



Etika Bermain Game di Era Digital: Refleksi Moral Mahasiswa Universitas Atma Jaya Yogyakarta

Gaming Ethics in the Digital Era: Moral Reflections of Students at Atma Jaya University Yogyakarta

Severina Yosefin¹, Laurensia Angelina Sutanto², Arin Dalein Core Rihi³

240427980@students.uajy.ac.id

Universitas Atma Jaya Yogyakarta, Yogyakarta, Indonesia

Info Article

| **Submitted:** 18 November 2025 | **Revised:** 11 February 2026 | **Accepted:** 15 February 2026

| **Published:** 15 February 2026

How to Cite : Severina Yosefin, etc. "Etika Bermain Game di Era Digital: Refleksi Moral Mahasiswa Universitas Atma Jaya Yogyakarta", *EduGrows: Education and Learning Review*, Vol. 2, No. 1, 2026, P. 13-29.

ABSTRACT

Online gaming ethics among university students has become an increasingly key issue in the digital era, particularly as young people engage more intensively in virtual environments characterized by anonymity and competitive dynamics. This study aims to provide an in-depth description of the ethical behavior of students at Atma Jaya Yogyakarta University when playing online games, as well as to understand how internal and external factors shape their moral considerations. This research employs a qualitative descriptive approach using semi-structured interviews with one student who actively plays online games. Data were analyzed using Miles and Huberman's interactive model, including data reduction, data display, and conclusion drawing. The findings indicate that gaming ethics are influenced by self-regulation, emotional control, and individual moral development. Meanwhile, community norms, online communication culture, and the influence of streamers contribute to the normalization of both ethical and toxic behaviors. The study concludes that gaming ethics are formed through the interaction between individual psychological factors and the dynamics of digital environments. These findings are expected to support the development of digital ethics literacy among university students.

Keywords: ethical behavior, game, moral reflection

ABSTRAK

Etika bermain game online pada mahasiswa menjadi isu yang semakin penting di era digital, terutama karena meningkatnya interaksi generasi muda di ruang virtual yang anonim dan kompetitif. Penelitian ini bertujuan memberikan gambaran mendalam mengenai perilaku etis mahasiswa Universitas Atma Jaya Yogyakarta dalam bermain game online serta memahami bagaimana faktor internal dan eksternal membentuk pertimbangan moral mereka. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan teknik wawancara semi-terstruktur terhadap satu mahasiswa yang aktif bermain game online. Data dianalisis menggunakan model Miles dan Huberman melalui proses reduksi, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa etika bermain game dipengaruhi oleh kemampuan regulasi diri, kontrol emosi, dan perkembangan moral individu. Di sisi lain, norma komunitas gaming, budaya komunikasi daring, dan pengaruh streamer turut mendorong normalisasi perilaku toxic maupun etis. Penelitian ini menyimpulkan bahwa etika bermain game terbentuk melalui interaksi antara faktor psikologis individu dan dinamika lingkungan digital. Temuan ini diharapkan dapat menjadi dasar penguatan literasi etika digital bagi mahasiswa.

Kata Kunci: game, perilaku etis, refleksi moral

Pendahuluan

Kata *game* berasal dari bahasa Inggris yang berarti "permainan". *Game* merupakan suatu bentuk hiburan untuk menyegarkan pikiran dari rasa penat akibat dari aktivitas yang dijalankan (Fauzi, 2019). Sebelum era globalisasi, aktivitas bermain game dilakukan secara langsung melalui pertemuan tatap muka antar

pemain di suatu tempat. Permainan tersebut melibatkan fisik dan strategi untuk berpikir. Bahkan permainan yang dilakukan di luar rumah seperti lapangan, halaman rumah, atau lingkungan yang luas untuk bermain yang melibatkan aktivitas fisik lari, berjalan, atau ruang untuk peralatan yang digunakan dalam bermain. Namun kini, permainan tradisional mulai tergantikan oleh game *online*. Transformasi ini didukung oleh temuan (Novrialdy, 2019) yang menyatakan bahwa digitalisasi permainan telah mengubah pola interaksi sosial menjadi lebih kompleks di ruang virtual/ Secara internasional, (Kwak, Haewoon, Jeremy, & Seungyeop, 2015) menyoroiti bahwa lingkungan kompetitif dalam game *online* sering kali menjadi inkubator bagi perilaku *toxic* dan *cyberbullying* akibat anonimitas pemain. Meskipun kecanggihan teknologi mempermudah komunikasi lintas batas, perkembangan ini juga menghadirkan tantangan etika yang nyata.

Indonesia terkenal dengan budaya yang beragam, namun seiring perkembangan zaman membuat permainan tradisional yang melekat dengan nilai atau filosofi budaya mulai tergantikan oleh *game* atau permainan *online* (Arsana, 2016). Perkembangan teknologi kemudian memicu lahirnya berbagai inovasi yang bertujuan mempermudah aktivitas manusia, termasuk dalam bidang hiburan. Melalui kemajuan teknologi tersebut, game berkembang menjadi sarana hiburan digital dengan cakupan lingkungan yang lebih luas serta memungkinkan interaksi antar pemain dari berbagai negara (Kaur & Behki). *Game* atau permainan disediakan secara digital yang membuat para pemainnya untuk dapat bermain dengan mudah dan tidak mengharuskan pemain untuk pergi ke tempat atau lingkungan untuk bermain dengan orang lain. Kecanggihan teknologi menyediakan sarana untuk berkomunikasi yang mempermudah seseorang untuk menemukan pemain lain yang berada diluar lingkungan daerah hingga luar negeri (Akin, 2023). Norma atau nilai-nilai sosial dalam diri akan terbendung melalui komunikasi atau interaksi antar pemain melalui fitur *chat* atau *voice call* dalam *game* (Susilo, S., Dewi, T. M. C, Setiawan, A, Arini, D. Z, & Kusuma, F. A, 2025)

