



## VISUALISASI PERUNDUNGAN PADA LIVE STREAMING GAMER WANITA MENURUT UU ITE 2008

Zendika Dayongki S.<sup>1</sup>, Farhan Aji<sup>2</sup>, Ahmad Rifqy S.<sup>3</sup>, Febrine Deva A.<sup>4</sup>, Reza Safira<sup>5</sup>, Nur Aini Rakhmawati<sup>6</sup>  
<sup>1,2,3,4,5,6</sup> Departemen Sistem Informasi, Institut Teknologi Sepuluh Nopember Surabaya  
[zendika.dayongki16@mhs.is.it.ac.id](mailto:zendika.dayongki16@mhs.is.it.ac.id), [farhanaji317@gmail.com](mailto:farhanaji317@gmail.com), [arifqys@gmail.com](mailto:arifqys@gmail.com), [febrinedeva2@gmail.com](mailto:febrinedeva2@gmail.com),  
[rezasafira53@gmail.com](mailto:rezasafira53@gmail.com), [nur.aini@is.its.ac.id](mailto:nur.aini@is.its.ac.id)  
Jl. Raya ITS, Kampus ITS Sukolilo, Surabaya

### Keywords:

*Bullying, Female Gamers, UU ITE 2008*

### Abstract

*The purpose of this research is to identify the phenomenon of bullying that occurs among female gamers according to the UU ITE 2008. The method used in this research is descriptive qualitative obtained from soft data, while the existing data contains descriptions of people, places, events, etc. In this research, the analysis which was carried out for the first time included the words of bullying which were found to be included in the predetermined categories. The results of the analysis showed several categories of bullying words consisting of Called Names (Giving Negative Names), pictures of Victims of Dissemination (Photo Spread), Threatening Physical Danger (Threatening Physical Safety), Opposing Slamming (Degrading Opinions).*

### Kata Kunci:

*Perundungan, Gamers Wanita, UU ITE 2008.*

### Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengamati dan mengidentifikasi fenomena perundungan yang terjadi pada kalangan *gamers* wanita menurut UU ITE 2008. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah kualitatif yang sifatnya deskriptif yang didapat dari soft data, dimana data yang ada berisikan deskripsi orang, tempat, kejadian, dsb. Dalam penelitian ini, analisa yang dilakukan pertama kali adalah identifikasi kata-kata bullying yang ditemukan untuk dimasukkan kedalam kategori-kategori yang sudah ditentukan. Hasil analisis menunjukkan beberapa kategori kata-kata bullying yang didapat oleh *gamer* tersebut yaitu *Called Name* (Pemberian Nama Negatif), *Image of Victim Spread* (Penyebaran Foto), *Threatened Physical Harm* (Mengancam Keselamatan Fisik), *Opinion Slammed* (Pendapat Yang Merendahkan).

### Pendahuluan

Perkembangan era globalisasi saat ini memberikan dampak yang begitu besar terhadap kehidupan manusia salah satunya adalah perkembangan teknologi yang semakin maju. Pesatnya perkembangan teknologi, menuntut setiap individu untuk berkembang serta memiliki kemampuan yang unggul agar dapat bersaing dengan individu lainnya. Era globalisasi merupakan bagian dari perkembangan zaman. Salah satu dampak yang diberikan yaitu mempengaruhi berbagai aspek kehidupan manusia salah satunya seperti mulai

tergantikannya permainan tradisional oleh permainan digital atau biasa disebut *game online*. *Game online* merupakan jenis permainan yang dapat diakses oleh banyak pemain yang dihubungkan dengan jaringan internet[1]. Banyak sekali jenis *game online* yang bisa kita temui, mulai dari *game online* ber-genre perang, balapan, olahraga, dan lain-lain yang pada intinya jenis *game* tersebut berusaha sebisa mungkin menyerupai dengan kehidupan atau aktivitas di dunia nyata[2].

