

Gambaran Ujaran Kebencian (*Hate Speech*) Ditinjau dari Perkembangan Moral (Studi Kasus Pemain *Game Online Mobile Legends* Usia Kanak- Kanak Akhir)

Nurul Alwiah
Universitas Negeri Makassar

Muh. Daud
Universitas Negeri Makassar

Journal of Correctional Issues
2023, Vol. 6 (2)
Politeknik Ilmu
Pemasyarakatan

Review
10-12-2023

Accepted
28-12-2023

Abstract

Mobile legends online game players from late childhood who are accustomed to receiving and uttering hate speech can impact moral development. This research aims to determine the description of hate speech and the moral development of children who become mobile legends online game players who express hate speech in late childhood. The method used in this research is a qualitative research method with a case study approach. The sampling technique used was the purposive sampling technique. The respondents in this study were two people in late childhood and four informants who were significant others. The results of the research show that the picture of hate speech obtained takes the form of dysphemism, labeling, and stereotypes. The hate speech uttered takes the form of euphemisms, dysphemisms and labeling. The moral development of mobile legends online game players from late childhood is different for each respondent. The conclusion in this research is that Respondent 1 is still adjusting to reach stage II of moral development and Respondent 2 is at stage III of moral development.

Keywords: *hate speech, late childhood, moral development*

Abstrak

Pemain *game online mobile legends* usia kanak-kanak akhir yang terbiasa mendapatkan dan melontarkan perkataan ujaran kebencian dapat berakibat pada perkembangan moral. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui gambaran ujaran kebencian serta perkembangan moral usia kanak-kanak akhir yang menjadi pemain *game online mobile legends* melontarkan ujaran kebencian. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah teknik *purposive sampling*. Responden dalam penelitian ini sebanyak dua orang berusia kanak-kanak akhir dan empat informan yang menjadi *significant other*. Hasil penelitian menunjukkan gambaran ujaran kebencian yang didapatkan berbentuk *disfemisme, labeling, dan sterotipe*. Ujaran kebencian yang dilontarkan berbentuk *eufemisme, disfemisme, dan labeling*. Perkembangan moral pemain *game online mobile legends* usia kanak-kanak akhir berbeda pada tiap responden. Kesimpulan dalam penelitian ini yaitu Responden 1 masih menyesuaikan diri mencapai perkembangan moral tahap II dan responden 2 berada pada tahap III perkembangan moral.

Kata kunci: perkembangan moral, ujaran kebencian, usia kanak-kanak akhir

Pendahuluan

Masa kanak-kanak akhir (*late childhood*) berlangsung pada usia 6-12 tahun (Hurlock, 1980). Pada masa ini sering disebut sebagai masa usia sekolah

dasar (Sudirjo dan Alif, 2018). Olehnya itu, anak akan tumbuh dan berkembang menyesuaikan dengan tahapan-tahapan pertumbuhan dan perkembangan

masing-masing (Paremeswara dan Lestari, 2021).

Setiap periode perkembangan mempunyai tahapan pertumbuhan dan tugas-tugas yang berbeda. Hurlock (1980) mendefinisikan usia anak sekolah pada masa perkembangan, permainan yang paling diminati adalah permainan yang bersifat persaingan. Pada masa ini, anak usia sekolah mengasah kemampuan dalam permainan yang berbasis peraturan (Desmita, 2015).

Perkembangan *game online* saat ini mulai menarik banyak peminat dari berbagai kalangan dari mulai kalangan dewasa, remaja, bahkan anak-anak (Paremeswara dan Lestari, 2021).

Wijaya dan Paramita (2019) menjelaskan jenis permainan dalam *game online* semakin bervariasi, salah satu *game* terpopuler di Indonesia yang sangat disenangi adalah *mobile legends: Bang bang*. Pada tahun 2020, *mobile legends* sebagai permainan yang berada di peringkat pertama di kalangan pemain *game*, dengan kategori pengguna aktif terbanyak per bulan. Berdasarkan data Moonton, pemain aktif *mobile legends* di Indonesia di dominasi di pulau Jawa sebesar 52% dan Sumatera 29,38% (Ambarwati dkk, 2022).

