

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Game Hotel Hideaway merupakan salah satu permainan berkembang di mana para pemainnya kerap menerapkan aksi *cyberbullying*. Setiap harinya, pasti terdapat pemain *game* Hotel Hideaway yang menerapkan aksi *cyberbullying* pada ruang public dengan melontarkan kata-kata yang merujuk pada tindak *trash talking*. Penelitian ini mengidentifikasi 3 jenis perilaku *cyberbullying* yang dilakukan oleh pemain *game* Hotel Hideaway, yaitu *flaming* (amarah), *online harassment* (pelecehan online), dan *pseudonyms* (anonimitas). *Flaming* biasanya dilakukan oleh pemain dengan melontarkan cacian dan makian. Selain itu, *flaming* juga biasanya dilakukan dengan adanya niat untuk melakukan kekerasan. Meskipun *game* Hotel Hideaway mengusung tema *metaverse*, atau kehidupan virtual, terdapat juga pemain yang ingin melakukan kekerasan fisik pada dunia nyata. Walaupun kemungkinannya sangat kecil karena adanya anonimitas dalam *game* Hotel Hideaway, namun hal tersebut tetap dapat sangat membahayakan korban jika hubungan pertemanan telah mencapai dunia nyata.

Online harassment dilakukan oleh pemain *game* Hotel Hideaway dengan melontarkan hinaan terhadap pemain lain. Pemain *game* Hotel Hideaway pun kerap menghina pemain lain dalam berbagai aspek, seperti menghina level pemain lain, menghina avatar pemain lain, menghina mode berpakaian pemain lain, menghina penulisan ketikan pemain lain, bahkan menghina kehidupan nyata pemain lain ketika hubungan pertemanan telah mencapai dunia nyata. *Online harassment* juga biasanya dilakukan dengan menyinggung seksualitas. Terdapat 2 jenis kata-kata yang mengandung unsur seksual, yang paling sering diungkapkan oleh para pemain, yaitu kata-kata yang menggambarkan alat kelamin dan juga kata-kata yang menggambarkan proses reproduksi makhluk hidup. Selain itu, pemain *game* Hotel Hideaway juga melakukan diskriminasi sebagai bentuk dari tindakan *online harassment*. Bentuk diskriminasi yang sering terjadi adalah penghinaan terhadap

gender dan ras seseorang. Walaupun kebanyakan diskriminasi ditujukan untuk avatar, tetapi terdapat juga diskriminasi yang secara langsung ditujukan untuk para pemain. *Online harassment* dalam *game* Hotel Hideaway juga dapat berupa penyinggungan sensitivitas. Pemain *game* Hotel Hideaway sering kali menanyakan atau menyatakan hal-hal yang sifatnya sensitif. Biasanya, pertanyaan atau pernyataan yang sensitif merujuk pada kehidupan nyata pemainlainnya.

Pseudonyms, atau anonimitas, memiliki peran yang sangat besar bagi keberlangsungan penerapan aksi *cyberbullying* dalam *game* Hotel Hideaway. Seluruh perkataan yang merujuk pada tindak *trash talking* diungkapkan oleh pemain *game* Hotel Hideaway dengan bersembunyi di balik identitas avatar mereka. Anonimitas dapat menyebabkan hilangnya empati dan kurangnya tanggung jawab sosial bagi para pemain. Tanpa harus menghadapi konsekuensi pada dunia nyata, para pemain mungkin merasa tidak ada keharusan untuk memikirkan perasaan orang lain atau bertanggung jawab atas tindakan mereka. Hal tersebut dapat merujuk pada rasa yang mengganggu dan merugikan bagi banyak pemain lain. Untuk meminimalisir perilaku *trash talking* yang kerap dilakukan oleh para pemainnya, *game* Hotel Hideaway menyediakan sebuah fitur yang bernama *Trash Bot*. Namun sayangnya, pembentukan fitur tersebut masih kurang efektif.

5.2 Saran

5.2.1 Saran Akademis

Saran peneliti untuk penelitian selanjutnya adalah untuk menggunakan pendekatan, teori, ataupun metode yang berbeda untuk mengetahui ataupun mengidentifikasi aspek, bentuk, jenis, dan faktor lainnya dalam lingkup penerapan aksi *cyberbullying* dalam permainan *online*.

Selain itu, disarankan juga untuk penelitian selanjutnya dilakukan dengan melihat juga aspek-aspek yang berada di luar permainan *online*, seperti faktor lingkungan, keluarga, pertemanan, dan lain sebagainya.

5.2.2 Saran Praktis

Berdasarkan hasil dari kegiatan observasi yang dilakukan selama 2 bulan, penelitian ini menyatakan bahwa penerapan aksi *cyberbullying* memang kerap terjadi dalam *game* Hotel Hideaway. Dan berdasarkan cara bermain *game* Hotel Hideaway sendiri, pemain tidak memerlukan strategi dan taktik untuk memainkan permainan ini karena memang pada dasarnya *game* Hotel Hideaway bukanlah sebuah permainan aksi. Oleh sebab itu, sangat disarankan bagi pemain *game* Hotel Hideaway untuk lebih bisa memperhatikan setiap perkataan mereka agar lingkungan virtual yang baik dapat terbentuk di dalam *game* Hotel Hideaway.

Di sisi lain, sangat disarankan juga bagi para orang tua dan pendidik untuk bisa lebih mengawasi anak-anak mereka dalam bermain permainan *online* dan meningkatkan kesadaran anak-anak mereka mengenai penerapan aksi *cyberbullying* dalam permainan *online*. Adapun saran bagi anak-anak remaja pada zaman sekarang ini, khususnya yang sering menghabiskan waktu mereka untuk bermain *game online*, untuk lebih bisa mengenal batasan-batasan untuk berkata dan berbuat saat bermain *game online*.

Sangat disarankan juga bagi pemerintah ataupun institusi-institusi pendidikan untuk bisa membuat kampanye atau kegiatan lainnya yang sekiranya dapat meningkatkan *awareness* bagi para remaja dan generasi muda untuk lebih memiliki kesadaran dan pengetahuan terhadap penerapan aksi *cyberbullying* dalam permainan *online*.