Namun, perkembangan ini juga adanya tantangan baru dalam aspek etika. Perkembangan teknologi membantu mempercepat penyebaran baik informasi dan komunikasi secara cepat yang menyebabkan banyaknya pemain game online yang beredar, termasuk Negara Indonesia yang menjadi salah satu negara yang memiliki banyak pemain game online (Lee, 2022). Menurut Tribuntechno (Sutriyanto, 2025) Jumlah pemain game di Indonesia dapat mencapai 192,1 juta orang. Namun, dalam komunitas game internasional, pemain asal Indonesia sering kali mendapat stigma negatif akibat perilaku pemain yang kurang atau tidak etis, seperti menggunakan *cheat* atau kecurangan maupun ujaran kata-kata kasar dalam *game* digital. Banyak yang beranggapan tindakan *cheat* atau mengucapkan kata-kata kasar merupakan hal yang sudah biasa terjadi dan dilakukan dengan tujuan untuk keuntungan pribadi seperti, dapat memperoleh kemenangan dengan mudah, provokasi,

menjelek-jelekkan atau menghina pemain lain, dan lain-lainnya. Fenomena ini menunjukkan bahwa persoalan etika dalam bermain *game* bukan hanya menjadi masalah individu, tetapi juga berpengaruh terhadap citra bangsa di dunia digital. Penyebab dilakukannya tindakan atau ucapan tersebut dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor seperti budaya luar yang masuk. Hal tersebut terjadi karena *game* khususnya, *game online* memiliki ruang lingkup yang cukup luas yang membuat pemain dari berbagai daerah atau dunia dapat bertemu walaupun tidak secara langsung (Utikal & Tim, 2018).

Dalam lingkup yang lebih kecil, kondisi serupa dapat diamati di kalangan mahasiswa Universitas Atma Jaya Yogyakarta yang aktif dalam bermain *game*. Sebagai bagian dari generasi digital, mereka dihad Kata *game* berasal dari bahasa Inggris yang berarti “permainan”. *Game* merupakan suatu bentuk hiburan untuk menyegarkan pikiran dari rasa penat akibat dari aktivitas yang dijalankan (Fauzi, 2019). Sebelum era globalisasi, aktivitas bermain *game* dilakukan secara langsung melalui pertemuan tatap muka antar pemain di suatu tempat. Permainan tersebut melibatkan fisik dan strategi untuk berpikir. Bahkan permainan yang dilakukan di luar rumah seperti lapangan, halaman rumah, atau lingkungan yang luas untuk bermain yang melibatkan aktivitas fisik lari, berjalan, atau ruang untuk peralatan yang digunakan dalam bermain. Namun kini, permainan tradisional mulai tergantikan oleh *game online*. Transformasi ini didukung oleh temuan (Novrialdy, 2019) yang menyatakan bahwa digitalisasi permainan telah mengubah pola interaksi sosial menjadi lebih kompleks di ruang virtual/ Secara internasional, (Kwak, Haewoon, Jeremy, & Seungyeop, 2015) menyoroti bahwa lingkungan kompetitif dalam *game online* sering kali menjadi inkubator bagi perilaku *toxic* dan *cyberbullying* akibat anonimitas pemain. Meskipun kecanggihan teknologi mempermudah komunikasi lintas batas, perkembangan ini juga menghadirkan tantangan etika yang nyata.

apkan pada dilema moral yang nyata dalam berinteraksi secara daring. Berdasarkan hasil wawancara dengan subjek penelitian, dilema ini ditemukan dalam bentuk “konflik kepentingan” antara mempertahankan etika kesantunan akademik dengan keinginan untuk memenangkan permainan atau diterima dalam pergaulan komunitas. Data menunjukkan bahwa mahasiswa seringkali terjebak dalam normalisasi perilaku *toxic* karena adanya tekanan eksternal seperti pengaruh *streamer* dan budaya anonimitas, yang memaksa mereka mengabaikan nilai-nilai karakter bangsa demi solidaritas kelompok virtual. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menggali lebih dalam bagaimana mahasiswa menegosiasikan prinsip etis tersebut.

Seiring dengan semakin luasnya penggunaan teknologi digital, *game* tidak hanya dipandang sebagai kegiatan rekreatif, tetapi juga sebagai ruang sosial yang membentuk perilaku, pola komunikasi, hingga identitas moral para pemainnya.

Perkembangan ini menyebabkan batas antara dunia nyata dan dunia virtual menjadi semakin kabur, karena nilai dan kebiasaan yang dibentuk dalam lingkungan digital dapat terbawa ke dalam interaksi sosial sehari-hari. Transformasi budaya ini juga memengaruhi cara generasi muda memahami konsep kompetisi, kerja sama, dan penyelesaian konflik. Dalam konteks Indonesia, game online sering kali menjadi tempat di mana nilai-nilai budaya seperti tenggang rasa, sopan santun, dan gotong royong diuji oleh dinamika permainan yang cepat, kompetitif, dan anonim.

Selain itu, semakin meningkatnya konsumsi game online di kalangan mahasiswa menunjukkan adanya pergeseran pola hiburan dan interaksi sosial. Mahasiswa tidak hanya bermain untuk mengisi waktu luang, tetapi juga untuk berjejaring, membangun komunitas, dan mengekspresikan diri. Namun, perubahan ini diiringi oleh risiko munculnya perilaku yang tidak sejalan dengan etika akademik dan nilai karakter bangsa, seperti ujaran kebencian, provokasi, serta perilaku toxic lainnya. Banyak pemain mengaku bahwa tekanan kompetitif dan ekspektasi komunitas sering memengaruhi cara mereka berperilaku, sehingga tindakan tidak etis dianggap sebagai sesuatu yang normal atau bahkan diperlukan untuk menghadapi dinamika permainan.