Awal kemunculan *game online* di Indonesia adalah pada tahun 2001, ditandai munculnya *game* Nexia, Redmoon, dan

Laghaim (ketiga *game* ini merupakan *game online* yang berjenis MMORPG), Indonesia belum memiliki warnet yang khusus untuk bermain *game online*, masih didominasi oleh warnet yang hanya untuk *browsing* dan *chatting*[3]. Seiring berjalannya waktu *game online* yang masuk ke Indonesia makin beragam dan semakin lama memiliki spesifikasi yang tinggi, sehingga menarik masyarakat Indonesia terutama di kalangan orang dewasa hingga anak-anak, tidak hanya laki-laki namun juga perempuan untuk bermain *game online*. Dari hasil survei APJII (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia) pada tahun 2018, bermain *game* merupakan konten internet yang sering dikunjungi oleh pengguna internet Indonesia yang terdapat pada posisi kedua setelah konten menonton film/video. Dalam survei tersebut sudah terbukti bahwa sebagian besar pengguna internet di Indonesia bermain *game online*[4].

Seperti hal-nya banyak *gamers online* yang biasanya menyiarkan permainan tersebut dalam *live streaming* pada *platform* yang mendukung *live streaming* seperti Youtube dan Facebook. Saat *gamers* sedang melakukan *live streaming* sebuah *game online*, mereka memiliki tujuan tersendiri salah satunya untuk memperlihatkan keseruan dan kemahiran bermain suatu *game* kepada banyak orang. Namun, disisi lain *live streaming* tersebut memiliki dampak negatif salah satunya yaitu adanya perilaku *bullying* pada kolom komentar yang ditujukan pada *gamers* tersebut. *Bullying* adalah bentuk-bentuk perilaku kekerasan dimana terjadi pemaksaan secara psikologis ataupun fisik terhadap seseorang atau sekelompok orang yang lebih “lemah” oleh seseorang atau sekelompok orang yang lebih “kuat”. Seseorang menjadi korban *bullying*, apabila Ia dihadapkan pada tindakan negatif dari seseorang atau lebih, dilakukan berulang-ulang dan terjadi dari waktu ke waktu[5].

Perilaku *bullying* terjadi dalam berbagai bentuk salah satunya yang terdapat pada kolom komentar *live streaming*, yaitu *bullying* secara verbal seperti julukan nama, kritikan

kejam, fitnah, dan penghinaan. Perilaku *bullying* secara verbal tersebut dapat mengakibatkan dampak negatif terhadap korban yang merupakan *gamers* tersebut, Walaupun *bullying* secara verbal tidak menyebabkan kerusakan fisik, tapi hal seperti itu dapat memberikan dampak buruk pada sisi psikologis korban. Dari permasalahan *bullying* secara verbal tersebut dapat dilihat bahwa oknum *bullying* tersebut dapat dikenakan pasal-pasal UU ITE 2008 yang mengandung jerat hukum mengenai perilaku *bullying* pada korban secara verbal. Dengan mengidentifikasi setiap komentar negatif pada kolom komentar *live streaming* seorang *gamers* dan mengaitkan dengan pasal-pasal UU ITE 2008, dapat menghasilkan bahwa jenis komentar tersebut mengandung ada atau tidaknya perilaku *bullying* terhadap *gamers* tersebut.

### Perundungan

*Bullying* yang terdapat dalam tulisan ini merupakan jenis *bullying* verbal. *Bullying* verbal adalah intimidasi yang melibatkan kata-kata baik secara tertulis atau terucap. Perundungan secara verbal meliputi menggoda, memanggil nama yang tidak pantas, mengejek, menghina, dan mengancam[6]. Sumber lain menyebutkan bahwa *bullying* verbal merupakan makian yang diberikan terus menerus yang biasanya dilihat dari fisiknya yang kurang mampu, menghina, suku, agama maupun fisiknya secara keseluruhan[7].

