
TEKNIK PENCEGAHAN KEJAHATAN *CYBERBULLYING* DALAM GAME ONLINE BERBASIS *MULTIPLAYER ONLINE BATTLE ARENA (MOBA)* (*MOBA*)

Yaumi Ramdhani^{1*}, Ufran²

^{1,2}Program Studi Magister Ilmu Hukum, Fakultas Hukum, Universitas Mataram, Indonesia

*Correspondence: randyramadhan520@gmail.com

SEJARAH ARTIKEL

Diterima: 23.04.2024

Direvisi: 30.04.2024

Publish: 30.04.2024

LISENSI ARTIKEL

Hak Cipta © 2024

Penulis: Ini adalah artikel akses terbuka yang didistribusikan berdasarkan ketentuan Creative Commons Attribution 4.0 International License.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis terkait aspek *Cyberbullying* dan teknik pencegahan tindak pidana *Cyberbullying* dalam game online berbasis *Multiplayer Online Battle Arena (MOBA)* (*MOBA*). Jenis penelitian ini adalah normatif. Hasil penelitian ini adalah terdapat batasan interaksi antara pemain game online dalam berupa fitur chat antara pemain, fitur komentar akun, fitur chat global dan voice chat (interaksi suara secara langsung) dalam game online sehingga *Cyberbullying* terhadap korban berbentuk flaming, harassment, dan exclusion. Didalam game online secara garis besar social crime prevention berupa pemahaman manfaat game dan self-control pemain, secara situational crime prevention berupa pengembangan konsep keamanan aplikasi game, dan community based crime prevention berupa pemberdayaan komunitas-komunitas game online untuk memerang *Cyberbullying* dalam game online berbasis *Multiplayer Online Battle Arena (MOBA)* (*MOBA*).

Kata Kunci: *Cyberbullying, game online, pencegahan kejahatan*

ABSTRACT

This research aims to analyze aspects of Cyberbullying and techniques for preventing Cyberbullying crimes in Multiplayer Online Battle Arena (MOBA) (MOBA) based online games. This type of research is normative. The results of this research are that there are limitations to interaction between online game players in the form of chat features between players, account comment features, global chat features and voice chat (direct voice interaction) in online games so that Cyberbullying towards victims takes the form of flaming, harassment and exclusion. In online games, broadly speaking, social crime prevention is in the form of understanding the benefits of games and player self-control, situational crime prevention is in the form of developing game application security concepts, and community based crime prevention is in the form of empowering online game communities to combat Cyberbullying in online games. Multiplayer Online Battle Arena (MOBA) (MOBA).

Keywords: *crime prevention, Cyberbullying, online games*

1. Pendahuluan

Hukum selalu menjadi bagian penting dalam kehidupan manusia. Seiring perkembangan zaman, hukum harus mengalami perubahan dan penyesuaian dengan kebutuhan masyarakat karena hukum memiliki tujuan untuk melindungi hak dan kepentingan masyarakat serta memberikan keamanan dan keadilan bagi seluruh warga negara. Saat ini teknologi memang berkembang pesat seiring dengan perkembangan zaman. Awalnya, perkembangan teknologi digunakan untuk membantu mempermudah pekerjaan manusia, namun seiring dengan bertambahnya kebutuhan manusia dan perkembangan zaman maka teknologi juga berkembang untuk tujuan hiburan. Terdapat banyak macam hiburan yang dihadirkan melalui teknologi. Salah satu bentuknya adalah perkembangan permainan interaktif yang terintegrasi dengan komputer, *Smartphone*, dan internet.

Permainan interaktif saat ini sangat digandrungi oleh berbagai kalangan baik anak-anak, remaja, hingga orang dewasa sangat menyukai permainan interaktif. Selain untuk menghibur, permainan interaktif sebenarnya memiliki tujuan utama yaitu agar usernya mampu meningkatkan kemampuan-kemampuan lain yaitu untuk merangsang kreativitas. Selain itu permainan interaktif juga digunakan sebagai alat bantu edukasi atau pembelajaran (Arrasyid, 2020).

Perkembangan permainan interaktif yang mulai terintegrasi dengan internet, membuat para usernya dapat saling berinteraksi satu sama lain. Dalam permainan-permainan tertentu yang berbasis online, para user dapat saling berinteraksi satu sama lain menggunakan fitur-fitur yang telah disematkan oleh para pembuat permainan interaktif tersebut. Akses permainan interaktif berbasis online ini semakin mudah karena saat ini banyak permainan yang sudah dapat diunduh dan digunakan pada telepon pintar (Smartphone) yang sebelumnya menggunakan *personal computer (PC)* yang bisa dibayangkan tidak cukup efisien ketika seseorang yang sedang ingin memainkan permainan interaktif berbasis online tersebut dimainkan ketika berada di luar. Kemudahan akses inilah yang dapat menimbulkan dampak-dampak negatif yang membuat seseorang yang dalam dunia nyata tidak menjadi korban bullying atau yang menjadi korban bullying menjadi pelaku bullying dan seterusnya yang berujung pada *Cyberbullying* dalam permainan online (game online) (Arrasyid, 2020).

