

Fenomena Kekerasan Dalam *Game Online* (Studi Etnometodologi *Game Online* Terhadap Perilaku Kekerasan Pelajar Usia 6-16 Tahun Di Kecamatan Baki Kabupaten Sukoharjo)

**Ulfa Fauzia Argesty
Universitas Sebelas Maret**

Abstrak : Teknologi di era digital telah menciptakan ragam permainan yang lebih seru, menantang dan memanjakan tiap konsumennya. Salah satu permainan modern adalah *game online*, *game online* merupakan permainan modern yang membutuhkan akses langsung ke dalam internet. Dengan mengakses *game online*, pelajar dapat mempelajari teknologi internet yang digunakan ketika mengakses *game online*. Akan tetapi sebagian besar *game online* mengandung unsur kekerasan sehingga permainan yang seharusnya dapat mengembangkan kemampuan pelajar justru menanamkan unsur-unsur kekerasan pada diri pelajar. Oleh karena itu kekerasan tersebut dapat terefleksikan ke dalam kehidupan pelajar sehari-hari. Selain itu *game online* merupakan *game* yang tidak pernah tamat, *game online* biasanya berkelanjutan dan menyediakan target untuk dapat diraih. Hal inilah yang mungkin bisa membuat kecanduan para pengakses *game online*. Belum lagi maraknya warung internet yang beroperasi selama 24 jam serta minimnya pengawasan dalam warung internet ini mengakibatkan mudahnya *game online* diakses oleh pelajar pada jam berapapun. Oleh karena itu penanaman kekerasan di dalam *game online* serta minimnya pengawasan dari pihak warung internet mengakibatkan timbulnya kekerasan-kekerasan ketika pelajar mengakses *game online*. Jadi dapat disimpulkan bahwa *game online* merupakan permainan yang seharusnya mengasah kemampuan dan bakat pelajar malah justru mereproduksi kekerasan pada diri pelajar.

Kata Kunci : *game online*, kekerasan, pelajar

Pendahuluan

Game online merupakan permainan modern yang membutuhkan akses langsung ke dalam internet. Sebagian besar *game online* mengandung unsur kekerasan seperti adegan peperangan, senjata, darah serta luka. Semakin sering anak menyaksikan adegan kekerasan maka perilaku agresif yang timbul pada anak semakin mudah terbentuk (Andriani,dkk.2011). Ditambah lagi dengan banyaknya warung internet yang didirikan membuat *game online* sangat mudah sekali untuk dijangkau oleh anak-anak. Apa lagi tercatat bahwa belum semua warung internet telah memiliki ijin sehingga masih terdapat warung internet yang ilegal. Tentu

saja hal ini mengakibatkan pengawasan pemerintah daerah terhadap warung internet ini belum ada.

Di dalam *game center* yang tidak berijin tidak pernah dibatasi usia minimal dan maksimal dari pengunjung *game center* itu sendiri. Kebanyakan anak bebas mengakses *game online* ini di jam berapa saja dan bebas mengakses *game online* yang mana saja. Anak-anak banyak memainkan *game* yang sebenarnya ditujukan untuk orang dewasa. Permainan yang masuk ke dalam segmen dewasa adalah permainan yang mengandung kekerasan, kata-kata kasar dan tingkat seksualitas (Seputar Indonesia, 16 mei 2012).

Bertolak pada latar belakang yang telah dideskripsikan di atas, maka permasalahan yang diangkat pada penelitian ini adalah : (1) bagaimana bentuk-bentuk perilaku kekerasan yang dilakukan pelajar akibat sering mengakses *game online*? (2) apa saja faktor-faktor yang mempengaruhi terjadinya kekerasan di dalam *game online*? (3) bagaimana dampak kekerasan yang dilakukan pelajar di dalam *game online* terhadap penerapan ke dalam perilaku sehari-hari?

