

VIDEO GAMES DAN MASALAH KEKERASAN DALAM KERANGKA FILOSOFIS

VIDEO GAMES AND THEIR PROBLEM OF VIOLENCE ON THE PHILOSOPHICAL FRAMEWORK

Raja Cahaya Islam¹

rajacahaya0209@gmail.com

Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati, Bandung

ABSTRAK: Sebagian peneliti video games menunjukkan, bahwa video games yang mengandung kekerasan dapat membentuk pemainnya menjadi agresif dan berani melakukan tindakan kekerasan di dunia nyata. Akan tetapi peneliti dan pemikir lain memiliki keberatan tentang penelitian-penelitian tersebut. Penelitian ini bertujuan untuk mengungkap kritik menggunakan perspektif filsafat, dan menunjukkan bahwa hubungan antara video Games yang mengandung kekerasan dengan pembentukan pemainnya itu kompleks. Penelitian ini adalah penelitian pustaka (library research), dengan menggunakan tiga prosedur metodis: mengumpulkan data, pengolahan data dan penyajian data yang didasarkan pada sumber-sumber kepustakaan yang relevan dengan tema penelitian ini. Hasil penelitian menunjukkan, bahwa problem hubungan antara video games yang mengandung kekerasan dengan pembentukan diri pemain itu mengandung tiga problem utama, yakni problem kausal. Problem kausal mengacu pada pandangan absennya variabel lain yang turut menentukan hubungan antara video games dengan pemain. Problem lainnya adalah problem identifikasi, yang mengacu pada mustahilnya pemain melakukan identifikasi total atas video games yang dimainkannya. Terakhir adalah problem desensitivikasi, bahwa pemain tidak akan mengalami desensitivikasi di dunia nyata, karena video games hadir sebagai realitas yang berbeda dengan dunia yang riil.

Kata Kunci: Problem Desensitifikasi; Problem Identifikasi; Problem Kausal.

ABSTRACT: Some video game researchers have shown that violent video games can shape players to be aggressive and dare to commit acts of violence in the real world. However, other researchers and thinkers have reservations about these studies. This study aims to reveal criticism using a philosophical perspective, and show that the relationship between violent video games and the formation of players is complex. This research is library research, using three methodical procedures: collecting data, processing data and presenting data based on literary sources relevant to the theme of this research. The results of the study show that the problem of the relationship between violent video games and the formation of personality of players contains three main problems, namely causal problems. The causal problem refers to the view that there are no other variables that also determine the relationship between video games and players. Another problem is the identification problem, which refers to the impossibility of a player fully identifying the video game he is playing. Lastly is the problem of desensitization, that players will not experience desensitization in the real world, because video games exist as a reality that is different from the real world.

Keyword: Causal Problem; Identification Problem; Desensitization Problem.

A. PENDAHULUAN

Games adalah salah satu fenomena kultural yang sudah dilakukan oleh manusia semenjak berabad-abad, sejak masa lalu hingga masa kini.¹ Mulai dari permainan kartu, congklak, gatrik, sampai *games* yang hari ini dikenal oleh masyarakat modern, yakni *games* yang hadir dalam konsol dan juga komputer, baik itu yang dapat dimainkan dalam jaringan (*online*) maupun di luar jaringan (*offline*), *games* tersebut disebut *video games*. *Video games* sendiri memiliki berbagai macam bentuk, mulai dari *games* yang memiliki alur dan aturan permainan yang sederhana, seperti *Tetris*, *Pong* dan *Space War*; hingga pada *games hard-core*, yang sangat kompleks dan menuntut pemainnya menghabiskan banyak waktu untuk memainkannya; karena pola dan aturan yang disajikan di dalam *games* tersebut sangat kompleks, seperti pemain bisa membentuk karakter mereka sendiri, menjalankan misi, dan bahkan hingga “menentukan”—dalam batas tertentu—alur ceritanya. Game *hard-core* yang dimaksud populer dengan istilah *Role Playing Game (RPG)*, misalnya, *Ragnarok*, *Grand Theft Auto*, *The Last of Us* dan *Rising Force (RF) Online*.²

Perkembangan *video games* sendiri tidak bisa diabaikan, karena *video games* merupakan fakta kultural yang telah melekat di dalam masyarakat modern.³ Bahkan banyak penelitian mengungkapkan bahwa *video games* juga turut berkontribusi dalam membentuk kultur sebuah masyarakat,⁴ karena *games* sendiri memiliki berbagai macam efek terhadap masyarakat itu sendiri. Di dalam bukunya, Patricia D. Netzley menunjukan, bagaimana banyak peneliti yang menaruh perhatian dan melakukan penelitian terhadap *video games*, karena *video games* memberikan dampak yang signifikan terhadap masyarakat.⁵

Salah satu dari berbagai macam perhatian yang telah diberikan oleh para peneliti dan pemikir tentang *video games* adalah tentang dampak negatif dari *video games*. Persoalan tersebut mengerucut pada pertanyaan: apakah *video games* yang mengandung kekerasan dapat membuat pemainnya menjadi agresif, bahkan melakukan tindakan

¹ Brian Sutton-Smith dan John M. Roberts, “The Cross-Cultural and Psychological Study of Games,” *International Review for the Sociology of Sport* 6, no. 1 (1971), <https://doi.org/10.1177/10126902710060010>.

² Patricia D. Netzley, *How Do Video Games Affect Society* (San Diego: ReferencePoint Press, 2015), 6.

³ Fadri Kirana Anggarani, “Internet Gaming Disorder: Psikopatologi Budaya Modern,” *Buletin Psikologi* 23, no. 15 (2015), <https://doi.org/10.22146/bpsi.10572>.

⁴ Jon Cogburn dan Mark Silcox, *Philosophy Through Video Games* (New York: Routledge, 2009); Fitrawan Akbar dan Bevaola Kusumasari, “Making Public Policy Fun: How Political Aspects and Policy Issues are Found in Video Games,” *Policy Futures in Education* 20, no. 5 (2020): 646–60, <https://doi.org/10.1177/14782103211033071>.

⁵ Netzley, *How Do Video Games Affect Society*, 6.

kekerasan di dunia nyata? Jawaban atas pertanyaan tersebut beragam. Beberapa peneliti, sebagaimana ditunjukkan oleh Soraya Murray, mengatakan bahwa *video games* yang mengandung kekerasan memiliki dampak serius terhadap pemainnya, salah satunya membuat para pemainnya berlaku agresif dan melakukan tindakan kekerasan dan kejahatan. Klaim ini muncul dari kejadian penembakan yang terjadi di Kolumbia pada tahun 1999 dan di Sekolah Sand Hook pada tahun 2012. Setelah diselidiki, konon para pelaku diduga memiliki hubungan erat dengan *video games* yang dimainkan oleh mereka.⁶

Video games yang dimaksud oleh para peneliti, bisa dilihat pada *games* bergenre *First Person Shoot (FPS)*.⁷ Jenis *games* ini menghadirkan pemain dalam sudut pandang orang pertama, di mana para pemain bermain untuk mengalahkan pemain lain ataupun *artificial intelligence (AI)* dengan cara membunuh mereka menggunakan berbagai senjata yang disediakan di dalam *games*. Contoh spesifiknya adalah *games Point Blank*. Dalam *games* tersebut, kemenangan pemain ditentukan dari seberapa banyak seorang pemain membunuh pemain lainnya. Semakin banyak, semakin bagus, semakin hebat, bahkan mendapatkan *reward* yang lebih besar.

Selain *games FPS*, contoh *games* kekerasan lainnya bisa dilihat pada genre *Open-World*, seperti *Grand Theft Auto (GTA)*. *GTA* adalah *games* yang membuat seorang pemain memerankan karakter tertentu. Misalnya di *games GTA San Andreas* dengan tokoh utama Carl Johnson (CJ). Di dalam *games* tersebut pemain diharuskan menyelesaikan berbagai misi untuk menamatkan *games*-nya. Misi-misi yang disajikan kepada CJ sangat beragam, namun kebanyakan misi-misi yang disajikan berunsur kejahatan dan kekerasan. Misalnya, ada misi yang mengharuskan CJ untuk merampok, membakar rumah atau membunuh karakter tertentu. Bahkan, saat tak menjalankan misi, pemain masih bisa melakukan tindakan-tindakan kekerasan, misalnya membakar *NPC* hidup-hidup, menggorok leher pejalan kaki, menembaki polisi hingga meledakkan transportasi umum.

