

HABITUS PEMAIN GAME ONLINE DALAM KEKERASAN VERBAL DI WARUNG KOPI

Muhammad Afnizal¹, Harmona Daulay², T. Ilham Saladin³, Hadriana Marhaeini Munthe⁴,
Linda Elida⁵

Master Program of Sociology, Universitas Sumatera Utara, Medan, Indonesia¹
Universitas Sumatera Utara, Medan, Indonesia^{2,3,4,5}

Email: muhammadafnizal@gmail.com¹, harmonadaulay@usu.ac.id², ilham.saladin@usu.ac.id³,
hadriana@usu.ac.id⁴, lindaelida1@gmail.com⁵

Abstract

All processes of social interaction in humans are important, including being useful as an effort to build relationships between them. One form of social interaction that occurs in humans is playing. The sophistication of adult technology now presents various developments in playing such as online games. The process of playing online games is proven to leave various kinds of social problems, including verbal violence. This research is a case study using a qualitative method that aims to look deeper into the phenomenon of verbal violence that occurs among online game players in coffee shops which are a forum for social interaction for the surrounding community, located in Lhokseumawe City, in Aceh's construction as Veranda of Mecca. The research subjects were verbal violence in online games, and the objects of this research were academics, community leaders, and online game players. Data collection techniques through observation, documentation, and in-depth interviews using the habitus theory approach. The results of the study show that the neglect of cultural values and the Islamic Shari'a system by online game players triggers verbal violence behavior. In line with these conditions, other variables that become triggers are self-principles, stress, opponents at play, imitating behavior and weak supervision and application of rules.

Keywords: *Habitus, online games, verbal violence*

Abstrak

Semua proses interaksi sosial pada manusia penting, diantaranya bermanfaat sebagai upaya membangun relasi antar mereka. Salah satu bentuk interaksi sosial yang terjadi pada manusia adalah bermain. Kecanggihan teknologi dewasa kini menyuguhkan berbagai perkembangan dalam bermain seperti game online. Proses bermain game online yang dilakukan terbukti menyisakan berbagai macam persoalan sosial, diantaranya adalah kekerasan verbal. Penelitian ini merupakan studi kasus yang menggunakan metode kualitatif bertujuan untuk melihat lebih dalam fenomena kekerasan verbal yang terjadi pada pemain game online di warung kopi yang menjadi wadah interaksi sosial bagi masyarakat sekitar, berada di Kota Lhokseumawe, dalam konstruksi Aceh sebagai Serambi Mekah. Subjek penelitian adalah kekerasan verbal pada game online, dan yang menjadi objek dalam penelitian ini adalah akademisi, tokoh masyarakat, dan pemain game online. Teknik pengumpulan data melalui observasi, dokumentasi, dan wawancara secara mendalam dengan menggunakan pendekatan teori habitus. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengabaian terhadap nilai budaya dan sistem syariat Islam oleh pemain game online memicu perilaku kekerasan verbal. Sejalan dengan kondisi tersebut, variabel lain yang menjadi pemicu adalah prinsip diri, stres, lawan bermain, perilaku meniru dan lemahnya pengawasan dan penerapan aturan.

Kata Kunci: *Habitus, game online, kekerasan verbal*

PENDAHULUAN

Sebagai makhluk sosial, manusia selalu terlibat untuk melakukan hubungan antar sesama yang disebut interaksi sosial, yang menyangkut orang-perorangan, antara kelompok-kelompok manusia, maupun antara individu dan kelompok. (Soekanto, 2006). Kontak sosial dan komunikasi dilakukan oleh manusia dalam berbagai proses interaksi sosial mereka

termasuk ketika mereka bermain, terlebih manusia disinyalir merupakan homo ludens atau pemain (Huizinga, 1950).

Demikian juga dengan permainan yang kekinian dan marak beberapa tahun terakhir, yang dikenal dengan game online. Membawa pengaruh baik dan pengaruh buruk kepada pemainnya. Salah satunya adalah muncul fenomena kekerasan verbal yang berupa kata makian, sumpah serapah, penyebutan nama alat kelamin, dan kata-kata kotor lainnya yang dikeluarkan dari mulut sebahagian besar para pemain game online dan menjadi kebiasaan baru yang mudah terlihat dalam arena bermain game online. Pemain game online cenderung tidak peduli dengan perasaan lawan main mereka, nilai dan norma diabaikan dalam berkomunikasi dan melebur bersama kepentingan kelompok mereka masing-masing. (I Gusti, Ni Made & Ade, 2017).

Peneliti mendapati fenomena kekerasan verbal oleh pemain game online juga terjadi di Aceh, perkembangan teknologi yang semakin canggih membuat arena bermain game online pun semakin meluas. Dinamika beberapa tahun yang lalu untuk bermain game online harus memiliki fasilitas komputer atau laptop yang memadai, namun kondisi kecanggihan teknologi sekarang membuat para pemain game online dapat mengakses lapangan bermainnya hanya dengan teknologi smartphone, dan di tempat yang menyediakan jaringan internet.

Sebagaimana dengan sebagian besar daerah di Aceh, yang terkenal dengan warung kopi nya, kini telah difasilitasi dengan Wi-Fi yaitu protokol jaringan nirkabel yang digunakan oleh komputer maupun gadget lainnya yang dapat mengakses internet secara nirkabel layaknya menggunakan paket data atau kuota internet dari provider operator seluler tertentu.

