

Hubungan antara Diskriminasi dengan Ras dan Agama dalam Permainan *Game Online Point Blank*

¹Husen Umar Aljaidi, ²Askur Rifa'i

^{1,2}*Prodi Jurnalistik, Fakultas Ilmu Komunikasi, Universitas Islam Bandung,
Jl. Tamansari No. 1 Bandung 40116
e-mail: ¹umar_husen@yahoo.co.id*

Abstract. Online game is a fantasy means to make a place of entertainment or comfort for its users. Many types of online games in the world of online games, one of which is an online game point blank that genre Game Action Shooting or game battle with the shooting. Online game point blank established by Zeppto, Korean risil in 2009. Only by registering email the troopers can play the game. Online game point blank to use the Internet connection to link the player with other players, more than two million people could play the game with the same time and place. Discrimination in online game play point blank often occur among troopers. This can be seen clearly when they play online games together with different places. Researchers interested in studying the problem of discrimination by using the right approach to prove whether there is a relationship between discrimination by race and religion in the online game play point blank at the game center in Bandung in 2015. The results of these studies show that there is a correlation or relationship between strong racial and religious discrimination in the online game play point blank. That the existence of a very strong association of discrimination with Race and Religion in online game play point blank. The researchers suggest in order to respect and value one in order to provide comfort in playing on the game center.

Keywords: Diskriminasi, Race, Religion, Game Online Point Blank

Abstrak. *Game online* yaitu sebuah sarana fantasi untuk menjadikan tempat hiburan atau kenyamanan bagi para penggunanya. Banyak jenis *game online* di dalam dunia *game online*, salah satunya adalah *game online point blank* yang bergendrekkan *Game Action Shooting* atau *game* peperangan dengan tembak menembak. *Game online point blank* didirikan oleh Zeppto, yaitu perusahaan korea yang di risil pada tahun 2009. Diskriminasi dalam permainan *game online point blank* sering terjadi dikalangan *troopers*. Hal ini bisa dilihat jelas pada saat mereka bermain *game online* secara bersama dengan tempat yang berbeda-beda. Peneliti tertarik untuk meneliti masalah diskriminasi tersebut dengan menggunakan pendekatan yang tepat untuk membuktikan apakah terdapat hubungan antara diskriminasi dengan ras dan agama di dalam permainan *game online point blank* di *game center* di Bandung pada tahun 2015. Hasil dalam penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat korelasi atau hubungan yang kuat antara diskriminasi ras dan agama dalam permainan *game online point blank*. Dengan demikian disimpulkan bahwa adanya hubungan yang sangat kuat dari Diskriminasi dengan Ras dan Agama dalam permainan *game online point blank*. Saran peneliti agar saling menghormati dan menghargai satu samalainya agar bisa memberikan kenyamanan dalam permainan di *game center* tersebut.

Kata Kunci : Diskriminasi, Ras, Agama, Game Online Point Blank

A. Pendahuluan

Berkomunikasi dalam kehidupan menjadi hal mustahil yang tidak dilakukan oleh manusia. Komunikasi yaitu suatu [proses](#) bagaimana seseorang atau beberapa orang, [kelompok](#), dan [organisasi](#) lakukan agar terhubung orang lain. Perkembangan teknologi di era sekarang ini sangat pesat. Berbagai kemajuan teknologi dapat kita peroleh dengan mudahnya. Seiring dengan pesatnya perkembangan zaman dan teknologi, komunikasi antar manusia dapat dilakukan dengan berbagai alat atau sarana media. Media merujuk kepada berbagai teknologi yang bertujuan untuk mencapai sejumlah besar pengguna media. Media siaran seperti [radio](#), film, tv dan [internet](#) untuk memancarkan pesan mereka secara elektronik.

Media banyak digemari oleh kalangan muda maupun kalangan tua, dari berbagai jenis atau cara penggunaannya salah satunya yaitu internet. Internet sebuah alat komunikasi yang sangat mudah dan cepat menyebar luas. Ada berbagai jenis cara menggunakan internet untuk menyampaikan pesan pada seseorang, salah satunya menggunakan permainan *game online*. *Game online* sendiri merupakan permainan yang menggunakan jaringan internet untuk mengkoneksikan kepada server agar bisa digunakan secara serentak atau bersamaan. *Game online* sangat berkembang di zaman ini, semakin maju perkembangan teknologi maka akan semakin menyenangkan sebuah permainan, mulai dari tampilan, gaya permainan, gambar, visual dan lain sebagainya. Banyak macam jenis permainan seperti permainan perang, petualangan, perkelahian dan *game online* jenis lainnya yang menjadi daya tarik para pemainnya. Semakin menarik sebuah permainan, maka semakin banyak orang yang akan bermain *game online* tersebut. Mulai dari kalangan remaja hingga dewasa, termasuk para mahasiswa. Hal tersebut bisa diketahui dari banyaknya *Center Game Online* (CGO) atau yang sering disebut warung internet (warnet), yang sudah banyak tersebar di berbagai daerah, baik di kota besar maupun kota kecil, bahkan sudah menjamur ke pedesaan.