Sebuah artikel yang diterbitkan oleh *Cyberbullying Research Center* berjudul "*Are "Gamers" More Likely to be "Bullies"?*" berisikan paparan hasil penelitian lain mengenai *Cyberbullying* dalam video game online. Penelitian itu dilakukan pada tahun 2016 dengan melibatkan 1467 responden berusia 12-17 tahun. Hasil dari penelitian tersebut adalah (Patchin, 2018):

"Overall, students who self-identified as "gamers" were significantly more likely to have said that they bullied or cyberbullied others during the previous 30 days. Specifically, 21% of gamers and 11% of non-gamers had bullied others at school, while 11% of gamers and 6% of non-gamers said they had cyberbullied others. Interestingly, gamers were also more likely than non-gamers to be the victim of bullying at school (40.7% compared to 27.2%) and bullying online (25.9% compared to 15.7%). So on its face, there seems to be a connection between gaming and bullying."

Hasil temuan penelitian tersebut secara garis besar, menemukan bahwa responden yang mengidentifikasi dirinya sebagai seorang "gamer" melakukan serta menjadi korban dari *Cyberbullying* dalam rentang waktu 30 hari terakhir. Penelitian tersebut menjadi dasar bahwa game online sebagai sarana hiburan dan alat bantu edukasi bagi perangsang kreativitas beralih fungsi sebagai sarana sosialisasi dan komunikasi yang rentan dengan tindakan *Cyberbullying* antara para pemain game online tersebut yang belum tersentuh dan terikat secara hukum baik pencegahannya dan penanggulangannya.

Di Indonesia sendiri sudah banyak akademisi melakukan penelitian terkait *Cyberbullying* dalam game online namun tidak meneliti secara menyeluruh terkait perihal bentuk-bentuk *Cyberbullying* dalam game online, tujuan pemain melakukan *Cyberbullying* dalam game online, faktor penyebab *Cyberbullying* dalam game online, dampak *Cyberbullying* bagi korban, peraturan terkait *Cyberbullying* dalam game online dan pencegahan kejahatan *Cyberbullying* dalam game online. Penelitian yang dilakukan hanya sebatas penelitian dalam beberapa komunitas game online pada daerah-daerah tertentu tanpa melihat secara subjektif terkait permasalahan tersebut.

Untuk itu dalam jurnal ini penulis mencoba membahas dan menganalisis penemuan sosiologi hukum terkait *Cyberbullying* dalam game online yang sudah ada dengan perspektif penulis untuk lebih melengkapi dan mudah dipahami terkait aspek *Cyberbullying* dan teknik pencegahan tindak pidana *Cyberbullying* dalam game online berbasis *Multiplayer Online Battle Arena (MOBA)* (*MOBA*).

2. Metode

Pada penelitian ini merupakan penelitian normatif, dimana merujuk pada peraturan hukum, norma-norma yang berlaku dalam masyarakat, dan peraturan lain yang relevan. Penelitian ini menggunakan pendekatan perundang-undangan dan pendekatan konseptual. Adapun jenis data yang digunakan yakni data primer, data sekunder, dan data tersier. Sumber data penelitian bersumber dari bahan kepustakaan yang terdiri dari buku-buku dan tulisan-tulisan, karya ilmiah, jurnal-jurnal yang dipustakakan dan yang dimuat di website atau internet

3. Hasil dan Pembahasan

3.1. Game Online, Bentuk Cyberbullying Dan Faktor Penyebabnya

Permainan Daring (*Online Games*) adalah jenis permainan komputer yang memanfaatkan jaringan komputer. Jaringan yang biasanya digunakan adalah jaringan internet dan yang sejenisnya serta selalu menggunakan teknologi yang ada saat ini, seperti modem dan koneksi kabel. Biasanya permainan daring disediakan sebagai tambahan layanan dari perusahaan penyedia jasa online, atau dapat diakses langsung melalui sistem yang disediakan dari perusahaan yang menyediakan permainan tersebut.

Sebuah permainan online bisa dimainkan secara bersamaan dengan menggunakan computer yang terhubung ke dalam sebuah jaringan tertentu. Menurut Andrew Rollings dan Ernest Adams, permainan daring lebih tepat disebut sebagai sebuah teknologi, dibandingkan sebagai sebuah genre permainan; sebuah mekanisme untuk menghubungkan pemain bersama, dibandingkan pola tertentu dalam sebuah permainan (Adams & Rollings, 2007).

Sebelum keterkaitannya dengan tindak kejahatan *Cyberbullying* ada baiknya kita memahami bentuk permainan dan kategori pemain yang menjadi pelaku maupun korban dalam kejahatan *Cyberbullying* itu sendiri.

1. Game Online berbasis Multiplayer Online Battle Arena (MOBA) (MOBA)

MOBA merupakan salah satu jenis dari *MMOG* (*Massively Multiplayer Online Games*) Game online multipemain masif (*MMOG*) mengacu pada video game yang memungkinkan sejumlah besar pemain untuk berpartisipasi secara simultan melalui koneksi internet. *MMOG* adalah dunia untuk pertukaran sosial dan material yang mempertahankan struktur yang longgar melalui fantasi dan cerita atau narasi yang kaya. Game multi pemain dapat memotivasi melalui peran yang saling tergantung dan ikatan sosial yang terbentuk antara pemain. *MMOG* sering memberikan pemenuhan psikologis yang mungkin tidak mereka terima dalam kehidupan nyata (Schiesel, 2003).