Para pemain game online disana turut mengucapkan kata makian dan ucapan kotor ketika sedang bermain. Fenomena ini menjadi menarik dikarenakan Aceh merupakan daerah dimana orangtua mereka menanamkan kepada anak-anaknya untuk berbahasa halus dan sopan dengan orang lain. (Hasyim, Abidin Dkk, 1997).

Meski berbeda status strata yang dimiliki oleh masyarakat Aceh, yaitu lapisan bangsawan, ulama atau cendikiawan dan rakyat biasa, namun terdapat sistem yang mengatur sapaan untuk bertutur kata dan tidak ada yang keluar dari jalur kesopanan. (Sulaiman, Budiman Dkk, 1990).

Kekhasan budaya sopan yang berlangsung di Aceh adalah sebagai manifestasi dari daerah Aceh dalam penerapan sistem syariat Islam di dalamnya (M. Idris, D.R. Amalia, 2022), dan kondisi tersebut menjadi acuan dikarenakan terdapat hubungan antara religiusitas dengan perilaku kekerasan verbal. (Khairul Hadad, E.Y. Winata, 2021).

Remaja yang hidup pada saat ini dihadapkan pada pilihan untuk terus bermain game online dan mereka akan menemukan teman, atau meninggalkan game online tersebut dan bisa berakibat pada kesepian. Meski kesepian bisa kembali muncul tatkala mereka tidak bisa memenuhi kebutuhan emosional akan kedekatan dan keintiman secara offline. (Lee, Dong, Hyemin, 2019). Karena orang yang tidak ingin kesepian akan cenderung berpotensi lebih besar mengalami kecanduan game online. (Lebho, M. Dinah, R. Pasifikus, Serli, 2020).

Berangkat dari latar belakang yang telah disebutkan diatas, Aceh dikenal sebagai daerah yang khas dalam penerapan sistem syariat Islam sampai membuat masyarakatnya tidak memisahkan antara agama dan adat-kebudayaan mereka, hampir seluruh tatanan masyarakat Aceh berlandaskan ajaran agama Islam, namun norma kesopanan yang seharusnya dipraktikkan oleh remaja Aceh sebagai warisan dalam bertutur kata kini bertolak belakang dengan perilaku remaja Aceh dalam bermain game online.

Adapun tujuan penelitian ini adalah, untuk melihat lebih dalam fenomena kekerasan verbal yang terjadi pada pemain game online di warung kopi yang menjadi wadah interaksi sosial bagi masyarakat sekitar dalam cakupan konsentrasi sebagaimana yang telah digambarkan.

KAJIAN PUSTAKA

Game Online

Sejarah game online dimulai sejak tahun 1969. Awalnya permainan ini dikembangkan dengan tujuan pendidikan. Namun, kemudian pada awal tahun 1970, sebuah sistem dengan kemampuan time-sharing yang disebut “Plato” diciptakan untuk memudahkan siswa belajar secara online di mana beberapa pengguna dapat mengakses komputer secara bersamaan menurut waktu yang diperlukan. Dua tahun kemudian, muncul Plato IV dengan kemampuan grafik baru, yang digunakan untuk menciptakan permainan untuk banyak pemain. Baru pada tahun 1995 game online benar-benar mengalami perkembangan, Apalagi setelah pembatasan NSFNET (National Science Foundation Network) dihapuskan sehingga akses ke domain lengkap dari internet. Kesuksesan moneter menghampiri perusahaan perusahaan yang meluncurkan permainan ini, sehingga persaingan mulai tumbuh dan menjadikan game online semakin berkembang hingga hari ini. (Surbakti, 2017).

Meskipun pada dasarnya game berarti permainan, game online berbeda dengan permainan tradisional pada umumnya yang lebih berfokus pada gerak fisik dan psikomotorik para pemain. Sedangkan game online lebih menitikberatkan kepada proses menggunakan daya pikir serta daya ingat namun sangat minim gerak fisik.

Biasanya para pemain game online hanya mengandalkan tangan serta jari jemarinya untuk menyentuh layar gadget maupun papan keyboard komputer atau laptop. Adapun pada game online juga menggunakan saluran internet sebagai prasarana pendukung dalam mengakses game supaya dapat dikategorikan online.

Game online terdiri dari dua jenis, yaitu web based game dan text based game. (Trisnani, R.P., dan Silvia, Y.W., 2018). Adapun web based merupakan tahapan bermain game hanya dengan mengakses internet dan browser tanpa perlu menginstall aplikasi game tersebut, sebahagian besar gratis kecuali untuk menambah sejumlah fitur penunjang sebagai bagian percepatan pengembangan akun dalam bermain game dimaksud dan biaya juga diperlukan untuk akses internet tentunya. Sedangkan text based game merupakan cikal bakal dari lahirnya web based game dimana dulunya tampilan hanya berupa teks tanpa grafis yang terlihat lebih nyata seperti sekarang, dan perlahan mulai ditinggalkan seiring perkembangan web based game yang semakin canggih.

Dalam dunia game, untuk bermain game bisa dilakukan sendiri maupun berkelompok, namun saat ini lebih banyak pemain game yang bermain secara bersama atau lebih dikenal dengan istilah multiplayer. Bahkan kondisi bermain game online secara bersama dianggap sebagai faktor yang mendasari kecanduan (Gong, Kem, Christy, Chongyang dan Mathew, 2019).