Fenomena ini menegaskan bahwa etika dalam bermain game online perlu dipahami sebagai bagian dari literasi digital yang memengaruhi kualitas interaksi, kesehatan mental, dan citra bangsa di dunia internasional. Dalam konteks perguruan tinggi, mahasiswa sebagai kelompok yang melek digital diharapkan mampu menunjukkan tanggung jawab moral dalam setiap bentuk interaksi, termasuk di ruang virtual. Dengan demikian, diperlukan upaya untuk menelusuri secara lebih mendalam bagaimana mahasiswa memaknai serta mengimplementasikan prinsip-prinsip etis dalam aktivitas bermain game online. Pemahaman tersebut penting tidak hanya bagi penguatan karakter mahasiswa, tetapi juga bagi institusi pendidikan dalam menciptakan ekosistem digital yang bertanggung jawab dan beretika.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Menurut (Yuliani, 2018), penelitian kualitatif deskriptif merupakan metode yang menghasilkan temuan yang tidak diperoleh melalui prosedur statistik maupun pendekatan kuantitatif. Pendekatan kualitatif bertumpu pada data berbentuk teks, narasi, atau pengalaman langsung yang dianalisis melalui langkah-langkah non-numerik, sehingga memungkinkan peneliti menangkap makna, pola, dan interpretasi yang muncul dari perilaku sosial. (Creswell, 2017) menjelaskan bahwa pendekatan kualitatif digunakan untuk menggambarkan fenomena secara

mendalam dan memahami perspektif partisipan dalam konteks yang alami. Dalam penelitian ini, pendekatan kualitatif bertujuan memberikan gambaran mendalam mengenai perilaku dan pertimbangan moral mahasiswa dalam aktivitas bermain game online. (Sugiyono, 2013) menegaskan bahwa tujuan pendekatan kualitatif adalah memperoleh pemahaman yang mendalam tentang situasi sosial dan mengidentifikasi pola-pola yang muncul dari data lapangan.

Subjek penelitian terdiri dari satu mahasiswa Universitas Atma Jaya Yogyakarta yang aktif bermain game online yaitu, Gabriela yang merupakan mahasiswa Universitas Atma Jaya Yogyakarta angkatan 2025/2026. Pemilihan subjek menggunakan teknik *purposive* sampling dengan mempertimbangkan intensitas pengalaman bermain yang cukup intensif, keterlibatan dalam komunitas gaming, kesediaan partisipan untuk memberikan data secara mendalam. Pemilihan jumlah subjek yang kecil bertujuan menggali pengalaman individual secara detail. Gabriela bermain game sebanyak delapan sampai dua belas kali dalam sebulan, terutama pada waktu longgar pada hari Sabtu dan Minggu dengan durasi bermain dua sampai empat jam.

Sumber data penelitian terdiri dari: (1) data primer yang diperoleh melalui wawancara mendalam mengenai pengalaman dan pandangan subjek terkait etika bermain game online; dan (2) data sekunder berupa literatur, jurnal, dan artikel yang relevan dengan etika digital, perilaku pemain game, regulasi diri, dan norma komunitas gaming.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui wawancara semi-terstruktur. Wawancara ini digunakan untuk menggali perilaku bermain subjek, bentuk interaksi dengan pemain lain, pengalaman menghadapi perilaku toxic, serta pemahaman mereka mengenai etika dalam komunitas gaming. Dokumentasi digunakan sebagai data pelengkap, seperti catatan wawancara atau tangkapan layar (bila relevan dan disetujui partisipan).

Indikator etika bermain yang digunakan dalam penelitian ini mencakup beberapa aspek, yaitu: (1) kesadaran terhadap aturan permainan, (2) sikap terhadap pemain lain, (3) kemampuan mengendalikan emosi dalam permainan, dan (4) respons terhadap norma komunitas gaming.

Teknik analisis data menggunakan model Miles dan Huberman (Weitzman, 1994) yang dilakukan secara interaktif melalui tiga tahap, yaitu: (1) reduksi data, yaitu proses memilih, memfokuskan, dan menyederhanakan data hasil wawancara; (2) penyajian data melalui pengorganisasian temuan dalam bentuk kategori tematik; dan (3) penarikan kesimpulan serta verifikasi untuk memastikan bahwa hasil analisis konsisten dengan data lapangan.

Keabsahan data diuji melalui triangulasi teknik, yaitu membandingkan hasil wawancara dengan dokumentasi pendukung dan literatur untuk memastikan konsistensi temuan. Dengan metode ini, penelitian diharapkan mampu

memberikan gambaran yang komprehensif dan mendalam mengenai etika bermain game online pada mahasiswa Universitas Atma Jaya Yogyakarta.

Hasil dan pembahasan

1.1 Perilaku dan Etika Pemain Game di Indonesia dalam Mencerminkan Nilai-Nilai Budaya dan Moral Bangsa

Perkembangan teknologi digital di Indonesia telah mengubah pola perilaku masyarakat, terutama dalam hal hiburan dan interaksi sosial. Game digital kini tidak lagi dipandang sekadar sebagai sarana rekreasi, melainkan sebagai ruang sosial baru yang membentuk identitas dan nilai-nilai moral penggunanya. Dalam konteks ini, perilaku dan etika pemain game di Indonesia menjadi refleksi dari dinamika nilai budaya bangsa yang mengalami adaptasi terhadap modernitas. Ruang digital yang semakin luas membuat batas antara hiburan, interaksi sosial, dan ekspresi identitas semakin kabur, sehingga game tidak hanya diperlakukan sebagai aktivitas personal, melainkan sebagai bagian dari pengalaman sosial generasi muda.

Berdasarkan hasil wawancara terhadap seorang mahasiswa Universitas Atma Jaya Yogyakarta yang aktif bermain game, ditemukan bahwa perilaku etis dalam bermain game masih belum benar-benar menerapkan atau mencerminkan nilai-nilai budaya seperti sopan santun, kejujuran, dan rasa hormat terhadap sesama pemain lainnya, namun penerapannya sering kali dipengaruhi oleh *game* atau permainan yang dimainkan dan komunitas digital yang diikuti. Hal ini menunjukkan bahwa internalisasi nilai budaya tidak berlangsung secara linier, tetapi bernegosiasi dengan norma digital yang berkembang dalam setiap komunitas permainan.

Gabriela menjelaskan bahwa bermain game baginya bukan hanya sekedar menang atau kalah, tetapi juga soal bagaimana ia memperlakukan lawan main. Selama Gabriela bermain *game*, ia selalu merespon kepada tim dalam *game* untuk bertukar informasi atau berinteraksi. Ia berusaha menjaga etika dengan tidak menggunakan kata-kata kasar atau tindakan yang merugikan orang lain, karena menurutnya setiap interaksi di dunia digital mencerminkan kepribadian seseorang di dunia nyata. Gabriela juga menekankan bahwa tekanan kompetitif dalam game dapat memengaruhi cara seseorang merespons situasi, namun ia berupaya mengelola emosinya agar tidak berdampak pada perlakuan terhadap pemain lain.

