni komunikator, pesan, saluran, komunikan dan efek. Namun secara garis besar, Laswell dalam Effendy (1994:11-31) membedakan proses komunikasi menjadi dua tahap, yakni proses komunikasi primer dan sekunder. (Rismawaty et al, 2014:93)

a. Proses komunikasi primer

Wilbur Schramm (dalam Effendy, 1994) menyatakan bahwa komunikasi akan berhasil (terdapat kesamaan makna) apabila pesan yang disampaikan oleh komunikator cocok dengan kerangka acuan (*frame of reference*), yakni paduan pengalaman dan pengertian (*collection of experiences and meanings*) yang diperoleh oleh komunikan. Schramm menambahkan, bahwa bidang (*field of experience*) merupakan faktor penting juga dalam komunikasi. (Rismawaty et al, 2014:94)

b. Proses komunikasi sekunder

Proses komunikasi secara sekunder adalah proses penyampaian pesan oleh komunikator kepada komunikan dengan menggunakan alat atau sarana sebagai media kedua setelah memakai lambang sebagai media pertama. (Rismawaty et al, 2014:96)

2.1.2.4. Komunikasi Antarpribadi

Komunikasi Antarpribadi atau komunikasi interpersonal merupakan proses komunikasi yang terjadi di antara satu individu dengan individu lainnya. Komunikasi di level ini menempatkan interaksi tatap muka diantara dua individu tersebut dan dalam kondisi yang khusus. Komunikasi terjadi secara tatap muka (*face to face*) antara dua individu.

Sterwart L Tubbs dan Sylvia Moss dalam (Mulyana, D., & Rakhmat, 2003:34) mengatakan bahwa dalam komunikasi antarpribadi, pesertanya berada dalam jarak yang dekat, mengirim dan menerima pesan secara simultan dan spontan, baik secara verbal maupun nonverbal.

Dalam komunikasi antarpribadi pengamatan terhadap seseorang dilakukan melalui perilakunya dengan mendasarkan pada persepsi pengamat. Dengan demikian, adanya aspek psikologis komunikasi dapat mencakup hubungan internal dan eksternal. Hubungan komunikasi antarpribadi yang baik akan menumbuhkan keterbukaan seseorang untuk mengungkapkan dirinya, cermat akan persepsi tentang orang lain dan persepsi dirinya sendiri (Solihat Manap, Melly Maulin, 2015:100)

A. Ciri-ciri komunikasi antarpribadi

Adapun ciri – ciri komunikasi antarpribadi menurut Rogers dikutip oleh (Wiryanto, 2004:36) dalam buku “Pengantar Ilmu Komunikasi” adalah:

1. Arus pesan dua arah
2. Konteks komunikasi dua arah
3. Tingkat umpan balik tinggi
4. Kemampuan mengatasi selektivitas tinggi
5. Kecepatan jangkauan terhadap khalayak relatif lambat
6. Efek yang terjadi perubahan sikap.

B. Fungsi komunikasi antarpribadi

Adapun beberapa fungsi komunikasi antarpribadi menurut (Liliweri, 2015:26) yaitu:

1. Fungsi Sosial
 - Untuk kebutuhan biologis dan psikologis
 - Mengembangkan hubungan timbal balik
 - Untuk meningkatkan dan mempertahankan mutu diri sendiri
 - Menangani Konflik
2. Fungsi pengambilan keputusan
 - Manusia berkomunikasi untuk membagi informasi
 - Manusia berkomunikasi untuk mempengaruhi orang lain

C. Tujuan Komunikasi Antarpribadi

(Devito, 2013:19) dalam (Afrilia, 2020:45) ia menjelaskan bahwa komunikasi interpersonal memiliki 5 tujuan yaitu :

- Sebagai pembelajaran

Komunikasi interpersonal akan membuat kita mempelajari mengenai diri sendiri. Devito menjelaskan bahwa ketika kita berbicara pada orang lain mengenai diri sendiri, perasaan, pemikiran dan sikap bertambah.

- Untuk berhubungan

Komunikasi interpersonal memungkinkan kita berhubungan dengan orang lain. Ketika kita ingin menyatakan perasaan pada orang lain, komunikasi interpersonal yang membantu kita berkomunikasi dengan orang lain.