Kata multiplayer game, bermakna bermain game secara beramai-ramai dalam kurun waktu yang sama. Sekarang ini lebih dikenal dengan istilah “mabar” yang merupakan singkatan dari kata “main bareng”. Dimana kondisi ini melibatkan banyak pemain untuk bermain secara barengan baik dengan teman main yang berada dekat dalam suatu ruangan maupun dengan pemain lain yang berada di Negara yang berbeda.

Kekerasan Verbal

Kekerasan verbal (Verbal Abuse) adalah setiap ucapan yang ditujukan kepada seseorang yang mungkin dianggap merendahkan, tidak sopan, menghina, mengintimidasi, rasist, seksis, homofobik, ageism atau menghujat. Termasuk membuat pernyataan sarkastik, menggunakan nada suara yang merendahkan atau menggunakan keakraban yang berlebihan dan tidak diinginkan (Johnson, 2000).

Kekerasan verbal dapat menjadi lebih buruk dari kekerasan fisik karena menyerang psikologis, mental dan emosional. Bagi anak-anak, kekerasan verbal dapat menjadi kondisi yang membuat tertekan kompetensi sosial dan proses perkembangan diri. Indonesia dikenal dengan budaya tutur sapa yang santun sehingga meskipun akhir-akhir ini muncul fenomena kekerasan verbal seperti yang kerap dilakukan oleh pemain game online namun dapat membawa pengaruh buruk dalam proses pembentukan karakter anak. Disamping itu, kekerasan verbal juga disinyalir sebagai tindakan tidak terpuji dan dapat menyakiti seseorang secara psikis. (Edo, fertilia dan Yuliandita, 2020).

Kekerasan verbal yang terjadi di Aceh sebahagian besar adalah kekerasan verbal yang bermuatan unsur ujaran kebencian, pengucapan jenis alat kelamin baik menggunakan bahasa Aceh maupun bahasa Indonesia sesuai penutur dikarenakan di Aceh ada masyarakatnya yang menuturkan bahasa Aceh dalam keseharian dengan anggota kelompoknya dan ada juga yang menggunakan bahasa Indonesia dalam berkomunikasi.

Kekerasan verbal lainnya yang terjadi di warung kopi di Aceh oleh pemain game online adalah mencela, memaki, memberikan julukan negatif dan bersuara meninggi seperti membentak-bentak baik kepada teman main yang berada dekat dengannya maupun ditujukan kepada lawan main yang berada dalam dunia game online tersebut.

Warung Kopi

Warung kopi adalah sebuah tempat yang memiliki fungsi sebagai tempat berkumpulnya masyarakat untuk menikmati sajian kopi. Disamping kopi, sajian makanan lainnya secara beragam juga kerap ditemui di warung kopi.

Nongkrong di warung kopi adalah tradisi bagi orang Aceh, selain untuk makan dan minum, warung kopi di Aceh juga berfungsi sebagai tempat bertukarnya informasi, forum diskusi, rapat bahkan curhat dengan sesama teman. (Hayati, N., 2015).

Di Aceh, sebagai daerah yang sangat terkenal dengan banyaknya warung kopi (bahasa Acehnya warung kopi adalah “keudee kupi”), selain menyediakan kopi, tersedia juga berbagai minuman lainnya sebagai menu yang disukai oleh golongan tua seperti kopi telur maupun menu minuman yang disukai oleh anak muda dan remaja, demikian juga dengan makanan seperti mie Aceh, martabak telur Aceh, hingga kue khas Aceh juga kerap ditemui di warung kopi.

Disamping itu, warung kopi di Aceh juga sekarang telah terfasilitasi dengan wifi atau jaringan internet, sehingga sangat sering remaja di Aceh menghabiskan waktu hingga berjam-jam lamanya duduk diwarung kopi untuk bermain game online cukup dengan membayar harga secangkir kopi. Tersedia fasilitas internet memadai dengan biaya relatif murah membuat remaja cenderung memilih berkumpul di warung kopi. (Nurul Jannah, Rakhmadsyah)

Teori Habitus

Teori habitus dikemukakan oleh Pierre Felix Bordieu atau yang lebih dikenal dengan sebutan Bordieu adalah seorang filsuf, sosiolog dan antropolog yang sangat berpengaruh di abad 20 di Prancis. Lahir pada tanggal 01 Agustus 1930 di Denguin, Sebuah desa kecil di wilayah Bearn yang merupakan wilayah barat daya pedesaan Prancis (Adi Santoso, dkk. 2020).

Habitus adalah pengetahuan praktis dari agen mengenai cara melakukan sesuatu, merespon situasi, dan memahami apa yang terjadi. Habitus adalah semacam pengetahuan yang kita tidak sadari merujuk pada yang rutin kita lakukan. Bentuk pemahaman ini meliputi sesuatu tentang rentang situasi yang beragam, mulai dari cara berjalan, makan atau berbicara, hingga kategorisasi politik seperti kelas, kelompok usia dan jenis kelamin, hingga bermain (Jones, Bradbury dan Lee Boutillier, 2016).

