

**Permainan Daring sebagai Medium Penyebaran *Hate Speech*:
Dampaknya terhadap Anak dan Strategi Penanggulangannya
dalam Perspektif Ilmu Komunikasi**

*Permainan Daring sebagai Medium Penyebaran Hate Speech:
Dampaknya terhadap Anak dan Strategi Penanggulangannya
dalam Perspektif Ilmu Komunikasi*

Zahratul Hubbah

Dosen Program Studi Ilmu Komunikasi

Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Islam Riau

Jl. Kaharuddin Nst No.113, Simpang Tiga, Kec. Bukit Raya, Kota Pekanbaru,
Riau 28284

email.zahratulhubbah@comm.uir.ac.id

*Dikirim: 3 Juni 2025, Direvisi: 18 Juni 2025, Diterima: 22 Juni 2025, Terbit:
25 Juni 2025.* Sitasi: Hubbah, Zahratul, (2025), Permainan Daring sebagai
Medium Penyebaran Hate Speech: Dampaknya terhadap Anak dan Strategi
Penanggulangannya dalam Perspektif Ilmu Komunikasi. Promedia: Public
Relation dan Media Komunikasi, 11(1). 142-170

Abstract

This study aims to analyze the phenomenon of hate speech dissemination in online games, its impact on children's communication behavior, and mitigation strategies from a communication science perspective. The research was motivated by the growing prevalence of hate speech in digital environments accessed by children. The study employs Computer-Mediated Communication (CMC) theory, the concept of hate speech, and communication strategy frameworks. A qualitative approach was used through literature review methods. The subject of the study is the hate speech phenomenon in online games, while the object is its effect on children's communication behavior. Secondary data were collected from academic journals, research reports, and media coverage. Content and thematic analysis techniques were applied within the critical tradition of communication studies. The findings indicate that hate speech in online games is

driven by factors such as anonymity, permissive gaming community culture, and weak content moderation. The impacts include adoption of aggressive language, emotional desensitization, and development of discriminatory attitudes among children. Recommended mitigation strategies highlight the need for reflective communication, digital literacy education, and collaboration between parents, teachers, and platform developers.

Keywords: *Hate Speech, Online Games, Children's Communication Behavior, Critical Tradition*

Abstraksi

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis fenomena penyebaran ujaran kebencian (*hate speech*) dalam permainan daring, dampaknya terhadap perilaku komunikasi anak, serta strategi penanggulangannya dari perspektif ilmu komunikasi. Alasan utama dilakukannya penelitian ini adalah meningkatnya kasus ujaran kebencian dalam lingkungan digital yang diakses oleh anak-anak. Penelitian ini menggunakan konsep *Computer-Mediated Communication*, konsep *hate speech*, dan strategi komunikasi. Pendekatan penelitian yang digunakan adalah kualitatif dengan metode studi literatur. Subjek penelitian adalah fenomena *hate speech* dalam game daring, sedangkan objeknya adalah dampak terhadap perilaku komunikasi anak. Data dikumpulkan secara sekunder melalui analisis jurnal ilmiah, laporan riset, dan pemberitaan media. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis isi dan tematik dengan pendekatan tradisi kritis dalam ilmu komunikasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ujaran kebencian dalam game daring didorong oleh faktor-faktor seperti anonimitas, budaya komunitas game yang permisif, dan lemahnya moderasi. Dampaknya antara lain adopsi bahasa agresif, desensitisasi emosional, serta terbentuknya sikap diskriminatif pada anak. Strategi

penanggulangan menekankan pentingnya komunikasi reflektif, edukasi literasi digital, dan kolaborasi antara orang tua, guru, serta pengembang platform.

Kata Kunci: Ujaran Kebencian, Permainan Daring, Perilaku Komunikasi Anak, Tradisi Kriis

I. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam dunia hiburan dan komunikasi. Salah satu fenomena yang menonjol adalah meningkatnya popularitas permainan daring (*online*) di kalangan anak-anak dan remaja. Permainan daring tidak hanya menjadi sarana rekreasi, tetapi juga platform interaksi sosial yang memungkinkan pemain berkomunikasi secara *real-time*. Namun demikian, interaksi ini banyak diwarnai oleh penggunaan bahasa yang tidak pantas, yang bahkan mengarah pada ujaran kebencian (*hate speech*), sehingga dapat berdampak negatif pada perkembangan sosial dan emosional anak (Supriatno et al., 2022).

Fenomena ini menjadi perhatian khusus karena anak-anak berada dalam tahap perkembangan yang sangat rentan terhadap pengaruh lingkungan sekitarnya. Paparan terhadap ujaran kebencian dalam permainan daring dapat membentuk pola komunikasi yang tidak sehat, menurunkan nilai-nilai kesopanan, dan meningkatkan risiko konflik sosial (Anderson et al., 2017; Moreno-López & Argüello-Gutiérrez, 2025). Selain itu, kurangnya pengawasan orang tua mendorong anak-anak menjadi

lebih mudah terpapar dan meniru pola komunikasi negatif yang ditemui selama bermain permainan daring (Jamil & Hastuti, 2025).