Riview Literatur

Kekerasan Dalam *Game Online*

Sebagian besar pelajar mengakses *game online* menggunakan jasa warung internet (Solo Pos, 20 Februari 2013). Hal ini dikarenakan kebanyakan pelajar menyukai bermain di warung internet secara berkelompok. Baik berasal dari kelompok lingkungan rumah maupun teman satu sekolahan. Ditambah lagi banyaknya warung internet yang beroperasi selama 24 jam penuh. Sehingga mempermudah pelajar untuk mengakses *game online* kapanpun. Minimnya pengawasan di dalam warung internet mengakibatkan bebasnya perilaku pelajar di dalam warung internet. Hal inilah yang mengakibatkan timbulnya kekerasan di dalam *game online*.

Kekerasan memiliki arti yang sama dengan istilah *bullying*. Kata *bullying* berasal dari bahasa Inggris yaitu kata *bull* yang berarti benteng. Istilah ini merupakan penggambaran suatu tindakan yang destruktif(Wiyani,2012:12). Pada dasarnya *bullying* diartikan sebagai serangan fisik, verbal atau psikologis

atau intimidasi yang mengakibatkan rasa takut, stres, kerugian atau membahayakan bagi korban (Olweus dalam Wahyuni dan Adiyanti, 2012:107). Menurut Olweus (dalam Wiyani, 2012:13) secara garis besar mengidentifikasi *bullying* menjadi dua sub tipe. Pertama perilaku *bullying* secara langsung (*direct bullying*). Kedua, perilaku *bullying* secara tidak langsung (*Indirect bullying*).

Game online merupakan bentuk permainan yang memerlukan akses ke dalam internet. Kekerasan yang biasanya terjadi di dalam *game online* adalah *cyber bullying*, namun kekerasan dalam *game online* bukan hanya berbentuk *cyber bullying*. Bentuk *game* yang keras juga dapat menimbulkan perilaku agresif (Anderson&Bushman,2001). Dampak dari perilaku agresif adalah perwujudan atas kekerasan yang dilakukan oleh pelajar pengakses *game* berbentuk kekerasan (Astuti,2008:2). Oleh karena itu terdapat bentuk-bentuk kekerasan yang halus di dalam perilaku pelajar yang mengakses *game online* di warung internet. Kekerasan halus tersebut dapat berupa kekerasan verbal dan kekerasan fisik. Jadi dapat disimpulkan bahwa kekerasan di dalam *game* dapat berupa kekerasan langsung dan kekerasan menggunakan media internet yaitu *cyber bullying*.

Kekerasan halus di dalam *game online* dapat disimpulkan sebagai kekerasan simbolik. Bourdieu menyatakan bahwa kekerasan simbolik adalah makna, logika dan keyakinan yang mengandung bias tetapi secara halus dan samar dipaksakan kepada pihak lain sebagai sesuatu yang benar”(Bourdieu dalam Fashri, 2007). Hal ini dapat disimpulkan bahwa kekerasan simbolik merupakan kekerasan yang bentuknya sangat halus yang dikenakan kepada objek-objek sosial tanpa mengundang resistensi dan sebaliknya malah mengundang konformitas sebab sudah mendapat legitimasi sosial karena bentuknya yang sangat halus. Dalam kekerasan simbolik bahasa, makna dan sistem simbolik para pemilik kuasa ditanamkan dalam benak individu-individu lewat suatu mekanisme tersembunyi dari kesadaran.

Adanya kekerasan simbolik yang diterima oleh pelajar inilah yang kemudian menumbuhkan adanya habitus kekerasan pada pelajar. Pierre Bordieu menjelaskan bahwa habitus merupakan struktur kognitif yang memperantarai individu dan konsep realitas sosial. Habitus merupakan struktur subjektif yang

terbentuk dari pengalaman individu berhubungan dengan individu lain. Habitus biasanya dapat diindikasikan oleh skema-skema yang merupakan perwakilan konseptual dari benda-benda yang berada dalam realitas sosial (Pierre Bourdieu, 2005: xix). Berbagai pengetahuan yang didapat dalam realitas sosial itulah akan diinternalisasi dalam diri anak sehingga akan menjadi bagian dari kesadarannya yang kemudian akan direfleksikan dalam perilaku sehari-harinya (Munfaridah, 2010). Dimana hal ini dapat diartikan bahwa konstruksi-konstruksi pemikiran yang dibangun oleh masyarakat lingkungan sekitar individu akan turut membentuk konstruksi pemikiran pada diri individu tersebut.