Habitus lahir dari kondisi pembiasaan individu dalam interaksi mereka dengan manusia yang lain. Pertemuan individu dengan unsur dunia fisik, biologis dan sosial menghasilkan jejak-jejak pengaruh dalam diri yang saling berinteraksi dan beradu pengaruh dengan kesadarannya sebagai subjek. Dalam pembiasaan itu berbagai “kelengkapan” digunakan, dikuasai secara terampil dan diinternalisasi kedalam diri undividu. Perlengkapan itu lama-kelamaan dihayati sebagai bagian dari diri, yang diinternalisasi dari waktu ke waktu, serta terus terjadi melalui berbagai proses imitasi, asosiasi, abstraksi, dan identifikasi. Setiap perlengkapan yang diinternalisasi berinteraksi dengan perlengkapan-perlengkapan lain dan menghasilkan pengaruh tertentu dengan cara-cara tertentu. (Takwin, Bagus, 2006).

Lingkungan yang sebagian besar juga sudah bermain game online, membuat kondisi ini diimitasikan, diasosiasikan, abstraksi dan diidentifikasi atau kondisi proses sosial lainnya yang akan menciptakan habitus baru. Namun penting diketahui bahwa kondisi habitus ini

tercipta karena adanya upaya menghubungkan secara dialektis antara kognitifitas agen atau subjektif dengan objektif atau struktur.

Arena, Kapital dan Praktik

Habitus agen dalam membentuk relasi dengan struktur terjadi di lingkungan yang disebut arena. Field atau arena merupakan ranah antara sesama agen dalam merepresentasikan perjuangan, agen melakukan persaingan dalam memperebutkan sumber daya tertentu. Arena sebagai wilayah perjuangan atau persaingan membuat agen atau pelaku harus menguasai sistem permainan tersendiri karena setiap bidang memiliki aturan tersendiri, dalam penelitian ini berupa warung kopi.

Persaingan bertujuan untuk mendapat sumber yang lebih banyak sehingga terjadi perbedaan antara agen yang satu dengan agen yang lain, yaitu pemain game online. Semakin banyak sumber yang dimiliki semakin tinggi struktur yang dimiliki. Perbedaan itu memberi struktur hierarki sosial dan mendapat legitimasi seakan-akan menjadi suatu proses yang alamiah. (Lubis, 2014).

Habitus berkaitan dengan modal (kapital) sebab sebagian habitus berperan sebagai pengganda modal secara khusus modal simbolik. Modal dalam pengertian Bourdieu sangatlah luas karena mencakup: modal sosial, modal ekonomi, modal budaya, dan modal simbolik digunakan untuk merebut dan mempertahankan perbedaan dan dominasi. Modal harus ada dalam setiap ranah, agar ranah mempunyai arti. Legitimasi aktor dalam tindakan sosial dipengaruhi oleh modal yang dimiliki. Modal dapat dipertukarkan antara modal yang satu dengan modal yang lainnya, modal juga dapat diakumulasi antara modal yang satu dengan yang lain. Akumulasi modal merupakan hal yang sangat penting di dalam ranah. Sedangkan praktik merupakan manifestasi dari habitus, modal dan ranah. Komposisi praktik menurut Bordieu dinyatakan dengan persamaan $(\text{habitus} \times \text{modal}) + \text{ranah}$. (Harker, Richard, dkk. 2009).

METODE

Dalam penelitian ini digunakan metode kualitatif dengan melakukan pendekatan deskriptif dengan mendasarkan pada analisis paradigma sosiologi yaitu paradigma definisi sosial. Paradigma sosial ini lebih memusatkan perhatian pada tindakan, interaksi, dan konstruksi sosial dari realitas. (Hadi, A., Asrori, Rusman, 2021). Studi kasus diterapkan untuk mendalami fenomena pada pemain game online sebagai objek penelitian bertujuan melihat perilaku kekerasan verbal sebagai subjek kajiannya. Peneliti duduk di warung kopi, mewawancarai 8 informan, mengamati dan mendeskripsikan fenomena secara ilmiah, penelitian ilmiah fokus pada bagaimana memecahkan masalah yang dilakukan secara bertahap, masuk akal, terorganisir, menggunakan metode identifikasi masalah, penggunaan data, menganalisis data, dan menggambarkan jalan keluar terhadap masalah yang diteliti secara jelas serta terukur. (Handayani, 2020).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Habitus Pemain Game Online di Warung Kopi

Habitus Pierre Bordieu sebagaimana telah disebutkan adalah pertemuan antara pendekatan agen dan struktur. Penguatan yang mencari titik temu pada pembahasan objektivisme dan subjektivisme. Tindakan sosial dalam hal ini perilaku bermain game online oleh pemain game online di warung kopi Kota Lhokseumawe ditentukan oleh player itu sendiri atau masyarakat.

Individu memilih untuk memainkan game online berangkat dari fakta sosial yang merupakan dorongan struktur dan keinginan pribadi sebagai tolak ukur agen atau diri individu. Meskipun terlihat awalnya bahwa terdapat proses internalisasi dari teman bermain yang mendorong seseorang untuk bermain game online namun akhirnya dapat diketahui bahwa pilihan dari individu menentukan seseorang untuk bermain game online atau meninggalkannya.

Individu yang telah memiliki konsepsi mental dari proses internalisasi kognitif seperti seorang anak yang terlahir dalam sebagai gen-z akan menikmati masa kecil dalam kecanggihan teknologi. Dimasa kecil akan disuguhkan dengan gadget dan sejumlah perangkat elektronik lainnya, latar belakang sejarah ini akan mengkonsepsikan dirinya untuk memiliki kecenderungan dalam ketertarikan terhadap gadget di kemudian hari. Ketika seorang anak berinteraksi dengan dunia sosial selanjutnya, mereka akan menggunakan konsepsi mental yang telah dimiliki yang didapat dari sejarah hidupnya.

