

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Menjadi difabel di tengah masyarakat yang menganut paham ‘normalisme’, di mana semua sarana umum yang ada didesain khusus untuk ‘orang normal’ tanpa adanya fasilitas bagi difabel adalah sangat sulit. Masyarakat umum terkadang hanya memandang kasihan atau kurang peduli terhadap keberadaan kaum difabel. Bahkan, pusat rehabilitasi sekalipun dibangun untuk menjadikan mereka ‘berbeda’ dari orang lain. Dengan sebutan ‘rehabilitasi’, difabel disetarakan dengan para pecandu narkoba dan obat-obatan terlarang sehingga mengalami kecacatan adalah suatu penyakit yang harus segera diobati. Akan tetapi, benarkah menjadi difabel adalah setara dengan dihinggapi sebuah penyakit? seseorang yang memang diciptakan dengan satu ‘perbedaan’ oleh sang pencipta mungkin tidaklah membutuhkan rehabilitasi melainkan lebih membutuhkan persamaan derajat dan pengakuan dari lingkungannya (Rahayu, Dewi, & Ahdiyana, 2013).

Media sosial memberikan akses setara kepada orang yang mempunyai fisik sehat maupun orang yang memiliki kemampuan berbeda atau *different ability* (difabel). Media sosial sebagai salah satu bentuk komunikasi baru menjadi sebuah medium yang digunakan dalam usaha individu maupun komunitas *different ability* untuk menunjukkan kemampuan mereka, khususnya kemampuan olah fisik yang seringkali diragukan oleh masyarakat pada umumnya. Ini juga merupakan bentuk perlawanan tanpa kekerasan terhadap pelecehan yang meluas terhadap *different ability* (Roziqi, 2018)

Istilah difabel seringkali 'berbeda beda' (bukan beda kemampuan seperti yang dikatakan sebagian orang). Jadi istilah tersebut berasal dari kata bahasa Inggris yang berarti orang dengan kemampuan yang berbeda. Istilah *different ability* diciptakan untuk menekankan *the can-do aspects of having a disability* (Zola , 1988).

Akses setara ini dimanfaatkan oleh pemain *game* difabel untuk berinteraksi dengan pengguna lain. Salah satu pemain *game* difabel yang memanfaatkan media

sosial, yakni Albert Munthe. Ia memanfaatkan media sosial platform *Facebook* untuk melakukan *live streaming video* sedang bermain *game Mobile Legend*.

Albert Munthe memiliki *Facebook* bernama Albert Munthe yang memiliki jumlah *followers*-nya 520.000 orang dan jumlah *like* 54.214 orang. *Facebook* Albert Munthe ini dibuat pada 16 September 2020. Pada *Facebook* Albert Munthe terdapat foto sampul Albert Munthe yang berada di depan laptop dan *face cam* untuk melakukan *live Streaming* bermain *game Mobile Legend*. Foto profil pada akun Albert Munthe foto Albert Muthe di kursi roda memakai *jersey* dari Dewa United Esport, Postingan dalam *Facebook* Albert Munthe berisi *live streaming*-nya bermain *game Mobile Legend*. Isi dari tentangnya ada *hobby*-nya bermain *game* dan makan mie ayam, akun gmail (sujikawa21@gmail.com), akun Instagram yang bernama @albert.muntheee, dan website (<https://potgame.id/>) untuk *top up voucher game Mobile Legend*.

Facebook Albert Munthe merupakan salah satu dengan jangkauan ruang publik yang luas yang digunakan oleh warganet untuk melakukan interaksi di kolom komentar dibidang *game Mobile Legend*. *Facebook* Albert Munthe menjadi salah satu pembentukan komunitas *virtual* karena adanya orang yang memiliki kesamaan minat dan adanya interaksi satu sama lain pada kolom komentar saat Albert Munthe melakukan *live video streaming*. Komunitas *virtual* adalah kumpulan pengguna internet yang membentuk jaringan hubungan pribadi. Konsep *virtual* karena *bandwidth* ada sebagai penanda kunci untuk terhubung ke dunia *virtual*. Komunitas manusia hidup dalam dua dunia kehidupan, kehidupan nyata dan kehidupan *virtual* (komunitas jaringan) tanpa disadari. Hal ini justru membuat masyarakat semakin tertarik untuk berkomunikasi di dunia maya, baik secara individu maupun kelompok. Komunitas ini disebut komunitas *virtual* (Muhammad & Manalu, 2017). Pada *Facebook* Albert Munthe terdapat komunitas *online* yaitu para pengguna *Facebook* yang mengikuti *Facebook* Albert Munthe yang memiliki ketertarikan menonton Albert Munthe pemain *game* difabel yang sedang bermain *game Mobile Legend*.