Nilai-nilai budaya Indonesia yang menekankan harmoni sosial, saling menghormati, dan kerja sama (*gotong royong*) yang menjadi pedoman etis bagi sebagian pemain. Namun, budaya digital yang lebih bebas dan anonim sering kali menggeser batas-batas nilai kesopanan. Dalam komunitas *online*, perilaku seperti *trash talk* atau ejekan antar pemain sering dianggap wajar, bahkan

dianggap sebagai bagian dari strategi untuk menghidupkan suasana permainan. Kondisi ini mencerminkan adanya benturan antara budaya lokal yang mengutamakan kesantunan dan budaya digital global yang cenderung permisif terhadap ekspresi agresif. Hal ini menandakan bahwa proses internalisasi nilai moral di ruang digital bersifat dinamis yang terkadang meneguhkan nilai budaya bangsa, namun di sisi lain juga menciptakan bentuk-bentuk baru dari moralitas digital yang belum sepenuhnya sejalan dengan norma sosial konvensional.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa perilaku pemain game di Indonesia mencerminkan dualitas antara moral nilai-nilai budaya dan moral digital. Mahasiswa Universitas Atma Jaya Yogyakarta dalam penelitian ini menunjukkan bahwa etika bermain game tidak hilang, melainkan mengalami transformasi. Mereka berusaha mempertahankan nilai-nilai kesopanan dan tanggung jawab, meskipun terkadang harus berhadapan dengan tekanan budaya kompetitif yang melekat pada dunia permainan digital. Temuan ini memperlihatkan bahwa generasi muda sedang berada pada proses adaptasi moral, di mana nilai-nilai tradisional dan realitas digital saling memengaruhi, membentuk pola etika baru yang lebih kontekstual dengan perkembangan zaman.

1.2 Faktor Internal dan Eksternal yang Mempengaruhi Pembentukan Etika Bermain Game

Pembentukan etika bermain game pada mahasiswa di era digital tidak dapat dipahami hanya melalui satu dimensi, melainkan merupakan hasil konvergensi berbagai variabel yang bersifat personal dan kontekstual. Perspektif ini sejalan dengan kerangka Teori Kognitif Sosial yang dijelaskan oleh (Harris, 2012), yang menekankan peran penting proses simbolis, proses perwakilan atau vicarious learning, serta mekanisme self-regulatory dalam pembelajaran dan pelaksanaan tindakan. Seluruh proses tersebut bekerja secara simultan dan saling memengaruhi, sehingga membentuk kerangka pengambilan keputusan moral mahasiswa ketika berinteraksi dalam lingkungan virtual yang anonim dan kompetitif. Dalam konteks ini, perilaku yang muncul selama bermain game tidak hanya mencerminkan kondisi emosional sesaat, tetapi juga merupakan hasil internalisasi pola-pola perilaku yang dipelajari dari pengalaman masa lalu, pengamatan terhadap orang lain, dan interpretasi individu terhadap konsekuensi sosial dari tindakan mereka.

Analisis mendalam mengenai faktor internal dan eksternal menjadi penting untuk memahami akar munculnya perilaku tidak etis dalam permainan. Faktor internal berkaitan dengan aspek psikologis individu, seperti tingkat perkembangan moral, self-awareness, dan kemampuan self-regulation. (Suwari, 2021) menemukan bahwa kontrol diri rendah pada pemain game online

berkorelasi dengan perilaku emosional negatif dan kecanduan. Sementara itu, faktor eksternal mencakup norma sosial yang berkembang di komunitas gaming serta desain struktural game yang memengaruhi perilaku pemain. Interaksi kedua faktor ini menjelaskan mengapa perilaku etis seseorang dapat berubah-ubah tergantung konteks, tekanan kompetitif, serta suasana emosional yang tercipta selama permainan berlangsung.

Faktor internal berkaitan dengan aspek psikologis individu, seperti tingkat perkembangan moral, *self-awareness*, dan kemampuan *self-regulation*. Salah satu komponen terpenting adalah kemampuan mengendalikan emosi dan dorongan impulsif ketika bermain. Hal ini terlihat dari pernyataan salah satu mahasiswa yang mengaku sering mengalami kesulitan menahan emosi saat bermain game kompetitif. Ia menceritakan bahwa ketika mengalami kekalahan, ia cenderung "diam tiba-tiba", berbicara ketus, atau memilih untuk keluar dari pertandingan (*rage quit*). Rendahnya kemampuan pengaturan diri sering kali berkaitan dengan meningkatnya perilaku tidak etis, karena pemain tidak mampu menyelaraskan tujuan pribadi dengan norma moral yang berlaku di lingkungan virtual, (Commons, 2013). Fenomena ini menunjukkan bahwa perilaku impulsif dalam game sering berasal dari ketidakmampuan mengelola frustrasi, terutama ketika tekanan kompetitif tinggi, sehingga pemain dengan regulasi diri rendah lebih rentan mengabaikan etika ketika situasi tidak sesuai harapan.

Selain itu, tahap perkembangan moral individu turut menentukan bagaimana seseorang memahami, menginternalisasi, dan menerapkan aturan yang ada dalam permainan. (Commons, 2013) juga menegaskan bahwa perbedaan tingkat perkembangan moral akan memengaruhi cara pemain memperlakukan orang lain serta menilai konsekuensi moral dari tindakan yang mereka lakukan di dalam game. Dalam wawancara, mahasiswa menyampaikan bahwa ia menghindari tindakan curang seperti cheat karena "merasa itu sama saja bohong" dan mencederai integritas dirinya sendiri. Hal ini menunjukkan bahwa aspek moral internal berfungsi sebagai pengarah perilaku etis, bahkan dalam situasi kompetitif. Dengan kata lain, mahasiswa yang memiliki pemahaman moral lebih matang cenderung memprioritaskan keadilan, kejujuran, serta penghargaan terhadap pemain lain meskipun berada dalam konteks permainan yang sifatnya kompetitif dan sarat emosi.