Metode Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Kabupaten Sukoharjo dengan menggunakan metode penelitian kualitatif dengan jenis etnometodologi. Etnometodologi dipilih karena mampu melihat makna perilaku manusia dalam memahami kehidupan sehari-hari, sehingga diharapkan mampu membaca fenomena kekerasan oleh pelajar ketika mengakses *game online*. Jadi penelitian ini akan membahas bentuk-bentuk kekerasan di *game online* yang pada akhirnya dapat dijadikan bahan pertimbangan untuk menetapkan kebijakan.

Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini adalah :

1. Informan (narasumber)

Informan yang dipilih dalam penelitian ini antara lain pelajar usia 6-16 tahun, orang tua pelajar pengakses *game online*, orang dewasa pengakses *game online* dan operator warung internet.

2. Dokumen

Dokumen yang digunakan dalam penelitian ini antara lain arsip dari KPPT dan DISHUBINFORMASI Kabupaten Sukoharjo meliputi data jumlah warung internet yang berijin di Kabupaten Sukoharjo dan jumlah warung internet yang berdiri di Kabupaten Sukoharjo.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik wawancara mendalam, observasi dan studi dokumentasi. Wawancara mendalam dilakukan dengan narasumber antara pelajar pengakses *game online* berusia 6-16 tahun,

orang tua pelajar mengakses *game online*, orang dewasa mengakses *game online* dan operator *game online*. Observasi yang dilakukan dengan melihat kegiatan pelajar ketika mengakses *game online* dan juga mengamati tingkah laku pelajar dalam memperlakukan pengakses *game online* lainnya. Dalam penelitian ini dokumen yang akan dianalisis adalah seperti yang sudah dijelaskan pada bagian sumber data. Sementara itu, teknik yang digunakan untuk menguji validitas data dalam penelitian ini adalah triangulasi sumber dan triangulasi metode.

Pembahasan

Kekerasan yang dilakukan oleh pelajar ketika mengakses *game online* memang dipengaruhi oleh adanya habitus kekerasan. Kekerasan yang dilakukan pelajar ketika mengakses *game online* mencerminkan adanya penanaman pola pikir dan persepsi pelajar mengenai kekerasan. Di bawah akan diberikan pemaparan tentang kekerasan yang dilakukan oleh pelajar ketika mengakses *game online*.

1. *Game Online* Sebagai Sarana Reproduksi Kekerasan.

Game online merupakan permainan modern yang dapat mereproduksi kekerasan. Ketika pelajar mengakses *game online* akan timbul habitus kekerasan sehingga dapat mereproduksi kekerasan yang dilakukan oleh pengakses *game online*. Habitus kekerasan yang timbul ketika pelajar mengakses *game online* dapat terbentuk dari dua hal. Pertama, habitus kekerasan dapat timbul dari adanya pengalaman-pengalaman pelajar berinteraksi dengan pengakses *game online* lain di dalam dunia nyata maupun dalam dunia *cyber*. Kedua, habitus kekerasan dapat timbul dari adanya bentuk *game online* yang memacu adrenalin. Jadi kekerasan yang direproduksi oleh *game online* adalah antara lain :

a. *Direct Bullying* (Kekerasan Langsung)

Dalam penelitian ini diperoleh data terdapat kekerasan (*bullying*) secara langsung yang terjadi ketika pelajar mengakses *game online*. Kekerasan langsung di dalam *game online* terbagi menjadi dua bentuk yaitu