Game online sendiri menawarkan kepuasan bermain yang beragam tergantung dari jenis game online yang dimainkan. Meskipun agen atau calon pemain game online telah terlebih dahulu mempelajari dari teman atau anggota kelompoknya terkait permainan game online, namun mereka dapat memutuskan untuk memilih dari banyaknya jenis game online yang tersedia untuk dimainkan.

Dalam penelitian ini peneliti menemukan informan yang secara sadar mengaku untuk memilih bermain game online dengan alasan tertentu dan sebaliknya terdapat informan yang meninggalkan untuk memainkan game online karena sudah merasa tidak sesuai dengan karakteristik dirinya.

Paradigma fakta sosial yang berkuat pada struktur pemain game online di warung kopi kota Lhokseumawe tidak serta merta menjadikan seorang akan menjadi anggota kelompok tersebut. Pemain game online sendiri terbagi kepada jenis pemain yang merasa lebih suka mengeksplorasi game secara sendirian meskipun pada umumnya menyukai berkumpul bersama temannya untuk bermain.

Proses kognitif atau struktur mental dapat terjadi pada diri agen atau pemain game online pada tahapan mulanya melalui pengenalan game online, kesadaran dan keinginan untuk memainkan game online dapat membawa kepada rutinitas harian dalam kesempatan yang tersedia untuk mengakses game online tersebut. Pemain yang ekstroverts dapat mempelajari bermain game dari pendekatan dorongan struktur berupa ajakan teman bermainnya, teman dapat meminjamkan perangkat bermain game online yang dimiliki maupun dengan menyaksikan teman-temannya bermain.

Pada pemain game online yang introverts, kondisi bermain game online dapat bermula dari iklan yang ditawarkan, struktur yang mempengaruhi agen bisa berasal dari simulasi game yang tersedia pada setiap jenis game yang akan dimainkan. Serta influencer atau youtuber game atau dikenal dengan gamers menjadi tontonan sekaligus tuntunan yang diikuti untuk memainkan game sesuai karakter dan minat masing-masing diri agen.

Teman dalam game online peneliti temui dengan definisi teman yang nyata, yaitu keberadaan mereka yang dapat dirasakan secara fisik, manusia pada arti yang sebenarnya. Teman yang nyata ini dapat berada di luar arena si pemain game online atau berada di cyber space atau dunia maya. Mereka bisa beraal dari daerah yang berbeda, pulau, bahkan negara dengan zona waktu yang berbeda. Mereka disatukan dengan tujuan yang sama yaitu memainkan game online. Sedangkan jenis teman lainnya dalam dunia game online adalah teman yang berada dalam dunia khayalan, bukan merupakan teman dari jenis manusia secara arti sebenarnya. Teman jenis ini merupakan hasil abstraksi dari kecanggihan teknologi yang divisualisasi secara virtual oleh sistem developer game online dan berada dalam dunia game online tersebut, dapat dijadikan lawan berinteraksi dengan batasan tertentu.

Arena dalam habitus bagi pemain game online merupakan hasil dialektis keduanya, tidak ada yang saling menentukan secara dominan. Seorang calon pemain game online yang ada di warung kopi kota lhokseumawe akan mempelajari game online dari tutorial yang tersedia, mendalami sifat dan karakter game online yang akan dimainkan, pencapaian level tertentu dalam game online menjadi poin penting yang harus dikuasai oleh setiap calon.

Lapangan atau arena merupakan tempat terjadinya representasi perjuangan, agen dapat melakukan kompetisi maupun interdependensi dalam memperebutkan sumber daya tertentu. Kondisi tersebut terjadi dalam dunia game online, dimana pemain atau player akan berusaha menjadi pemain yang hebat dan memiliki kemampuan dalam memenangkan setiap level permainan. Reward yang dimiliki berupa skill dan koleksi tertentu dalam game online serta peringkat kemenangan yang dapat diakses dan disaksikan oleh setiap player game menjadikan mereka bersaing dan berlomba mencapainya.

Selain alasan finansial pada pemain game online, alasan kepuasan dalam pencapaian target, dapat membanggakan diri pada teman atau orang lain, setiap pemain atau agen harus mampu meningkatkan kemampuan diri dalam bermain untuk sampai pada tahapan yang diinginkan, penguasaan terhadap sistem bermain dan menguasai arena harus diupayakan sebagai bentuk representasi peningkatan kemampuan diri.

Ketika mereka sudah mulai mendalami peran sebagai pemain game online, mereka akan merepresentasikan dirinya dalam kelompok bermain secara praktik, demi membawa diri menjadi pemain game online sehingga terwujudlah dalam ruang lingkup arena bermain game online tersebut dalam waktu bersamaan dengan upaya mencapai level-level baru sebagai pemain game online dari tingkatan noob player, gamer hingga menjadi pro player.

Habitus juga tidak terlepas dengan konsepsi kapital atau modal. Dalam dunia game online juga terdapat fenomena terkait hal ini. Meskipun modal atau kapital bukan merupakan faktor determinan dibandingkan arena dan praktik pada kalangan pemain game online di

Kota Lhokseumawe dalam membentuk habitus bermain game, namun modal merupakan indikator penting dalam proses bermain game online diantara mereka.

