

BAB III

FENOMENA MOMO, BLUE WHALE DAN CYBER URBAN CHALLENGE TERHADAP POLA PIKIR DAN PERILAKU REMAJA

A. Fenomena *Momo*, *Blue Whale* dan *Cyber Urban Challenge*.

a. Definisi *Momo Blue Whale* dan *Cyber Urban Challenge*



Gambar 1.1 Berita mengenai Momo Challenge

Momo, *Blue Whale*, dan *Cyber Urban Challenge* adalah sebagian kecil dari isi media sosial yang memengaruhi anak-anak yang sekarang menginjak usia remaja. *Momo*, *BlueWhale* dan *Cyber Urban Challenge* adalah deretan tantangan yang memberikan efek kurang baik bagi penggunanya sebab salah satu dampak dalam hal ini adalah dapat menyebabkan hilangnya nyawa seseorang. *Momo* adalah sebuah boneka karakter yang berasal dari jepang, memiliki wajah yang menyeramkan dengan rambut panjang dan mata

yang sedikit keluar dan juga senyum yang ditunjukkan begitu lebar. Sedangkan bedanya *blue whale* adalah di ibaratkan paus biru yang mendamparkan dirinya sendiri, jenis fenomena hampir sama hanya saja *blue whale* memberikan 50 tantangan yang harus anak/remaja selesaikan dalam waktu 50 hari juga.

b. Dampak dari *Momo*, *Blue Whale* dan *Cyber Urban Challenge*

Lagi, Korban Momo Challenge di Kolombia Bunuh Diri



Gambar 1.2 berita yang menunjukkan dampak dari *challenge*

Gambar di atas menunjukkan beberapa berita yang menunjukkan bahwasannya dampak dari *challenge* tersebut adalah seorang anak kecil meninggal dunia. Dengan contoh seorang remaja yang berusia 12 tahun di Argentina diduga bunuh diri gara-gara *Momo challenge* ini. Remaja ini bunuh diri dengan cara menggantung dirinya di pohon belakang rumah sambil direkam. Dan menurut kepolisian Buenos Aires Argentina yang melihat *handphone* remaja tersebut buat melihat *history chat*, dan mem beritahu kalau remaja tersebut mendapat dorongan dari seseorang lewat *chat* untuk melakukan bunuh diri.

Ini artinya dampak dari permainan ini adalah memengaruhi kinerja otak dan mengandalkan sebuah rasa kesadaran yang tinggi serta tak mudah percaya pada orang/sebuah aplikasi yang dapat menyambungkan seorang yang dapat mengakibatkan hilangnya nyawa. Sebelum sampai hilangnya nyawa seorang anak,

Bahkan di kabarkan dari beberapa berita yang tersebar korban dari challenge ini mencapai 130 orang.

ada beberapa cara mencegahnya dengan melihat gejala seorang anak, seperti:

- 1) Menjadi sangat tertutup, terutama soal apa yang mereka lakukan di dunia maya
- 2) Menghabiskan banyak waktu di dunia maya
- 3) Mengganti tampilan layar pada ponsel dan laptop mereka saat didekati orangtua
- 4) Menarik diri atau marah setelah menggunakan internet atau mengirim pesan teks
- 5) Memiliki banyak nomor telepon baru atau alamat email di perangkat mereka.¹

¹ Ravianto, "apa itu momo challenge dan blue whale challenge, simak gejala yang bisa membahayakannya", (jabar.tribunnews.com/2018/08/06, di akses pada 20 oktober 2018, 2018)

c. Tata Cara permainan *Momo*, *Cyber Urban*, *Blue Whale* dan *Cyber Urban Challenge*



Gambar 1.3 Berita tentang beberapa hal yang menyebabkan ada korban

Tantangan yang dikenal dengan sebutan *Momo challenge*, *Challenge* ini awalnya menyebar dari media sosial facebook berbentuk permainan yang dilakukan lewat media aplikasi *chat Whatsapp*. Caranya penantang berkomunikasi dengan karakter bernama *Momo* lewat nomor *Whatsapp*. Nomor yang di pakai awalnya adalah menggunakan nomor dengan 3 negaera yaitu, Jepang, Colombia, Mexico, meskipun sekarang banyak nomor lain yang menyebar selain dari 3 negara tersebut. kemudian karakter *Momo* akan mengirim tantangan secara bertahap yang harus dilakukan oleh anak/remaja. Dengan cara mengirim video dan foto-foto kekerasan, hal ini di lahkukan secara berulang-ulang. Karakter *Momo* seperti melakukan *brainwash* atau

pencucian otak terhadap seorang anak/remaja. sehingga anak/remaja merasa terancam dan harus menyelesaikan tantangan. Dan semua tantangan yang di berikan oleh *challage* ini adalah berupa menyiksa dirinya sendiri. Kemudian anak/remaja harus menuruti apa perintahnya, bahkan ketika anak/remaja tidak menuruti akan di telvon/ video call sampai anak mau menuruti apa keinginannya tersebut. Ketika anak/remaja mau menuruti apa perintahnya kemudian apa yang telah ia lakukan harus di kirim ke akun dengan nomor tersebut.

Sedangkan *Blue Whale* dikaitkan dengan perilaku paus biru yang secara sengaja mendamparkan diri di sisi laut dan menyebabkan diri mereka mati. Bedanya dengan *Momo challenge*, '*admin*' *Blue Whale challenge* memberi 50 permainan untuk diselesaikan selama 50 hari oleh penantang. Di awal permainan, *admin* memperingatkan terlebih dahulu kepada penantang kalau siapa saja tidak bisa keluar dari permainan ini ketika mereka sudah memulainya. Bahkan ketika sang pemain mundur dari permainan ini, akan banyak ancaman yang akan di lakukan *admin blue whale*. Seperti akan menyebarkan seuruh identitas pengguna, baik dan buruknya, dan seolah olah admin telah mengetahui segalanya tentang pemain.

d. Faktor Penyebab pengguna mengoprasikan fenomena *Momo*, *Blue Whale* dan *Cyber Urban Challenge*

Ada beberapa penyebab seorang anak mengoprasikan game/permainan, seperti:

- 1) Keinginan yang kuat dari diri remaja untuk memperoleh nilai yang tinggi dalam game online, karena game online dirancang sedemikian rupa agar semakin penasaran dan semakin ingin memperoleh nilai yang lebih tinggi

- 2) Rasa bosan yang dirasakan remaja ketika berada dirumah atau sekolah
- 3) Ketidakmampuan mengatur prioritas untuk mengerjakan aktivitas penting lainnya juga menjadi penyebab timbulnya adiksi terhadap gameonline

Faktor eksternal yang menyebabkan terjadinya adiksi bermain *game online* pada remaja sebagai berikut:

- (1) Lingkungan yang kurang terkontrol
- (2) Kurang memiliki hubungan sosial yang baik, sehingga remaja memenuhi alternatif bermain game sebaga aktifitas yang menyenangkan
- (3) Harapan orang tua yang melabung terhadap anaknya untuk mengikuti berbagai kegiatan kegiatan seperti kursus atau les
- (4) Kurang kegiatan
- (5) Lingkungan
- (6) Pola asuh

Pola asuh orangtua juga sangat penting bagi perilaku seseorang. Maka, sejak dini orangtua harus berhati-hati dalam mengasuh anaknya.²

² Hardiyansyah Masya, Dian Candra “aktor faktor yang memngaruhi perilaku gangguan kecanduan game online pada peserta didik kelas X di MA Al-Furqon Prabumulih tahun pelajaran 2015/2016”(Lampung:IAIN Raden Intan Lampung), hal. 3