Penelitian sebelumnya telah mengkaji berbagai dampak negatif dari ujaran kebencian dalam permainan daring terhadap perilaku komunikasi anak. Penelitian oleh (Desiana & Marlina, 2022) menemukan bahwa anak-anak yang tidak terkontrol dalam penggunaan *gadget* dan bermain *game online* cenderung menyendiri dan sulit berkomunikasi. Temuan lainnya menyatakan bahwa anak-anak menunjukkan gejala kecanduan *gadget* dengan kurangnya konsentrasi dan tampak tidak fokus ketika diajak bicara. Penelitian oleh (Munawir, 2019) menyatakan bahwa saat bermain permainan daring, anak-anak banyak menyerap bahasa kasar/negatif sehingga perilaku bahasanya menjadi terdistorsi. Anak-anak cenderung menggunakan bahasa kasar saat berinteraksi dalam game. Penelitian oleh (Yahaya et al., 2023) menemukan bahwa permainan daring memengaruhi komunikasi anak secara negatif, khususnya terhadap keterampilan sosial, perilaku bermasalah, dan perilaku prososial. Ditemukan juga bahwa paparan berlebihan terhadap permainan daring dapat menyebabkan masalah perilaku yang paling memengaruhi perkembangan komunikasi anak. (Zsila et al., 2022) menemukan bahwa lingkungan permainan daring yang kompetitif, khususnya jenis multiplayer online battle arena (MOBA) dan shooter games, menjadi medium yang

membentuk perilaku komunikasi negatif (toxic behaviors) pada anak-anak yang menjadi pemainnya.

Berbagai penelitian terdahulu di atas memang membahas dampak negatif ujaran kebencian dalam permainan daring terhadap perilaku komunikasi anak. Namun demikian, penelitian yang secara khusus mengkaji strategi penanggulangan terhadap dampak dari ujaran kebencian dalam permainan daring dari perspektif ilmu komunikasi masih terbatas. Sebagian besar penelitian terdahulu lebih fokus pada identifikasi dan analisis dampak tanpa memberikan solusi aplikatif berbasis komunikasi. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengisi kesenjangan tersebut dengan merumuskan strategi komunikasi yang efektif dalam menanggulangi penyebaran ujaran kebencian di kalangan pemain anak.

Berdasarkan latar belakang tersebut, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: 1) Bagaimana permainan daring berperan sebagai medium penyebaran ujaran kebencian di kalangan pemain anak, dan 2) Strategi komunikasi apa yang efektif untuk menanggulangnya?. Sesuai dengan rumusan masalah tersebut, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis peran permainan daring dalam penyebaran ujaran kebencian di kalangan pemain anak dan merumuskan strategi komunikasi yang efektif untuk menanggulangi dampak negatif tersebut. Penelitian ini menggunakan pendekatan konseptual-analisis yang bertumpu pada telaah literatur dan pemikiran teoritis dalam ilmu

komunikasi. Penelitian ini tidak melibatkan pengumpulan data lapangan secara langsung, melainkan mengkaji secara kritis konsep, teori, serta temuan empiris terdahulu untuk memahami peran permainan daring dalam menyebarkan ujaran kebencian dan merumuskan strategi yang efektif untuk mengatasinya. Pendekatan ini dipilih untuk membangun landasan konseptual yang kokoh dalam menjawab persoalan yang kompleks berkaitan dengan ujaran kebencian menurut sudut pandang ilmu komunikasi.

II. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif berbasis tradisi kritis dalam ilmu komunikasi untuk mengkaji fenomena penyebaran ujaran kebencian (*hate speech*) dalam permainan daring, dampaknya terhadap perilaku komunikasi anak, serta strategi penanggulangan yang dapat diterapkan untuk mengatasi dampak tersebut. Tradisi kritis dipilih karena memberikan kerangka konseptual yang memungkinkan peneliti tidak hanya mendeskripsikan fenomena komunikasi, tetapi juga mengungkap relasi kuasa, dominasi simbolik, dan ideologi yang bekerja melalui media digital (Sorong, 2019). Dalam konteks permainan daring, ujaran kebencian tidak hanya dipahami sebagai ekspresi individual yang negatif, melainkan sebagai bagian dari sistem sosial dan budaya yang memungkinkan bentuk-bentuk kekerasan simbolik berlangsung dan dinormalisasi.

Penelitian ini menggunakan data sekunder yang diperoleh dari berbagai sumber kredibel, seperti jurnal penelitian terdahulu, laporan, kebijakan pemerintah, pemberitaan media massa, serta dokumen lainnya yang relevan. Penggunaan data sekunder memungkinkan penelitian ini untuk memetakan diskursus yang telah terbentuk, mengidentifikasi pola komunikasi, dan memahami konteks sosial-budaya di mana praktik *hate speech* dalam permainan daring berlangsung.

Fokus analisis dalam penelitian ini dibagi menjadi tiga. Pertama, penyebaran *hate speech* melalui permainan daring ditelaah melalui analisis wacana kritis terhadap laporan penelitian, pemberitaan daring, serta dokumentasi media yang menggambarkan bentuk-bentuk ujaran kebencian dalam game. Peneliti mengevaluasi fitur komunikasi dalam permainan, seperti *voice chat* atau *text chat*, memfasilitasi penyebaran *hate speech* dan fungsi ujaran tersebut dalam membentuk identitas, memperkuat stereotip, atau menciptakan eksklusi sosial di antara pemain.

Kedua, dampak *hate speech* terhadap perilaku komunikasi anak dianalisis dengan merujuk pada studi-studi empiris sebelumnya yang mengeksplorasi dampak psikologis dan sosial dari keterpaparan anak terhadap ujaran kebencian di ruang digital. Peneliti mengkaji respon anak-anak terhadap ujaran kebencian yang diterima atau disaksikan, pengaruh dari hal tersebut terhadap cara anak berkomunikasi, serta manifestasi

dampak tersebut dalam relasi sosial dengan pemain atau anak lainnya, baik di dalam maupun di luar platform permainan daring.