- Untuk mempengaruhi

Devito (2013:19-20) menyatakan bahwa tujuan untuk mempengaruhi ini dapat menjadi 2 cara yakni mempengaruhi secara langsung dan tidak langsung.

- Untuk bermain

Komunikasi interpersonal dapat menjadi sebagai hiburan, karena kita dapat bercanda dan mengobrol dengan lawan bicara.

- Untuk membantu

Dalam beberapa kasus kita akan merasa lebih lega jika bercerita kepada orang lain mengenai keluh kesah atau mendengarkan keluh kesah cerita orang lain. Maka dari itu komunikasi interpersonal berguna sebagai sarana membantu orang lain melalui komunikasi.

2.1.3. Tinjauan *Computer Medicated Communication (CMC)*

“*Computer Medicated Communication (CMC)* adalah sebuah komunikasi yang dilakukan oleh manusia melalui media komputer, dengan melibatkan orang banyak dalam konteks tertentu, membentuk penggunaan media untuk berbagai tujuan, salah satunya penggunaan internet”. John December dalam (Febriana, 2017:23)

Computer Medicated Communication (CMC) adalah sebuah bentuk komunikasi baru yang dapat dikatakan menandai perubahan era teknologi baru. CMC adalah proses komunikasi yang dilakukan oleh manusia melalui perangkat atau media tertentu seperti internet dan komputer. Pertukaran pesan dalam proses komunikasi ini dimediasi melalui perantara berupa teknologi sederhana seperti kertas ke teknologi canggih seperti komputer dan internet. (Thurlow et al, 2004 : 09)

CMC dapat menjadi *synchronous*, ketika seseorang berpartisipasi dalam sebuah ruang obrolan (*room chat*) saat itulah dia terlibat dalam *synchronous CMC*. Komunikasi tatap muka dan CMC hampir dikatakan mirip saat anggota diskusi dalam *room chat* tersebut mendapat atau memberikan respon timbal balik secara seketika dan segera menyesuaikan

balasan sesuai pesan timbal balik tersebut. Sebuah bentuk komunikasi dapat dimasukkan kedalam kategori CMC adalah ketika dua orang atau lebih di dalam *room chat* dapat saling berkomunikasi dan tukar informasi melalui komputer atau media lainnya yang termasuk kedalam teknologi baru. (Dian Pratiwi & Pendahuluan, 2014:20)

“Komunikasi bermedia internet sebagai interaksi secara interpersonal yang dihubungkan oleh komputer, yang meliputi komunikasi *asynchronous* dan *synchronous* melalui fasilitas dalam internet”. Media computer banyak digunakan masyarakat untuk berbagi informasi dan bertukar pesan. Dalam hal bertukar informasi menggunakan CMC dapat berhubungan dengan dua orang atau lebih”. Pixy Ferrissecara dalam (Thurlow et al, 2004:10)

Menurut December dalam (Thurlow et al, 2004:9) CMC adalah proses dimana seseorang berkomunikasi melalui computer dan melibatkan pengguna yang terlibat dalam penyampaian informasi dan untuk berbagai tujuan tertentu.

Hal yang dimaksud di sini bukanlah bagaimana dua mesin atau lebih dapat saling berinteraksi, namun bagaimana dua orang atau lebih dapat berkomunikasi satu dengan lainnya dengan menggunakan alat bantu komputer melalui program aplikasi yang ada pada komputer tersebut.

Dengan ini dapat diketahui, bahwa yang diperlukan partisipan CMC dalam menjalankan komunikasi dengan komunikannya harus melibatkan dan komponen, yaitu komputer dan jaringan internet. Sebenarnya, bukan hanya komputer dan jaringan internet saja, namun dalam komputer tersebut

harus terdapat program atau aplikasi tertentu yang memungkinkan komunikator untuk berinteraksi dengan komunikannya.