Namun, apakah *video games* yang mengandung kekerasan benar-benar membuat para pemainnya berlaku agresif dan melakukan tindakan kejahatan di dunia nyata, sebagaimana yang telah ditunjukkan oleh para peneliti. Di dalam penelitian ini, peneliti

⁶ Soraya Murray, *On Video Games: The Visual Politics of Race, Gender and Space* (New York: I.B. Tauris, 2018), 4-5.

⁷ Sebastian Lesmana et al., "Behavior Correlation between Games in First-Person Shooter Genre based on Personality Traits," *Procedia Computer Science* 179 (2021): 185–94, <https://doi.org/10.1016/j.procs.2020.12.024>.

menemukan bahwa terdapat beberapa peneliti atau pemikir lain, yang memiliki pendapat yang sedikit berbeda dengan klaim-klaim yang sudah disebutkan di atas.⁸ Para pemikir yang dimaksud menunjukkan bahwa penelitian-penelitian tentang hubungan antara *video games* kekerasan dengan perilaku pemain yang bertindak agresif dan jahat pun ternyata mengandung masalah. Masalah yang dimaksud misalnya tentang belum diuraikannya hubungan kausal antara *video games* kekerasan dengan pembentukan karakter pemain, problem identifikasi pemain atas *video games*, serta problem desensitifasi sebagai efek yang muncul pada pemain.

Berangkat dari masalah tersebutlah penelitian ini dilakukan. Penelitian ini akan membahas tentang berbagai masalah mengenai kesimpulan bahwa *video games* yang memiliki unsur kekerasan akan membuat pemainnya menjadi agresif dan bertindak kekerasan di dunia nyata. Upaya untuk mencoba menjawab masalah tersebut sudah dilakukan oleh penelitian-penelitian sebelumnya. Peneliti sendiri telah menemukan beberapa hasil penelitian terkait tema serupa yang diteliti. Hal ini bisa dilihat pada penelitian yang berjudul *Are Video Games Harmful* (2011) yang ditulis oleh Hal Marcovitz. Di dalam bukunya, Marcovitz mengeksplorasi problem-problem yang mengemuka terkait dengan *video games*, dan yang paling utama adalah mengenai, apakah *video games* yang mengandung kekerasan dapat mempengaruhi pemainnya. Ia kemudian sampai pada kesimpulan mengenai problematika pembatasan regulatif atas *video games*, meskipun klaim bahwa *video games* memberikan efek atau pengaruh langsung tidak ditandakan secara langsung oleh Marcovitz, karena masih dalam perdebatan di antara peneliti.

Kemudian penelitian serupa lainnya dilakukan oleh Patricia D. Netzley dengan judul *Video Games, Violence, and Crime* (2015). Senada dengan Marcovitz, Netzley juga mengemukakan permasalahan yang muncul terkait hubungan *video games* dengan perilaku kekerasan, dan berakhir pada pembahasan tentang problematika pembatasan *video games*, Netzley pun berakhir dengan kesimpulan yang kurang lebih sama dengan Marcovitz, yakni menyanggah klaim hubungan *video games* yang mengandung kekerasan dengan perilaku pemainnya.

⁸ Chandan Das, "Causality between Video Games and Cognitive Aggression," *The International Journal of Indian Psychology* 9, no. 3 (2021): 645–49, <https://doi.org/10.25215/0903.061>; Christopher J. Ferguson et al., "Violent Video Games and Aggression: Causal Relationship or By product of Family Violence and Intrinsic Violence Motivation?," *Criminal Justice & Behavior* xx, no. x (n.d.), <https://doi.org/10.1177/0093854807311719>.

Penelitian lainnya adalah *Philosophy Through Video Games*, yang dilakukan oleh Jon Cogburn dan Mark Silcox. Dalam buku tersebut terdapat bagian yang mengeksplorasi hubungan video *Games* dan kekerasan, terkhusus di bab “*Realistic Blood and Gore*”: *Do Violent Games Make Violent Gamers? (First-Person Shooters)*. Hasil penelitiannya pun menunjukkan hal yang senada dengan peneliti-peneliti yang telah disebut sebelumnya, yakni bahwa hubungan antara *video games* dan kekerasan itu sulit untuk ditentukan secara langsung, karena selalu mengandung problem yang inheren di dalam praktik-praktik penelitian yang ada.

Beberapa penelitian yang disebut di atas, yang mencoba mengkritik penelitian yang mengklaim bahwa *video games* yang mengandung kekerasan itu dapat membentuk pemainnya menjadi agresif atau membuat pemainnya berlaku jahat di dunia nyata, masih bertumpu pada persoalan penelitian empiris yang kemudian dijadikan titik pijak kebijakan publik. Dalam arti ini, upaya menjawab persoalan tentang *video games*, belum terlalu banyak menysasar pada dimensi filosofis.

Meskipun bukan berarti upaya untuk menganalisis dari sudut pandang filosofis itu tidak ada sama sekali. Hal ini ditunjukkan dalam penelitian Jon Cogburn dan Mark Silcox,⁹ yang menganalisis masalah *video games* kekerasan dan perilaku pemain, menggunakan sudut pandang filosofis. Peneliti sendiri akan berada di jalur yang sama dengan peneliti terakhir ini, dalam pengertian akan menganalisis masalah hubungan *video games* dengan perilaku pemain menggunakan sudut pandang filosofis. Akan tetapi, berbeda dengan penelitian yang lain, peneliti akan mengeksplorasi juga asumsi-asumsi filosofis yang melekat pada diri para peneliti (tidak sebagaimana Cogburn dan Silcox, yang langsung mengonfrontasi hasil penelitian empiris dengan pertimbangan filosofis) yang mengklaim adanya hubungan antara *video games* yang mengandung kekerasan dengan pemainnya; sekaligus memberikan kritik filosofis terhadapnya. Sehingga analisis yang akan disajikan di dalam penelitian ini bukan didasarkan pada riset empiris, melainkan pada eksplorasi filosofis.

B. METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan di dalam penelitian ini adalah penelitian kepustakaan (*library research*). Prosedur penelitian yang digunakan di dalam penelitian

⁹ Cogburn dan Silcox, *Philosophy Through Video Games*.

ini terdiri dari tiga tahap, yakni mengumpulkan data, pengolahan data dan penyajian data yang didasarkan pada sumber-sumber kepustakaan. Sumber data yang digunakan di dalam penelitian ini adalah buku dan jurnal yang membahas tentang *video games* yang mengandung kekerasan dan perilaku agresif pemainnya.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Kekerasan dan Kebutuhan atas Pelarangan (?)

Sebelum menjelaskan pendapat yang mengkritik hasil penelitian yang membuat hubungan antara *video games* kekerasan dengan perilaku pemain yang agresif dan bertindak jahat, di sini peneliti akan menjelaskan terlebih dahulu mengenai fenomena-fenomena yang menjadi pemicu para peneliti untuk melakukan penelitiannya. Fenomena-fenomena yang akan dijelaskan di bagian ini juga, akan menjadi titik tolak asumsi para peneliti untuk menyimpulkan hasil penelitian mereka, yakni bahwa *video games* memang berpengaruh kepada perilaku pemainnya.