Salah satu faktor eksternal yang turut membentuk etika bermain game adalah lingkungan sosial digital, khususnya interaksi yang terjadi di dalam komunitas game online. Dalam ruang virtual, pemain tidak hanya berinteraksi melalui kerja sama atau kompetisi, tetapi juga menyerap norma bahasa, gaya komunikasi, dan pola perilaku yang berkembang di komunitas tersebut. Interaksi dalam komunitas game online dapat memengaruhi cara pemain berkomunikasi. Paparan terhadap bahasa kasar dalam ruang virtual membuat

pemain cenderung meniru gaya bicara tersebut (Susanti, Budiman, & Mahapudin, 2021). Hal ini mengindikasikan bahwa norma kelompok memiliki efek kuat dalam menentukan perilaku pemain, karena individu sering kali menyesuaikan diri dengan gaya interaksi yang dominan demi memperoleh penerimaan sosial atau merasa “cocok” dengan dinamika komunitas.

Faktor eksternal juga memiliki peranan penting dalam mendorong pemain untuk merasionalisasi perilaku tidak etis. Dalam komunitas game online, tindakan seperti penggunaan software ilegal atau cheating, eksploitasi kelemahan sistem, maupun berbagai bentuk perilaku toxic sering kali dinormalisasi bahkan dianggap sebagai bagian dari budaya permainan. Ketika pola ini berulang, mahasiswa menjadi lebih rentan mengalami pelepasan moral, yakni kondisi ketika seseorang melepaskan standar etika pribadi demi menyesuaikan diri dengan lingkungan. Akibatnya, mereka lebih mudah membenarkan tindakan merugikan dengan alasan bahwa perilaku tersebut dianggap wajar atau dilakukan oleh banyak pemain lain. Temuan wawancara menunjukkan bahwa salah satu mahasiswa merasa terdorong ikut melakukan *trash talk* karena komunitas tempat ia bermain menganggapnya wajar dan bahkan sebagai bagian dari "menghidupkan suasana permainan". Meski pada awalnya ia tidak nyaman, ia akhirnya mengikuti pola tersebut agar dianggap "nyambung" oleh anggota komunitas lainnya. Fenomena ini memperlihatkan bahwa tekanan sosial dalam komunitas virtual dapat memengaruhi standar moral pemain, sehingga perilaku negatif yang awalnya ditolak dapat berubah menjadi kebiasaan.

Selain itu, kehadiran streamer dan influencer game turut membentuk pola pikir serta standar perilaku mahasiswa. Cara para figur publik ini merespons kekalahan, memperlakukan pemain lain, atau menetapkan batasan perilaku yang dianggap dapat diterima, secara tidak langsung menjadi rujukan bagi penonton. Ketika influencer menunjukkan perilaku positif, hal tersebut mendorong etika yang sehat; sebaliknya, ketika mereka memamerkan agresivitas atau strategi manipulatif, mahasiswa dapat menirunya tanpa mempertimbangkan dampak moralnya. Dengan demikian, lingkungan sosial digital memiliki pengaruh kuat terhadap bagaimana mahasiswa memaknai dan menerapkan etika bermain dalam keseharian mereka di dunia virtual. Partisipan penelitian menyebutkan bahwa ia sering meniru gaya komunikasi dan ekspresi emosional dari streamer favoritnya, terutama ketika menghadapi kekalahan atau situasi menegangkan. Ketika influencer menampilkan perilaku agresif atau sarkastik, ia menganggap bahwa respons tersebut wajar dan lumrah ditiru. Hal ini menunjukkan bahwa figur publik dalam dunia gaming memiliki kekuatan simbolik yang besar dalam membentuk budaya digital, sehingga

perilaku mereka dapat menjadi standar informal mengenai bagaimana seharusnya pemain bersikap dalam game.

1.3 Penerapan Etika Bermain Game sebagai Cerminan Moral dan Karakter Generasi Muda Indonesia

Tantangan moral generasi muda Indonesia saat semakin kompleks, yang disebabkan arus globalisasi dan digitalisasi yang cepat. Aktivitas bermain *game* adalah salah satu ranah di mana nilai-nilai moral diuji sekaligus dimanifestasikan. Bersumber dari hasil wawancara, mahasiswa Universitas Atma Jaya Yogyakarta mengindikasikan adanya kesadaran reflektif bahwa perilaku yang mereka tampilkan dalam konteks digital merupakan ekstensi dari identitas dan interaksi personal. Kesadaran ini tercermin dari upaya untuk tidak hanya berfokus pada peningkatan kemampuan teknis ketika bermain *game*, tetapi juga tetap menjaga konsistensi perilaku yang beretika dalam setiap bentuk interaksi daring. Sehingga mereka memandang kompetensi digital bukan semata-mata keterampilan instrumental, melainkan suatu praktik yang menuntut akuntabilitas moral serta tanggung jawab sosial dalam menjalin relasi dengan pengguna lain. Kesadaran tersebut menunjukkan bahwa mahasiswa tidak melihat game sebagai ruang yang bebas nilai, melainkan sebagai lingkungan sosial yang turut menuntut kehadiran etika sebagaimana interaksi di dunia nyata. Hal ini menjadi penting mengingat ruang digital sering kali dipersepsikan sebagai wilayah anonim yang dapat memicu perilaku impulsif atau tidak terkendali jika tidak diimbangi dengan kontrol diri.

Gabriela menyampaikan bahwa ia berupaya menjaga kualitas tutur kata dalam ruang obrolan game, karena menurutnya komunikasi yang santun merupakan cerminan karakter yang beradab. Ia memandang bahwa meskipun aktivitas bermain dilakukan secara daring, norma dan prinsip moral tetap harus diterapkan sebagaimana dalam interaksi di dunia nyata. Gabriela juga menegaskan bahwa tindakan negatif seperti menghina pemain lain atau melakukan kecurangan (*cheating*) berpotensi merusak integritas individu serta mengurangi tingkat kepercayaan dari komunitas pemain (Tamborini, 2020). Pernyataan Gabriela menunjukkan bahwa etika digital bagi generasi muda tidak hanya bersifat konseptual, melainkan berakar pada pengalaman nyata ketika menghadapi tekanan kompetitif, provokasi verbal, maupun situasi emosional yang muncul selama bermain. Refleksi pribadi tersebut memperlihatkan adanya kapasitas moral yang bekerja di balik perilaku digital.