Genre *Multiplayer Online Battle Arena* (*MOBA*) (*MOBA*) dihasilkan dari hibridisasi 2018 game multipemain dan game strategi real-time (RTS) (Xia, Wang, & Zhou, 2017). *MOBA* merupakan sub-genre dari permainan strategi real-time di mana dua tim, masing-masing terdiri dari lima pemain, bersaing satu sama lain dengan masing-masing pemain mengendalikan satu karakter. Berlawanan dengan game strategi waktu nyata, tidak ada konstruksi unit atau bangunan dalam game *MOBA*, jadi "sebagian besar strategi berkisar pada pengembangan karakter individu dan permainan tim koperasi dalam pertempuran" (Marçal Mora-Cantallops & Miguel-Angel Sicilia, 2018).

Dari penelitian yang dilakukan oleh Zahra Damariva dan kawan-kawan pada tahun 2018 yang berjudul *Identification of Forms of Capital in Multiplayer Online Battle Arena (MOBA) Video Games: Study of Mobile Legends Gamers in Indonesia* menyebutkan bahwa pemain dalam permainan *MOBA* dapat dikategorikan ke dua kategori pemain yaitu the socializing-oriented gamers dan the achievement-oriented gamers. Kedua kategori ini diadaptasi dari *Bartle's taxonomy of game players* (1996). Pemain yang berorientasi sosialisasi (the socializing-oriented gamers) menganggap permainan *Multiplayer Online Battle Arena (MOBA)* sebagai sumber hiburan dan sosialisasi. *Multiplayer Online Battle Arena (MOBA)* gamer video yang termasuk dalam kategori ini lebih suka berinteraksi dengan gamer lain, dibandingkan dengan berinteraksi dengan dunia. Gamer jenis ini tidak menganggap aktivitas game sebagai prioritas utama. Gamer jenis ini mengidentifikasi modal sosial dan budaya sebagai hal yang penting dalam mendominasi posisi tinggi di bidang video game *Multiplayer Online Battle Arena (MOBA)* (*MOBA*). Dalam proses belajar permainan video dan membentuk tim atau pasukan, mereka memanfaatkan modal sosial mereka, yaitu kelompok sebaya mereka. Kadang-kadang, mereka diterima dengan baik di lingkungan sosial mereka, ketika mereka memainkan video game tertentu. Hal yang berbeda ditunjukkan pada pemain yang berorientasi pada pencapaian dalam memainkan permainan *MOBA*. Tujuan dari pemain yang berorientasi pada pencapaian (the achievement-oriented gamers) dalam memainkan video game *Multiplayer Online Battle Arena (MOBA)* (*MOBA*), adalah untuk berhasil dan dilihat sebagai yang unggul (Muflichah, 2022).

Dalam game *MOBA* terdapat fitur chat yang ditujukan untuk memudahkan para pemain untuk saling berkomunikasi satu sama lain, baik dengan sesama rekan tim maupun dengan tim musuh. Fitur chat ini digunakan oleh seluruh pemain dalam berbagi tautan (Chat Global) mengundang bermain, mengomentari akun seseorang, meninggalkan pesan dalam akun seseorang, mengomentari profil akun seseorang, bahkan fitur chat ini dapat digunakan baik sebelum pertandingan dimulai, dalam pertandingan dan sesudah selesainya pertandingan. Selain dari fitur chat terdapat juga fitur voice chat di mana para-pemain dapat berinteraksi langsung dengan menggunakan suara didalam tautan dan didalam pertandingan yang sedang berlangsung.

2. Bentuk Cyberbullying dan Faktor penyebabnya

Bullying, dalam Bahasa Indonesia dikenal sebagai penindasan atau perundungan, merupakan bentuk penindasan atau kekerasan yang dilakukan dengan sengaja oleh suatu orang atau sekelompok orang yang lebih kuat daripada orang lain, dengan tujuan untuk menyakiti dengan secara terus-menerus. *Bullying* dapat dilakukan di mana saja dan dalam bentuk apa saja (Pakpahan et al., 2020).

Secara umum *Cyberbullying* merupakan salah satu jenis dari *Bullying* dengan menggunakan teknologi digital. *Cyberbullying* ini juga dikenal sebagai perundungan dunia maya. Hal ini dapat terjadi di media sosial, platform gaming, platform chatting, dan platform online lainnya yang dapat berkaitan dengan 2 orang/lebih. Bentuk dari kejahatan ini bermula dari perilaku merendahkan martabat orang lain melalui dunia maya dengan tujuan agar target mengalami gangguan psikis (Pakpahan et al., 2020).

David-Ferdon & Hertz (2009) pada jurnal ilmiah bertajuk *Electronic Media and Youth Violence* yang dipublikasikan oleh *The Centers for Disease Control*, mendefinisikan *Cyberbullying* seperti berikut (David-Ferdon & Hertz, 2009):

"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."

Merujuk pada pernyataan tersebut, *Cyberbullying* adalah bentuk penindasan atau kekerasan dengan bentuk mengejek, mengatakan kebohongan, melontarkan kata-kata kasar, maupun memberikan 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 menghindari 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.