2.1.3.1. Karakteristik Computer Medicated Communication (CMC)

Menurut **Roger** (1986:21) dalam (Febriana, 2017:25) menyebutkan beberapa karakteristik CMC :

1. Pesan yang diproduksi secara massal, maka disalurkan secara massal pula. Khalayak yang berperan sebagai konsumen juga bisa berperan aktif sebagai produsen pesan.
2. CMC memungkinkan banyak pihak yang memproduksi pesan dapat pengetahuan tentang informasi lainnya.
3. CMC menandai proses yang masif atau menyeluruh, artinya pesan yang dikirim antara individu yang berada dalam khalayak besar. Pola ini menunjukkan adanya perbedaan CMC dengan media massa. Pada proses ini, menunjukkan jika sistem kontrol komunikasi massa berpindah dari yang memproduksi pesan ke konsumen media.
4. Interaktivitas adalah kualitas penting dalam sistem komunikasi dimana perilaku komunikasi diharapkan dapat lebih akurat, efektif dan memuaskan karena partisipan dapat secara aktif terlibat dalam proses komunikasi.
5. Feedback atau umpan balik dalam CMC terbatas karena tidak ada tanda komunikasi nonverbal seperti pada komunikasi tatap muka.

Feedback dapat disampaikan dengan cepat atau lambat tergantung pada media CMC yang digunakan.

6. Media CMC menyediakan tanda-tanda komunikasi nonverbal yang erat dengan komunikasi tulisan, seperti bentuk, ukuran dan warna huruf.
7. CMC bersifat asynchronous, yaitu memiliki kemampuan untuk mengirim dan menerima pesan pada waktu yang berbeda. Partisipan tidak perlu berada pada waktu yang sama
8. Pengguna CMC memiliki kedudukan yang setara karena mempunyai kemampuan untuk memproduksi dan mengkonsumsi pesan sehingga kontrol terhadap alur komunikasi menjadi searah.
9. Rendahnya privasi pengguna CMC.

2.1.3.2. Penerapan Computer Medicated Communication (CMC) dalam Game Mobile Legend Bang Bang

“CMC memiliki karakteristik komunikasi yang bersifat multifungsi. Komunikasi dapat digunakan untuk mempengaruhi perilaku seseorang, memberi informasi, menghibur, mendekati individu, dan masih banyak lagi.” (Thurlow et al, 2004:13)

Mobile legend mengandalkan komunikasi dalam melakukan kerjasama tim. Bentuk komunikasi *universal* dalam Mobile Legend kebanyakan menggunakan teks tertulis (*chat*) yang dapat dilihat oleh semua pemain, sedangkan untuk komunikasi dengan rekan satu tim dapat melalui *chat* atau *voice chat*.

Penerapan CMC dalam mobile legend sangat terpapar dengan jelas dengan adanya fitur *chat* dan *voice chat* membuat komunikasi dalam game semakin mudah. Fitur dalam *game* Mobile Legend Bang Bang.

Gambar 2.1
Penerapan CMC



Sumber : Peneliti, 2023

Gambar diatas menunjukkan penerapan CMC dalam permainan daring *mobile legend bang bang* yaitu sebagai media berinteraksi. Para pemain dapat berinteraksi seperti memberitahu pemain lainnya untuk melakukan apa agar dapat melawan tim musuh.

2.1.4. Tinjauan Cyber Bullying

Cyber bullying merupakan bentuk hal yang *negative* menggunakan teknologi informasi yang digunakan oleh pengguna new media dikalangan remaja.

“Electronic Media and Youth Violence yang dipublikasikan oleh *The Centers for Disease Control*, mendefinisikan *cyberbullying* seperti berikut: *“any type of harassment or bullying (teasing, telling lies, making fun of someone, making rude or mean comments, spreading rumors, or making threatening or aggressive comments) that occurs*

through email, a chat room, instant messaging, a website (including blogs), or text messaging.” (David-Ferdon, C., & Hertz, n.d. 2017:30)

Merujuk pada pernyataan tersebut, *cyberbullying* adalah bentuk penindasan atau kekerasan dengan bentuk mengejek, mengatakan kebohongan, melontarkan kata-kata kasar, maupun melakukan ancaman atau berkomentar agresif yang dilakukan melalui media-media seperti email, chat room, pesan instan, website (termasuk blog) atau SMS.