Pada tahun 2011, seorang pria bernama Tristan van der Vlis pergi ke mall yang ada di kota Alpen aan den Rijn, Belanda. Mengenakan jaket bomber dan celana kamuflase, ia juga sekaligus membawa senapan semi-otomatis pistol kaliber .45 dan revolver Magnum-44. Dengan setelan dan persenjataan itu ia kemudian menembaki pengunjung mall. 6 orang terbunuh dan 17 orang luka-luka, setelah melakukan penembakan tersebut Tristan kemudian bunuh diri. Pasca kejadian, terdapat media yang mengungkap bahwa Tristan adalah pemain *Call of Duty: Modern Warfare 2*.¹⁰

Pada tahun 1999, di Colorado, terjadi penembakan yang dilakukan oleh dua orang anak bernama Dylan Klebold dan Eric Harris kepada teman-teman sekelasnya. Kejadian tersebut merenggut nyawa 13 orang murid. Setelah diselidiki, konon mereka adalah pemain *video games Doom and Quake*.¹¹ Kasus lainnya adalah tindakan yang dilakukan oleh Devin Moore. Moore adalah pemuda berusia 18 tahun yang menembaki dua polisi di daerah Fayette, Alabama. Setelah diinvestigasi, ternyata Moore adalah pemain *Grand Theft Auto (GTA)*. Ia disebut juga sering bermain *video games* tersebut selama berjam-jam.¹²

¹⁰ Patricia D. Netzley, *Video Games, Violence, and Crime* (San Diego: ReferencePoint Press, 2015), 12.

¹¹ Hal Marcovitz, *Are Video Games Harmful?* (San Diego: ReferencePoint Press, 2011), 26.

¹² Marcovitz.

Kasus lain terjadi di Inggris pada tahun 1988, di daerah Hungerford. Michael Ryan adalah pelaku penembakan, yang memakan 16 korban jiwa menggunakan AK-47. Ia melakukan tindakan tersebut sambil menyetir mobilnya mengelilingi kota. Di tahun yang sama Thomas Hamilton, di Dunblane Skotlandia, telah membunuh 16 orang anak-anak dan seorang guru, menggunakan pistol. Sama seperti kasus-kasus sebelumnya, dua pelaku ini diduga memiliki hubungan dengan *video games* yang mereka mainkan.¹³ Kasus-kasus tersebutlah yang menjadi perhatian para peneliti, untuk mengungkap hubungan antara *video games* dengan tindakan kekerasan yang dilakukan oleh pemainnya.

Craig C. Anderson, seorang psikolog eksperimental. Di dalam penelitiannya berkesimpulan bahwa *video games* yang mengandung kekerasan, dapat mendorong seseorang untuk bertindak kekerasan di dunia nyata; bahkan lebih jauh ia mengatakan, adiksi dari *video games* kekerasan itu lebih parah dari benda-benda adiksi lainnya.¹⁴ Selain Anderson, Gabbiadini, Andrighetto dan Volpato, melakukan penelitian tentang para remaja pemain *Grand Theft Auto IV*. Hasil penelitian yang dilakukan oleh mereka menunjukkan, semakin sering dan semakin intens para remaja bermain GTA, rasa keterlibatan moral mereka semakin berkurang.¹⁵

Lee, Peng dan Klein juga melakukan penelitian serupa, namun dalam kasus *video games* yang berbeda. Jika Gabbiadini, dkk. melakukan penelitiannya untuk kasus GTA, di mana karakter dan tokoh utamanya adalah seorang kriminal, sehingga bisa melakukan berbagai tindakan kekerasan dan kejahatan secara leluasa. Lee, dkk menganalisis fenomena pada *Games True Crime*, yakni *video games* yang karakter utamanya adalah seorang polisi. Tokoh utama dari *video games* ini, memiliki misi-misi kepolisian, seperti menangkap penjahat, mengejar perampok, menembak mati penjahat yang sulit untuk ditangkap, dan berbagai misi polisi lainnya. Namun, di samping itu, tokoh utama di dalam *video games* ini juga bisa melakukan tindakan-tindakan yang curang, seperti menangkap orang biasa yang tak bersalah, demi tujuan kesenangan.¹⁶

¹³ Barrie Gunter, *Does Playing Video Games Make Players More Violent?* (London: Palgrave Macmillan, 2016), 150.

¹⁴ Jon Cogburn and Mark Silcox, *Philosophy Through Video Games* (New York: Routledge, 2009), 58.

¹⁵ Gunter, *Does Playing Video Games Make Players More Violent?*, 155.

¹⁶ Gunter, 156.

Hasil penelitian ini menunjukkan, meskipun *True Crime* adalah *video games* yang karakter utamanya berperan sebagai seorang polisi yang menangkap penjahat, para pemain yang sering memainkannya justru semakin merasa biasa dengan kejahatan-kejahatan di dunia nyata. Dalam bahasa lain, terjadi sebuah proses desensitifikasi atau membuat para pemainnya tidak lagi sensitif terhadap hal-hal yang buruk atau jahat. Mereka jadi terbiasa dengan fenomena atau tindakan kejahatan dan kekerasan, karena mereka sering melihat tindakan kejahatan dan kekerasan; meskipun mereka melihat fenomena-fenomena negatif tersebut di dunia virtual, yakni di dalam *video games*.¹⁷

Penelitian-penelitian yang disebut di atas, menunjukkan dampak negatif yang muncul dari *video games* terhadap para pemainnya. Moralitas dan perasaan para pemainnya terbentuk akibat bermain *video games* yang mengandung kekerasan.¹⁸ Dan hasil penelitian-penelitian inilah yang bisa menjelaskan fenomena-fenomena penembakan yang terjadi di dunia nyata. Kejadian-kejadian dan hasil-hasil penelitian inilah yang menjadi titik kekhawatiran para pemangku kebijakan, baik itu masyarakat dan secara khusus negara.

2. Platon dan Pembatasan *Video Games*

Lalu apa kesimpulan yang bisa ditarik dari penelitian dan kejadian-kejadian di atas? Para peneliti kemudian berkesimpulan bahwa *video games* yang mengandung kekerasan, harus dibatasi atau bahkan perlu dilarang peredarannya.¹⁹ Karena *video games* bisa membuat seseorang berbuat tindakan jahat di dunia nyata. Kekerasan tersebut tentu menimbulkan kerugian bagi masyarakat, karena bahkan bisa merenggut nyawa seseorang.

Posisi ini sebetulnya mirip dengan pendapat Platon di dalam *Republik*,²⁰ meskipun Platon secara tidak langsung berbicara mengenai *video games*. Dalam bukunya, Platon bicara tentang seni-seni “buruk” yang harus dihilangkan atau dihancurkan. Seni-seni “buruk” yang dimaksud adalah sebuah karya-karya seni yang dapat membuat seseorang memiliki pikiran, tindakan atau perilaku yang buruk. Platon

¹⁷ Gunter, 156.

¹⁸ Xuemei Gao et al., “The Influence of Empathy and Morality of Violent Video Game Characters on Gamers’ Aggression,” *Sec. Psychopathology* 8, no. 1 (2017), <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2017.01863>.

¹⁹ A. Scott Cunningham, Benjamin Ward Engelstätter, dan Michael R., “Understanding the Effects of Violent Video Games on Violent Crime” (Mannheim: Zentrum für Europäische Wirtschaftsforschung (ZEW): ZEW Discussion Papers, 2011).

²⁰ Mahfud dan Patsun, “Mengenal Filsafat Antara Metode Praktik dan Pemikiran Socrates, Plato dan Aristoteles,” *Cendikia: Jurnal Studi Keislaman* 5, no. 1 (2019), <https://doi.org/https://doi.org/10.37348/cendekia.v5i1.68>.

misalnya menyebut kisah *Illiads* yang ditulis oleh Homeros. Bagian *Illiads* yang menjadi titik keberatan Platon ada pada penggambaran tentang Achilles (tokoh dalam cerita tersebut). Achilles di dalam cerita itu digambarkan sebagai seorang yang melakukan tindakan-tindakan kekerasan yang salah.²¹

Representasi Achilles di dalam cerita *Illiads*, menurut Platon, dikhawatirkan—atau bahkan akan—membentuk mentalitas anak muda; alias membuat anak muda meniru sosok Achilles. Selain cerita Achilles, Platon juga “mengharamkan” musik tertentu yang bisa membuat seseorang menjadi bermental lembek nan lemah. Bagi Platon, intinya, segala jenis karya apapun yang dapat mendegradasi moral dan mentalitas masyarakat di dalam Polis, harus dimusnahkan, karena akan berdampak buruk pada Polis itu sendiri secara umum.²²

Pertimbangan Platonian ini menjadi mungkin, sejauh berkaitan dengan mungkinnya seseorang untuk dipengaruhi oleh apa yang dilihat dan didengarnya, baik itu drama, musik, dan bahkan dalam konteks kontemporer adalah *video games*.²³ *Video games* yang mengandung kekerasan dengan demikian, memiliki status yang sama bahayanya dengan *Illiads* karya Homeros. Sehingga, *video games* yang mengandung kekerasan harus dibatasi dan dilarang, karena dapat merusak masyarakat. Kerusakan ini tentu mesti diletakan dalam konteks pemikiran Platon, sebagai sebuah keadaan yang dapat mengganggu keadilan. Keadilan itu sendiri merujuk pada harmoni yang ada di dalam sebuah tatanan, yaitu ketika setiap orang bertindak dan berpikir mengacu pada “yang-baik”: melakukan tindakan-tindakan yang merupakan representasi dari tindakan *arete*. Ketika setiap orang melakukan tindakan “yang-baik”, maka negara akan adil dan hadir di dalam harmoni. Kerusakan dengan demikian akan mengganggu harmoni yang ada di dalam negara atau tatanan masyarakat. Sehingga, kerusakan tersebut harus dihindari dan sebisa mungkin segala potensi yang memungkinkan kerusakan hadir, harus disingkirkan sama sekali.