Penerapan etika dalam aktivitas bermain game merepresentasikan kapasitas generasi muda untuk menyeimbangkan antara kebebasan individu dan tanggung jawab sosial. Ruang digital menyediakan peluang yang luas untuk ekspresi diri, namun sekaligus menuntut adanya kesadaran yang tinggi terhadap konsekuensi sosial dari setiap tindakan yang dilakukan. Dalam

konteks ini, mahasiswa menunjukkan tingkat kesadaran diri yang baik terhadap implikasi perilaku mereka bagi orang lain. Mereka memahami bahwa aktivitas bermain game tidak hanya bersifat individual, tetapi juga merupakan bagian dari suatu ekosistem sosial yang menuntut penerapan etika serta empati. Pemahaman ini semakin mempertegas bahwa interaksi dalam game online tidak dapat dilepaskan dari nilai kesalingpengertian, batasan moral, serta penghargaan terhadap hak digital pemain lain. Dengan demikian, tindakan yang diambil dalam dunia game mencerminkan bagaimana mahasiswa menegosiasikan nilai moral dalam konteks modern yang serba cepat dan kompleks.

Dari perspektif pendidikan karakter, perilaku etis dalam aktivitas bermain game dapat dijadikan indikator moralitas generasi muda pada era digital. Etika bermain game yang berlandaskan nilai-nilai kejujuran, sportivitas, serta penghargaan terhadap sesama merupakan manifestasi yang jelas dari karakter bangsa Indonesia yang menempatkan integritas dan rasa kebersamaan sebagai prinsip utama. Dalam konteks perguruan tinggi, perilaku tersebut sejalan dengan upaya pengembangan profil mahasiswa yang tidak hanya unggul secara intelektual, tetapi juga berkarakter dan beretika dalam pemanfaatan teknologi. (Lickona, 1991) menegaskan bahwa pendidikan karakter bertujuan membentuk individu yang mampu bertindak benar meskipun dalam situasi penuh tekanan atau godaan, termasuk di ruang digital. Hal ini selaras dengan urgensi pendidikan etika digital yang semakin ditekankan dalam lingkungan akademik, mengingat mahasiswa memainkan peran strategis sebagai agen perubahan yang akan membawa nilai-nilai bangsa ke dalam ruang digital global.

Dengan demikian, penerapan etika dalam aktivitas bermain game menjadi representasi konkret dari moralitas *digital* generasi muda Indonesia. Etika tersebut mencerminkan kemampuan mereka dalam mengadaptasikan nilai-nilai tradisional terhadap berbagai tuntutan moral yang muncul di ruang digital. Hal ini menegaskan bahwa karakter bangsa dapat tetap terpelihara selama nilai-nilai moral intrinsik mampu diintegrasikan secara konsisten dengan perilaku digital yang bertanggung jawab.

1.4 Dampak Penerapan Etika Bermain Game terhadap Diri Sendiri dan Orang Lain

Etika dalam bermain *game* memiliki dampak yang cukup meluas. Perilaku yang ditunjukkan oleh pemain akan sangat mempengaruhi dengan yang lain dan akan mengalami perilaku yang terbiasakan yang menjadi tradisinya (Sumantri, A. Z, Suryatna, U, & Kusumadinata, A. A, 2020). Dampak Dari etika setiap pemain dapat mempengaruhi berbagai aspek seperti budaya, sosial, komunikasi, dan lain-lainnya baik secara positif maupun negatif. Gabriela

merasakan adanya dampak yang positif saat ia bermain *game*. Bagi Gabriela, saat bermain *game* ia menjumpai komunikasi yang berdampak ke psikologis. Gabriela mendapat kenyamanan dan peningkatan dalam berkomunikasi dengan orang lain ketika ia berbicara dengan bahasa dan tutur kata yang etis. Baginya bermain *game* sangat membutuhkan komunikasi untuk berbagi strategi ataupun informasi untuk bermain *game*. Pada saat orang lain juga menerapkan perilaku yang etis, ia merasa lebih nyaman dan bersemangat saat bermain *game* karena menjadi acuan atau motivasi baginya maupun orang lain. Hal tersebut menunjukkan bahwa peran etika sangat mempengaruhi kesehatan mental untuk pemain lain.

Bagi Gabriela, komunikasi yang baik antar pemain dapat menciptakan suasana bermain yang lebih baik dan menyenangkan. Pada saat ia bermain *game* dengan menggunakan kata-kata bahasa atau tutur kata yang sopan atau baik, maka akan direspon secara positif oleh pemain lain. Hal ini menunjukkan prinsip utilitarianisme yang berfokus pada tindakan benar akan menghasilkan kebahagiaan bagi orang banyak (Mill, 1986). Dalam konteks etika saat bermain *game*, melalui komunikasi yang sopan dan jelas dapat menghindari terjadinya konflik antar pemain yang dapat berupa kesalahpahaman. Melalui etika yang baik akan dapat mempengaruhi atau menjadi contoh bagi orang lain untuk beretika dengan cara yang sama.

Pada saat bermain *game* terdapat juga dampak negatif yang terjadi dan dapat dirasakan oleh pemain baik sadar atau tidak sadar. *Game* memiliki ruang lingkup luas yang membuat pemain dapat bertemu dengan pemain lain dari daerah hingga negara yang berbeda. Perbedaan lingkungan dapat mempengaruhi etika yang beragama saat bermain *game*. Etika yang negatif dapat berupa bermain dengan curang, *toxic*, *trash-talking*, dan lain-lainnya yang dapat merusak suasana bermain dan mengubah area *game* menjadi negatif. Etika yang negatif dapat mempengaruhi pemain lain untuk membalasnya dengan tindakan yang negatif. Contohnya pada saat bermain *game*, terdapat pemain yang menggunakan kata-kata kasar. Kata-kata kasar seing sekali dikeluarkan saat bermain *game* terutama pada saat pemain kalah. Penggunaan kata-kata kasar yang berulang kali membuat pemain lain dapat mengucapkan kata-kata kasar yang sama. Hal tersebut terjadi karena penggunaan kata-kata kasar sudah menjadi kebiasaan dan pemain lain menjadi terbiasa mendengarkan ucapan tersebut. Dalam aspek psikologi, kata-kata kasar dapat mempengaruhi mental seseorang yang membuat seseorang menjadi kurang percaya diri, emosi, bahkan membuat pemain tersebut untuk berhenti bermain *game*.