Modal dalam ranah pengertian Bordieu sangatlah luas karena mencakup modal ekonomi, modal budaya, dan modal simbolik yang digunakan untuk memperebutkan dan mempertahankan dominasi. Modal tersebut dapat dipertukarkan dan diakumulasi antara satu dengan yang lain. Kondisi ini serupa dengan temuan peneliti di lapangan, bahwa antara sesama pemain game online dapat terjadi kerja sama dalam cakupan modal. Terdapat pemain game online yang merupakan aktor dengan tidak memiliki perangkat bermain game, namun kedekatan hubungan bermain, upaya membantu dalam membuat tugas dan menemani untuk nongkrong di warung kopi dapat membuat agen tersebut memperoleh kesempatan untuk memainkan game online dari temannya.

Seorang anak yang memiliki keluarga dengan penghasilan menengah keatas cenderung lebih diuntungkan dalam praktik bermain game online. Ketersediaan perangkat yang memadai dan waktu yang cukup dibandingkan dengan mereka yang memiliki keterbatasan waktu dikarenakan harus membantu orangtuanya bekerja dan menyisihkan sebahagian waktunya untuk bermain game online dan berkumpul dengan teman-temannya.

Namun modal dalam konsep habitus pemain game online bukan hanya serta merta didefinisikan dengan ekonomi yang dimiliki. Bukan hanya sekadar sejumlah uang yang dikeluarkan untuk membayar kopi ketika bermain game online. Namun lebih dari itu modal disini bisa berupa pertemanan dengan kelompok pemain game online dalam upaya mereka bermain gam online untuk merebut level tertinggi dalam game yang dimainkan dengan berfokus kepada status pemenang dan mendominasi.

Kondisi habitus pada pemain game online dengan penyerapan internalisasi kognitif dalam mempelajari dan memainkan game online, serta mencapai tahapan ahli dalam memainkannya, dalam konsepsi modal baik modal yang dimiliki maupun modal yang dicapai dengan akumulasi atau pertukaran dalam ruang lingkup arena atau ranah dikenal dengan praktik. Praktik ini merupakan manifestasi dari habitus, modal dan ranah sebagaimana yang telah diuraikan pada kondisi pemain game online.

Kekerasan Verbal Pemain Game Online di Aceh dalam Kontruksi Serambi Mekah

Kekerasan verbal pada pemain game online yang peneliti temui bisa terpicu dari variabel internal maupun variabel eksternal pada diri mereka. Indikator yang menjadikan mereka melakukan kekerasan verbal baik berasal internal diri pemain maupun eksternal atau luar diri pemain.

Prinsip diri yang menyukai keramaian dan menyendiri memberikan pengaruh dalam berperilaku kekerasan verbal. Agen atau pemain game online yang berbaur lebih sering dengan teman-temannya berada dalam arena yang berpeluang lebih besar dalam proses interaksi diri antara sesama sehingga memunculkan resiko lebih banyak untuk saling menghujat dan melakukan kekerasan verbal baik yang ditolerir maupun yang tidak.

Sedangkan pemain atau agen yang menyukai menyendiri atau introverts akan lebih minim berpeluang untuk menghujat dan berperilaku kekerasan verbal, meskipun kondisi

arena yang tersedia pada pemain game online dengan teman bermain yang dapat diajak berinteraksi secara virtual dapat memberikan peluang untuk tetap melakukan kekerasan verbal namun dengan peluang lebih kecil.

Kekerasan verbal ini juga dipengaruhi oleh pembiasaan berperilaku tidak sopan dalam keluarga, penanaman nilai kesopanan oleh keluarga sejak kecil menjadikan individu berperilaku tidak sopan dan terbawa kepada tahapan usia selanjutnya, hingga berbau menjadi anggota masyarakat. Perilaku berkata kasar yang dilakukan oleh orang tua menjadi panutan bagi anak dan mengabaikan nilai kesopanan yang mestinya dijaga. Orang tua yang berpendidikan rendah dan kurangnya penanaman nilai luhur semasa hidupnya membawa pengaruh kepada pemahaman akan pentingnya mendidik anak untuk berperilaku lebih sopan, kondisi ini diinternalisasikan oleh anak sebagai keadaan yang diterima oleh mereka sejak kecil.

Ketersediaan modal pada diri agen dalam mengakses game online memberikan pengaruh yang berbeda dalam berperilaku kekerasan verbal. Agen yang memiliki modal ekonomi yang baik dan mumpuni akan dengan mudah dan nyaman tanpa hambatan dalam mengakses game online, sedangkan agen yang terbatas pada kecepatan jaringan internet dan kondisi perangkat internet yang digunakan memiliki kondisi yang dapat memicu stress dan mengucapkan kekerasan verbal.

Budaya, perilaku, usia dan ruang bermain game online yang berlangsung secara virtual dan tidak mempertemukan agen dalam proses internalisasi kognitif ketika memainkan game online tersebut membuat agen lebih mudah dalam berperilaku kekerasan verbal karena anggapan lebih jauh dari sentuhan hukum dan tatanan norma yang berlaku.