Pertama kekerasan verbal, kekerasan ini dapat berupa ucapan secara langsung maupun kata-kata dalam bentuk tulisan. Kekerasan verbal di dalam *game online* berupa perkataan kotor, mengejek dan memberikan julukan yang jelek kepada

pengakses *game* lainnya. Hampir diseluruh warung internet di Kecamatan Baki terjadi kekerasan verbal. Pada dasarnya memang belum ada peraturan yang mengatur dilarangnya kata-kata kotor yang diucapkan oleh pelajar di dalam warung internet. Sebagian besar pelajar pengakses *game online* berpendapat bahwa berkata-kata kotor saat bermain *game online* merupakan hal yang biasa terjadi di warung internet. Padahal ketika lingkungan sekitar pelajar membiasakan pelajar dengan perkataan kotor, maka secara tidak langsung perkataan dan persepsi tersebut melekat di dalam diri pelajar. Persepsi dan perkataan tersebut kemudian diterapkan dalam perilaku sehari-hari pelajar .Oleh karena itu ketika pelajar mendapatkan kekerasan verbal di dalam kehidupannya maka pelajar secara tidak langsung turut menanamkan kekerasan di dalam pola pikir dan persepsinya. Persepsi dan pola pikir tersebut akan menghasilkan suatu bentuk kekerasan yang dilakukan pelajar terhadap lingkungan sekitarnya.

Kedua kekerasan fisik, kekerasan fisik merupakan kekerasan yang paling jelas terjadi karena dapat dilihat secara langsung dengan panca indera manusia. Kekerasan fisik di dalam *game online* berbentuk perilaku memukul dan mencubit pengakses *game online* lainnya salah satu contohnya adalah “keplak-keplakan”(memukul kepala). Kekerasan fisik di dalam *game online* tentu saja tampak semakin mengkhawatirkan. Hal ini dikarenakan ada beberapa informan yang lumrah dan biasa melakukan pemukulan terhadap temannya di dalam *game online*. Selain itu ketika pelajar belajar memukul orang lain maka hal ini dapat terinternalisasikan ke dalam perilaku pelajar sehingga dapat mempengaruhi kepribadiannya. Jadi dapat disimpulkan bahwa pelajar beranggapan kekerasan fisik biasa terjadi ketika mengakses *game online* sehingga mengakibatkan tidak adanya perasaan bersalah apabila sering melakukan kekerasan fisik.

b. *Indirect bullying* (Kekerasan tidak langsung)

Perilaku kekerasan tidak langsung atau *indirect bullying* merupakan perilaku *bullying* atau kekerasan yang dilakukan oleh seseorang secara tidak langsung atau menggunakan media tertentu dalam melakukan kekerasan. Dalam *game online* ini media yang digunakan merupakan media internet. *Cyber bullying* di dalam *game online* berbentuk pesan-pesan yang berisi makian di dalam *chat room* dan

perampasan ID *game online*. Dengan adanya *chat room* sesama pemain *game online* bebas mengirimkan pesan-pesan tertentu kepada lawannya. Biasanya kekerasan di dalam *chat room* berbentuk pesan makian dan ejekan. Kekerasan *cyberbullying* dapat terjadi ketika ada lawan yang merasa tidak terima jagoannya kalah. Selain itu perampasan ID *game online* sering terjadi di *game online*. Hampir semua informan menyatakan bahwa mereka pernah merasakan pengalaman pencurian ID *game online* miliknya sehingga mereka harus mendaftarkan ID baru lagi. Banyaknya perampasan ID *game online* yang terjadi diakibatkan karena longgarnya sistem keamanan *game*. Kebanyakan pelajar tidak mempermasalahkan adanya perampasan ini karena mereka merasa tidak bisa melakukan apapun sehingga mereka harus menerima kenyataan dan berusaha mengikhhlaskan ID *game* tersebut.