Menurut Damayanti[8], *Bullying* verbal dapat dikategorikan menjadi 4 yaitu :

#### 1. Called Name (Pemberian Nama Negatif)

Pemberian nama negatif adalah bentuk serangan *cyberbullying* untuk memberi label buruk terhadap korban. Pemberian nama negatif adalah berbahaya karena memaksa untuk mengecap seseorang yang bukan dirinya. Nama-nama negatif yang disebutkan dalam aksi *cyberbullying* terhadap korban antara lain;

- a. Nama hewan
- b. Nama makhluk halus
- c. Panggilan fisik

### 2. Image of Victim Spread (Penyebaran Foto)

Kerap kali kita menjumpai korban dengan memasang atau mengunggah foto pribadi ke dalam media sosial dan hal itu biasanya dijadikan objek hinaan. Penyebaran foto pribadi korban adalah aksi untuk membuat malu korban. Bentuk serangan *bullying* verbal dapat dilihat dari komentar yang ditulis pada tiap foto yang di tampilkan.

### 3. Threatened Physical Harm (Mengancam Keselamatan Fisik)

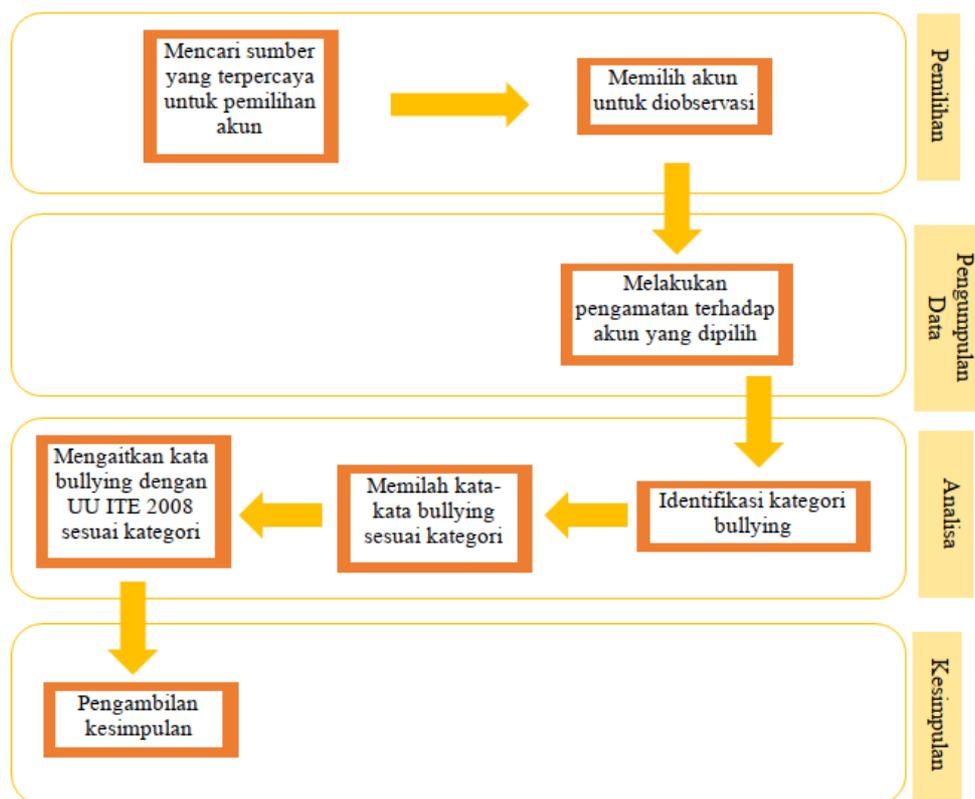
Dalam hal ini komentar-komentar yang dimaksudkan seperti “mati” atau “bunuh” yang mempunyai kaitan erat dengan ancaman keselamatan pada dunia nyata.

### 4. Opinion Slammed (Pendapat Yang Merendahkan)

Biasanya pendapat yang merendahkan terdapat pada komentar yang menghina penampilan dan keadaan korban.

Dari kata-kata tersebut, beberapa kata teridentifikasi sebagai kata-kata *bullying*. Kata-kata *bullying* tersebut gencar dilontarkan karena masih kuatnya *image game online* dengan pria [9] serta stereotip terkait *gamer* yang berjenis kelamin wanita yang masih kuat, seperti banyaknya anggapan bahwa *gamer* wanita tidak lebih jago dari *gamer* pria.