Menurut Willard secara umum bentuk-bentuk *Cyberbullying* adalah sebagai berikut (Willard, 2007):

- a. **Flaming**
Flaming adalah “perkelahian” yang dilakukan secara online melalui pengiriman pesan elektronik yang disertai dengan amarah dan penggunaan bahasa yang vulgar atau frontal.
- b. **Harassment**
Harassment adalah pengiriman pesan yang bersifat menyerang (*offensive*), kejam, dan hinaan yang dilakukan secara terus menerus dengan tujuan melecehkan korban.
- c. **Denigration**
Denigration adalah pencemaran nama baik seseorang secara online dengan cara mengumbar gosip atau rumor dengan tujuan merusak reputasi atau ikatan pertemanan seseorang.
- d. **Impersonation**
Impersonation adalah peniruan. Peniruan ini dilakukan dengan cara membobol akun seseorang kemudian mengirimkan status atau pesan-pesan agar orang tersebut terlihat buruk.
- e. **Outing and Trickery**
Outing adalah menyebarkan rahasia seseorang dengan cara menyebarkan informasi atau gambar orang tersebut secara online. Sedangkan *trickery* adalah mengelabui seseorang agar mengungkapkan rahasia atau informasi memalukan dan selanjutnya disebarkan secara online.
- f. **Exclusion.**
Maksudnya adalah dengan sengaja mengeluarkan seseorang dari grup online dengan tujuan mengasingkan korban.
- g. **Cyberstalking.**
Maksudnya adalah pengiriman pesan yang berupa ancaman-ancaman yang sangat mengintimidasi secara terus menerus. Mengikuti korban di berbagai aktifitas online dengan maksud agar korban takut akan keselamatan dirinya.

Perlu diingatkan menurut penelitian oleh Zahra Damariva dan kawan-kawan yang telah dibahas sebelumnya bahwa dari dua kategori pemain yaitu pemain yang berorientasi sosialisasi (*the socializing-oriented gamers*) dengan pemain yang berorientasi pada pencapaian (*the achievement-oriented gamers*), dan dapat disimpulkan bahwa kecenderungan yang menjadi korban dalam tindak pidana *Cyberbullying* dalam game online adalah *the socializing-oriented gamers* karena menganggap bahwa permainan hanya untuk bersenang-senang dan menambah teman tanpa mempedulikan pencapaian, sedangkan yang cenderung menjadi pelaku adalah *the achievement-oriented gamers* karena menganggap permainan sebagai ajang pembuktian diri, keseriusan dan kemenangan yang harus dicapai sebagai kepuasan diri.

Merujuk pada pendapat Willard di dalam game online setidaknya terdapat tiga kategori yang sering dilakukan pelaku maupun dialami korban yaitu; *flaming*, *harassment*, dan *exclusion*. Dari beberapa penelitian terkait *Cyberbullying* dalam game online hal itu dapat disimpulkan karena terdapat batasan interaksi antara pemain game online dalam berupa fitur *chat* antara pemain, fitur komentar akun, fitur chat global dan voice chat (interaksi suara secara langsung) dalam game online, sehingga bentuk *Cyberbullying* selain dari pada itu belum pernah ditemukan oleh para peneliti. Bentuk *Cyberbullying* dalam game online berupa:

- a. *Flaming* yang terjadi dalam game online pada fitur chat maupun voice chat, para pelaku akan dengan sengaja mengajak lawan maupun kawan yang menjadi korban untuk beradu argumen, hal ini biasanya *the achievement-oriented gamers* yang mendapatkan *the socializing-oriented gamers* bermain buruk dalam timnya dan tidak dapat menerima potensi kekalahan serta tidak menerima lawan yang bermain lebih baik dari pelaku sehingga mengakibatkan *the achievement-oriented gamers* melakukan tindakan *bullying* terhadap *the socializing-oriented gamers*.
- b. *Harassment* dalam game online merupakan keberlanjutan dari *flaming* berkata kasar dan mencaci-maki korban di depan pemain lain bahkan menghasut pemain lain untuk ikut menghina korban, menyudutkan korban dan berusaha meyakinkan pemain lain yang ikut bersama-sama menyalahkan korban sebagai penyebab kekalahan tim. *The socializing-oriented gamers* sebagai korban tidak bisa berbuat apa-apa karena keterbatasan kemampuan dan cenderung tak memahami keinginan pelaku yaitu *the achievement-oriented gamers* yang merasa puas karena telah menindas korban. Kemudian yang mengarah pada tindakan selanjutnya, yaitu *exclusion*.
- c. *Exclusion* dengan sengaja mengeluarkan korban dari tim atau grup dan memblokir korban atau menghapus pertemanan dengan tujuan merendahkan korban, tidak ingin bermain bersama korban, dan yang terparah mengajak pemain lainnya untuk melakukan hal yang sama terhadap korban dalam game

online. The *achievement-oriented gamers* tak berdaya ketika kehilangan semua teman bermainnya dan akun atau *user* dibekukan karena sanksi yang diberikan akibat tindakan tersebut.

Tujuan utama mereka melakukan *Cyberbullying* di *game* online adalah untuk melampiaskan rasa kesal mereka kepada pemain lain. Mereka menganggap bahwa salah satu cara untuk melampiaskan kekesalan atas kesalahan pemain lain dengan melalui *Cyberbullying* (Bourdieu, 2010). Menurut Varjas, Talley, Meyers Parris, & Cutts, seseorang memiliki motif internal dan eksternal ketika melakukan *Cyberbullying* (Muflichah, 2022). Motif internal yang dimaksud antara lain balas dendam, kebosanan, kecemburuan, mencoba kepribadian baru, dan menginginkan efek kepuasan ketika melihat korban menderita. Sedangkan motif eksternal dari dilakukannya *Cyberbullying* adalah tidak adanya konsekuensi yang dimungkinkan karena sifatnya yang anonimitas serta tidak adanya konfrontasi langsung dari korban karena penindasan dilakukan secara virtual.