Pengalaman interaksi pelajar di dalam *game online* yang sebagian besar berbentuk kekerasan dapat menumbuhkan habitus kekerasan di dalam diri pelajar sehingga hal tersebut dapat mempengaruhi persepsi pelajar mengenai perilakunya. Kemudian setelah itu pelajar merefleksikan dalam kehidupan pelajar sehari-hari. Hal ini berarti konstruksi-konstruksi pemikiran yang dibangun oleh pengalaman pelajar turut membentuk konstruksi pemikiran dan persepsi pada diri pelajar.

Salah satu *game online* yang mengandung unsur pukulan dan perkelahian adalah Lost Saga dan Dragon Nest. Dalam *game* ini karakter pengakses *game online* harus menang dalam perkelahian melawan musuhnya. Semakin banyak membunuh musuh maka akan semakin banyak poin yang didapatkan sehingga level *game online* akan meningkat. Sedangkan *game online* berbentuk tembak-menembak dapat berupa *game online* Point Blank dan Counter Strike Online. *Game online* tembak-menembak menyajikan penggambaran adegan kekerasan juga terlihat jelas. Setiap pemain yang tertembak, tubuhnya akan meledak dan mengeluarkan darah yang terciprat di layar monitor pemain.

Unsur-unsur kekerasan inilah yang dapat menghasilkan habitus kekerasan. Dimana bentuk kekerasan ini diserap dan dapat mempengaruhi perilaku pelajar di dalam kehidupan sehari-harinya. Habitus inilah yang kemudian dapat

mereproduksi beberapa macam kekerasan yang terjadi ketika anak mengakses *game online*.

2. *Game Online* Sebagai Produk *Symbolic Violence*.

Game online merupakan salah satu produk dari kekerasan simbolik. Kekerasan simbolik dalam *game online* timbul dari kekuasaan yang dimiliki oleh para perusahaan *game online* dalam menyajikan bentuk *game online* yang berkembang di masyarakat. Perusahaan *game online* banyak menyajikan *game online* berperspektif orang dewasa yang banyak menyajikan unsur kekerasan dan pornografi. Unsur kekerasan di dalam *game* dapat terlihat pada cara memainkan *game* yang sebagian besar menggunakan kekerasan. Sebagian besar *game online* dimainkan dengan cara dipukul, ditembak maupun berkelahi. Sedangkan unsur pornografi dapat terlihat pada tampilan *game online*. Sebagian besar karakter wanita di dalam *game online* selalu menggunakan pakaian mini yang memperlihatkan bentuk tubuh mereka. Hal ini berarti perusahaan *game online* menanamkan dan memperkenalkan kekerasan dan pornografi di dalam kehidupan pelajar.

Selain itu kekerasan simbolik dapat juga terbentuk karena banyaknya level yang ada di dalam *game online* sehingga pelajar enggan berhenti bermain *game online* sehingga memberi keuntungan bagi para perusahaan *game online*. Pelajar yang terus menerus bermain *game online* akan menguntungkan perusahaan *game* tersebut. Pelajar merasa bermain *game* dan mematuhi seluruh peraturan di dalamnya adalah sebuah keharusan. Akan tetapi sistem di dalam *game online* merupakan suatu sistem pemaksaan, yang memaksa pelajar tunduk terhadap aturan di dalamnya. Jadi pelajar secara halus dipaksa mengakses *game online* terus menerus agar rasa penasarannya hilang.

Negara memberikan andil yang sangat besar dalam menyebarnya *game online* di dalam masyarakat. Negara belum memiliki kebijakan yang dapat menyaring bentuk-bentuk *game* boleh masuk ke Indonesia dan yang tidak boleh masuk di Indonesia. Negara seakan tidak mau tahu mengenai dampak yang mungkin akan ditimbulkan oleh kekerasan akibat *game online*. Bahkan UU ITE tahun 2008 pun

dirasa belum mampu melindungi para pengakses *game online* dari kejahatan-kejahatan dunia *cyber*. UU ITE tahun 2008 sebagian besar hanya melindungi perusahaan besar yang membutuhkan perlindungan di dalam dunia *cyber*. Pasal-pasal di dalam UU ITE tahun 2008 belum terlalu luas dan mendetail dalam mengatur tindakan kekerasan di dalam dunia *cyber*. Selain itu negara belum memiliki kebijakan terhadap pendirian warung internet yang berdampak pada pengawasan terhadap warung internet yang ada.