Game online merupakan sebuah fenomena yang sudah tidak asing lagi di kalangan masyarakat. Salah satu jenis *game online* yang banyak digemari di kalangan masyarakat adalah *game online Point Blank*. *Game online Point Blank* merupakan permainan yang berasal dari Korea Selatan dan di Indonesia dikelola oleh PT Kreon.

Game online Point Blank bergenre peperangan yang dilakukan oleh dua tim, yaitu tim *CT-Forse* dan tim *Teroris*. Disayangkan permainan ini memiliki janggalan yang beraromakan unsur sara, atau diskriminasi ras dan agama. Diskriminasi merujuk kepada pelayanan yang tidak adil terhadap individu tertentu, di mana layanan ini dibuat berdasarkan kumpulan yang diwakili oleh individu yang berkenaan, sedangkan sara yaitu pandangan dan tindakan yang didasarkan pada sentimen identitas yang menyangkut keturunan, agama, kebangsaan atau kesukuan dan golongan kebudayaan.

Dalam permainan *game online point blank* sering terjadi diskriminasi ras dan agama. Sebagai contoh, tim yang kalah tidak menerima atas tim yang memenangkan permainan. Pada akhirnya munculah sikap yang berujung pada penghinaan terhadap ras dan agama tertentu dalam *game* tersebut. Walau demikian perusahaan PT Kreon telah menegaskan kepada para pemain tentang hal yang mengandung unsur diskriminasi ras dan agama akan diberikan sanksi. Peraturan yang dibuat oleh PT Kreon pada saat pembuatan ID Baru di dalam point 12 dan 13 yang berbunyi :

PT Kreon berhak untuk mengubah atau menghapus semua isi di *website*, forum maupun pesan-pesan di dalam *game* yang menurut pertimbangan melanggar aturan yang telah disetujui dalam perjanjian ini, melanggar hukum dan norma sosial, bersifat mengancam maupun melanggar hak orang lain antara lain sebagai berikut: - Pesan yang mendorong kekerasan, kebencian, ancaman fisik, penggunaan obat terlarang, pelecehan, penghinaan, dan menyinggung suku, agama dan ras, atau melanggar norma-norma yang berlaku. - Pesan mengenai cara, instruksi ataupun metode melakukan tindakan melanggar hukum, terorisme, *hacking*, *cracking*, dll. - Pesan yang bersifat komersial, promotional dan advertorial. - Pesan yang dianggap tidak sesuai. 13. Anda diwajibkan untuk mentaati peraturan yang telah ditentukan oleh PT Kreon. PT Kreon berhak memberikan sanksi atau bahkan memblok ID pemain yang melanggar peraturan. (gemscool.com).

Untuk menanggulangi banyaknya perselisihan yang terjadi di dalam permainan *game online point blank*, maka PT Kreon membuat aturan tersebut. Akan tetapi kondisi

perselisihan yang menyangkut diskriminasi ras dan agama masih tetap muncul di dalam permainan tersebut. Masalah ini seringkali dianggap sebagai pemicu perselisihan sosial antar umat bergama dan suku budaya.

B. Perumusan Masalah

Untuk mengetahui Hubungan antara Diskriminasi dengan Ras dan Agama dalam Permainan *Game Online Point Blank*, maka masalah yang diidentifikasi oleh penulis adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana hubungan diskriminasi dengan ras dan agama dalam permainan *Game Online* di *Game Center* di KotaBandung Tahun 2015.
2. Bagaimana hubungan diskriminasi dengan ras dalam permainan *Game Online* di *Game Center* di KotaBandung Tahun 2015.
3. Bagaimana hubungan diskriminasi dengan agama dalam permainan *Game Online* di *Game Center* di KotaBandung Tahun 2015.

C. Kajian Pustaka

Diskriminasi merujuk kepada pelayanan yang tidak adil terhadap individu tertentu, dimana layanan ini dibuat berdasarkan karakteristik yang mewakili individu tersebut. Diskriminasi merupakan suatu kejadian yang biasa dijumpai dalam masyarakat manusia, karena kecenderungan manusia untuk membedakan yang lain.