Janttika dan Juniarta (2020) menjelaskan anak usia sekolah dasar di Desa Junjung, Kecamatan Sumbergempol menghabiskan rata-rata 8 jam perhari bermain *mobile legends*

Era digital ini, *mobile legends* tentunya memiliki dampak positif yakni *Mobile legends* termasuk bagian cabang olahraga *Electronic Sport (E-Sport)* yang diperlombakan (Idhohuddin dan Wahyudi, 2020). Selain itu, Bermain *game online mobile legends* anak mengikuti arus perkembangan teknologi, seperti dapat membuat akun post-el, anak usia sekolah dasar mampu menguasai istilah kata

bahasa asing pada permainan *mobile legends*, melatih kemampuan bekerjasama dalam tim, dan menambah relasi antarpemain di berbagai negara (Rani dkk, 2018).

Mobile legends ternyata tidak hanya memberikan dampak positif, namun memiliki dampak negatif. Doni (2018) menemukan ketika bermain *game online*, memiliki dampak negatif yaitu terdapat istilah-istilah yang digunakan untuk menghina pemain lainnya. Perkataan yang mengandung kebencian disebut sebagai ujaran kebencian (Tjahyanti, 2020).

Ujaran kebencian (*hate speech*) dimaknai sebagai bentuk ekspresi seperti menghasut untuk merugikan individu atau kelompok yang menjadi target (Mawarti, 2018). Ujaran kebencian merupakan hal yang meresahkan karena banyak pihak-pihak yang melontarkan ujaran dengan alasan bebas berekspresi sehingga melanggar hak asasi manusia lain sehingga melontarkan ujaran-ujaran mengandung kebencian yang tidak berdasar dan tidak mampu dipertanggungjawabkan (Mawarti, 2018).

Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Ismi dan Akmal (2020) menyatakan bahwa para pemain *game online* menggunakan bahasa yang tidak sopan seperti bahasa yang mengandung unsur menjelekkkan dan menghina teman. Hal ini berdampak pula karena teman yang sering berkata kasar ketika mengalami kekalahan bermain *game online*, perilaku berkata kasar yang tidak sopan menjadi hal yang umum dilakukan sehingga berkata kasar sangat mudah dilontarkan.

Hasil penelitian yang dilakukan Paremeswara dan Lestari (2021) mengemukakan bahwa sebagai bentuk mengekspresikan emosi saat kalah bermain *game online* anak menjadi lebih

agresif dan sering mengeluarkan kata kasar.

Suryana (2016) menyatakan pertumbuhan dan perkembangan anak perlu diarahkan pada peletakan dasar-dasar yang tepat bagi pertumbuhan dan perkembangannya yaitu pertumbuhan dan perkembangan fisik, daya pikir, daya cipta, bahasa, sosial emosional, dan moralitas.

Khaulani dkk (2019) menjelaskan perkembangan moral menjadi potensi penting usia kanak-kanak akhir karena pada masa ini anak telah melewati masa masa transisi moral. Sebelumnya, anak tidak mampu membedakan hal benar dan salah. Pada usia kanak-kanak akhir, anak telah mencapai perkembangan moral yang mampu menilai dan mengadaptasi alasan-alasan penyebab perilaku dikategorikan sebagai perilaku benar atau salah.

Berdasarkan uraian dan data yang telah dipaparkan, peneliti merasa penting dan perlu mengkaji lebih lanjut mengenai gambaran ujaran kebencian (*hate speech*) yang didapatkan pemain *game online mobile legends* usia kanak-kanak akhir, dengan harapan mengetahui gambaran ujaran kebencian tersebut pada perkembangan moral usia kanak-kanak akhir.

Metode

Penelitian yang dilakukan merupakan penelitian kualitatif dengan menggunakan metode studi kasus. Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik *purposive sampling* dengan Subjek penelitian berjumlah 2 orang dan *significant others* 4 orang. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara dan observasi. Teknik analisis yang dapat digunakan pada penelitian ini memiliki 3

tahapan yaitu reduksi data, model data, dan penarikan kesimpulan. Verifikasi keabsahan data dilakukan melalui triangulasi dan *expert judgement*.

Hasil

1. Responden FR

Responden merupakan seorang anak laki-laki berusia 12 tahun. Responden merupakan anak bungsu dari tiga bersaudara, responden tinggal bersama ibu dan kedua saudara. Ayah responden telah meninggal dunia pada bulan Juli Tahun 2023.

Responden saat ini putus sekolah, terhitung sejak duduk di bangku kelas 4 sekolah dasar. Responden mengungkapkan kegiatannya sehari-hari yaitu terkadang membantu ibu menjual di pasar dan bermain bersama teman. Responden berkumpul bersama teman dan bermain *game online* seperti yang disukai adalah *mobile legends*, *free fire*, dan *zipma*. Responden bermain *game online* sekitar 10 jam perhari.