Faktor *Cyberbullying* dalam *game* online tidak terlepas dari keluarga, sekolah dan kelompok teman sebaya. Selain itu, perilaku *Cyberbullying* juga bisa bermotif dendam, rasa marah atau perasaan frustrasi. Bisa juga karena pelaku kekerasan bullying memang tidak mempunyai kegiatan positif, sedangkan berbagai fasilitas teknologi banyak tersedia dan dengan mudah diakses, sehingga menyebabkan perilaku yang tidak berguna. Atau bisa jadi, pelaku adalah orang-orang yang di kehidupan nyata termasuk golongan 'tidak dianggap' atau sebagai korban bullying itu sendiri. Dengan melakukan *Cyberbullying* mereka melampiaskan dendam dan kemarahan mereka (Syah & Hermawati, 2018).

Dampak yang dirasakan oleh korban *Cyberbullying* dalam *game* online akan berbeda dengan akibat *Cyberbullying* pada umumnya sebab dalam *game* online biasanya para korban lebih merasa frustrasi dan tingkat stress yang tinggi karena terkena guncangan mental yang di paksakan dan tak dapat terhindarkan, kecenderungan tak bisa mengendalikan emosi dan tak bisa produktif secara akademisi karena kurang fokus. Dalam beberapa kasus seorang pada awalnya menjadi korban berbalik menjadi seorang pelaku *Cyberbullying*. Siklus tersebut akan berulang secara terus-menerus bila tak ada perubahan dan kontrol lebih lanjut mengenai kompetitif *game* online tersebut maupun kesadaran para pemain *game* online itu sendiri.

Para pemain *game* online biasanya sangat mudah dibedakan dalam pergaulan sehari-hari karena memiliki kebiasaan yang berubah mempengaruhi pola hidupnya. Kurangnya waktu tidur, susah beradaptasi secara sosial dan kecenderungan tidak bisa mengendalikan diri (mengumpat, berkata kasar dan semacamnya) merupakan identitas dari paradigma masyarakat mengenai seorang gamer. Hal tersebut merupakan dampak akibat dari rutinitas bermain dalam lingkungan *game* online yang tidak sehat.

Kebiasaan tersebut akan sulit dihindari sebab merasa bermain *game* online sudah menjadi rutinitasnya setiap hari, bahkan dari beberapa peristiwa seorang gamer akan lebih merasa frustrasi akibat tidak bermain *game*, dari pada tingkatan frustrasi akibat bermain *game* itu sendiri. Pembeneran tersebut yang merupakan akar dari sebuah permasalahan *Cyberbullying* dalam *game* online.

3.2. Pencegahan Kejahatan *Cyberbullying* Dalam *Game* Online

Cyberbullying memang cenderung rentan terjadi kepada korban yang memiliki perbedaan atau pada saat korban tidak memenuhi standar yang dimiliki pelaku. Anak-anak merupakan usia paling rentan menjadi korban, tetapi kasus *Cyberbullying* juga rentan terjadi pada orang dewasa. *Cyberbullying* yang terjadi seringkali menelan korban. Menurut Hasil riset Digital Civility index pada Mei 2020 oleh *Microsoft*, Indonesia menempati peringkat pertama sebagai Negara paling tidak sopan se-Asia Pasifik. berdasarkan data tersebut bahwa pengalaman perilaku tidak sopan dalam dunia digital diantaranya 27% pernah mengalami hate speech, 43% pernah mendapatkan hoax dan penipuan, 13% pernah merasakan tindakan diskriminasi. Berdasarkan kualifikasi usia, Millennial (1980-1995) menjadi kelompok yang paling sering menjadi sasaran bullying di media sosial, angkanya mencapai 54%. Disusul oleh Generasi Z (1997-2000) 47%, generasi X (1965-1980) 39%, dan baby boomers (1946-1964) 18%. Untuk Informasi tambahan, menurut laporan Polda Metro Jaya, terdapat seengganya 25 kasus yang dilaporkan setiap harinya. Angka ini terus meningkat, karena meningkatnya jumlah pengguna internet dan penanganan kasus *Cyberbullying* yang masih belum efektif (Bauman, 2015).

Dampak yang ditimbulkan akibat *Cyberbullying* Memang tidak ada luka yang langsung terlihat layaknya kekerasan atau perundungan biasa, tetapi sedikit banyaknya akan mempengaruhi kesehatan, khususnya kesehatan mental seseorang. Maka dari itu kejahatan *Cyberbullying* tidak bisa dianggap sepele. Karena sifat dari *Cyberbullying* ini paling tidak melecehkan dan membuat seseorang menjadi bahan tertawaan, bahan olok-olok, merasa bodoh atau jelek, tentunya itu tidak sesuai dengan perasaan bahwa diri itu dihormati dan dihargai oleh orang lain. Sehingga akan menjadi sebuah intimidasi yang merendahkan martabat orang lain hingga gangguan psikis bagi korbannya. Jadi pada dasarnya kejahatan cyberbullying merupakan kejahatan berupa penghinaan, pelecehan, intimidasi atau ancaman yang dilakukan melalui dunia teknologi dan informasi (Bauman, 2015). *Game* online merupakan sarana yang lebih melekat kepada budaya urban saat ini karena mempertemukan pemainnya baik secara regional kota, daerah, pulau bahkan negara secara global berkumpul dan bermain bersama. Hal ini membutuhkan kajian mendalam terkait hukum apa yang sesuai dan dapat menanggulangi tindak kejahatan khususnya *Cyberbullying* yang terjadi pada setiap platform *game* online yang ada.