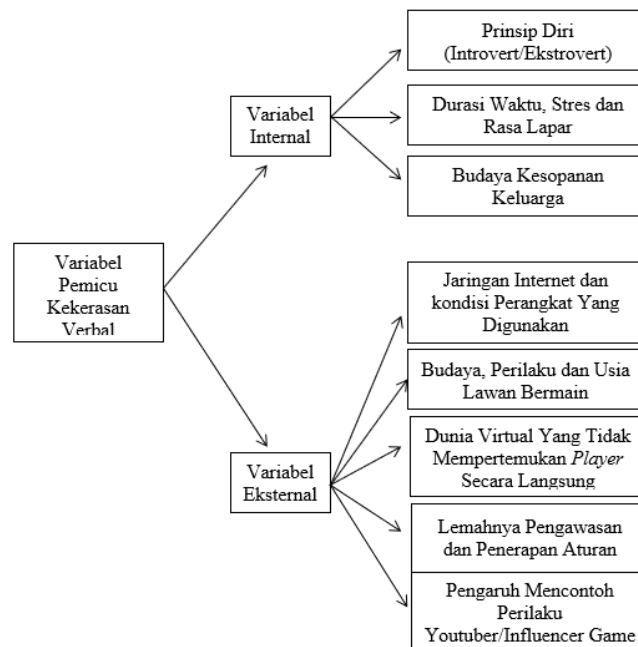
Keadaan ini ditambah dengan berbagai indikator lainnya yang memberikan pengaruh kepada individu untuk berperilaku kasar. Durasi waktu bermain oleh pemain game online yang cukup lama untuk mencapai tahapan menjadi individu yang mendominasi arena, dimulai dengan waktu bermain yang singkat pada tahapan awal bermain game, tujuan peningkatan keahlian dan pencapaian level yang berkelanjutan dalam petualangan game online menjadikan individu menempatkan posisi dirinya untuk menambah durasi waktu dalam bermain.

Proses kompetisi dan interdependensi dalam kelompok bermain menyebabkan berkurangnya waktu istirahat dengan pola tidur yang buruk dan pola makan yang tidak teratur, sehingga membuat peningkatan stress pada diri individu dan menjadikan ketidakstabilan secara emosional yang dapat memicu perilaku berkata kasar.

Sifat game online yang kompetitif dengan capaian kemenangan sebagai tolak ukur dalam bermain, membuat kekalahan yang diterima sebagai hasil yang menambah buruk kondisi, kendala jaringan dan sejumlah gangguan lainnya terhadap proses bermain pun menjadikan pemain untuk terbiasa dengan perilaku berkata kasar sebagai akibat peningkatan stress pada diri mereka.

Disamping itu, pengaruh buruk dari influencer yang menampilkan perilaku berkata kasar dan kecenderungan individu untuk ekspresif dalam kelompoknya membuat mereka

menyerap nilai-nilai buruk untuk kemudian diinternalisasikan dalam kegiatan bermain game online sebagai perwujudan mengekspresikan diri dalam mendominasi arena bermain.



Bagan Variabel Pemicu Kekerasan Verbal Player Game Online

Semua kondisi yang telah disebutkan merupakan bagian dari indikator penyebab agen berperilaku kasar. Para agen dalam memainkan game online pada warung kopi atau konteks ranah di warung kopi yang ada di lokasi penelitian tidak berangkat dari satu indikator ketika memainkan game online. Para agen bisa tidak terdistraksi atau terpengaruh dengan lingkungan mereka berada ketika mereka sedang menikmati bermain game online akibat kesenangan bermain.

Sejumlah indikator yang peneliti temui pada kondisi habitus agen bermain game online secara runut membentuk perilaku mereka berperilaku kasar dalam kekerasan verbal. Pada akhirnya mereka dapat menjadi agen baru dalam memberikan pengaruh dan contoh terhadap calon agen berikutnya ketika mengalami proses internalisasi kognitif serupa waktu memainkan game online pada kondisi dan ranah yang serupa pula.

Kondisi tersebut dapat menjadi praktik baru dalam menggambarkan kondisi perilaku kekerasan verbal pada diri agen. Pembawaan diri oleh player game melalui konsepsi mental dari proses internalisasi kognitif ketika bermain game online di warung kopi Kota Lhokseumawe, menghasilkan salah satu perilaku yaitu kekerasan verbal sebagaimana dimaksud.

KESIMPULAN

Terdapat perilaku kekerasan verbal pada pemain game online yang bermain pada warung kopi di Kota Lhokseumawe, berkaitan dengan lemahnya pengawasan sosial dalam kelompok masyarakat oleh pemerintah setempat, pemilik warung kopi dan pengunjung

terhadap pemain game online. Pemain game online menjadikan warung kopi sebagai wadah mengeskpresikan diri dan tempat bermain game online dengan pemanfaatan jaringan internet yang tersedia bersifat tidak mengindahkan nilai dan tatanan norma dalam konteks Aceh sebagai Serambi Mekah terkait kekerasan verbal yang dilakukan.

Habitus pemain game online dalam kekerasan verbal terbentuk karena prinsip diri (introverts dan ekstroverts), habitus dalam ruang lingkup penanaman norma dalam keluarga, stres pada pemain game online yang diakibatkan oleh kekurangan tidur dan makan, jaringan internet dan perangkat mengakses game yang dimiliki sehingga menjadi kendala saat bermain, perilaku ekspresif, serta mencontoh perilaku berkata kasar influencer game seperti youtuber dan lawan bermain yang sudah dewasa serta lawan bermain yang berasal dari daerah dengan budaya berkata kasar juga menjadi pemicu pemain game online melakukan kekerasan verbal, disamping lemahnya pengawasan dan aturan yang ada terhadap perilaku kekerasan verbal pada pemain game online.