Penerapan etika bermain *game* dapat memberikan dampak jangka panjang yaitu membentuk identitas moral bagi generasi muda. Para mahasiswa yang sudah menerapkan nilai-nilai etika dalam bermain *game* dapat dijadikan

pembelajaran bagi mereka bagaimana bentuk dan respon bagi para pemain terhadap etika yang dimiliki oleh setiap individu. Mahasiswa diajarkan untuk dapat membedakan dan memisahkan bentuk etika yang baik dan etika yang buruk dalam konteks interaksi digital. (Aquino, 2002) menjelaskan bahwa identitas moral seseorang berkembang melalui konsistensi perilaku etis yang dilakukan berulang kali, sehingga tindakan kecil dalam keseharian termasuk dalam aktivitas bermain game dapat berkontribusi pada pembentukan karakter moral jangka panjang.

Penutup

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa etika bermain game *online* di kalangan mahasiswa Universitas Atma Jaya Yogyakarta merupakan sebuah manifestasi dari interaksi kompleks antara integritas personal dan tekanan lingkungan digital. Temuan penelitian menunjukkan bahwa secara internal, perkembangan moral dan kemampuan regulasi diri menjadi fondasi utama mahasiswa yang memiliki kontrol emosi yang baik cenderung mampu mempertahankan etika kesantunan meskipun berada dalam situasi kompetitif yang memicu stres. Sebaliknya, dilema moral ditemukan muncul secara nyata ketika mahasiswa dihadapkan pada pengaruh eksternal yang kuat, seperti normalisasi perilaku *toxic* oleh figur publik atau streamer dan budaya anonimitas yang permisif terhadap agresi verbal. Mahasiswa sering kali terjebak dalam posisi sulit antara mempertahankan standar moral akademik atau mengikuti arus komunitas demi penerimaan sosial.

Secara teoretis, penelitian ini memberikan kontribusi pada pemahaman mengenai bagaimana model perilaku komunikatif di ruang *virtual* dapat menggeser pertimbangan moral individu. Secara praktis, hasil penelitian ini menegaskan perlunya peran aktif institusi pendidikan dalam memperkuat literasi etika digital. Pengembangan karakter mahasiswa tidak boleh hanya terpaku pada ruang kelas fisik, tetapi juga harus mencakup bimbingan perilaku di ruang *virtual* guna menciptakan komunitas digital yang lebih sehat, berintegritas, dan mencerminkan nilai-nilai luhur perguruan tinggi.

Saran

1. Kepada Universitas Atma Jaya Yogyakarta

Perlu mendorong penguatan literasi digital dan etika bermain game melalui kegiatan akademik maupun non-akademik. Universitas dapat menyelenggarakan seminar, *workshop*, atau kampanye internal yang menekankan pentingnya sikap sportif, regulasi diri, dan komunikasi etis di ruang digital. Integrasi materi etika digital ke dalam program pengembangan

karakter juga dapat membantu mahasiswa membangun kesadaran moral dalam aktivitas daring.

2. Kepada Pengelola Komunitas dan UKM/*Game Club* di Kampus

Diharapkan menyusun panduan perilaku (*code of conduct*) yang mengatur tata krama komunikasi, anti-cheating, serta pengelolaan konflik dalam komunitas gaming. Pengelola dapat melakukan pendekatan edukatif melalui diskusi rutin, mentoring, atau sesi refleksi agar anggota terbiasa bermain secara sehat dan bertanggung jawab.

3. Kepada Dosen, Pembina Kemahasiswaan, dan Pihak Akademik

Dapat melakukan pengawasan sekaligus pembinaan dengan mengintegrasikan nilai-nilai etika digital dalam proses pembelajaran. Dalam mata kuliah terkait teknologi, psikologi, atau komunikasi, dosen dapat menekankan pentingnya kemampuan *self-regulation* dan kontrol emosi ketika beraktivitas di ruang *virtual*, termasuk dalam *game online*.

4. Kepada *Influencer*, *Streamer*, dan Figur Publik yang Diikuti Mahasiswa

Diharapkan memberi contoh perilaku positif saat bermain *game*, terutama dalam hal sportivitas, pengelolaan emosi, dan komunikasi. Konten edukatif mengenai bermain sehat tanpa *toxic behavior* dapat membantu mengurangi normalisasi perilaku negatif yang sering muncul di *platform* digital.

5. Kepada Mahasiswa sebagai Pemain *Game Online*

Diharapkan terus meningkatkan kesadaran etika ketika bermain *game* dengan mengutamakan komunikasi sopan, penghargaan kepada pemain lain, dan kemampuan mengontrol emosi. Mahasiswa juga diimbau untuk selektif dalam mengikuti norma komunitas dan selalu mengutamakan nilai kejujuran serta tanggung jawab dalam permainan. Jika mengalami tekanan emosional atau konflik, pemain dianjurkan untuk beristirahat atau mencari bantuan profesional bila diperlukan.

Ucapan Terimakasih

Kami mengucapkan terima kasih kepada Gabriela yang telah meluangkan waktunya dan bersedia menjadi narasumber kami. Kehadiran Gabriela sangat membantu kami dalam melaksanakan penelitian tentang etika dalam dunia *game*. Informasi-informasi yang telah diberikan sangatlah membantu kami mengetahui lebih dalam dan akurat tentang dunia *game* dan sikap atau respon terhadap antar pemain.

Kami berharap para pembaca dapat menjadi dapat memilah tindakan atau sikap yang baik dalam bermain *game*. Kami sangat menghargai para pembaca yang telah meluangkan waktunya untuk membaca tulisan kami dan menemukan manfaat yang dapat menjadi pembelajaran bagi para pembaca. Kami berterima kasih kepada pihak-pihak yang telah membantu kami dalam menyusun artikel ini.