1. Pengaturan *Cyberbullying* dalam Hukum Positif Indonesia

Pengaturan *Cyberbullying* sekilas dapat kita cermati di dalam Undang-undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik walaupun belum terdapat unsur yang jelas mengenai kejahatan *Cyberbullying*. Di dalam undang-undang ITE tersebut hanya terdapat unsur penghinaan, pencemaran nama baik, pengancaman, dan pemerasan. Sedangkan jenis *Cyberbullying* tidak hanya mengandung unsur penghinaan, pencemaran nama baik, pengancaman, dan pemerasan saja, tapi menyangkut unsur dari *flaming, harassment, impersonation, outing, trikery, exclusion*. Dan *cyberstalking*.

Jika kita melihat dari definisi *Cyberbullying* yang menitikberatkan pada pengancaman kekerasan secara verbal, sanksi bagi pelaku kejahatan *Cyberbullying* dapat dikenakan pasal 29 Undang-undang ITE, yang berbunyi: “setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak mengirimkan informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang berisi ancaman kekerasan atau menakut-nakuti yang diajukan secara pribadi.” Dan pasal sanksi pidana dari pasal ini sebagaimana yang ditentukan dalam pasal 45 B yaitu “setiap orang yang memenuhi unsur sebagaimana dimaksud dalam Pasal 29 dipidana dengan pidana penjara paling lama 4 (empat) tahun dan/atau denda paling banyak Rp. 750.000.000.-. Pasal 29 jo pasal 45 B menyebutkan bahwa ancaman (termasuk yang mengakibatkan kekerasan fisik, psikis, dan/atau kerugian materiil) tersebut haruslah ditujukan secara pribadi. Pengancaman yang dimaksud dalam pasal tersebut juga berupa membuka rahasia atau mencemar. Apa yang dimaksud dengan pribadi, yaitu orang-perseorangan (manusia atau natural person) sehingga dengan demikian termasuk korporasi didalam Pasal 29 tersebut tidak memberikan keterangan yang jelas. Tindak pidana ini hanya dapat dipertanggungjawabkan secara pidana kepada pelakunya apabila sasaran atau korban tindak pidana tersebut adalah orang perseorangan karena yang dapat merasa takut adalah hanya manusia atau person.

2. Teknik Pencegahan kejahatan *Cyberbullying* dalam Game Online

Dalam setiap platform game online memiliki techno Prevention di dalam *Private Policy* yang bertugas untuk mengawasi pengguna aplikasi dan menjadi penegakan kriminal dasar, tetapi tidak semua konteks dibatasi. Semisal program tersebut dapat memahami kata-kata kasar pada fitur chat dalam permainan, hanyasaja tidak dapat membatasi fitur voice chat yang seringkali digunakan secara frontal oleh pemain untuk menghina pemain lainnya. Kekurangan tersebut merupakan sesuatu yang serius mengenai bahayanya *Cyberbullying* dalam game online yang harus dipahami dan diupayakan tehnik pencegahannya. Pencegahan kejahatan berbeda dengan pengendalian kejahatan. Pengendalian kejahatan berkaitan dengan pemeliharaan jumlah perilaku yang berkaitan dengan kejahatan tersebut. Sedangkan pencegahan kejahatan menurut Steven P. Lab merupakan sebuah tindakan yang dilakukan untuk menghilangkan kejahatan atau mencegah kejahatan tersebut berkembang lebih jauh. Pencegahan kejahatan memerlukan serangkaian langkah yang terencana sehingga upaya pencegahan dapat terlaksana dan dapat mengurangi tingkat kejahatan serta ketakutan masyarakat akan kejahatan (*fear of crime*). *Fear of crime* disini diartikan sebagai sebuah perasaan yang ditimbulkan akibat dari timbulnya kejahatan dimana perasaan takut akan menjadi korban kejahatan tersebut lebih besar daripada tingkat viktimisasi yang sebenarnya (Steven p. Lab, 1992). Menurut Steven P. Lab terdapat tiga model pendekatan pencegahan kejahatan yaitu pendekatan pencegahan primer, pencegahan sekunder, dan pencegahan tersier (Steven p. Lab, 1992).

a. Pencegahan kejahatan primer

Adalah upaya pencegahan kejahatan yang berhubungan dengan penyingkiran pengaruh lingkungan fisik dan sosial yang memudahkan terjadinya perilaku menyimpang. Pendekatan pencegahan primer tidak menasar pada orang yang berpotensi melakukan kejahatan namun justru mengupayakan kondisi fisik dan sosial sehingga mempersempit peluang pelaku untuk berbuat jahat. Kondisi fisik dan sosial yang terkait dalam pendekatan ini adalah mengenai tata ruang lingkungan, pengawasan lingkungan oleh masyarakat, pencegahan umum, pendidikan masyarakat akan pencegahan kejahatan, dan standar kemananan pribadi. Kesuksesan pendekatan pencegahan kejahatan primer ini sangatlah tergantung pada partisipasi masyarakat.