Selain itu kebanyakan warung internet memiliki akses 24 jam sehingga memudahkan pelajar mengakses *game online*. Operator warung internet menyatakan bahwa mereka sering menemukan pelajar yang menginap di warung internet. Sebagian besar warung internet belum memiliki peraturan yang mengikat sehingga pelajar bebas mengakses *game online* kapanpun. Selain itu hampir setiap warung internet menggunakan teknik persewaan secara paket. Semakin lama mengakses *game online* maka diskonnya akan semakin besar. Ada juga warung internet yang memberikan diskon khusus pada malam hari. Hal ini tentu saja menarik minat pelajar untuk mengakses *game online* pada malam hari karena lebih murah.

Hal ini juga turut menimbulkan kekerasan simbolik yang diakibatkan oleh *game online*. Pihak warung internet turut menindas para pengakses *game online* dengan kekuasaan yang dimilikinya. Pihak warung internet memberikan beberapa sistem paket yang dapat menindas pengakses *game online*. Sistem paket ini memaksa pengakses *game online* untuk mengakses *game online* pada waktu yang lama sehingga akan memberikan keuntungan yang besar kepada warung internet. Selain itu sistem paket di dalam *game online* juga memaksa pelajar untuk mengakses *game online* pada jam-jam tertentu, biasanya di atas jam 21.00 WIB hingga dini hari.

Jadi dapat disimpulkan bahwa adanya kekerasan simbolik di dalam *game online* diakibatkan oleh adanya penindasan dari para pemilik kekuasaan. Media *game online* adalah media yang diciptakan untuk kepentingan pemilik kuasa, bukan untuk kepentingan para pengakses *game online*. Akan tetapi pengakses *game online* tidak menyadari adanya kekerasan ini.

Penutup

Secara keseluruhan, penelitian ini dapat menyimpulkan bahwa kekerasan yang dilakukan oleh pelajar ketika mengakses *game online* memang dipengaruhi oleh *game online*. Ketika pelajar mengakses *game online* terdapat adanya penanaman pola pikir dan persepsi pelajar mengenai kekerasan. Pola pikir dan persepsi mengenai kekerasan tersebut kemudian akan mereproduksi kekerasan yang dilakukan oleh pelajar ketika mengakses *game online*.

Adanya penanaman pola pikir dan persepsi pelajar di dalam *game online* merupakan salah satu akibat dari adanya penindasan kekuasaan di dalam *game online*. Penindasan ini berbentuk sistem *game online* yang dapat menyebabkan kecanduan pada pelajar. Semakin sering pelajar mengakses *game online* maka penanaman kekerasan akan semakin tertanam dan terinternalisasi dalam diri pelajar sehingga dapat mereproduksi terjadinya kekerasan selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Jenkins, Richard(Ed).2004.*Membaca Pikiran Pietter Bourdieu*.Yogyakarta: Kreasi Wacana
- Zebeh, Candra Aji. 2012. *Berburu Rupiah Lewat Game Online*. Yogyakarta:Bounabooks
- Retno, Ponny Astuti.2008.*Meredam Bullying:3 Cara Efektif Menanggulangi Kekerasan Pada Anak*. Jakarta : Gasindo
- Ardy, Novan Wiyani.2012. *Save Your Children From School Bullying*. Yogyakarta : Ar.Ruzz Media
- Bourdieu, Pierre.2010.*Arena Produksi Kultural*.Yogyakarta:Kreasi Wacana
- Richard harker, cheelen mahar, chris wilkes.2005.(habitus x modal)+ranah= praktik. Yogyakarta:Jala Sutra