Ketiga, strategi penanggulangan yang dapat diterapkan dikaji dengan berdasarkan hasil analisis penyebaran hate speech dan dampaknya terhadap perilaku komunikasi anak. Dalam analisis ini, peneliti mengevaluasi efektivitas strategi komunikasi yang telah dijalankan dan menelaah sejauh mana strategi tersebut mampu menjadi bentuk resistensi terhadap normalisasi ujaran kebencian. Analisis ini bertujuan untuk menyusun rekomendasi strategis yang dapat mengarahkan pembentukan ruang komunikasi yang lebih sehat di kalangan pemain anak.

III. PEMBAHASAN

Fenomena penyebaran ujaran kebencian (*hate speech*) dalam permainan daring

Permainan daring telah menjadi bagian integral dari kehidupan anak-anak dan remaja di era digital saat ini. Namun di balik keseruan dan interaktivitas yang ditawarkan, terdapat fenomena penyebaran ujaran kebencian (*hate speech*) yang mengkhawatirkan dalam lingkungan permainan daring. Fenomena ini tidak hanya memengaruhi pengalaman bermain, tetapi juga berpotensi memberikan dampak negatif terhadap perkembangan perilaku komunikasi anak (Makarova & Makarova, 2019).

Ujaran kebencian dalam permainan daring sering muncul melalui fitur komunikasi seperti obrolan suara (*voice chat*) dan teks (*text chat*). Pemain dapat dengan mudah mengekspresikan perasaan atau pendapat secara langsung kepada pemain lain. Sayangnya, fitur ini sering disalahgunakan untuk menyampaikan pesan-pesan yang bersifat merendahkan, menghina, atau bahkan mengancam pemain lain berdasarkan ras, etnisitas, gender, orientasi seksual, atau karakteristik pribadi lainnya.

Penelitian oleh (Kwak et al., 2015) mengungkap bahwa dari lebih dari 1,46 juta pemain yang dilaporkan karena perilaku toksik dalam permainan tim kompetitif, banyak di antaranya terlibat dalam perilaku yang dapat dikategorikan sebagai ujaran kebencian. Penelitian ini menunjukkan betapa luasnya penyebaran perilaku negatif tersebut dalam komunitas permainan daring yang terlihat dari banyaknya pemain yang melakukannya. Hal yang sama ditemukan dalam penelitian oleh Anti-Defamation League (ADL) pada tahun 2020 yang mengungkap bahwa 81% pemain mengalami berbagai bentuk pelecehan saat bermain permainan daring, dengan 68% mengalami pelecehan berat seperti ancaman fisik dan pelecehan berkelanjutan (Campbell, 2021).

Faktor utama yang mendorong maraknya ujaran kebencian dalam permainan daring adalah efek ketidakterbatasan daring (*online disinhibition*). Konsep ini menjelaskan dampak dari anonimitas, invisibilitas, dan komunikasi asinkron dalam

lingkungan daring yang menyebabkan individu merasa kurang bertanggung jawab atas tindakannya, sehingga lebih cenderung mengekspresikan perilaku yang tidak pantas atau agresif (Meriläinen & Ruotsalainen, 2024). Faktor lainnya yang juga memiliki pengaruh besar adalah budaya dan norma yang berkembang dalam komunitas permainan daring yang cenderung memberikan toleransi atau bahkan mendorong perilaku agresif dan penggunaan bahasa yang kasar. Beberapa pemain menganggap penggunaan bahasa ofensif sebagai bagian dari trash talk yang dianggap lumrah dalam konteks kompetisi. Namun demikian, batas antara candaan dan ujaran kebencian sering kali kabur, yang menyebabkan normalisasi perilaku tersebut. Hal ini didukung oleh penelitian Kowert dan Cook (2022) yang menunjukkan bahwa 85,9% pemain game melaporkan menyaksikan pelecehan dalam permainan daring, yang menunjukkan betapa lazimnya perilaku ini dalam lingkungan permainan daring (Kowert et al., 2024).

Faktor selanjutnya yang menyebabkan mudahnya penyebaran *hate speech* dalam permainan daring adalah kurang maksimalnya moderasi konten dan penegakan aturan oleh *platform* permainan daring. Banyak *platform* yang mengandalkan sistem pelaporan oleh pengguna, namun efektivitasnya tergolong rendah karena kurangnya transparansi dan respons yang lambat. Selain itu, fitur komunikasi seperti obrolan suara dan teks memberikan ruang bagi pemain untuk mengekspresikan diri

secara *real-time*, yang sulit dimoderasi secara efektif. Penelitian oleh Hertie School (2022) menunjukkan bahwa *platform* permainan daring belum memiliki kapasitas pengawasan yang sama seperti media sosial tradisional, yang mengakibatkan moderasi yang kurang ketat dan lingkungan yang lebih rentan terhadap konten berbahaya, sehingga memudahkan penyebaran *hate speech* (Koley, 2022).