b. Pencegahan kejahatan sekunder

Merupakan upaya pencegahan kejahatan yang dilakukan oleh masyarakat dan aparat penegak hukum dengan fokus mengidentifikasi potensi penyimpangan dan sumber perilaku menyimpang serta identifikasi situasi dan tendensi seseorang yang berhubungan dengan perilaku menyimpang. Berdasarkan hasil identifikasi tersebut dilakukanlah upaya intervensi kepada situasi dan kelompok rentan sehingga pada akhirnya kejahatan tidak akan terjadi. Beberapa program pencegahan kejahatan sekunder ini berhubungan dengan program pengalihan dan penjarahan kelompok rentan dari kemungkinan melakukan kejahatan. Contoh dari pendekatan ini adalah upaya sekolah memberikan program olahraga dan ekstrakurikuler lainnya untuk menjauhkan anak muda dari keinginan berbuat jahat.

c. Pencegahan kejahatan tersier

Merupakan upaya pencegahan kejahatan yang berhubungan dengan aparat sistem peradilan pidana. Kegiatan aparat penegak hukum dalam sistem peradilan pidana melalui tindakan penangkapan, penuntutan, penahanan, dan rehabilitasi termasuk ke dalam pencegahan kejahatan primer. Prinsip dari pendekatan ini adalah menjauhkan para pelaku kejahatan dari masyarakat sehingga dia tidak dapat melakukan perbuatan jahat kembali. Pencegahan kejahatan tersier sering diabaikan dalam diskusi pencegahan kejahatan karena dianggap sebagai pendekatan tradisional. Lebih lanjut *National Crime Prevention Institute (NCPI)* mengartikan pencegahan kejahatan sebagai sebuah pendekatan yang langsung dan sederhana yang melindungi calon korban dari kejahatan dengan mengantisipasi kemungkinan dari kejahatan serta menghilangkan atau mengurangi kesempatan kejahatan untuk terjadi. Dalam perkembangannya, terdapat tiga pendekatan yang dikenal dalam strategi pencegahan kejahatan. Tiga pendekatan itu ialah pendekatan secara sosial (*social crime prevention*), pendekatan situasional (*situational crime prevention*), dan pencegahan kejahatan berdasarkan komunitas/masyarakat (*community based crime prevention*).

Bila dikaitkan dengan perilaku *Cyberbullying* dalam game online maka teknik pencegahannya berupa:

a. Social Crime Prevention

Pendekatan pencegahan kejahatan yang menitikberatkan pada akar masalah dari kejahatan, terutama faktor-faktor yang berkontribusi pada penyimpangan. Perlu dipahami bahwa game hanyalah aplikasi yang bertujuan menghibur dan menjadi sarana media sosialisasi bagi pengguna sesama penggemar game online tersebut. Fokus yang harus dipahami adanya pembeda didalam game mengklarifikasi akun pengguna sebagai the socializing-oriented gamers atau the achievement-oriented gamers agar tidak terjadi salah paham dan timbulnya *Cyberbullying* secara terus menerus oleh para pemain. Harus adanya *self-control* oleh seluruh pemain, kesadaran umur yang berbeda, tujuan bermain yang berbeda dan layanan game online harus memiliki program yang mengidentifikasi keamanan pengguna berupa data umur (pengelompokan umur), pekerjaan, dan tujuan pengguna dalam memainkan game online untuk meminimalisir adanya *Cyberbullying* yang terjadi.

b. Situational Crime Prevention

Pencegahan kejahatan yang berfokus untuk mengurangi kesempatan kategori kejahatan tertentu dengan meningkatkan resiko (bagi pelaku) yang terkait, meningkatkan kesulitan dan mengurangi penghargaan. Dalam game tersebut memang *Private Policy* sudah menanggulangi kata-kata buruk dalam fitur chat, maka harus di tambahkan pula pengamanan dalam fitur voice chat agar bagi parapelaku kejahatan yang terjadi akan tersensor dan dapat dihapus akun/user penggunaannya bahkan pemain tersebut tidak diperkenankan untuk menginstal aplikasi game online yang sama dikemudian hari. Teknik pengolahan pencapaian dalam game selain mengadu strategi dan kerjasama tim juga harus memiliki pencapaian bagi pemain yang tak pernah bertindak buruk sebagai pencapaian yang begitu besar dan eksklusif untuk mengurangi kecenderungan berperilaku buruk antar pemain dan pemain akan lebih kompetitif secara baik dan adil untuk mendapatkan pencapaian tersebut.

c. Community Based Crime Prevention

Pencegahan kejahatan yang dilakukan dengan cara memberdayakan kelompok atau komunitas dalam masyarakat untuk proaktif bersama dengan lembaga pemerintahan setempat mengatasi permasalahan yang berpotensi mengakibatkan kejahatan. Hal ini yang paling harus diperhatikan mengingat beberapa game online memiliki banyak komunitas dan penggemar baik di Indonesia maupun secara internasional karena tidak sedikit dari game online menjadi Esport (olahraga yang diperlombakan secara nasional dan internasional), maka pemerintah harus memanfaatkan komunitas tersebut dalam memerangi tindak kejahatan *Cyberbullying* dalam game online. Komunitas-komunitas game online bersama pemerintah harus mengikat secara emosional dan memberdayakan kegiatan-kegiatan positif demi menyadarkan parapemain, penggemar atau pengguna platform game online tentang bahayanya *Cyberbullying* khususnya dalam game online berbasis *Multiplayer Online Battle Arena (MOBA)* (MOBA).