Diskriminasi ialah perlakuan pembedaan, pelecehan, atau pengucilan yang langsung atau tidak langsung terhadap orang atau kelompok dengan didasarkan pada gender, ras, agama, umur, setatus social, status ekonomi, bahasa, atau karakteristik yang lain.

Menurut Koentjaraningrat ras adalah golongan manusia yang secara umum memiliki ciri-ciri tubuh tertentu dengan suatu frekuensi yang besar. Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) bahwa ras adalah golongan bangsa berdasarkan ciri fisik. (Cetakan ke delapan Edisi IV, Desember : 2007)

Agama menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah sistem yang mengatur tata keimanan (kepercayaan) dan peribadatan kepada Tuhan Yang Mahakuasa serta tata kaidah yang berhubungan dengan pergaulan manusia dan manusia serta lingkungannya.

Permainan atau *Game* merupakan sebuah aktivitas rekreasi dengan tujuan bersenang-senang, mengisi waktu luang, atau berolahraga ringan. Permainan biasanya dilakukan sendiri atau bersama-sama (kelompok). *Game* merupakan sebuah hiburan berbentuk multimedia yang dibuat semenarik mungkin agar pemain bisa mendapatkan sesuatu sehingga adanya kepuasan batin tersendiri.

Pada tahun 1930-an, lahir suatu model klasik komunikasi yang banyak mendapat pengaruh teori psikologi, Teori S-O-R singkatan dari *Stimulus-Organism-Response*. Objek material dari psikologi dan ilmu komunikasi adalah sama yaitu manusia yang jiwanya meliputi komponen-komponen : sikap, opini, perilaku, kognisi afeksi dan konasi.

Asumsi dasar dari model ini adalah: media massa menimbulkan efek yang terarah, segera dan langsung terhadap komunikan. Stimulus Response Theory atau S-R theory. Model ini menunjukkan bahwa komunikasi merupakan proses aksi-reaksi. Artinya model ini mengasumsikan bahwa kata-kata verbal, isyarat non-verbal, simbol-simbol tertentu akan merangsang orang lain memberikan respon dengan cara tertentu.

Pola S-O-R ini dapat berlangsung secara positif atau negatif; misal jika orang tersenyum akan dibalas senyum ini merupakan reaksi positif, namun jika tersenyum dibalas dengan palingan muka maka ini merupakan reaksi negatif.

Asumsi dasar dari model ini adalah: media massa menimbulkan efek yang terarah, segera dan langsung terhadap komunikan. Stimulus Response Theory atau S-R theory. Model ini menunjukkan bahwa komunikasi merupakan proses aksi-reaksi. Artinya model ini mengasumsikan bahwa kata-kata verbal, isyarat non-verbal, simbol-simbol tertentu akan merangsang orang lain memberikan respon dengan cara tertentu. Pola S-O-R ini dapat berlangsung secara positif atau negatif; misal jika orang tersenyum akan dibalas senyum ini merupakan reaksi positif, namun jika tersenyum dibalas dengan palingan muka maka ini merupakan reaksi negatif.

Model inilah yang kemudian mempengaruhi suatu teori klasik komunikasi yaitu *Hypodermic Needle* atau teori jarum suntik. Asumsi dari teori ini pun tidak jauh berbeda dengan model S-O-R, yakni bahwa media secara langsung dan cepat memiliki efek yang kuat terhadap komunikan. Artinya media diibaratkan sebagai jarum suntik besar yang memiliki kapasitas sebagai perangsang (S) dan menghasilkan tanggapan (R) yang kuat pula.

D. Metode dan Sasaran Penelitian

Dalam melaksanakan penelitian, penulis menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif yaitu, pendekatan yang menjelaskan nilai suatu variabel dengan mengolah data – data yang ada kedalam suatu angka. (Sugiono, 2012: 7-8). Dengan menggunakan studi korelasi untuk mengetahui hubungan antara diskriminasi dengan ras dan agama di dalam permainan *game online point blank*.

1. Subjek Penelitian

Subjek penelitian merupakan benda, hal atau orang, tempat variabel penelitian melekat. Dalam penelitian ini, penulis memilih para *member game center* di Bandung pada tahun 2015 yang dijadikan subjek penelitian. Dimana mereka sendiri adalah pemain *game online point blank*.

2. Objek Penelitian

Objek dalam penelitian ini adalah media *game online point blank* yang bisa melakukan komunikasi antara satu pemain dengan pemain lainnya dengan waktu yang bersamaan dengan tempat yang berbeda – beda, penulis menjadikan *game online point blank* sebagai objek penelitian yang dianggap memiliki peranan penting bagi para penggunanya.