Faktor penting lainnya yang diduga menjadi penyebab utama penyebaran *hate speech* dalam permainan daring adalah paparan yang berulang terhadap *hate speech* dalam permainan daring. Ketika pemain secara rutin terpapar pada *hate speech* dalam interaksinya dengan pemain lain, baik dalam bentuk komentar rasis, seksis, homofobik, atau bentuk pelecehan verbal lainnya, para pemain tersebut secara tidak langsung menjadi terbiasa dengan keberadaan ujaran tersebut dalam ruang digital yang ditempati. Proses ini menciptakan normalisasi perilaku, sehingga batas antara komunikasi agresif yang dapat diterima dan *hate speech* yang merugikan menjadi semakin kabur (Wells et al., 2025). Pemain yang sering terpapar ujaran kebencian secara daring memiliki kecenderungan lebih besar untuk melakukan tindakan serupa. Dengan kata lain, paparan bukan hanya memperkuat persepsi bahwa ujaran kebencian adalah hal yang wajar, tetapi juga menurunkan ambang moral individu terhadap perilaku agresif berbasis kebencian.

Tabel 1.Faktor Pendukung Penyebaran Hate Speech dalam Permainan Daring

Faktor Penyebab	Deskripsi	Sumber
Fitur komunikasi dalam game (<i>voice & text chat</i>)	Fasilitas komunikasi langsung dalam game memudahkan pemain mengekspresikan pendapat, namun sering disalahgunakan untuk menyampaikan hinaan atau ancaman berdasarkan ras, gender, orientasi seksual, dll.	Makarova & Makarova (2019)
Prevalensi perilaku toksik dan <i>hate speech</i>	Banyak pemain melaporkan dan terlibat dalam perilaku toksik yang tergolong <i>hate speech</i> dalam komunitas game daring.	Kwak et al. (2015); Campbell (2021)
Efek disinhibisi daring (<i>online disinhibition effect</i>)	Anonimitas, invisibilitas, dan komunikasi asinkron di dunia digital membuat individu merasa bebas dari tanggung jawab sehingga lebih mudah bersikap agresif.	Meriläinen & Ruotsalainen (2024)
Budaya komunitas game yang permisif terhadap perilaku agresif	Dalam konteks kompetisi, penggunaan bahasa ofensif dianggap bagian dari budaya <i>trash talk</i> , yang menyebabkan kaburnya batas antara candaan dan ujaran kebencian.	Kowert et al. (2024)
Kurangnya moderasi platform game	Sistem pelaporan manual pengguna kurang efektif; pengawasan real-time untuk <i>voice/text chat</i> masih terbatas sehingga	Koley (2022); Hertie School (2022)

Faktor Penyebab	Deskripsi	Sumber
Paparan berulang terhadap hate speech	penyebaran hate speech sulit dicegah. Paparan terus-menerus membuat ujaran kebencian menjadi hal yang biasa dan menurunkan sensitivitas moral pemain terhadap perilaku tersebut.	Wells et al. (2025)

Penelitian-penelitian terdahulu secara umum menunjukkan kesamaan dalam mengidentifikasi penyebab utama penyebaran hate speech dalam permainan daring. Sebagian besar studi menunjukkan bahwa fitur komunikasi seperti voice chat dan text chat menjadi jalur utama bagi pemain untuk menyampaikan ujaran kebencian (Makarova & Makarova, 2019; Kowert et al., 2024). Hal ini diperkuat dengan temuan dari Kwak et al. (2015) dan Campbell (2021) yang mencatat tingginya jumlah pemain yang terlibat dalam perilaku toksik berupa pelecehan verbal. Efek disinhibisi daring akibat anonimitas, tidak terlihatnya identitas pengguna, dan komunikasi yang tidak berlangsung secara langsung juga dianggap sebagai pemicu yang membuat pemain merasa bebas melanggar norma sosial (Meriläinen & Ruotsalainen, 2024). Dalam konteks ini, pemain cenderung lebih mudah meluapkan emosi secara agresif tanpa rasa tanggung jawab.

Meski terdapat banyak kesamaan, namun beberapa penelitian memberikan penekanan yang berbeda terhadap penyebab yang dianggap paling dominan. Koley (2022) dan Hertie School (2022) melihat lemahnya sistem pengawasan di platform permainan sebagai penyebab utama. Kelemahan tersebut terlihat dalam sistem pelaporan pengguna yang tidak efektif dan tidak cukup cepat dalam menangani pelanggaran. Kowert et al. (2024) menyatakan bahwa budaya kompetitif dalam komunitas permainan yang terbiasa menggunakan bahasa kasar yang menyebabkan perilaku tersebut dianggap wajar atau menjadi bagian dari dinamika permainan. Perbedaan ini dapat disebabkan oleh pendekatan yang digunakan masing-masing studi. Sebagian studi lebih berfokus mengkaji sisi teknis platform, sedangkan sebagian studi lainnya berfokus pada pola interaksi sosial di antara para pemain.

Berdasarkan hal tersebut, dapat disimpulkan bahwa penyebaran *hate speech* dalam permainan daring dipicu oleh gabungan antara kemudahan berkomunikasi secara langsung dalam game, lemahnya pengawasan oleh platform, norma sosial dalam komunitas yang permisif terhadap agresivitas verbal, serta proses pembiasaan yang berlangsung akibat paparan berulang. Kombinasi faktor-faktor ini menciptakan lingkungan digital yang rawan terhadap perilaku menyimpang dan sulit dikendalikan tanpa intervensi yang dilaksanakan secara sistematis dan konsisten.

Dampak ujaran kebencian terhadap perilaku komunikasi anak

Paparan terhadap *hate speech* dalam permainan daring memiliki dampak besar terhadap perilaku komunikasi anak-anak. Lingkungan permainan daring yang bersifat anonim dan kurang terawasi menjadi lahan subur bagi penyebaran bahasa yang tidak pantas dan agresif. Anak-anak yang terlibat dalam lingkungan semacam ini berisiko mengalami berbagai perubahan dalam perilaku komunikasinya, baik secara verbal maupun non-verbal.