Beberapa ahli menilai perilaku *cyberbullying* lebih berbahaya daripada perilaku bullying karena korban sulit menghindar dari pelaku sehingga mereka dapat menerima perlakuan *cyberbullying* kapan pun dan dimana pun, bahkan terkadang para pelaku menggunakan anonimitas saat melakukan *cyberbullying*, sehingga sulit dilacak dan dihentikan (Febrianti, R., & Brahma, 2014:20)

“*Cyberbullying* adalah segala bentuk penindasan atau kekerasan dalam bentuk mengejek, berbohong, mengucapkan kata-kata kasar, merendahkan orang lain serta memberikan komentar bernada kasar dan mengancam. Hertz menekankan lebih jauh, pelaku *cyberbullying* menggunakan internet dan teknologi sebagai mediana melalui perangkat-perangkat serta media-media elektronik. Berbeda dengan *bullying* tradisional dimana kekerasan dan penindasan ini terjadi secara tatap muka.” Menurut (Hertz, Marci F.; and David-Ferdon, 2008:33)

Meskipun *bullying* dan *cyber bullying* sering disamakan, namun keduanya memiliki banyak perbedaan. Tidak seperti perundungan tradisional, perundungan *cyber* memungkinkan pelaku untuk menutupi

identitasnya dibalik komputer. Anonimitas ini memudahkan pelaku *cyberbully* melakukan penyerangan pada korban tanpa harus melihat efek fisik dari korban. Pengaruh jarak yang dimiliki perangkat teknologi terhadap anak muda saat ini sering membuat mereka mengatakan dan melakukan hal hal yang lebih kejam di bandingkan dengan yang biasa terjadi dalam situasi penindasan tatap muka tradisional. (Noval, 2021:52)

Ada beberapa karakter pem-*bully* dalam game, 1) dia memang sering melakukan *toxic/bully* di kehidupan nyatanya, 2) di kehidupan nyatanya tidak melakukan itu sama sekali dan hanya terjadi di game, 3) pemain pernah ter-*bully* di game sebelumnya sehingga ia membalaskan *bullying* itu di game berikutnya. Beberapa pemain yang tidak mampu menghadapi *toxic player* akan terkena mental atau berdampak di kehidupan nyatanya.

Menurut (Willard, 2007:5-11) dalam bukunya yang berjudul *Cyberbulling and Cyberthreats* menyebutkan bahwa *cyberbullying* memiliki beberapa bentuk yaitu :

1. *Flaming*

Flaming adalah “perkelahian” yang dilakukan secara daring melalui pengiriman pesan elektronik yang disertai dengan amarah dan penggunaan bahasa yang vulgar atau frontal.

2. *Harrassment*

Harrassment adalah pengiriman pesan yang bersifat menyerang (*offensive*), kejam, dan hinaan yang dilakukan secara terus menerus dengan tujuan melecehkan korban.

3. *Denigration*

Denigration adalah pencemaran nama baik seseorang secara daring dengan cara mengumbar gosip atau rumor dengan tujuan merusak reputasi atau ikatan pertemanan seseorang.

4. *Impersonation*

Impersonation adalah peniruan. Peniruan ini dilakukan dengan cara membobol akun seseorang kemudian mengirimkan status atau pesan-pesan agar orang tersebut terlihat buruk.

5. *Outing and Trickery*

Outing adalah menyebarkan rahasia seseorang dengan cara menyebarkan informasi atau gambar orang tersebut secara daring. Sedangkan *trickery* adalah mengelabui seseorang agar mengungkapkan rahasia atau informasi memalukan dan selanjutnya disebarkan secara daring.

6. *Exculsion*

Dengan sengaja mengeluarkan seseorang dari grup daring dengan tujuan mengasingkan korban.

7. *Cyberstalking*

Pengiriman pesan yang berupa ancaman-ancaman yang sangat mengintimidasi secara terus menerus. Mengikuti korban di berbagai aktifitas daring dengan maksud agar korban takut akan keselamatan dirinya.

(Willard, 2007:8) menyatakan bahwa perilaku *cyberbullying* memiliki dampak bagi korban yang mengalaminya.