E. Temuan Penelitian

Tabel 1. Nilai Keeratan Hubungan Model Summary^b

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.683 ^a	.467	.449	1.875

a. Predictors: (Constant), SKORTOT_X

b. Dependent Variable: SKORTOT_Y1

(Sumber: Hasil Pengolahan Data Primer, 2015)

Berdasarkan tabel 1 di atas, maka nilai r yang diperoleh sebesar 0,683 menunjukkan bahwa terjadi hubungan yang kuat antara diskriminasi terhadap ras di dalam permainan *game online Point Blank*.

Tabel 2. Nilai Keeratan Hubungan

Model Summary^b

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.686 ^a	.470	.452	2.174

a. Predictors: (Constant), SKORTOT_X

b. Dependent Variable: SKORTOT_Y2

(Sumber: Hasil Pengolahan Data Primer, 2015)

Berdasarkan tabel 2 di atas, maka nilai r yang diperoleh sebesar 0,686 menunjukkan bahwa terjadi hubungan yang kuat antara diskriminasi terhadap agama di dalam permainan *game online Point Blank*.

Tabel 3. Nilai Keeratan Hubungan

Model Summary^b

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.695 ^a	.483	.465	3.713

a. Predictors: (Constant), SKORTOT_X

b. Dependent Variable: SKORTOT_Y

(Sumber: Hasil Pengolahan Data Primer, 2015)

Berdasarkan tabel 3 di atas, maka nilai r yang diperoleh sebesar 0,695 menunjukkan terjadi hubungan yang kuat antara diskriminasi terhadap ras dan agama di dalam permainan *game online Point Blank*.

F. Diskusi

Penelitian ini dimaksudkan untuk mencari jawaban terhadap suatu permasalahan yaitu apakah terdapat hubungan yang kuat antara diskriminasi terhadap ras di dalam permainan *game online Point Blank*.

1. **Analisis pertama**, membuktikan bahwa terdapat hubungan yang kuat antara diskriminasi terhadap ras di dalam permainan *game online Point Blank*. Berdasarkan hasil perhitungan yang dilakukan, ternyata diperoleh nilai koefisien korelasi sebesar 0,683 menunjukkan hubungan yang kuat antara diskriminasi dengan ras di dalam permainan *Game Online Point Blank*. Karena nilai koefisien korelasinya positif maka adanya diskriminasi atau perlakuan tidak adil terhadap ras di dalam permainan *game online point blank* di *game center* jika adanya perlakuan diskriminasi ras di dalam permainan *game online* maka perilaku diskriminasi akan terjadi, begitupun sebaliknya jika perlakuan diskriminasi terhadap ras tidak terjadi maka tidak akan ada ketiadaanadilan antara diskriminasi dengan ras di dalam permainan *game online*. Di dalam permainan *game online* ini pemain melakukan diskriminasi ras dengan membedakan dari sisi biologis. Pemain akan merasa nyaman bermain jika bermain dengan ras yang sama. Sebagai contoh pemain satu memiliki warna kulit yang putih dan pemain satu memiliki warna kulit yang hitam, mereka akan bermain dengan ras warna kulit yang sama dengan dirinya, warna kulit hitam akan bermain dengan kelompoknya yang kulit hitam begitupun sebaliknya yang memiliki kulit putih akan bermain dengan kelompok atau rasnya yang memiliki ke samaan warna kulit yang putih. Hubungan antara diskriminasi dengan ras berkaitan dengan keyakinan diri pemain terhadap ras dirinya dan juga dengan ras pemain lain. Dalam penelitian ini terlihat diskriminasi ras antara pemain satu dengan pemain lainnya. Pemain lebih memilih untuk bermain dengan pemain ras yang sama dibandingkan bermain dengan pemain yang berbeda dari ras dirinya.
2. **Analisis kedua**, membuktikan bahwa terdapat hubungan yang kuat antara diskriminasi terhadap agama di dalam permainan *game online Point Blank*. Berdasarkan hasil perhitungan yang dilakukan, ternyata diperoleh nilai koefisien korelasi sebesar 0,686 menunjukkan hubungan yang kuat antara diskriminasi dengan ras di dalam Permainan *Game Online Point Blank*. Karena nilai koefisien korelasinya positif maka adanya diskriminasi atau perlakuan tidak adil terhadap agama di dalam permainan *game online point blank* di *game center* jika adanya perlakuan diskriminasi agama di dalam permainan *game online* maka perilaku diskriminasi akan terjadi, begitupun sebaliknya jika perlakuan diskriminasi terhadap agama tidak terjadi maka tidak akan ada ketiadaanadilan antara diskriminasi dengan agama di dalam permainan *game online Point blank* di *game center*. Diskriminasi yang sering terjadi adalah diskriminasi agama saling menghina dan saling menyatakan bahwa agama satu lebih benar daripada yang lainnya. **Diskriminasi agama berarti** mendevaluasi seseorang atau kelompok tertentu karena agama mereka, atau memperlakukan orang berbeda karena apa yang mereka percaya atau tidak percaya. Seseorang dapat mengalami diskriminasi agama, karena : Mereka adalah pengikut agama yang berbeda Mereka adalah pengikut denominasi yang berbeda dalam agama tertentu Karena keyakinan agama mereka Karena praktek-praktek keagamaan mereka Karena aksi-aksi yang terinspirasi dari ajaran agama masing masing. Hubungan antara diskriminasi dengan agama berkaitan dengan perhatian, pengertian dan penerimaan dengan kepercayaan pemain terhadap agamanya keyakinan pemain terhadap apa yang di anut di dalam agamanya. Dalam penelitian ini terlihat diskriminasi terhadap agama antara pemain satu dengan pemain lainnya.