Salah satu dampak besarnya adalah adopsi bahasa agresif dalam interaksi sehari-hari. Permainan daring banyak melibatkan komunikasi *real-time* melalui obrolan suara atau teks, di mana pemain dapat berinteraksi secara langsung. Dalam konteks ini, penggunaan bahasa kasar atau menghina dapat menjadi hal yang lumrah. Anak-anak yang terus-menerus terpapar pada jenis komunikasi ini cenderung meniru dan mengintegrasikan bahasa tersebut ke dalam percakapan di luar permainan. Penelitian oleh (Wells et al., 2025) menunjukkan bahwa paparan terhadap ujaran kebencian dalam suatu lingkungan memiliki hubungan dapat menyebabkan terbentuknya perilaku agresif, termasuk dalam cara anak berkomunikasi baik secara lisan maupun melalui teks. Selain itu, paparan berulang terhadap ujaran kebencian dapat menyebabkan desensitisasi emosional. Anak-anak yang sering menyaksikan atau menjadi korban ujaran kebencian mungkin

menjadi kurang peka terhadap dampak negatif dari bahasa tersebut. Anak-anak tersebut dapat mulai menganggap ujaran kebencian sebagai sesuatu yang normal atau dapat diterima dalam komunikasi, yang selanjutnya dapat menurunkan empatinya terhadap orang lain. Studi oleh (Soral et al., 2024) mengungkapkan bahwa paparan berulang terhadap hate speech dapat meningkatkan risiko desensitisasi dan penerimaan terhadap perilaku tersebut.

Paparan terhadap *hate speech* dalam permainan daring dapat menyebabkan pengembangan sikap diskriminatif dan prasangka. Anak-anak yang terus-menerus mendengar atau membaca komentar negatif tentang kelompok tertentu mungkin mulai menginternalisasi pandangan tersebut, yang dapat mempengaruhi cara berinteraksi dengan individu dari latar belakang yang berbeda. Hal ini dapat memperkuat stereotip negatif dan menghambat pembentukan sikap inklusif dan toleran. Penelitian oleh (Wachs et al., 2022) menunjukkan bahwa norma sosial yang mendukung perilaku agresif dapat meningkatkan kemungkinan untuk terlibat dalam ujaran kebencian, yang menunjukkan pentingnya lingkungan sosial dalam membentuk sikap dan perilaku.

Hate speech juga mengganggu kemampuan anak dalam mengembangkan komunikasi asertif dan konstruktif. Lingkungan permainan yang agresif secara verbal mengaburkan batas antara komunikasi persuasif dan kekerasan verbal. Anak-anak menjadi

tidak terbiasa mengutarakan pendapat secara sopan, memilih diksi yang tepat, atau menyampaikan ketidaksepakatan dengan cara yang etis. Dalam jangka panjang, hal ini dapat menghambat kemampuan anak untuk bersosialisasi secara sehat, menyelesaikan konflik dengan cara damai, serta mengekspresikan emosi dengan cara yang dapat diterima secara sosial.

Selain dampak langsung pada pola komunikasi, *hate speech* dalam permainan daring juga dapat memicu gangguan psikososial seperti kecemasan sosial, perasaan rendah diri, dan menarik diri dari interaksi sosial. Anak-anak yang menjadi korban *hate speech*, atau yang merasa perlu menyesuaikan diri dengan gaya komunikasi agresif, bisa mengalami kebingungan identitas dan kehilangan rasa percaya diri dalam berkomunikasi. Gangguan ini tidak hanya mengganggu proses belajar, tetapi juga hubungan sosial yang esensial dalam pertumbuhan psikologisnya.

Tabel 2. Dampak Hate Speech terhadap Perilaku Komunikasi Anak

Dampak		Penjelasan	Sumber
Adopsi Bahasa Agresif		Anak-anak meniru gaya komunikasi kasar dan menghina yang mereka lihat dalam permainan daring.	Wells et al., 2025
		Anak menjadi kurang sensitif terhadap dampak negatif dari ujaran kebencian dan menganggapnya sebagai hal normal.	

Dampak	Penjelasan	Sumber
Pembentukan Sikap Diskriminatif	Terbentuknya stereotip dan prasangka terhadap kelompok tertentu karena paparan berulang terhadap ujaran negatif.	Wachs et al., 2022
Gangguan Kemampuan Komunikasi Positif	Sulit membangun komunikasi yang asertif dan sopan karena terbiasa dengan gaya komunikasi yang agresif.	Wachs et al., 2022; Soral et al., 2024
Kecemasan Sosial dan Penarikan Diri	Anak merasa takut atau tidak percaya diri untuk berinteraksi karena terbiasa atau menjadi korban komunikasi negatif dalam permainan daring.	