### Metode Penelitian



Gambar 1. Metodologi Penelitian

Tahap penelitian dijelaskan pada gambar 1 dan dijelaskan sebagai berikut:

#### 1. Pemilihan Akun

Pemilihan akun dilakukan dengan beberapa kriteria yang telah ditentukan antara lain (1) *Live Streamer* memiliki minimal 100.000 *subscriber*. Hal ini dijadikan sebagai kriteria karena dengan minimal *subscriber* 100.000 maka dapat dipastikan bahwa *Live Streamer* memiliki penonton tetap yang akan menyaksikan setiap

*live streaming* yang dilakukan. (2) *Live streamer* mengunggah konten paling terbaru adalah minimal di bulan September 2019. Kriteria ini membuktikan bahwa akun *Live Streamer* masih aktif. Daftar akun yang terpilih terdapat pada Tabel 1.

#### 2. Pengumpulan Data

Pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu menggunakan teknik observasi. Observasi dilakukan terhadap 5 *gamer* wanita pada sosial media yang



Kata-kata yang terindikasi tersebut tidak selamanya dapat dikatakan sebagai *bullying*, namun penggunaan kata-kata tersebut bergantung pada kalimat serta konteks yang dimaksudkan. Selain maksud dari kalimat yang mengandung kata-kata yang teridentifikasi, faktor lain yang membuat kata-kata tersebut menjadi *bullying* adalah ketika subjek yang

menjadi penerima atau yang dimaksud dalam konteks ini adalah *gamer* wanita merasa tersinggung, disudutkan, dan terancam.

Dari pembagian kategori yang telah disebutkan sebelumnya, maka pengklasifikasian kata-kata temuan pada kolom komentar *live streaming gamer* wanita disajikan dalam tabel 2.

Tabel 2. Temuan Terindikasi Bullying berdasarkan Kategori dan UU ITE

Kata-kata Bullying	Terindikasi	Kategori	UU ITE
Gagal		Opinion Slammed	Pasal 27 ayat 3
Nob (Belum berpengalaman)		Opinion Slammed	Pasal 27 ayat 3
Toxic (Pemain game yang merugikan tim)		Opinion Slammed	Pasal 27 ayat 3
Goblok (Bodoh dalam bahasa Jawa)		Opinion Slammed	Pasal 27 ayat 3
Gendut		Called (memanggil konteks fisik)	Name dengan Pasal 27 ayat 3
Bacot (Banyak bicara)		Opinion Slammed	Pasal 27 ayat 3
Gilani (Menjijikkan)		Opinion Slammed	Pasal 27 ayat 3
Asu (Anjing)		Called (memanggil nama hewan)	Name dengan Pasal 27 ayat 3
Dada (Bagian tubuh wanita)		Called (memanggil konteks fisik)	Name dengan Pasal 27 ayat 1
Kecil (Bagian tubuh tertentu wanita)		Called (memanggil konteks fisik)	Name dengan Pasal 27 ayat 1

UU ITE 2008 yang berkaitan dengan adanya verbal *bullying* tercantum dalam Bab VII Perbuatan yang Dilarang pasal 27 ayat 1-4. Bunyi dari pasal tersebut yaitu :

**BAB VII  
PERBUATAN YANG DILARANG**

**Pasal 27**

- (1)Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan yang melanggar kesusilaan.
- (2)Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan perjudian.
- (3)Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak

mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan penghinaan dan/atau pencemaran nama baik.

- (4)Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan pemerasan dan/atau pengancaman.

Dari undang-undang yang tertera pada pasal 27 ayat 1-4 tersebut maka kata-kata temuan dalam komentar *live streaming gamer* wanita dapat dikatakan sebagai tindak pelanggaran hukum. Kaitan antara temuan kata dengan undang-undang tersebut disajikan dalam tabel 2.