Wujud Platonik dalam konteks modern, bisa dilihat pada sikap Hillary Clinton pada tahun 2005. Clinton mengatakan bahwa kekerasan adalah esensi dari *video games*.²⁴ Pemain akan selalu dihadapkan pada todongan senjata pada pejalan kaki yang

²¹ Cogburn and Silcox, 53-54.

²² Cogburn and Silcox, 53-54.

²³ Gao et al., “The Influence of Empathy and Morality of Violent Video Game Characters on Gamers’ Aggression.”

²⁴ William Vitka, “Senator Clinton On Violent Games,” CBS News, 2005, <https://www.cbsnews.com/news/senator-clinton-on-violent-games/>.

tak bersalah (konteks ini merujuk pada *NPC* atau *Non Playable Character*), membunuh polisi, menyerang perempuan, dan berbagai kekerasan lainnya. Clinton juga mengatakan bahwa para peneliti juga telah menunjukkan secara statistik, bahwa *video games* yang mengandung kekerasan telah meningkatkan perilaku agresif pemainnya, juga menurunkan IQ anak-anak.²⁵

Clinton kemudian menegaskan, bahwa peringatan ini harus mewujudkan ke dalam sebuah regulasi untuk memberi pembatasan dan pelarangan atas *video games*.²⁶ Pelarangan dan pembatasan ini, baginya, bukan persoalan tentang bagaimana pemerintah melakukan sensor atau hanya tentang regulasi yang bersifat membatasi. Bagi Clinton, persoalan *video games* ini berhubungan dengan masa depan anak, dan juga masyarakat secara umum. Pembatasan dan pelarangan atas *video games*, harus disetarakan dengan regulasi atas rokok, alkohol, dan pornografi.²⁷

Keresahan Platonis ini beresonansi dengan keresahan para peneliti *video games*, terkhusus setelah para peneliti menemukan bahwa *video games* yang mengandung kekerasan dapat membentuk perilaku pemainnya untuk melakukan hal yang sama di dunia nyata.²⁸ Namun, pada titik inilah ada asumsi peneliti yang perlu ditelusuri dan dikaji terlebih dahulu.

3. Tipologi Tindakan Bahaya dan Asumsi Utilitarian

Asumsi apa yang mendorong pelarangan *video games* itu menjadi mungkin? Pertanyaan ini menjadi dasar, untuk menanggapi hasil penelitian yang diungkap oleh para peneliti, mengenai hubungan antar *video games* yang mengandung kekerasan dengan perilaku pemainnya yang menjadi agresif. Jawaban yang paling mungkin atas pertanyaan tersebut adalah, bahwa *video games* itu dapat merugikan,²⁹ baik merugikan pemainnya, korban dari pemain yang melakukan kekerasan, bahkan merugikan masyarakat secara umum.

Persoalan tentang suatu hal yang merugikan ini sebetulnya berhubungan dengan apa yang disebut dengan tindakan berbahaya. Terkait hal ini, menurut Matt

²⁵ Patrick M Markey and Christopher J Ferguson, "Teaching Us to Fear: The Violent Video Game Moral Panic and the Politics of Game Research," *American Journal of Play* 10, no. 1 (2017): 99–115, 99.

²⁶ Vitka, "Senator Clinton On Violent Games."

²⁷ Markey and Ferguson, 100.

²⁸ Gunter, *Does Playing Video Games Make Players More Violent?*

²⁹ Fenno Asko, "The Hazards of Video Games for Adolescents," *Influence: International Journal of Science Review* 5, no. 2 (2023).

McCormick,³⁰ perlu dipetakan terlebih dahulu tipologi bahaya, untuk kemudian memposisikan keberbahayaan *video games* itu ada di jenis yang mana. Tipologi bahaya tersebut antara lain;

a. *Dangerous Act*

Dangerous act merujuk pada sebuah tindakan yang secara langsung meningkatkan resiko kerugian pada diri seseorang. Tindakan ini contohnya adalah Skydiving atau pengendara yang mengemudikan kendaraannya secara ugal-ugalan. Kedua tindakan ini termasuk kepada *dangerous act*, karena dua aktivitas tersebut memberi resiko secara langsung kepada pelakunya.

b. *Harmful Act*

Harmful act merujuk pada sebuah tindakan yang menimbulkan kerusakan pada diri seseorang. McCormick memberi contoh Russian Roulette. Russian Roulette sendiri merupakan permainan yang termasuk ke dalam kategori *dangerous act*, akan tetapi ketika pelurunya kebetulan berada pada posisi pelatuk pistolnya, maka permainan Russian Roulette berubah statusnya menjadi *harmful act*.

c. *Risk Increasing Act*

Risk increasing act, merujuk pada tindakan yang dapat meningkatkan sebuah resiko ketika seseorang melakukannya. Misalnya, seseorang yang mabuk sebetulnya tidak berada dalam kondisi yang dapat meningkatkan resiko, sejauh ia tidak melakukan tindakan apapun. Akan tetapi, orang yang mabuk bisa masuk ke dalam kategori *risk increasing act*, ketika ia melakukan tindakan atau aktivitas lain; semisal, orang yang mabuk saat sedang makan malam, dapat meningkatkan resiko menyakiti orang lain baik secara langsung atau tidak langsung.³¹ Pertanyaannya adalah di manakah posisi *video Games*?

Jika berangkat dari hasil-hasil penelitian yang dibahas sebelumnya, maka *video games* termasuk ke dalam kategori *risk increasing act*. Dikarenakan *video games* sendiri tidak menimbulkan resiko bahaya secara langsung, sebagaimana olahraga Sky-Diving, dan juga tidak termasuk ke dalam *harmful act*, karena meskipun di dalam *video games* seorang pemain bisa saja membunuh karakter tertentu di dalam *game*, yang

³⁰ Matt McCormick, "Is It Wrong to Play Violent Video Games?," *Ethics and Information Technology* 3, no. 4 (2001): 277–87, <https://doi.org/10.1023/A:1013802119431>, 278.

³¹ McCormick, 279.

bahkan misalnya dimainkan oleh pemain lain, pemain lain yang terbunuh di dalam *video games*, tidak akan merasakan kesakitan; atau dalam bahasa lain tidak ada yang tersakiti sama sekali. Sehingga, *video games* sendiri masuk ke dalam kategori *risk increasing act*, karena (konon) hanya dapat meningkatkan resiko untuk melakukan tindakan kejahatan.³²

Penelitian-penelitian yang menunjukkan bahwa *video games* itu dapat membentuk seseorang menjadi agresif, dengan demikian mengkategorikan *video games* ke dalam *risk increasing act*. Dan karena ia termasuk ke dalam kategori tersebut, maka *video games* yang mengandung kekerasan, lebih baik dibatasi atau dilarang sama sekali, karena memiliki dampak kerugian kepada pemain dan masyarakat secara umum.