Sejumlah penelitian menunjukkan adanya pola yang konsisten dalam melihat dampak *hate speech* dalam permainan daring terhadap perilaku komunikasi anak. Wells et al. (2025) dan Soral et al. (2024) sama-sama menunjukkan bahwa paparan berulang terhadap *hate speech* mendorong anak-anak meniru gaya bahasa yang agresif dan secara perlahan kehilangan sensitivitas terhadap dampak emosional dari kata-kata kasar. Anak-anak mulai menganggap ujaran yang merendahkan sebagai bagian wajar dari komunikasi sehari-hari, yang kemudian membentuk sikap permisif terhadap kekerasan verbal. Jika Wells menekankan pada proses peniruan dan adopsi gaya bahasa, maka Soral menambahkan bahwa perubahan ini juga berkaitan dengan turunnya kemampuan anak dalam merasakan empati. Hal ini

menunjukkan bahwa dampak ujaran kebencian tidak hanya bersifat perilaku, tetapi juga emosional. Wachs et al. (2022) berfokus mengkaji dimensi sikap sosial yang terbentuk akibat lingkungan yang mendukung komunikasi agresif. Ketika norma-norma dalam komunitas game bersifat diskriminatif, anak-anak lebih mudah menyerap dan mempercayai stereotip yang diarahkan kepada kelompok tertentu. Hal ini memperluas temuan Sorai tentang desensitisasi dengan menambahkan bahwa dampaknya juga meliputi berkembangnya prasangka dan hilangnya sikap toleran. Meski berasal dari studi yang berbeda, ketiga penelitian ini saling melengkapi dengan menunjukkan bahwa paparan hate speech bukan hanya memengaruhi cara anak berbicara, melainkan juga membentuk cara berpikir dan bersikap terhadap orang lain.

Berdasarkan temuan tersebut, dapat dinyatakan bahwa hate speech dalam permainan daring berdampak luas terhadap perilaku komunikasi anak. Dampaknya tidak terbatas pada penggunaan bahasa kasar, tetapi juga mencakup perubahan sensitivitas emosional, terbentuknya sikap diskriminatif, terhambatnya kemampuan komunikasi positif, dan munculnya gangguan psikososial. Fenomena ini menunjukkan bahwa lingkungan digital yang bebas dari ujaran kebencian sangat penting bagi perkembangan sosial dan emosional anak.

Strategi penanggulangan yang dapat diterapkan untuk mengatasi dampak ujaran kebencian

Menurut perspektif ilmu komunikasi, strategi penanggulangan ujaran kebencian (*hate speech*) dalam permainan daring yang diterapkan oleh orang tua, guru, atau pembimbing sangat erat kaitannya dengan penguatan kompetensi komunikasi interpersonal, komunikasi etis, dan literasi media digital. Ilmu komunikasi memandang bahwa perilaku komunikasi anak tidak hanya dipengaruhi oleh konten media yang dikonsumsi, tetapi juga oleh interaksi sosial dalam lingkungan terdekat, yakni keluarga, sekolah, dan komunitas. Oleh karena itu, strategi pencegahan dan penanggulangan harus dibangun dari interaksi komunikasi yang suportif, reflektif, dan edukatif.

Orang tua memiliki peran utama sebagai komunikator pertama dalam kehidupan anak. Dalam konteks permainan daring, penting bagi orang tua untuk membangun hubungan komunikasi yang terbuka, empatik, dan tidak menghakimi. Strategi ini dapat dilakukan melalui pendekatan dialogis, yakni membiasakan anak berdiskusi tentang pengalaman darangnya, termasuk jika anak mengalami atau menyaksikan *hate speech*. Komunikasi yang terbuka menciptakan rasa aman bagi anak untuk berbagi pengalaman, serta membantu anak mengembangkan pemahaman etis tentang batasan dalam komunikasi. Orang tua juga dapat menggunakan pesan-pesan

naratif, seperti berbagi kisah nyata tentang dampak negatif hate speech, untuk menanamkan nilai-nilai empati dan toleransi pada diri anak. Komunikasi dialogis dan empatik tersebut dapat menjadi pelengkap dari fitur-fitur pelaporan atau pemblokiran yang disediakan oleh pengembang game. Ketika anak terbiasa membicarakan pengalaman daringnya secara terbuka, maka anak akan lebih siap mengambil tindakan saat menghadapi ujaran kebencian, misalnya dengan menggunakan fitur mute, report, atau menghindari ruang obrolan yang tidak sehat. Kebiasaan ini mendukung terciptanya budaya digital yang sadar dan aktif secara etis, bukan hanya pasif sebagai pengguna.

Guru dan pembimbing di sekolah memiliki peran sebagai agen sosialisasi kedua yang membentuk pola pikir dan perilaku komunikasi anak. Dalam hal ini, guru dan pembimbing dapat berfokus pada integrasi literasi media dalam pembelajaran di sekolah. Literasi media bukan hanya mengajarkan cara menggunakan teknologi, tetapi juga bagaimana menafsirkan pesan media secara kritis, memahami konteks ujaran kebencian, dan membedakan antara kebebasan berekspresi dengan kekerasan verbal. Pembelajaran komunikasi etis harus menjadi bagian dari pendidikan karakter, di mana anak-anak diajak merefleksikan dampak kata-kata terhadap orang lain. Pendekatan komunikasi transformasional dapat digunakan oleh guru untuk membentuk lingkungan kelas yang inklusif dan kolaboratif. Guru perlu mengajak siswa berdialog secara reflektif tentang keberagaman,

konflik, dan cara menyelesaikan perbedaan secara damai. Melalui komunikasi persuasif yang berbasis nilai, guru bisa menanamkan norma-norma komunikasi yang konstruktif, terutama dalam dunia digital. Literasi media dan pendidikan komunikasi etis yang terintegrasi dalam pembelajaran dapat membangun pemahaman kritis terhadap konten digital pada diri anak, sehingga anak akan lebih siap menavigasi aturan-aturan yang diterapkan dalam platform permainan daring dan memahami alasannya.