Pemain lebih memilih untuk bermain dengan pemain agama yang sama dibandingkan bermain dengan pemain yang berbeda dari agama yang di anutnya.

3. **Analisis ketiga**, membuktikan bahwa terdapat hubungan yang kuat antara diskriminasi terhadap ras dan agama di dalam permainan *game online Point Blank*. Berdasarkan hasil perhitungan yang dilakukan, ternyata diperoleh nilai koefisien korelasi sebesar 0,695 menunjukkan hubungan yang kuat antara diskriminasi dengan ras dan agama di dalam permainan *Game Online Point Blank*. Karena nilai koefisien korelasinya positif yang artinya jika perlakuan diskriminasi di dalam permainan *game online point blank* terjadi maka ras dan agama akan menjadi sasaran bagi perilaku diskriminasi terhadap pemain. Begitupun sebaliknya jika tidak ada perlakuan diskriminasi terhadap ras dan agama di dalam permainan maka perlakuan diskriminasi tidak akan terjadi. Hubungan antara diskriminasi dengan ras dan agama berkaitan dengan keterkaitan terhadap statusnya, kepercayaan terhadap agamanya, kesesuaian dengan kelompok atau rasnya. Dalam penelitian ini terlihat perbedaan ketidakadilan antara pemain satu dengan pemain lainnya. Pemain lebih memilih untuk bermain dengan pemain dengan status sosial, gender, umur, ras dan agama yang sama ketimbang bermain dengan pemain yang berbeda dari dirinya.

G. Kesimpulan

Dalam penelitian mengenai Hubungan antara Diskriminasi dengan Ras dan Agama dalam Permainan *Game Online Point Blank*, maka peneliti menarik kesimpulan yang berdasarkan paparan dan bahasan dalam bab sebelumnya, yaitu:

1. Terdapat korelasi atau hubungan yang kuat antara diskriminasi terhadap ras di dalam permainan *game online point blank* sebesar 0,683.
2. Terdapat korelasi atau hubungan yang kuat antara diskriminasi terhadap agama di dalam permainan *game online point blank* sebesar 0,686.
3. Terdapat korelasi atau hubungan yang kuat antara diskriminasi terhadap ras dan agama di dalam permainan *game online point blank* sebesar 0,695.

Daftar Pustaka

- Cangara, Hafied. 2007. *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Jakarta: Rajagrafindo Persada
- Effendy, Onong Uchjana. 1993. *Ilmu Teori dan Filsafat Komunikasi*, Citra Aditiya Bhakti, Bandung,
- Haris, Abdullah. 2009, *Modul Pembelajaran Komputer Aplikasi IK-VI SPSS*. Bandung: Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Komputer.
- Liliweri, Alo, 1991. *Memahami Peran Komunikasi Massa Dalam Masyarakat*, Bandung: PT. Aditiya Citra Bakti.
- Mar'at, *Sikap Manusia Serta Pengukurannya*, Kanisius, Yogyakarta, 1986
- Moleong, Lexy J. 2006. *Metodologi Penelitian Kuantitatif Edisi Revisi*, Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Nurudin. 2007. *Pengantar Komunikasi Massa*. Jakarta: Rajagrafindo Persada,
- Sarwono, Jonathan. 2006. *Analisis Data Penelitian Menggunakan SPSS*. Yogyakarta: Andi.

Slameto. 2003. *Belajar dan Faktor – faktor Yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta.

Sugiono. 2011. *Metode Penelitian Administrasi*. Bandung: Alfabeta.

Sugiono 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif dan R&D*, Alfabeta, Bandung.