Responden bermain *game online* sejak masuk Taman Kanak-kanak (TK). Responden mengungkapkan ketika bermain *game online mobile legends* sering mendapatkan ujaran kebencian yang dilontarkan oleh pemain yang ditemuinya pada *game online mobile legends*. Responden mengungkapkan sering pula melontarkan kata-kata ujaran kebencian saat bermain *game* karena merasa kesal dan marah.

Terdapat beberapa bentuk kata-kata ujaran kebencian yang didapatkan responden FR ketika bermain *game online mobile legends* diantaranya:

a. *Disfemisme*

Makian sumpah kebencian dan dihina kondisi fisik wajah menggunakan nama binatang.

b. Labeling

Perkataan ofensif saat menjadi pemain pemula

c. *Sterotipe*

Ujaran kebencian merendahkan dengan mengkategorikan kemampuan dalam performa permainan yang menjadi beban dalam tim.

Selain mendapatkan ada pula bentuk ujaran kebencian yang dilontarkan:

a. *Eufemisme*. Menyinggung dengan memperhalus perkataan.

b. *Disfemisme*. Menghina kondisi fisik seperti warna kulit seseorang saat bermain *game online mobile legends*.

c. *Labeling*. Menyebut seseorang dengan merendahkan kapasitas inteligensi seseorang, melontarkan kata dengan objek binatang dalam *game mobile legends* dan kehidupan sehari-hari.

Peristiwa pemicu ujaran kebencian dalam *mobile legends* diantaranya jaringan yang tidak stabil membuat penurunan kecepatan akses *game* sehingga mempengaruhi performa permainan, tim yang buruk tidak mengetahui tugas *hero* yang dipilih, melalui fitur komunikasi *microphone* dan *chat* secara langsung, dan mode permainan berbentuk peperangan sehingga memicu emosi negatif.

Adapun faktor-faktor menjadi penyebab responden melontarkan ujaran kebencian karena kontrol sosial di lingkungan rumah responden FR yang sering berbahasa kasar sehingga ditiru oleh

responden. Kurangnya informasi terhadap Responden FR yang akhirnya menganggap ujaran kebencian sebagai hal yang seru untuk diungkapkan. Fasilitas seperti gawai membuat responden FR bebas mengakses konten viral secara bebas tanpa memperhatikan dampak dari konten tersebut. Selain itu, karena kurangnya kontrol diri membuat responden FR sulit mengontrol emosi dan mendapat kepuasan tersendiri sehingga melontarkan ujaran kebencian.

Perkembangan moral responden FR melaksanakan perintah ibu karena takut akan hukuman jika tidak menaati ibu. Namun responden membentak ibu dengan perkataan kebencian dan sering berkata kasar terhadap orang-orang di lingkungan sekitar sebagai bentuk ekspresi emosi marah, selain itu Responden FR melontarkan ujaran kebencian karena menganggap sebagai candaan ketika mengejek seseorang.

2. Responden MAD

Responden merupakan seorang anak berusia 11 tahun dengan jenis kelamin laki-laki. Responden merupakan anak sulung dari dua bersaudara. Responden tinggal bersama ayah, ibu, dan adik.

Responden bersekolah di sekolah dasar negeri, dan saat ini duduk di bangku sekolah kelas 5 SD. Responden setiap sore di hari sekolah mengikuti kegiatan mengaji di masjid dekat rumah, selain itu responden banyak menghabiskan waktunya di rumah seperti bermain *game online*. Responden bermain *game online* di gawai dengan permainan *free fire* dan *mobile legends*.

Adapun bentuk-bentuk ujaran kebencian yang pernah didapatkan dikelompokkan menjadi:

a. Disfemisme

Mendapatkan perkataan dengan konotasi menghina karena tidak melakukan perlawanan.

b. Labeling

Perkataan kebencian dengan nama binatang yang lebih banyak didapatkan pada pemain *game online mobile legends*.

c. Sterotipe

Mendapatkan kata kebencian bertujuan merendahkan performa permainan sehingga menjadi beban tim. perkataan kebencian yang didapatkan mengandung unsur perlakuan menghina.

Selain mendapatkan ada pula bentuk ujaran kebencian yang dilontarkan:

a. Eufemisme

Memperhalus perkataan saat bermain *mobile legends*.

b. Labeling

Menghina kondisi fisik seperti warna kulit seseorang saat bermain *game online mobile legends*.