Pembimbing atau konselor sekolah perlu menjalankan fungsi sebagai komunikator terapiutik yang membantu anak mengidentifikasi dampak psikologis dari ujaran kebencian yang diterima atau lakukan. Strategi ini mencakup komunikasi intrapersonal, yaitu membantu anak memahami dan mengelola emosi, serta meningkatkan kesadaran diri atas peran dan tanggung jawab dalam komunikasi digital. Konselor dapat memberikan sesi bimbingan kelompok yang menggunakan pendekatan komunikasi partisipatif, di mana anak-anak diajak mendiskusikan norma komunikasi sehat, membuat simulasi penyelesaian konflik verbal, dan mengembangkan empati melalui permainan peran. Selain itu, pendampingan juga harus melibatkan edukasi komunikasi digital berbasis nilai. Anak-anak perlu dipahami bahwa komunikasi digital bukanlah ruang tanpa etika. Melalui diskusi bimbingan, konselor bisa memperkenalkan konsep etika komunikasi siber yang meliputi

tanggung jawab berkomunikasi, hak pengguna digital lain, serta konsekuensi sosial dan psikologis dari perilaku hate speech.

Pendekatan komunikasi terapiutik dan partisipatif yang digunakan oleh pembimbing atau konselor sekolah dapat dijadikan model bagi platform permainan daring untuk merancang fitur interaksi yang lebih sehat dan ramah anak. Pendampingan di tingkat lokal, baik yang dilaksanakn di rumah dan sekolah, juga dapat berfungsi sebagai jembatan antara aturan global dan praktik keseharian anak dalam berinteraksi di dunia permainan daring.

**Tabel 3. Strategi Penanggulangan Hate Speech dalam
Perspektif Ilmu Komunikasi**

Peran	Strategi Komunikasi	Tujuan
Orang Tua	Komunikasi dialogis, naratif, dan empatik di rumah	Membangun kesadaran dan empati anak terhadap ujaran kebencian
Guru/Sekolah	Literasi media dan komunikasi etis berbasis pembelajaran kolaboratif	Mengembangkan pemahaman kritis anak terhadap media dan etika
Pembimbing/ Konselor	Komunikasi terapiutik, partisipatif, dan edukasi nilai komunikasi digital	Membantu anak memahami emosi, nilai, dan tanggung jawab komunikasi

IV. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan pembahasan dalam artikel ini, dapat disimpulkan bahwa fenomena penyebaran ujaran kebencian (*hate*

speech) dalam permainan daring merupakan persoalan yang serius dan semakin mengkhawatirkan, terutama bagi anak-anak yang merupakan pengguna aktif dari media digital interaktif tersebut. Fitur komunikasi dalam game, tingginya prevalensi perilaku toksik, efek disinhibisi daring, serta lemahnya moderasi konten menjadi faktor utama yang mendorong normalisasi ujaran kebencian di lingkungan permainan daring. Paparan berulang terhadap ujaran kebencian ini tidak hanya membentuk persepsi anak terhadap perilaku komunikasi yang agresif sebagai hal yang lumrah, tetapi juga berdampak langsung terhadap pembentukan karakter dan pola komunikasi anak dalam kehidupan sehari-hari. Anak-anak berisiko mengalami perubahan dalam perilaku komunikasi, seperti adopsi bahasa agresif, desensitisasi emosional, pembentukan sikap diskriminatif, gangguan kemampuan komunikasi positif, hingga kecemasan sosial. Untuk menanggulangi dampak tersebut, perlu diterapkan strategi yang berakar dari perspektif ilmu komunikasi, terutama melalui penguatan komunikasi interpersonal dalam keluarga, penerapan literasi media dan komunikasi etis di sekolah, serta pendampingan psikososial melalui komunikasi bimbingan yang empatik dan edukatif. Kolaborasi yang sinergis antara orang tua, guru, dan pembimbing menjadi kunci dalam membangun kesadaran komunikasi digital yang bertanggung jawab, sehingga anak tidak hanya terlindungi dari pengaruh negatif *hate speech*,

tetapi juga mampu menjadi agen perubahan dalam menciptakan ruang digital yang lebih sehat dan inklusif.

Berdasarkan kesimpulan di atas, disarankan secara akademis agar kajian mengenai *hate speech* dalam permainan daring diperluas melalui penelitian-penelitian interdisipliner yang menggabungkan pendekatan ilmu komunikasi, psikologi anak, dan studi media digital untuk memperdalam pemahaman tentang dampak jangka panjang terhadap perilaku komunikasi anak. Penelitian lanjutan juga perlu difokuskan pada evaluasi efektivitas intervensi komunikasi yang telah diterapkan dalam lingkungan keluarga dan pendidikan. Secara praktis, orang tua, guru, dan pembimbing diharapkan dapat meningkatkan keterampilan literasi digital anak melalui pembinaan komunikasi yang reflektif, terbuka, dan edukatif, serta secara aktif memonitor aktivitas daring anak. Pihak sekolah perlu mengintegrasikan pendidikan etika komunikasi digital ke dalam kurikulum, sementara pengembang game dan *platform* daring harus memperkuat kebijakan moderasi dan menyediakan fitur pelaporan yang lebih responsif guna menciptakan ekosistem permainan yang lebih aman dan mendukung perkembangan komunikasi anak secara positif.