Terjadinya pergeseran nilai norma kesopanan pada pemain game online di warung kopi kota Lhokseumawe dalam kekerasan verbal dengan mengacu pada kekhasan Aceh dalam konstruksi Serambi Mekah, menitikberatkan pada tatanan budaya Aceh yang mementingkan pada prinsip dan falsafah hidup yang sopan dalam berinteraksi sosial sejalan dengan penerapan Syariat Islam yang berlaku.

DAFTAR PUSTAKA

- Adi Santoso, dkk. 2020. Biografi Toko-Tokoh Sosiologi, Klasik Sampai Postmodern. IAIN Parepare Nusantara Press. Parepare.
- Edo, D.C., Fertilia, I., Yuliandita, P.P. 2020. Kekerasan Verbal (Verbal Abuse) Dan Pendidikan Karakter. Jurnal Elementaria Edukasia. Vol. 3. No. 2.
- Gong, X., Kem, Z.K.Z., Christy, M.K.C., Chongyang, C. dan Matthew, K.O.L. 2019. Alone Or Together? Exploring The Role Of Desire For Online Group Gaming In Players' Social Game Addiction. Elsevier. 10.
- Harker, Richard, dkk. 2009. (Habitus x Modal) + Ranah = Praktik: Pengantar Paling Komprehensif Kepada Pemikiran Pierre Bordieu. (Pipet Maizier Pentj.). Jalasutra. Yogyakarta.
- Hasyim, Abidin Dkk, 1997. Budaya Malu Dalam Keluarga Masyarakat Aceh. Departemen Kebudayaan dan Pariwisata Balai Pelestarian Sejarah Dan Nilai Tradisional Banda Aceh. Banda Aceh.
- Hayati, N. 2015. Eksistensi Penggunaan Wifi Di Warung Kopi Di Kota Banda Aceh. Jurnal Al-Ijtimaayah. 01:01.
- Huizinga, J., 1950. Homo Ludens: A Study Of The Play Element In Culture. Roy Publisher. London.
- I Gusti, N.O.C., Ni Made, R.A.G., Ade, D.P. 2017. Perilaku Trash-Talking Remaja Dalam Game Online Dota 2. Jurnal Ilmiah Mahasiswa Ilmu Komunikasi Medium. 01:01.
- Jhonson, J.H. 2000. Verbal Abuse. British Journal Of Perioperative Nursing, 10:10.

- Jones, P., Bradbury, L., Shaun, L. B. 2016. Pengantar Teori-Teori Sosial. Diterjemahkan oleh Saifuddin, Achmad Fedyani. Pustaka Obor Indonesia. Indonesia.
- Khairul Hadad, Efan, Y.W. 2021. Hubungan Religiusitas Dengan Agresi Verbal Pemain Game Online. 04:02.
- Lebho, M., A., M. Dinah, C., L., R. Pasifikus, Ch., W dan Serlie, K., A., L. 2020. Perilaku Kecanduan Game Online Ditinjau dari Kesepian dan Kebutuhan Berafiliasi pada Remaja. *Journal of Health and Behavioral Science*. 02: 208-210.
- Lee, J., Dong, W., K. dan Hyemin, L. 2019. Loneliness, regulatory focus, inter-personal competence, and online game addiction. 9-10.
- Lubis, Akhyar Yusuf. 2014. Postmodernisme: Teori dan Metode. Rajawali Pers. Jakarta.
- M. Idris, D.R. Amalia, 2022. Syariat Islam dan Tradisi di Aceh Darussalam. *Jurnal Sosial, Politik dan Budaya (SOSPOLBUD)*. 01:01.
- Nurul Jannah, Rakhmadsyah P.R. 2022. Remaja Dan Warung Kopi Pada Masa Pandemi Covid-19 (Studi Kasus Di Gampong Meunasah Cut Kecamatan Nisam Kabupaten Aceh Utara). *Jurnal Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Malikussaleh*. 03:01.
- Soerjono, Soekanto, 2006. Sosiologi Suatu Pengantar. Rajawali Pers. Jakarta.
- Sulaiman, Dkk. 1990. Sistem Sapaan Dalam Bahasa Aceh. Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. Jakarta.
- Surbakti, K. 2017. Pengaruh Game Online Terhadap Remaja. *Jurnal Curere*. 01: 31.
- Takwin, Bagus. 2006. “Perlengkapan dan Kerangka Panduan Gaya Hidup”. Dalam Adlin, Alfathri, Resistensi Gaya Hidup: Teori dan Realitas. Jalasutra. Yogyakarta.
- Trisnani, R.P., dan Silvia, Y.W. 2018. Stop Kecanduan Game Online. UNIPMA PRESS. Madiun.

**HABITUS PEMAIN GAME ONLINE DALAM KEKERASAN
VERBAL DI WARUNG KOPI**

Muhammad Afnizal¹, Harmona Daulay², T. Ilham Saladin³,
Hadriana Marhaeini Munthe⁴, Linda Elida⁵
DOI: <https://doi.org/10.54443/sibatik.v2i5.845>