Menurut McCormick, klaim tersebut bisa dilacak dasarnya pada pandangan utilitarianisme. Sebab pelarangan *video games* yang mengandung kekerasan itu diukur pada kerugian yang ditimbulkannya. Namun, hal tersebut belum cukup untuk menjustifikasi atas pembatasan tersebut pada asas kerugian semata. Karena jika demikian, maka tidak hanya *video games*, tapi aktivitas-aktivitas lain pun mesti dilarang sama sekali untuk dilakukan.³³ Misalnya permainan sepakbola. Jika klaim bahwa suatu hal yang dapat meningkatkan resiko untuk tindakan yang berbahaya atau merugikan harus dilarang, maka sepakbola pun harus dilarang. Alasannya, karena sepakbola mengandung tindakan-tindakan yang memang berbahaya, misalnya *sliding tackle* antar pemain atau tabrakan antar tubuh pemain, yang bahkan dalam batas-batas tertentu absah atau boleh dilakukan.

Tak hanya dalam konteks permainannya sendiri. Permainan sepakbola pun seringkali memicu para pendukungnya untuk bertindak kekerasan, contohnya adalah kerusuhan yang terjadi antar pendukung pasca kekalahan salah satu tim. Kekalahan dan kemenangan di permainan sepakbola seharusnya dianggap sebagai suatu hal yang biasa. Akan tetapi, fans yang mengamuk karena tim yang didukungnya kalah, dapat menggolongkan sepakbola menjadi *dangerous act* atau *harmful act*.

Selain sepakbola, contoh lainnya adalah *Ultimate Fighting Championship* (UFC). UFC sendiri bahkan lebih kontras menampilkan tindakan-tindakan yang

³² McCormick, 279.

³³ McCormick, 280.

berbahaya dan merugikan. Bahkan bisa dibilang, tak mungkin tidak ada korban yang jatuh di dalam satu pertandingan UFC. Setiap pemain yang bermain pasti babak belur, atau bahkan patah tulang, atau pingsan. Tindakan bahaya di dalam pertandingan UFC dengan demikian merupakan keniscayaan, karena setiap pemain diharuskan menyakiti, dengan cara memukul dan menendang lawannya satu sama lain. Dua contoh tersebut menunjukkan, bahwa dalam konteks pemberian dampak kerugian, maka kedua permainan tersebut jelas memberikan dampak kerugian, bahkan kerugian tersebut langsung terasa kepada pemainnya di dalam tatanan riil; yang mana hal ini berbeda dengan pemain *video games*.

Paham utilitarianisme sendiri menegaskan bahwa, sebuah tindakan itu harus dibatasi atau bahkan dilarang sama sekali jika suatu tindakan tertentu dapat memberikan dampak yang buruk.³⁴ Meskipun tentu, paham utilitarian tidak secara naif menegaskan bahwa tindakan-tindakan yang ada di dalam kehidupan sehari-hari itu dapat mudah dikategorikan secara hitam-putih: satu tindakan murni bahaya dan tindakan lain tidak berbahaya sama sekali.³⁵ Paham utilitarianisme juga meyakini bahwa di dalam kehidupan sehari-hari pun, selalu terdapat dimensi abu-abu, dalam pengertian terdapat tindakan-tindakan tertentu yang tidak dengan mudah dapat dikategorikan atau dilabeli secara langsung sebagai tindakan yang buruk atau tindakan yang tidak berbahaya sama sekali, karena faktanya terdapat juga tindakan-tindakan yang mengandung unsur buruk atau bahaya, tapi sekaligus memiliki manfaat.

Tindakan yang memiliki manfaat dan “bahaya” (setidaknya jika diasumsikan untuk sementara bahwa *video games* memang memberikan dampak kerugian atau buruk kepada pemainnya), adalah *video games* itu sendiri. Menurut Daniel Muriel dan Garry Crawford, *video games* adalah sebetulnya *escapism* atau pelarian. Pelarian ini sendiri merujuk pada sebuah tindakan untuk mencerabut diri dari realitas. Pencerabutan ini terjadi karena seseorang yang merasa lelah, capek, stress dengan rutinitas atau pekerjaan mereka sehari-hari. Pencerabutan ini sendiri bermanfaat bagi seseorang, karena dapat memberikan efek menenangkan pada diri seseorang. Pencerabutan sendiri mengandaikan sebuah tempat atau waktu yang berada di luar

³⁴ Thomas D. Parsons, “Video Games, Video Gamers, and the Ethics of Video Game Design,” in *Ethical Challenges in Digital Psychology and Cyberpsychology* (Cambridge University Press, 2019), 254–69, <https://doi.org/10.1017/9781108553384.014>.

³⁵ Marcus Schulzke, “Defending The Morality of Violent Video Games,” *Ethics and Information Technology* 12, no. 2 (2010): 127–38, <https://doi.org/10.1007/s10676-010-9222-x>.

aliran keseharian yang dimiliki oleh seseorang, dan di dalam tempat dan waktu itulah orang yang mengalami rasa stress dan capek, dapat mengobati dirinya.³⁶

Seseorang yang bermain *video games*, dengan demikian akan memperoleh ketenangan dan kesenangan batin kepada diri seseorang. Karena *video games* sendiri membawa seseorang kepada realitas lain, yang berada di luar realitas kesehariannya.³⁷ Rutinitas dalam pengertian ini jadi hilang, seorang pemain *video games* pun hadir di dalam realitas baru,³⁸ yang dapat memberi efek pelepasan dari kepenatan yang ia hadapi di dalam kesehariannya.³⁹

Fenomena tersebut menunjukkan, bahwa *video games* pun memiliki dimensi yang memberikan manfaat pada pemainnya, selain *video games* juga diasumsikan memiliki dimensi *risk increasing act*. Dalam konteks ini, jika ditinjau dari asumsi utilitarian, maka pertanyaannya adalah, bagaimana mengukur atau menjustifikasi pelarangan dan pembatasan atas *video games*? Jawabannya ada pada pengukuran tingkat dampak buruk dan baiknya pada *video games*. Maksudnya, apabila dampak buruknya lebih tinggi dibandingkan dengan dampak baiknya, maka *video games* yang mengandung kekerasan memang sudah patut untuk dilarang di masyarakat. Terkait justifikasi pengukuran ini, maka dibutuhkan penelitian ilmiah lanjutan.

Berangkat dari asumsi tersebut, maka penelitian-penelitian yang disebutkan di bagian sebelumnya, bisa dijadikan bukti pendukung tentang tingkat bahaya *video games* yang mengandung kekerasan, sehingga pelarangan *video games* pun menjadi absah, atau jika mengambil asumsi Platonian, maka dalam konteks pelarangan atas *video games* perlu mendapatkan justifikasi empirisnya. Namun apakah pembuktian ilmiah ini dapat menjustifikasi atau menjadi bukti sebagai dasar pelarangan atas *video games* yang mengandung kekerasan? Di sinilah letak keberatan lainnya muncul.

4. Problem Kausal: Hubungan antara Video Games dan Pemain

Pertanyaan yang mungkin muncul adalah, apakah tindakan agresif seseorang merupakan efek dari *video games* yang mengandung kekerasan? Atau justru

³⁶ Daniel Muriel and Garry Crawford, *Video Games As Culture: Considering the Role and Importance of Video Games in Contemporary Society* (Oxon: Routledge, 2018), 116-117.

³⁷ Isabela Granic, Adam Lobel, dan Rutger C. M. E. Engels, "The Benefits of Playing Video Games," *American Psychological Association* 69, no. 1 (2014): 66-78, <https://doi.org/10.1037/a0034857>.

³⁸ Sabine Trepte, Leonard Reinecke, dan Keno Juechems, "The Social Side of Gaming: How Playing Online Computer Games Creates Online and Offline Social Support," *Computers in Human Behavior* 28, no. 13 (2012): 832-39, <https://doi.org/10.1016/j.chb.2011.12.003>.