Peristiwa pemicu ujaran kebencian dalam *mobile legends* diantaranya mendapatkan tim yang buruk dengan menjelekkan performa dan fisik untuk mempengaruhi mental pemain. Fitur komunikasi *chat* dan *microphone* membuat responden bebas melontarkan perkataan apapun. Ujaran kebencian sering terjadi pada mode permainan *push rank mobile legends* karena mempertaruhkan peringkat sebelum *reset session* tiba.

Faktor-faktor yang menjadi penyebab responden MAD melontarkan ujaran kebencian yaitu

faktor kemudahan akses sarana dan fasilitas terhadap konten yang menjadi tren diadopsi menjadi perkataan sehari-hari. Emosi yang tidak terkontrol membuat ujaran kebencian dilontarkan agar mempertahankan diri yang tidak dapat disaingi.

Perkembangan Moral responden MAD menaati perintah orangtua karena menganggap berada pada tahap 3 karena meskipun responden sering berkata kasar terhadap teman sebaya tetapi masih dapat menaati aturan sosial yang diterapkan orang dewasa.

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian mengungkapkan bahwa bentuk-bentuk ujaran kebencian merupakan berbagai perkataan ujaran kebencian yang didapatkan sejak bermain *game online mobile legends* maupun dalam lingkungan sehari-hari responden. Bentuk-bentuk ujaran kebencian terbagi menjadi beberapa bentuk diantaranya, menghina adalah ekspresi atau perilaku bersifat ejekan atau memandang rendah seseorang (Pratama dan Utomo, 2020). Makian atau fitnah merupakan bentuk ujaran kebencian berupa sumpah, ejekan, kata kasar, dan penghasutan (Tjahyanti, 2020). Ibrohim dan Budi (2018) menyebutkan kata ujaran kebencian bodoh, tolol, tidak guna, dan gila termasuk bentuk-bentuk ujaran kebencian yang memanfaatkan kondisi kesehatan mental. Penilaian negatif ini mengkategorikan kemampuan seseorang dengan maksud menghina termasuk dalam bentuk ujaran kebencian stereotipe (Sa'idah dkk, 2021).

Tjahyanti (2020) mengemukakan ujaran kebencian berdasarkan aspek fisik/kecacatan merupakan lontaran

kutukan kebencian pada perbedaan atau kekurangan fisik seseorang sehingga menjadi target mendapatkan ujaran kebencian.

Perkembangan moral responden FR telah melewati perkembangan moral tahap I tetapi belum mencapai tahap II karena belum dapat berpikir konsekuensi moral atas perbuatan yang dilakukan. Kohlberg (Hurlock, 1980) menjelaskan penalaran moral pertukaran artinya sesuatu yang dianggap buruk dapat mendatangkan kerugian dan orang lain dapat bertindak serupa. Pemain *game online mobile legends* usia kanak-kanak akhir dianggap belum mampu memahami secara dasar nilai moral.

Responden MAD telah melewati perkembangan moral tahap I dan II, saat ini berada pada tahap III. Kohlberg (Hurlock, 1980) menjelaskan bahwa pada perkembangan moral tahap 3 individu menghargai loyalitas terhadap orang lain sebagai dasar moralitas yaitu menjadi sosok yang baik sebagai bentuk mengadopsi standar moral orangtua.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Gambaran Ujaran Kebencian (*Hate Speech*)

Pemain *game online mobile legends* mendapatkan ujaran kebencian berbentuk *disfemisme*, *labeling*, dan *sterotipe*. Ujaran kebencian yang dilontarkan berbentuk *eufemisme*, *disfemisme*, dan *labeling*. Ujaran kebencian terjadi karena dipicu jaringan yang tidak stabil, tim yang buruk, fitur komunikasi mobile legends, dan mode permainan mobile legends. Selain itu ujaran kebencian yang dilontarkan dipengaruhi oleh faktor kontrol sosial masyarakat di

lingkungan sekitar dan pemain dalam *game online mobile legends*, kurangnya informasi tentang ujaran kebencian, sarana dan fasilitas yang mendukung informasi secara bebas, serta sulitnya mengendalikan emosi pada diri pemain *game online mobile legends*.