“Dampak yang dirasakan oleh korban *cyberbullying* hampir sama dengan korban *traditional bullying*. Namun, beberapa ahli menilai perilaku *cyberbullying* lebih berbahaya daripada perilaku *bullying* karena korban sulit menghindar dari pelaku sehingga mereka dapat menerima perlakuan *cyberbullying* kapanpun dan di manapun bahkan terkadang para pelaku menggunakan anonimitas saat melakukan *cyberbullying* sehingga sulit dilacak dan dihentikan.” (Willard, 2007:8)

Setiap korban yang terkena *cyberbullying* memiliki dampak yang berbeda- beda pada setiap individunya. Dan setiap individu memiliki masing masing cara untuk mengatasinya.(Willard, 2007:8)

Beberapa dampak dari *cyberbullying* menurut Kowalski dkk dalam (Febrianti, R., & Brahma, 2014:25) :

1. Kegagalan akademis
2. Kecemasan tinggi
3. Depresi
4. Tingkat kepercayaan diri hilang
5. Bunuh diri

- **Perilaku *Bullying Toxic Chat* dalam game *Mobile Legend Bang bang***

Dalam *Mobile Legends*, para pemain akan dihadapkan pada situasi yang dalam sebuah pertandingan dan hal itu akan mempengaruhi perilaku mereka saat bermain. Perbedaan karakteristik personal para pemain pada akhirnya akan memberikan tanggapan atau perilaku yang berbeda terhadap situasi *bullying toxic chat* yang muncul dalam sebuah pertandingan. Perilaku ini akan terlihat dalam tindakan saat mereka memainkan hero yang sedang diperankan dan juga komunikasi yang dilakukan baik dengan kawan maupun lawan, salah satunya adalah muncul *toxic chat* sebagai sarana *bullying in game*. (Febrianti, R., & Brahma, 2014:25)

“Konsep perilaku *bullying* adalah tindakan mencela, mengintimidasi lawan, atau menyombongkan diri yang muncul melalui rangsangan atau reaksi dalam situasi yang kompetitif dengan tujuan untuk melemahkan pesaing. Perilaku *bullying toxic chat* sendiri biasanya berupa interaksi komunikasi yang terjadi antara dua atau lebih pemain, dan interaksi tersebut mempengaruhi perilaku para pemain *Mobile Legends*”. (Noval, 2021:25)

Beberapa bentuk perilaku *cyberbullying* yang dapat terjadi pada *chatroom* yang merupakan media bertukar informasi berbasis tulisan di antara lain meliputi: *called name* atau pemberian julukan yang bersifat merendahkan, *threatened physical harm* atau mengancam keselamatan fisik, dan *opinion slammed* atau merendahkan pendapat orang lain.

2.1.5. Tinjauan Kesehatan Mental

Goble dalam (Rohman, 2010:45) memberikan pengertian bahwa kesehatan mental merupakan terbentuknya sebuah kredibilitas kepribadian dan keselarasan dengan perilaku, pertumbuhan ke arah realisasi diri dan ke arah hubungan yang sehat dengan orang lain. Sementara itu, Organisasi Kesehatan Dunia alias *World Health Organization* menerangkan jika kesehatan mental merupakan kondisi dari kesejahteraan yang disadari orang yang di dalamnya termasuk kesehatan mental, kemampuan- kemampuan guna mengelola tekanan kehidupan yang normal, guna bekerja secara produktif, dan berfungsi dalam komunitasnya.

Darajat dalam (Rohman, 2010:45) mendefinisikan kesehatan mental sebagai keharmonisan di kehidupan yang terwujud dalam fungsi-fungsi jiwa, kemampuan menghadapi masalah yang dihadapi, serta mampu merasakan kebahagiaan dan kemampuan dirinya secara positif. Kemudian, Darajat menekankan bahwa kesehatan mental adalah kondisi dimana individu terhindar dari gejala-gejala gangguan jiwa (*neurose*) dan dari gejala penyakit jiwa (*psychose*).

Berdasarkan pengertian dari ahli diatas, dapat disimpulkan kesehatan mental sebagai suatu upaya dalam mengatasi stress, ketidakmampuan dalam menyesuaikan diri yang dilakukan oleh individu untuk menjaga keserasian dalam hubungan yang sehat dan positif dengan orang lain.

Kesehatan mental merupakan suatu kondisi seseorang yang memungkinkan berkembangnya suatu aspek, baik fisik, intelektual, dan emosional yang optimal secara selaras dengan perkembangan orang lain sehingga seseorang dapat berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya.