³⁹ Muriel and Crawford, 117.

sebaliknya, seseorang memiliki karakter agresif, kemudian ia memilih *video games* yang mengandung kekerasan? Persoalan ini dikemukakan oleh Simon Egenfeldt, dkk. Ia mengatakan bahwa kita harus melihat fenomena kekerasan (kasus penembakan atau pembunuhan oleh para pemain *video games*) sebagai suatu fenomena yang kompleks. Karena, situasi sebaliknya, yakni pemain agresif yang memilih *video games* kekerasan lalu bertindak kekerasan, pun sangat mungkin terjadi. Bahkan dari penjelasannya, seseorang harus memikirkan ulang dan meneliti ulang hubungan kausal ini. Dengan pendapat ini, Egenfeldt, dll juga ingin menekankan bahwa problem kausal antara pemain yang agresif dengan *video games* yang mengandung kekerasan tidak bisa ditentukan dengan “mudah”.⁴⁰

Kembali ke kasus Harris dan Klebold, yang membunuh teman-teman sekelasnya. Menurut Marcovitz, kedua orang ini adalah orang yang bermasalah secara personal. Mereka adalah anak muda yang memiliki ketertarikan khusus dengan Adolf Hitler. Bahkan mereka sendiri disebut suka mengenakan pakaian Nazi. Kesaksian lain muncul dari Sara Schweitzberger, sorang teman dari Harris dan Klebold, yang menyebutkan bahwa mereka berdua adalah orang yang problematis di kehidupan sehari-harinya.⁴¹

Henry Jenkison, seorang profesor dari Institut Teknologi Massachussets, kemudian menjelaskan pula bahwa pemuda yang melakukan tindakan kekerasan, seringkali memang memiliki masalah di keluarganya, sehingga dalam konteks hubungan kausal antara *video games* yang mengandung kekerasan dan tindakan kekerasan di dunia nyata, yang perlu dijadikan fokus bukan hanya ada pada konten dari *video games*-nya, akan tetapi pada situasi dan kondisi yang melingkupi dan mengitari seorang pemain.⁴² Lebih jauh, Christopher J. Ferguson, seorang profesor di bidang psikologi asal Universitas di DeLand, Florida, menjelaskan bahwa selalu ada variabel lain yang bisa mempengaruhi seseorang untuk bertindak kekerasan, sehingga merelasikan secara langsung antara *video games* yang mengandung kekerasan dengan pikiran dan tindakan seseorang juga mengandung masalah, karena melupakan berbagai variabel lain yang turut menyumbang tindakan kekerasan.⁴³

⁴⁰ Simon Egenfeldt-Nielsen, Jonas Heide Smith, and Susana Pajares Tosca, *Understanding Video Games: The Essential Introduction*, 2009, 233-234.

⁴¹ Marcovitz, *Are Video Games Harmful?*, 35.

⁴² Marcovitz, 37.

⁴³ Netzey, *Video Games, Violence, and Crime*, 19.

5. Problem Identifikasi Pemain atas *Video Games*

Problem lainnya yang mengemuka adalah pada persoalan identifikasi. Orang-orang yang melakukan tindakan kekerasan di dunia nyata, konon melakukan tindakan-tindakan tersebut karena mereka terbiasa mengidentifikasi diri mereka dengan karakter yang mereka mainkan di dalam *video games*.⁴⁴ Sehingga, ketika mereka memainkan karakter *games* yang diharuskan untuk membunuh (bahkan membunuh orang-orang tak bersalah seperti di dalam *games GTA*), mereka tidak hanya meniru, mereka juga yakin bahwa karakter yang mereka mainkan adalah diri mereka sendiri. Namun pertanyaan yang kemudian muncul adalah, apakah setiap pemain pasti selalu melakukan identifikasi diri atas karakter di *video games* yang mereka mainkan?

Christopher Bartel, menjelaskan bahwa seorang pemain bisa mengalami dua kondisi saat bermain *video games* yang mengandung kekerasan, yakni: Pertama, seorang pemain bisa mengidentifikasi dirinya dengan karakter di dalam *video games* yang ia mainkan, sehingga—misalnya—saat seseorang sedang memainkan Nico Bellic (karakter utama di *GTA V*) yang sedang menembaki polisi, maka si pemain tidak hanya merasa, tapi bahwa ialah yang menembaki polisi. Kedua, pemain juga mengalami momen untuk melakukan pencerabutan diri saat memainkan karakter di *video games*, dalam pengertian bahwa ia tidak lagi mengidentifikasi dirinya dengan Nico Bellic. Pemain tipe kedua ini, meskipun ia tetap memainkan Nico, ia tetap sadar bahwa bukan dia yang sedang menembaki polisi, akan tetapi Nico lah yang menembaki polisi. Penjelasan Barten ini menunjukkan, bahwa identifikasi itu tidak selalu terjadi di setiap pemain.⁴⁵

Lebih radikal dari Barten, dalam sebuah wawancara, Mathieu Triclot juga menjelaskan problem identifikasi ini. Ia mengatakan bahwa kita tidak bisa begitu saja langsung mengandaikan adanya representasi langsung antara pemain dan karakter di *video games* yang ia mainkan. Dalam pengertian, bahwa setiap orang yang bermain *video games*, tidak secara otomatis langsung membuat identifikasi antara dirinya dengan karakter di dalam *video games*. Bahkan, hanya karena unsur aktif pemain dalam memainkan *video games*, dalam artian nampak seperti terdapat momen kemenubuhan antara pemain dan karakter di *games*, tidak lantas membuat si pemain

⁴⁴ Barrie Gunter, *Does Playing Video Games Make Players More Violent?* (London: Palgrave Macmillan, 2016), 277.

⁴⁵ Christopher Bartel, "Free Will and Moral Responsibility in Video Games," *Ethics and Information Technology* 17, no. 4 (2016): 285–93, <https://doi.org/10.1007/s10676-015-9383-8>.

langsung meleburkan batas antara dirinya yang riil dengan karakter virtualnya; bahkan dalam konteks *games Role Playing Game (RPG)*.⁴⁶ Mengapa ini bisa terjadi?

Bagi Triclot, meskipun di dalam *video games* seorang pemain benar-benar aktif, dalam pengertian “menubuh” dengan karakter yang dimainkannya, akan selalu ada momen pematahan atas momen kemenubuhannya tersebut. Hal ini terjadi karena *fictional setting* yang ada di dalam tubuh *video games* itu sendiri. Latar kejadian, momen dan adegan-adegan di dalam *video games*, selalu mengandaikan batasan pemain untuk melakukan sebuah tindakan, dalam pengertian meskipun pemain bisa melakukan apapun di dalam *video games*, semisal di dalam *video Games Open-World* atau *RPG*, sang pemain tidak benar-benar memiliki kebebasan yang “absolut”. Mereka tetap dibatasi oleh narasi dan juga *setting* tertentu di dalam *video games*. *Setting* yang ada di dalam *games* tersebutlah yang justru membuat pemain gagal dalam melakukan identifikasi penuh pada *video games*.⁴⁷

Tapi di titik ini, ada persoalan lain yang perlu ditelusuri, yakni apakah identifikasi itu terjadi karena keserupaan *video games* dengan kehidupan sehari-hari? Menurut Marcus Schulzke, asumsi ini juga muncul dalam konteks pelarangan atas *video Games* yang mengandung kekerasan, dalam pengertian sebagian peneliti yakin bahwa pemain mengidentifikasi dirinya dengan *video games*, karena *video games* itu mirip dengan kehidupan nyata. Bahkan karena kemiripannya, seseorang yang—misalnya—bermain *video games FPS*, dia akan terlatih dalam menembak, sehingga ini juga yang memungkinkan kejadian penembakan di beberapa tempat terjadi.⁴⁸

Schulzke menjelaskan, bahwa argumen keserupaan itu tidak berdasar sama sekali. Senada dengan apa yang disebut oleh Triclot, bahwa selalu ada momen yang mengintai pemain untuk mengintrupsi pengidentifikasian secara total pada apa yang dimainkannya di dalam *video games*. Meskipun *video games* menyuguhkan alur cerita dan adegan-adegan yang realistis, akan tetapi kerealistisannya itu terlalu berlebihan, sehingga justru membuat *video games* tersebut menjadi tidak realistis.⁴⁹ Kecenderungan realistis di dalam *video games* sendiri memang sedang merebak hari

⁴⁶ Mathieu Triclot and Raphaël Verchère, “Video Game Violence. A Philosophical Conversation with Mathieu Triclot,” *Philosophical Journal of Conflict and Violence* 3, no. 1 (2019), <https://doi.org/10.22618/tp.pjcv.20193.1.192012>, 127.