2. Perkembangan Moral

Pada tahap 1 pemain *game online mobile legends* kanak-kanak akhir lebih memilih menaati perintah orang lain karena takut mendapatkan hukuman jika melanggar perintah. Responden FR masih menyesuaikan diri pada perkembangan moral tahap 2 karena melontarkan ujaran kebencian sebagai bentuk respons dari teguran yang didapatkan terhadap orangtua dan menganggap ujaran kebencian sebagai candaan terhadap teman. Pemain *game online mobile legends* usia kanak-kanak akhir belum mampu bernalar terkait perilaku buruk yang dapat mendatangkan kerugian dan mengetahui konsekuensi buruk atas perilaku melontarkan ujaran kebencian di lingkungan sosial. Responden MAD meskipun dihadapan teman sering mengumpat dengan ujaran kebencian tetapi masih dapat menerapkan standar moral sebagai anak yang baik dihadapan orang yang lebih dewasa sesuai pada tahap 3 perkembangan moral.

Implikasi

Bagi orangtua yang memiliki anak atau anggota keluarga pemain *game online mobile legends* agar mengajarkan, mengawasi dan mendampingi perkembangan moral anak, termasuk dalam konten atau isi yang ditonton maupun yang dimainkan anak sehingga perilaku anak mendapatkan kontrol yang jelas dari keluarga.

Referensi

- Ambarwati,A., Nurhadi., & Rahman. (2022). Trash-talking pemain *mobile legends*: bang Bbang Mahasiswa FKIP UNS. *Jurnal Ilmu Sosial dan Humaniora*, 5(3), 244-247.
- Desmita. (2015). *Psikologi perkembangan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
<https://drive.google.com/file/d/1lIB61eF4TsZ2c89i02HFCZqJQUdXR/view>
- Doni, F,R. (2018). Dampak game online bagi penggunanya. *Indonesian Journal on Software Engineering*, 4(2), 1-9.
- Hurlock, E. B. (1980). *Psikologi perkembangan (Edisi Kelima)*. Jakarta: Erlangga.
- Ibrohim, M, O., dan Budi, I. (2018). A Dataset and preliminaries study for abusive language detectionin Indonesian social media. *Procedia Computer Science*. 135, 222-229.
- Idhohuddin, M., dan Wahyudi, A. (2020). Minat siswa terhadap E-Sport (Electronic Sport / Olahraga Elektronik) Divisi Mobile Legends Bang-Bang. *Indonesian Journal for Physical Educational and Sport*, 1(1), 41-49.
- Ismi, N., & Akmal. (2020). Dampak *game online* terhadap perilaku siswa di lingkungan SMA Negeri 1 Bayang. *Journal of Civic Education*, 3(1), 1-10.
- Janttaka, N., & Juniarta, W. (2020). Analisis dampak *game online* mobile legends pada anak usia sekolah dasar di Desa Junjung Kecamatan Sumbergempol Kabupaten Tulungagung. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 4(2), 134-140.
- Khaulani, F., Nerviyani, S., dan Murni, I. (2019). Fase dan tugas perkembangan anak sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 7(1), 51-59.
- Mawarti, S. (2018). Fenomena hate speech. *Toleransi: Media Komunikasi umat Beragama*, 10(1), 83-95.
- Paremeswara, M. C., & Lestari, T. (2021). Pengaruh *game online* terhadap perkembangan emosi dan sosial anak sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 1474-1479.
- Pratama,R,K., dan Utomo, A,P,Y. (2020). Analisis tindak tutur ekspresif dalam wacana stand up comedy Indonesia sesi 3 babe cabita di Kompas TV. *Cakara*, 6(2), 91-103.
- Rani, D., Hasibuan, E,J., dan Barus, R,K,I. (2018). Dampak game online mobile legends: bang bang terhadap Mahasiswa. *Perspektif*, 8(1), 1-10.
- Sa'idah, F. L., Santi, E. D. & Suryanto. (2021). Faktor produksi ujaran kebencian melalui media sosial. *Jurnal Psikologi Perseptual*, 6(1), 1-8.
- Sudirjo, E., & Alif, M. N. (2018). *Pertumbuhan dan perkembangan motorik*. Jawa Barat: UPI Sumedang Press.
- Suryana (2016). *Stimulasi dan aspek perkembangan anak*. Jakarta: Kencana.
<https://shorturl.at/oMQ45>
- Tjahyanti, L. P. A. S. (2020). Pendeteksian bahasa kasar dan ujaran kebencian dari komentar di jejaring sosial. *Jurnal Pendidikan*, 7(1), 1-9.
- Wijaya, C,V., dan Paramita, S. (2019). Komunikasi virtual dalam game online. *Koneksi*, 3(1), 262-266.