4. Kesimpulan

Cyberbullying dalam game online berbasis *Multiplayer Online Battle Arena (MOBA)* (MOBA) sering terjadi dalam fitur *chat* yang ditujukan untuk memudahkan para pemain saling berkomunikasi satu sama lain dan fitur voice chat sebagai sarana bersuara disalah gunakan sebagai media bullying. Beberapa ahli menilai perilaku *Cyberbullying* lebih berbahaya daripada perilaku bullying karena korban sulit menghindari 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. Bentuk *Cyberbullying* di dalam game online setidaknya terdapat tiga kategori yang sering dilakukan pelaku maupun dialami korban yaitu; flaming, harassment, dan exclusion. Tujuan utama mereka melakukan *Cyberbullying* di game online adalah untuk melampiaskan rasa kesal mereka kepada pemain lain. Mereka menganggap bahwa salah satu cara untuk melampiaskan kekesalan atas kesalahan pemain lain dengan melalui *Cyberbullying*.

Faktor *Cyberbullying* dalam game online tidak terlepas dari keluarga, sekolah dan kelompok teman sebaya. Selain itu, perilaku *Cyberbullying* juga bisa bermotif dendam, rasa marah atau perasaan frustrasi. Dampak yang dirasakan oleh korban *Cyberbullying* dalam game online akan berbeda dengan akibat *Cyberbullying* pada umumnya sebab dalam game online biasanya para korban lebih merasa frustrasi dan tingkat stress yang tinggi karena terkena guncangan mental yang di paksakan dan tak dapat terhindarkan, kecenderungan tak bisa mengendalikan emosi dan tak bisa produktif secara akademisi karena kurang fokus. Dalam beberapa kasus seorang pada awalnya menjadi korban berbalik menjadi seorang pelaku *Cyberbullying*. Pengaturan *Cyberbullying* secara hukum diatur dalam pasal 29 Undang-undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan atas Undang-undang nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. Dalam perkembangannya, terdapat tiga pendekatan yang dikenal dalam strategi pencegahan kejahatan. Tiga pendekatan itu ialah pendekatan secara sosial (*social crime prevention*), pendekatan situasional (*situational crime prevention*), dan pencegahan kejahatan berdasarkan komunitas/masyarakat (*community based crime prevention*). Didalam game online secara garis besar *social crime prevention* berupa pemahaman manfaat game dan self-control pemain, secara *situational crime prevention* berupa pengembangan konsep keamanan aplikasi game, dan *community based crime prevention* berupa pemberdayaan komunitas-komunitas game online untuk memerang *Cyberbullying* dalam game online berbasis *Multiplayer Online Battle Arena (MOBA)*.

Daftar Pustaka

- Adams, E., & Rollings, A. (2007). *Fundamentals of Game Design*. Prentice Hall.
- Arrasyid, M. H. (2020). *Cyberbullying* dalam Permainan Smartphone (Fenomena *Cyberbullying* di Kalangan Mahasiswa Universitas Sebelas Maret pada Permainan Mobile Legends). *Skripsi Yang Di Publikasi*, 53(1), 1–20. <http://dx.doi.org/10.1016/j.encep.2012.03.001>
- Bauman, S. (2015). Cyber-bullying and Suicide. *Youth Suicide and Bullying*, 77–90. <https://doi.org/10.1093/med:psych/9780199950706.003.0007>
- Bourdieu, P. (2010). *Arena Produksi Kultural*. Kreasi Wacana.
- David-Ferdon, C., & Hertz, M. F. (2009). Electronic media and youth violence; a CDC issue brief for researchers. *Journal Technology*, v.
- Marçal Mora-Cantallops, M. M., & Miguel-Ángel Sicilia, M. Á. (2018). MOBA games: A literature review. *Entertainment Computing*, 26.
- Muflichah, H. S. (2022). *CYBERBULLYING DALAM PERMAINAN INTERAKTIF BERBASIS ONLINE*. *Jurnal Ilmu Komunikasi AKRAB*, 7(1).
- Pakpahan, H., Luh Ayu Mondrisa Dwipayana, N., & Setiyono. (2020). *Cyberbullying Di Media Sosial*. *Bhirawa Law Journal*, 1(2), 63–70.
- Patchin, J. W. (2018). Are “Gamers” More Likely to be “Bullies”? *Cyberbullying Research Center*. <https://Cyberbullying.org/are-gamers-more-likely-to-be-bullies>.
- Steven p. Lab. (1992). *Crime Prevention: Approaches, Practices and Evaluation* (Second Edi). Anderson Publishing C.
- Syah, R., & Hermawati. (2018). The Prevention Efforts on *Cyberbullying* Case for Indonesian Adolescent Social Media Users. *Jurnal Penelitian Kesejahteraan Sosial*, 2(17).
- Willard, N. E. (2007). *Cyberbullying and Cyberthreats: Responding to the Challenge of Online Social Aggression, Threats, and Distress*. *Journal Technology*, III.