⁴⁷ Triclot and Verchère, 187.

⁴⁸ Marcus Schulzke, “Defending The Morality of Violent Video Games,” *Ethics and Information Technology* 12, no. 2 (2010): 127–38, <https://doi.org/10.1007/s10676-010-9222-x>, 132.

⁴⁹ Schulzke, 132.

ini, dalam pengertian banyak *developer video games* yang mencoba sebisa mungkin membuat *video games* benar-benar realistis.⁵⁰ Namun kerealistisan *video games* itu nampaknya tidak akan mungkin bisa akan total, dalam pengertian hampir serupa dan sama dengan kenyataan riil. Karena, apa yang membuat *video games* tetap hadir sebagai *video games*-nya terletak pada dimensi fiktif dan “tidak realistis”, dan tepat pada ketidakrealistisan inilah identifikasi itu tidak akan mungkin terjadi secara total alias akan selalu gagal.

6. Problem Etika Humean dan Desensitifikasi

Keberatan lain yang mungkin muncul terkait ini adalah: mungkin seorang pemain memang tidak meniru apa yang ditampilkan di dalam *video games* di dunia nyata, akan tetapi seringkali seseorang memainkan *video games* yang mengandung kekerasan, membuat sensitivitas seseorang terhadap kekerasan akan berkurang; proses tersebut disebut sebagai desensitifikasi. Desensitifikasi ini akan berbahaya bagi orang yang mengalaminya, karena akan membuat seseorang tidak lagi peka pada tindakan-tindakan yang diklaim sebagai suatu hal yang buruk oleh masyarakat. Seseorang akan merasa biasa saja dengan berbagai tindakan kekerasan.⁵¹

Argumen desensitifikasi ini bisa ditarik asal usulnya pada asumsi etika David Hume. Dalam perspektif David Hume, moralitas seseorang didasarkan pada empati. Dalam pengertian, moralitas itu didasarkan pada bagaimana seseorang mengidentifikasi perasaan dan juga apa yang dialami oleh orang lain. Empati sendiri merupakan fakultas intersubjektif seseorang dalam laku tindakan moral. Etika Humean ini menjelaskan tentang bagaimana seseorang tidak bertindak suatu hal yang buruk, karena seseorang tersebut merasakan apa yang dialami oleh orang lain, sehingga ia tidak melakukan tindakan jahat tersebut.⁵²

Dalam konteks asumsi Humean, maka *video games*, sebagaimana ditunjukkan oleh para pengkritik *video games*, menimbulkan desensitifikasi tersebut pada diri pemainnya.⁵³ Akibat *video games*, para pemain jadi tidak bisa merasakan empati, atau merasakan apa yang orang lain rasakan. Para pemain terbiasa untuk melihat fenomena

⁵⁰ Parsons, “Video Games, Video Gamers, and the Ethics of Video Game Design.”

⁵¹ Marcovitz, *Are Video Games Harmful?*, 32-33.

⁵² Schulzke, “Defending The Morality of Violent Video Games.”, 132.

⁵³ Ewa Miedzobrodzka et al., “Desensitized Gamers? Violent Video Game Exposure and Empathy for Pain in Adolescents - an ERP study.”, *Soc Neurosci* 18, no. 6 (2023): 365–81, <https://doi.org/10.1080/17470919.2023.2284999>.

kekerasan dan kejahatan yang ia mainkan di dalam *video games*. Dalam arti ini, maka semakin intens seseorang memainkan *video games* yang mengandung kekerasan, maka semakin tidak sensitif seseorang, semakin rasa empatinya meredup, bahkan akan merasa biasa dengan kejadian-kejadian yang bersifat negatif.⁵⁴

Christian Happ dan Andre Melzer, mengatakan bahwa proses desensitifikasi itu terjadi, karena para pemain mengidentifikasi dirinya kepada tokoh utama atau karakter *video games* yang ia mainkan; yang dalam hal ini adalah karakter yang melakukan tindakan kekerasan. Semakin kuat identifikasi mereka, semakin kuat tindakan dan pikiran agresif di dalam diri setiap pemain. Agresivitas yang meningkat inilah yang membuat pemain-pemain tersebut jauh dari empati. Bahkan lebih jauh, tindakan kekerasan atau sikap agresif akan nampak seperti suatu hal yang menarik bagi para pemain *video games*.⁵⁵

Klaim Humean ini sebagaimana ditunjukkan oleh Happ dan Melzer, berakar kuat pada problem identifikasi (tentang problem identifikasi sudah dikritik di bagian di atas). Schulzke mengatakan—mirip dengan kritik atas identifikasi yang sudah dibahas di bagian sebelumnya—bahwa seorang pemain tidak mungkin memposisikan atau menyetarakan, misalnya, *NPC* yang ada di *video games*, dengan manusia yang riil. Sehingga identifikasi untuk kemudian melakukan proses empati pada *video games* tidak mungkin terjadi.⁵⁶ Alasannya, karena *NPC* tidak hadir sebagai *person*, yang memiliki pengalaman eksistensial yang khas dengan manusia. Bahkan kalau pun seseorang bermain *video games RPG*, sang pemain pun tidak akan pernah mungkin bisa memposisikan pemain lain sebagai seorang manusia yang riil.

Pengalaman persepsi atas wajah, suara, sentuhan, dan berbagai persepsi-persepsi riil itu tidak hadir di dalam *video games*. Kedirian orang lain atau pemain lain, karenanya tidak akan pernah bisa direpresentasi secara total di dalam *video games*. Konsekuensinya, hubungan intersubjektif seseorang di dunia riil dan di dunia *video games* itu tak akan bisa setara, sehingga empati Humean pun tidak akan mungkin terjadi. Fenomena inilah yang menjelaskan, bahwa problem desensitifikasi di dalam

⁵⁴ Miedzobrodzka et al.

⁵⁵ Christian Happ and André Melzer, *Empathy and Violent Video Games: Aggression and Prosocial Behavior, Empathy and Violent Video Games* (Hampshire: Palgrave Macmillan, 2014), 52.

⁵⁶ Schulzke, "Defending The Morality of Violent Video Games.", 134.

video games itu justru bermasalah, karena identifikasi atas karakter *video games* itu mustahil, lalu empati atas karakter di dalam *video games* itu berbeda.

7. Apakah Video Games Itu Netral?

Apakah dengan berbagai keberatan yang diajukan di atas, apakah *video games* mesti diposisikan sebagai suatu hal yang netral? Keberatan-keberatan di atas tidak hendak menunjukkan bahwa *video games* itu bersifat netral, bahkan klaim tentang netral atau tidaknya *video games* justru dihindari. Keberatan-keberatan di atas hanya menunjukkan bahwa *video games* adalah fenomena yang kompleks. *video games* dengan demikian tidak bisa diposisikan secara monolitik. Harus ada berbagai macam variabel-variabel lain yang, bisa disebut, eksternal atas *video games* itu sendiri, akan tetapi turut menentukan secara signifikan, setidaknya secara filosofis, terhadap *video games* itu sendiri.

Sehingga, mungkin *video games* yang mengandung kekerasan di satu sisi mungkin memang mempengaruhi perilaku seseorang, akan tetapi harus ada variabel lain yang perlu diidentifikasi dan diteliti, untuk menegaskan sebuah klaim tentang status keberpengaruhan *video games*.⁵⁷ Dengan demikian, sebagai sebuah medium, *video games* juga turut mempengaruhi perilaku seseorang, yang artinya tidak netral, tapi di sisi lain personalitas dan pengalaman pemainnya pun ikut berpengaruh atas sebuah tindakan kriminal atau jahat (hal ini ditunjukkan pada kasus Harris dan Klebold, di mana di dalam pengalaman kehidupannya pun bermasalah).

D. SIMPULAN

Pemaparan di atas menunjukkan bahwa klaim bahwa *video games* yang mengandung kekerasan itu pasti membentuk perilaku pemainnya menjadi agresif, atau bahkan berani melakukan tindakan kejahatan atau kekerasan di dunia nyata, itu tidak bisa langsung dijustifikasi. Karena penelitian-penelitian yang ada pun memiliki mengandung berbagai macam masalah. Masalah-masalah tersebut meliputi: problem kausal, di mana hubungan kausal antara *video games* yang mengandung kekerasan dengan perilaku pemainnya, tidak bisa ditentukan secara monolitik, karena selalu terdapat variabel lain yang turut mempengaruhi secara signifikan.