Menurut Yusuf, 2011 dalam (Fakhriyani, 2017:12) karakteristik mental yang sehat memiliki ciri-ciri sebagai berikut :

1. Terhindar dari gangguan jiwa
2. Mampu menyesuaikan diri
3. Mampu memanfaatkan potensi secara maksimal

Mampu mencapai kebahagiaan pribadi dan orang lain.

Keterkaitan antara pemain dalam game Mobile Legend Bang Bang yang harus memiliki kesehatan mental yang kuat, setiap pemain harus didasari dengan beberapa fungsi kesehatan mental.

2.1.6. Tinjauan Psikologi Komunikasi

Psikologi komunikasi meneliti kesadaran dan pengalaman manusia. Fisher dalam (Pujasari, 2021:31) menyebutkan 4 pendekatan dari psikologi komunikasi yaitu : penerimaan stimulasi indrawi, proses antara stimuli dan respons, prediksi respons, dan peneguhan respons.

Model psikologi komunikasi berbeda dengan model psikologi yang menjelaskan semua perilaku dalam asumsi bahwa semua manusia dapat menerima stimulus asumsi yang disampaikan orang lain.

Seorang komunikator dalam psikologi komunikasi akan menentukan informasi dengan simbol agar pesan dapat tersampaikan. Komunikan akan menyerap atau menafsirkan stimuli yang disampaikan oleh komunikator yang disebut sebagai respons. Respons inilah yang akan dipilih oleh komunikan untuk menentukan filter mereka dalam menyampaikan respons pesan pada komunikator. (Pujasari, 2021:35)

2.2. Kerangka Pemikiran

Dalam kerangka pemikiran ini peneliti akan berusaha membahas masalah pokok dari penelitian ini, yaitu membahas kata-kata kunci atau subfokus yang menjadi inti permasalahan pada penelitian.

Dalam kasus *cyberbullying* Permainan daring *Mobile Legend*, pelaku berperan sebagai komunikator dan korban sebagai komunikan. Pesan dalam permainan daring *mobile legend* dapat disalurkan melalui *room chat in game* atau *voice note, chat personal, chat team*. Teks menjadi media utama sebagai pesan *bullying* serangan verbal pelaku.

Peneliti menggunakan konsep *bullying* menurut (Willard, 2007:5-11) yaitu bentuk dari *bullying* dan dampaknya pada korban *bullying* yang diaplikasikan pada penelitian ini. Selain bentuk *bullying* Willard juga menjelaskan mengenai dampak pada korban *bullying*, dampak ini diambil untuk mengukur sisi perkembangan kesehatan mental para pemain *mobile legend bang bang* dalam penelitian ini. Hambatan yang terjadi pada pesan komunikasi melalui media

khususnya permainan daring yaitu orang mengalami *bullying* sulit untuk mengutarakan apa yang dirasakan.

Bentuk yang peneliti gunakan berdasar kategorisasi Willard yaitu ada 3 bentuk yang dapat digunakan, yaitu :

1. *Flaming*

Flaming adalah “perkelahian” yang dilakukan secara daring melalui pengiriman pesan elektronik yang disertai dengan amarah dan penggunaan bahasa yang vulgar atau frontal.(Willard, 2007:05)

Flaming dalam penelitian ini yaitu para pemain yang melakukan perkelahian daring melalui Permainan daring *mobile legend bang bang* seperti adanya umpatan kata kasar, adu argumen.

2. *Harrasement*

Harrasement adalah pengiriman pesan yang bersifat menyerang (*offensive*), kejam, dan hinaan yang dilakukan secara terus menerus dengan tujuan melecehkan korban.(Willard, 2007:05)

Harrasement dalam penelitian ini menunjukkan bahwa adanya penyerangan oleh salah satu pemain ke pemain lainnya, contohnya umpatan kata kasar yang ditujukan pada pemain lainnya.