Terdapat interaksi di dalam komentar *Facebook* Albert Munthe saat Albert Munthe melakukan *live video streaming*, Interaksi yang dilakukan pada kolom komentar akun *Facebook* yang bernama Albert Munthe sebagian besar pengikut

Facebook-nya. Beberapa interaksi yang muncul yaitu seperti cacian terhadap fisiknya, dukungan, mengajak main bareng, menanyakan kabar, memberikan semangat, membahas tentang *gameplay*-nya.

Pada saat melakukan *live video streaming* Albert Munthe mendapatkan komentar dari para *followers*-nya, Pada tanggal 7 Oktober 2021 sampai 12 Oktober yang ditonton oleh 4.000-5.000 penonton di *Facebook* yang bernama Albert Munthe. Albert Munthe melakukan *live video streaming* di *Facebook* yang berjudul “Pengen jadi hokage”. Albert Munthe mendapatkan komentar di fitur kolom komentar *live video streaming*-nya dari warganet yang berisi *cyberbullying* tentang fisiknya saat bermain *Mobile Legend*. Isi komentar yang berisi *cyberbullying* tentang fisiknya. (1) “cacat” (BM), (2) “hokage kepala lu peang” (FS), (3) “Hokage tangannya kayak trex” (WB), (4) “Hokage tangannya gaada yang begitu” (WB). (Netizen, *Observasi pada kolom komentar akun Facebook Albert Munthe, tanggal 7-12 Oktober 2021*).

Selain beberapa komentar yang mengandung unsur *cyberbullying*, ada warganet yang membela Albert Munthe dan melawan orang yang melakukan *cyberbullying* Albert Munthe dikolom komentar. (1) “Yang menghina, sesempurna apa diri lu hah?” (RD), (2) “Jangan menghina kekurangan orang lain terutama fisik..dia juga gamau fisiknya kaya gitu bang...Cuma dia bersyukur dengan keadaan” (JN), (3) “Jangan pedulikan omongan haters” (MA). (Netizen, *Observasi pada kolom komentar akun Facebook Albert Munthe, tanggal 7-12 Oktober 2021*).

Selain menggunakan *Facebook* untuk *live video streaming*, Albert Munthe juga menggunakan media sosial lain yakni YouTube, Instagram, TikTok. Pada akun Instagram Albert Munthe yang bernama @albert.mutheee. Albert Munthe menggunakannya untuk mengunggah foto-foto dan video yang berisi *gameplay* saat bermain *game Mobile Legend*.

Pada akun Youtube Albert Munthe yang bernama POTX Albert Munthe, Albert Munthe menggunakannya untuk membuat konten *gameplay Mobile Legend* saja, sedangkan pada akun Tiktok Albert Munthe yang bernama POTX, Albert Munthe menggunakannya untuk mengunggah cuplikan *gameplay* yang sangat baik.

Albert Munthe tidak hanya menggunakan media sosial *Facebook* saja namun terdapat sosial media lainnya seperti Instagram, TikTok dan YouTube. Penulis melakukan observasi terhadap akun-akun media sosial yang digunakan oleh pemain *game* difabel tersebut.:

Tabel 1.1 Hasil Observasi Media Sosial Albert Munthe

No	Gamer	Game	Media Sosial	Followers	Dukungan	Cacian	Celaan Fisik	Kontra Celaan
1	Albert Munthe	<i>Mobile Legend</i>	Facebook, Instagram, Tiktok, Youtube	520.000 (Facebook), 26.500 (Instagram), 98.100 (TikTok), 12.900 (Youtube)	v	v	v	v

Pada hasil observasi yang dilakukan pada tanggal 12 Oktober 2021, penulis pada media sosial pemain *game* difabel *Mobile Legend* Albert Munthe seperti *Facebook*, Instagram, TikTok dan YouTube. Albert Munthe mempunyai berbagai sosial media yang digunakan untuk membuat konten bermain *game Mobile Legend* dan melakukan *live video streaming* pada fitur media sosial. Pada media sosial Albert Munthe terdapat interaksi dan dukungan pada kolom komentar saat Albert Munthe melakukan *live video streaming*, namun tidak hanya terdapat interaksi dari warganet kepada Albert Munthe tetapi terdapat komentar komentar negatif yang mengandung unsur *cyberbullying* berupa cacian, celaan fisik dan terdapat kontra berupa pembelaan dari warganet terhadap celaan dan cacian yang terjadi pada kolom komentar.