Dari identifikasi yang telah dilakukan, pasal yang memiliki keterkaitan dengan kata-kata

terindikasi *bullying* terdapat pada UU ITE 2008 Pasal 27 ayat 1 dan 3. Pada ayat 1 yang menyebutkan muatan yang melanggar kesusilaan bermakna abu-abu di masyarakat[10]. Penghinaan dan pencemaran nama baik yang dimaksudkan dalam ayat 3 juga bertabrakan dengan KUHP karena tidak memunculkan kategori didalamnya dan memberikan hukuman yang lebih berat yaitu 6 tahun penjara dan denda 1 milyar rupiah.

### Kesimpulan dan Saran

Pada penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa *bullying* yang dilakukan kepada *gamers* wanita saat *live streaming* merupakan jenis *bullying* verbal yang mengintimidasi dan melibatkan kata-kata baik secara tertulis atau terucap. Faktor lain yang membuat kata-kata tersebut menjadi *bullying* adalah ketika subjek yang menjadi penerima atau yang dimaksud dalam konteks ini adalah *gamers* wanita merasa tersinggung, disudutkan, dan terancam[7]. Terdapat beberapa kategori kata-kata *bullying* yang terdiri dari *Called Name* (Pemberian Nama Negatif), *image of Victim Spread* (Penyebaran Foto), *Threatened Physical Harm* (Mengancam Keselamatan Fisik), *Opinion Slammed* (Pendapat Yang Merendahkan). Pelaku *bullying* dapat dijerat oleh hukum berdasar UU ITE 2008 yang berkaitan dengan adanya verbal *bullying* tercantum dalam Bab VII Perbuatan yang Dilarang Pasal 27 ayat 1-4.

Dari hasil pembahasan pada bab IV, dapat disimpulkan bahwa UU ITE 2008 yang terkait dengan temuan kata-kata *bullying* yang paling banyak ada pada UU ITE 2008 Pasal 27 ayat 3 yang membahas tentang penghinaan dan pencemaran nama baik dengan presentase 80%. UU ITE 2008 Pasal 27 Ayat 1 ditemukan dengan presentase 20% dan UU ITE 2008 Pasal 27 ayat 2 dan ayat 4 tidak ditemukan keterkaitan dengan kata-kata yang ditemukan.

### Referensi

- [1] C. Z. Aji, *Berburu Rupiah Lewat Game Online*. Yogyakarta: Bouna books, 2012.
- [2] R. Yanto, "Pengaruh Game Online terhadap perilaku Remaja," *Univ. Andalas*, 2011.
- [3] Ahmad Fajar Giandi, F. Mustikasari.e, and H. S. Arifin, "Perilaku Komunikasi Pecandu Game Online dengan Menggunakan Game Online," *eJurnal Mahasiswa Universitas Padjadjaran*. 2012.
- [4] A. Asosiasi Jasa Penyelenggara Internet Indonesia, "Laporan Survei Penetrasi & Profil Perilaku Pengguna Internet Indonesia," 2018.
- [5] S. R. Irma, "Perilaku Bullying di Kalangan Gamers Online pada Remaja Sekolah Menengah Pertama," *J. SIMBOLIKA Res. Learn. Commun. Study*, vol. 4, no. 2, pp. 86–94, 2018.
- [6] L. Gracivia, "Menegal Jenis-jenis Bullying atau Perundungan," *CNN.com*, 2019. [Online]. Available: <https://www.cnnindonesia.com/gaya-hidup/20190411135109-260-385320/menal-jenis-jenis-bullying-atau-perundungan>.
- [7] N. N. A. Suciartini and N. L. P. U. Sumartini, "Verbal Bullying Dalam Media Sosial Ditinjau Dari Perspektif Penyimpangan Prinsip Kesantunan Berbahasa," *Ganaya J. Ilmu Sos. dan Hum.*, 2018.
- [8] R. Damayanti, "Penggunaan Bahasa Alay pada Bullying Anak di Media Sosial," *J. Autentik*, 2017.
- [9] A. Shaw, "What is video game culture? Cultural studies and game studies," *Games and Culture*. 2010, doi: 10.1177/1555412009360414.
- [10] W. A. Winarno, "Sebuah Kajian Pada Undang-Undang Informasi Dan Transaksi Elektronik (UU ITE)," *Jeam*, 2011.