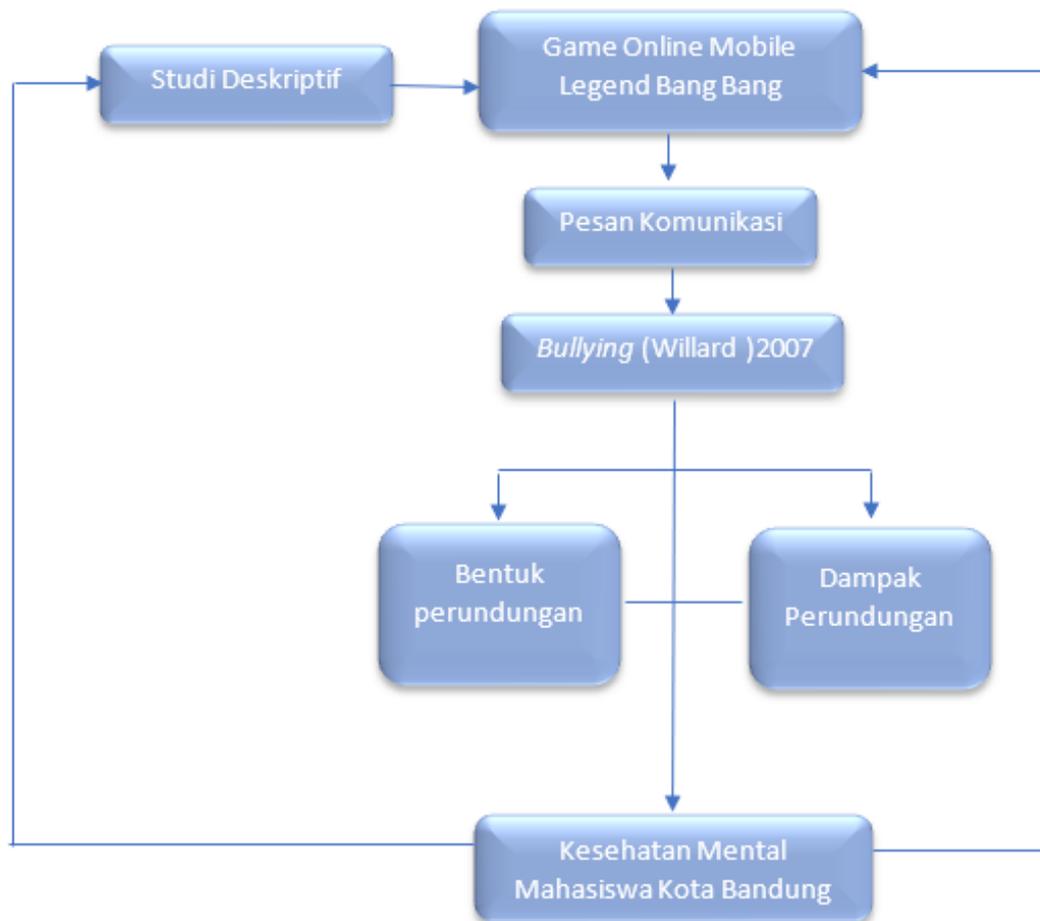
3. *Denigration*

Denigration adalah pencemaran nama baik seseorang secara daring dengan cara mengumbar gosip atau rumor dengan tujuan merusak reputasi atau ikatan pertemanan seseorang.(Willard, 2007:05)

Denigration pada penelitian ini yaitu pemain yang melakukan *bullying* melakukan pencemaran atau bahkan mengumpat pada pemain lainnya dengan menjatuhkan satu orang untuk menghasut pemain lain.

Pada penelitian yang dilakukan, peneliti membahas mengenai *bullying* dan kesehatan mental sebagai fokus dalam penelitian ini. penelitian yang akan diangkat mengenai “Pesan Komunikasi Perundungan Pada Permainan daring *Mobile Legend Bang Bang* Dalam Perkembangan Kesehatan Mental Pemainnya Di Kota Bandung (Studi Deskriptif Kualitatif Pesan Komunikasi Perundungan Pada Permainan daring *Mobile Legend Bang Bang* Dalam Perkembangan Kesehatan Mental Pemainnya Di Kalangan Mahasiswa Kota Bandung)”. Untuk memberikan gambaran secara umum mengenai kerangka pemikiran maka peneliti merumuskannya seperti berikut :

Gambar 2.2
Alur Kerangka Pemikiran



Sumber : Peneliti, 2023