Difabel seringkali dipandang sebelah oleh masyarakat di Indonesia, bahkan secara global. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa tatanan budaya masyarakat cenderung tidak mengakomodasi orang-orang dengan penampilan fisik yang berbeda dari apa yang mereka anggap normal, sehingga sering terjadi *cyberbullying* terhadap difabel (Rothman, 2003 dalam Putra dkk., 2021).

Walaupun perkembangan kasus-kasus *cyberbullying* terhadap difabel pada dasarnya secara perlahan dilindungi oleh undang-undang yang berlaku di banyak negara, namun tidak dapat dipungkiri bahwa pada kenyataannya hal tersebut masih

marak terjadi di masyarakat, bahkan cenderung berdampak psikologis pada difabel (Temple, dkk., 2018 dalam Putra dkk., 2021).

Cyberbullying merupakan tindakan mengintimidasi melalui media sosial melalui ejekan, melecehkan, menyindir dan menyerang personal atau pribadi seseorang berupa komentar-komentar negatif yang dilakukan secara terus menerus. *Cyberbullying* atau perundungan di media sosial ditunjukkan oleh para remaja atas dasar ketidaksukaan mereka terhadap personal atau pribadi seseorang (Marsinun & Riswanto, 2020).

Albert Munthe mendapatkan perlakuan yang negatif dari warganet. Perlakuan yang negatif tersebut berupa cacian dan makian yang masuk kedalam definisi *cyberbullying*. Cacian makian tersebut ditemukan pada kolom komentar saat Albert Munthe melakukan *live streaming video* di *Facebook*. *Cyberbullying* pada pemain *game* difabel Albert Munthe adalah ejekan, melecehkan dan menyerang personal Albert Munthe. *Cyberbullying* berupa komentar negatif pada kolom komentar saat Albert Munthe melakukan *live streaming video* pada akun *Facebook*-nya.

Penulis melakukan penelusuran penelitian terdahulu tentang *cyberbullying* pada pemain *game online*. Penelitian terdahulu dilakukan oleh Prasetyo (2017) yang memfokuskan pada *bullying* chatting dalam *game online* Dota 2 pada perilaku komunikasi interpersonal pemain, bahwa pada *cyberbullying* melalui chatting terhadap pemain satu dengan pemain lainnya baik antara teman satu team ataupun musuh karena *gameplay* saat bermain *game* Dota 2. Sementara Albert Munthe mendapatkan hinaan bukan hanya *gameplay*-nya saja tapi celaan dan cacian terhadap fisiknya saat melakukan *live video streaming* di media sosial *platform Facebook*.

Untuk mengungkap *cyberbullying* dalam interaksi pada kolom komentar akun *Facebook* Albert Munthe yang bernama Albert Munthe. Penulis akan melakukan observasi yang dimasukkan dalam kerangka netnografi. Netnografi berusaha untuk mengungkapkan visi budaya dari kelompok sosial yang dibangun oleh interaksi manusia di dunia maya internet Kozinets, 2010 dalam (Pratama, 2017).

1.2 Fokus Penelitian

Fokus dalam penelitian ini adalah pola *cyberbullying* warganet terhadap pemain *game* difabel *Mobile Legend* yang bernama Albert Munthe pada kolom komentar, saat Albert Munthe melakukan *live video streaming* di platform media sosial *Facebook*.

1.3 Pertanyaan Penelitian

Bagaimanakah pola *cyberbullying* terhadap pemain *game* difabel *Mobile Legend* pada kolom komentar *Facebook* Albert Munthe?

1.4 Tujuan Penelitian

Untuk mendeskripsikan pola *cyberbullying* pada pemain *game* difabel *Mobile Legend* Albert Munthe pada kolom komentar saat melakukan *live video streaming*.

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Manfaat Praktis

Secara praktik, hasil penelitian ini diharapkan dapat berguna bagi semua pihak yang membaca karya ilmiah yang penulis sajikan. Dalam penelitian ini penulis memaparkan informasi dan data-data yang terkait seputar *cyberbullying*.

1.5.2 Manfaat Akademis

Secara akademis, hasil penelitian ini akan memberikan gagasan bagi perkembangan *cyberbullying* pada difabel serta dapat memberikan data-data ilmiah yang dapat berguna bagi siapapun yang akan melanjutkan penelitian ini yang berkaitan dengan persoalan *cyberbullying*.