Daftar Pustaka

- Akın, M. S. (2023). Communication With the Social Environment in Multiplayer Online Games: The Turkey Case. *International Journal of Game-Based Learning*. doi:10.4018/IJGBL.330755
- Aquino, K. &. (2002). The self-importance of moral identity. *Journal of personality and social psychology*. doi:<https://doi.org/10.1037/0022-3514.83.6.1423>
- Arsana, D. G. (2016). Tranformasi budaya dalam permainan tradisional menuju game online. *Media Komunikasi FPIPS*, 41-45. Retrieved from <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/MKFIS/article/download/22730/14115>
- Commons, M. L. (2013). A comparison and synthesis of Kohlberg's cognitive-developmental and Gewirtz's learning-developmental attachment theories. *Psychology Press*. doi:<https://doi.org/10.1037/h0100494>
- Creswell, J. W. (2017). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches*. Sage publications. doi:<https://doi.org/10.1080/15424065.2022.2046231>
- Fauzi, A. (2019). Pengaruh game online PUBG (Player Unknown's Battle Ground) terhadap prestasi belajar peserta didik. *ScienceEdu: Jurnal Pendidikan IPA*, 61-66. Retrieved from <https://www.academia.edu/download/73628667/cf0a526605f220cad1c0a4ab339b98560957.pdf>
- Harris, K. R. (2012). *APA educational psychology handbook, Vol 1: Theories, constructs, and critical issues*. American Psychological Association. doi:<https://doi.org/10.1037/13273-000>
- Kaur, A., & Behki, P. (n.d.). The Evolution and Impact of Game Development in the Digital Era. Conference: 2024 International Conference on Emerging Technologies in Computer Science for Interdisciplinary Applications (ICETCS). doi:10.1109/ICETCS61022.2024.10544212
- Kwak, Haewoon, a. B., Jeremy, a. H., & Seungyeop. (2015). Exploring Cyberbullying and Other Toxic Behavior in Team Competition Online Games. doi:10.1145/2702123.2702529
- Lee, J. (2022). The Advent of AI and Its Present and Future Application. In *Artificial Intelligence and International Law* (pp. 5-49). doi:10.1007/978-981-19-1496-6_2
- Lickona, T. H. (1991). *The Character on Development*. doi:10.1002/9780470147658.chpsy0407
- Novrialdy, E. (2019). Kecanduan Game Online pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya. *Jurnal Buana Pendidikan*, 148-158. doi:<https://doi.org/10.36456/bp.vol21.no2>

- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta. Retrieved from https://www.researchgate.net/profile/Hery-Purnomo/publication/377469385_METODE_PENELITIAN_KUANTITATIF_KUALITATIF_DAN_RD/links/65a89006bf5b00662e196dde/METODE-PENELITIAN-KUANTITATIF-KUALITATIF-DAN-R-D.pdf
- Sumantri, A. Z, Suryatna, U, & Kusumadinata, A. A. (2020). Perilaku Komunikasi Mahasiswa Pegiat Game Online. *Communications*, 67-82. Retrieved from <https://journal.unj.ac.id/unj/index.php/communications/article/view/11876>
- Susanti, S., Budiman, I. A., & Mahapudin, M. (2021, October 20). SYSTEMATIC LITERATUR REVIEW: DAMPAK GAME ONLINE TERHADAP ETIKA DAN PERILAKU ANAK. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, 3, 634-641. Retrieved from <https://prosiding.unma.ac.id/index.php/semnasfkip/article/view/660>
- Susilo, S., Dewi, T. M. C, Setiawan, A, Arini, D. Z, & Kusuma, F. A. (2025). Dampak Game Online Terhadap Perilaku Sosial Emosional Remaja Dalam Perspektif Sosiologi Hukum. *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Konseling*, 1343-1349. doi:<https://doi.org/10.47233/jpdsk.v2i4.15>
- Sutriyanto, E. (2025). *Jumlah Gamers Indonesia Kini Tembus 185 Juta Orang*. Tribuntechno.
- Suwari, G. V. (2021). Kontrol Diri Terhadap Perilaku Adiksi Remaja Pengguna Game Online. *KHIDMAT SOSIAL: Journal of Social Work and Social Services*, 123-134. doi:<https://doi.org/10.24853/jks.v2i2.14123>
- Tamborini, R. &. (2020). *Advancing the model of intuitive morality and exemplars*. Routledge: In *The handbook of communication science and biology*. doi:10.4324/9781351235587-39
- Utikal, V., & Tim, F. (2018). Intentions under cover – Hiding intentions is considered unfair. *Journal of Behavioral and Experimental Economics*, 3. doi:<https://doi.org/10.1016/j.socec.2018.01.003>
- Weitzman, E. &. (1994). *Qualitative data analysis: An expanded sourcebook*. Thousand Oaks. doi:<https://doi.org/10.1177/10982140990200012>
- Yuliani, W. (2018). Metode penelitian deskriptif kualitatif dalam perspektif bimbingan dan konseling. *QUANTA: Jurnal Kajian Bimbingan Dan Konseling Dalam Pendidikan*, 83-91. doi:<https://doi.org/10.22460/q.v2i2p83-91.1641>

Biodata Singkat



Severina Yosefin, lahir di Jakarta pada 23 November 2005. Saat ini sedang menempuh Pendidikan Sarjana (S1) di Program Studi Akuntansi, Universitas Atma Jaya Yogyakarta. Di luar kegiatan akademik, ia sudah pernah menulis jurnal mengenai Pengaruh Musik Terhadap Mood dan Konsentrasi. Ia dapat dihubungi melalui email 240428006@students.uajy.ac.id



Laurensia Angelina Sutanto, lahir di Bogor pada 11 November 2006. Saat ini sedang menempuh Pendidikan Sarjana (S1) Program Studi Akuntansi, Universitas Atma Jaya Yogyakarta. Ia sudah pernah menulis jurnal yang membahas pengaruh budaya K-pop terhadap fokus belajar mahasiswa. Ia dapat dihubungi melalui email 240427980@students.uajy.ac.id



Arin Dalein Core Rihi merupakan seorang mahasiswa yang lahir di Kupang, 15 Mei, 2007. Ia adalah mahasiswa aktif yang sedang menempuh Pendidikan Sarjana (S1) Program Studi Akuntansi, Universitas Atma Jaya Yogyakarta. Dapat dihubungi melalui email 240428388@students.uajy.ac.id