⁵⁷ Oleksandr Horban, Ruslana Martych, dan Mark Maletska, "Phenomenon of Videogame Culture in Modern Society," *Filozofia* 56 (2019): 123–35, <https://doi.org/10.31648/sw.4314>.

Problem lainnya adalah, problem identifikasi. Problem kedua ini menunjukkan bahwa proses identifikasi pemain atas karakter *video games* yang dimainkannya pun kompleks, sehingga seorang pemain yang memainkan *video games*, tidak secara otomatis langsung meniru apa yang dilakukan oleh karakternya di dalam *video games*. Dan terakhir, problem desensitifasi. Problem ini juga berakar pada identifikasi, yang juga telah dijelaskan problemnya, dalam pengertian tidak mungkin seorang pemain melakukan identifikasi atas karakter *video games* yang dimainkannya. Lebih jauh, empati atas karakter di *video games* pun tidak mungkin terjadi, karena *video games* hadir di dalam dunia yang berbeda dengan dunia riil, hubungan intersubjektif pun berbeda, sehingga empati atas *video games* itu tak mungkin terjadi.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, Fitrawan, dan Bevaola Kusumasari. "Making Public Policy Fun: How Political Aspects and Policy Issues are Found in Video Games." *Policy Futures in Education* 20, no. 5 (2020): 646–60. <https://doi.org/10.1177/14782103211033071>.
- Anggarani, Fadjri Kirana. "Internet Gaming Disorder: Psikopatologi Budaya Modern." *Buletin Psikologi* 23, no. 15 (2015). <https://doi.org/10.22146/bpsi.10572>.
- Asko, Fenno. "The Hazards of Video Games for Adolescents." *Influence: International Journal of Science Review* 5, no. 2 (2023).
- Bartel, Christopher. "Free Will and Moral Responsibility in Video Games." *Ethics and Information Technology* 17, no. 4 (2016): 285–93. <https://doi.org/10.1007/s10676-015-9383-8>.
- Cogburn, Jon, dan Mark Silcox. *Philosophy Through Video Games*. New York: Routledge, 2009.
- Cunningham, A. Scott, Benjamin Ward Engelstätter, dan Michael R. "Understanding the Effects of Violent Video Games on Violent Crime." Mannheim: Zentrum für Europäische Wirtschaftsforschung (ZEW): ZEW Discussion Papers, 2011.
- Das, Chandan. "Causality between Video Games and Cognitive Aggression." *The International Journal of Indian Psychology* 9, no. 3 (2021): 645–49. <https://doi.org/10.25215/0903.061>.
- Egenfeldt-Nielsen, Simon, Jonas Heide Smith, dan Susana Pajares Tosca. *Understanding Video Games: The Essential Introduction*, 2009.
- Ferguson, Christopher J., Stephanie M. Rueda, Amanda M. Cruz, dan Diana e. Ferguson.

- “Violent Video Games and Aggression: Causal Relationship or By product of Family Violence and Intrinsic Violence Motivation?” *Criminal Justice & Behavior* xx, no. x (n.d.). <https://doi.org/10.1177/0093854807311719>.
- Gao, Xuemei, Lei Weng, Yuhong Zhou, dan Hongling Yu. “The Influence of Empathy and Morality of Violent Video Game Characters on Gamers’ Aggression.” *Sec. Psychopathology* 8, no. 1 (2017). <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2017.01863>.
- Granic, Isabela, Adam Lobel, dan Rutger C. M. E. Engels. “The Benefits of Playing Video Games.” *American Psychological Association* 69, no. 1 (2014): 66–78. <https://doi.org/10.1037/a0034857>.
- Gunawan, Indra, dan Ayu Vinlandari Wahyudi. “Cerdas Berkarakter sebagai Nilai Kebajikan Warganegara.” *Sukma: Jurnal Pendidikan* 4, no. 2 (2020). <https://doi.org/https://doi.org/10.32533/04202.2020>.
- Gunter, Barrie. *Does Playing Video Games Make Players More Violent?* London: Palgrave Macmillan, 2016.
- Happ, Christian, dan André Melzer. *Empathy and Violent Video Games: Aggression and Prosocial Behavior. Empathy and Violent Video Games*. Hampshire: Palgrave Macmillan, 2014.
- Horban, Oleksandr, Ruslana Martych, dan Mark Maletska. “Phenomenon of Videogame Culture in Modern Society.” *Filozofia* 56 (2019): 123–35. <https://doi.org/10.31648/sw.4314>.
- Lesmana, Sebastian, Octavianus Ariwana, Rudy P. Halim, dan Alexander A. S. Gunawan. “Behavior Correlation between Games in First-Person Shooter Genre based on Personality Traits.” *Procedia Computer Science* 179 (2021): 185–94. <https://doi.org/10.1016/j.procs.2020.12.024>.
- Mahfud, dan Patsun. “Mengenal Filsafat Antara Metode Praktik dan Pemikiran Socrates, Plato dan Aristoteles.” *Cendikia: Jurnal Studi Keislaman* 5, no. 1 (2019). <https://doi.org/https://doi.org/10.37348/cendekia.v5i1.68>.
- Marcovitz, Hal. *Are Video Games Harmful?* San Diego: ReferencePoint Press, 2011.
- Markey, Patrick M, dan Christopher J Ferguson. “Teaching Us to Fear: The Violent Video Game Moral Panic and the Politics of Game Research.” *American Journal of Play* 10, no. 1 (2017): 99–115.
- McCormick, Matt. “Is it Wrong to Play Violent Video Games?” *Ethics and Information*

- Technology* 3, no. 4 (2001): 277–87. <https://doi.org/10.1023/A:1013802119431>.
- Miedzobrodzka, Ewa, Johanna C. van Hooff, Lydia Krabbendam, dan Elly A. Konijn. “Desensitized Gamers? Violent Video Game Exposure and Empathy for Pain in Adolescents - an ERP study.” *Soc Neurosci* 18, no. 6 (2023): 365–81. <https://doi.org/10.1080/17470919.2023.2284999>.
- Muriel, Daniel, dan Garry Crawford. *Video Games As Culture: Considering the Role and Importance of Video Games in Contemporary Society*. Oxon: Routledge, 2018.
- Murray, Soraya. *On Video Games: The Visual Politics of Race, Gender and Space*. New York: I.B. Tauris, 2018.
- Netzley, Patricia D. *How Do Video Games Affect Society*. San Diego: ReferencePoint Press, 2015.
- . *Video Games, Violence, and Crime*. San Diego: ReferencePoint Press, 2015.
- Parsons, Thomas D. “Video Games, Video Gamers, and the Ethics of Video Game Design.” In *Ethical Challenges in Digital Psychology and Cyberpsychology*, 254–69. Cambridge University Press, 2019. <https://doi.org/10.1017/9781108553384.014>.
- Schulzke, Marcus. “Defending The Morality of Violent Video Games.” *Ethics and Information Technology* 12, no. 2 (2010): 127–38. <https://doi.org/10.1007/s10676-010-9222-x>.
- Sutton-Smith, Brian, dan John M. Roberts. “The Cross-Cultural and Psychological Study of Games.” *International Review for the Sociology of Sport* 6, no. 1 (1971). <https://doi.org/10.1177/10126902710060010>.
- Trepte, Sabine, Leonard Reinecke, dan Keno Juechems. “The Social Side of Gaming: How Playing Online Computer Games Creates Online and Offline Social Support.” *Computers in Human Behavior* 28, no. 13 (2012): 832–39. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2011.12.003>.
- Triclot, Mathieu, dan Raphaël Verchère. “Video Game Violence. A Philosophical Conversation with Mathieu Triclot.” *Philosophical Journal of Conflict and Violence* 3, no. 1 (2019). <https://doi.org/10.22618/tp.pjcv.20193.1.192012>.
- Vitka, William. “Senator Clinton On Violent Games.” CBS News, 2005. <https://www.cbsnews.com/news/senator-clinton-on-violent-games/>.