DAFTAR PUSTAKA

- Amin, R. F. (2020). Computer mediated communication (cmc) dalam pembelajaran bahasa inggris. *LISAN AL-HAL: Jurnal Pengembangan Pemikiran Dan Kebudayaan*, 14(2), 341–360. <https://doi.org/10.35316/lisanalhal.v14i2.796>
- Anderson, C. A., Suzuki, K., Swing, E. L., Groves, C. L., Gentile, D. A., Prot, S., Lam, C. P., Sakamoto, A., Horiuchi, Y., Krahé, B., Jelic, M., Liuqing, W., Toma, R., Warburton, W. A., Zhang, X.-M., Tajima, S., Qing, F., & Petrescu, P. (2017). Media Violence and Other Aggression Risk Factors in Seven Nations. *Personality and Social Psychology Bulletin*, 43(7), 986–998. <https://doi.org/10.1177/0146167217703064>
- Campbell, O. J. (2021). Tech Companies Want to Tackle Harassment in Gaming. *Www.Wired.Com*. <https://www.wired.com/story/tech-companies-harassment-gaming-riot-intel-microsoft/>
- Cheung, C. M. K., Wong, R. Y. M., & Chan, T. K. H. (2020). Online disinhibition: conceptualization, measurement, and implications for online deviant behavior. *Industrial Management & Data Systems*, 121(1), 48–64. <https://doi.org/10.1108/IMDS-08-2020-0509>
- Costa, S., Mendes da Silva, B., & Tavares, M. (2021). Video games and gamification against online hate speech? 10th International Conference on Digital and Interactive Arts, 1–7. <https://doi.org/10.1145/3483529.3483679>
- Desiana, & Marlina. (2022). Online Game and Children's Communication Ability. *Konfrontasi: Jurnal Kultural, Ekonomi Dan Perubahan Sosial*, 9(2), 283–290. <https://doi.org/10.33258/konfrontasi2.v9i2.215>
- Guuru, T. W., & Adede, O. A. (2022). Effect of Communication Strategies on the Successful Implementation of Programmes at the International Livestock Research Institute, Kenya. *European Journal of Business and Management Research*,

- 7(4), 237–244.
<https://doi.org/10.24018/ejbmr.2022.7.4.1388>
- Hassim, M. N., Mohamad Nasir, N. N. A., & Zamri, N. A. K. (2024). Hate speech in the digital age: a study in terms of impact and social implications. *International Journal of Law, Government and Communication*, 9(38), 01–12. <https://doi.org/10.35631/IJLGC.938001>
- Jamil, A. N., & Hastuti, R. (2025). Gambaran penggunaan abusive language dan hate speech pada siswa sekolah dasar yang ditirukan dari media sosial. *PAEDAGOGY : Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Psikologi*, 4(4), 567–579. <https://doi.org/10.51878/paedagogy.v4i4.4176>
- Koley, T. (2022). Hate speech in video games: A social media problem. *Www.Hertie-School.Org*. <https://www.hertie-school.org/en/digital-governance/research/blog/detail/content/hate-speech-in-video-games-a-social-media-problem?>
- Kowert, R., Kilmer, E., & Newhouse, A. (2024). Taking it to the extreme: prevalence and nature of extremist sentiment in games. *Frontiers in Psychology*, 15. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2024.1410620>
- Kwak, H., Blackburn, J., & Han, S. (2015). Exploring Cyberbullying and Other Toxic Behavior in Team Competition Online Games. *Computer and Society*, 1–11.
- Lestari, A., Sunra, L., & Abdullah. (2023). The communication strategies in conveying effective and efficient message construction in tourism industry. *ELITERATE: Journal of English Linguistics and Literature Studies*, 3(2), 38–53.
- Makarova, E. L., & Makarova, E. A. (2019). Aggressive Behavior in Online Games and Cybervictimization of Teenagers and Adolescents. *International Electronic Journal of Elementary Education*, 12(2), 157–165. <https://doi.org/10.26822/iejee.2019257663>
- Meriläinen, M., & Ruotsalainen, M. (2024). Online Disinhibition, Normative Hostility, and Banal Toxicity: Young People's Negative Online Gaming Conduct. *Social Media + Society*, 10(3). <https://doi.org/10.1177/20563051241274669>

- Moreno-López, R., & Argüello-Gutiérrez, C. (2025). Violence, Hate Speech, and Discrimination in Video Games: A Systematic Review. *Social Inclusion*, 13. <https://doi.org/10.17645/si.9401>
- Munawir, A. (2019). Online game and children's language behavior. *IDEAS: Journal on English Language Teaching and Learning, Linguistics and Literature*, 7(2). <https://doi.org/10.24256/ideas.v7i2.1050>
- Paz, M. A., Montero-Díaz, J., & Moreno-Delgado, A. (2020). Hate Speech: A Systematized Review. *Sage Open*, 10(4). <https://doi.org/10.1177/2158244020973022>
- Silvia, M., Rousta, D., & Gilrandy, D. (2022). Application of Computer-Mediated Communication Theory in Online Learning. *Jurnal Komunikasi Indonesia*, 11(2). <https://doi.org/10.7454/jkmi.v11i2.1032>
- Soral, W., Świdarska, A., Puchała, D., & Bilewicz, M. (2024). Desensitization to hate speech: Examination using heart rate measurement. *Aggressive Behavior*, 50(1). <https://doi.org/10.1002/ab.22118>
- Sorong, M. J. (2019). Penempatan teori dalam ilmu komunikasi (kajian kepustakaan dalam perspektif deductive-interpretative). *Commed: Jurnal Komunikasi Dan Media*, 4(1), 90–107.
- Supriatno, D., Bachtiar, C., & Noeviyanti, I. (2022). Kekerasan Komunikasi Verbal oleh Anak Usia 11-12 Tahun dalam Game Online Free Fire. *Jurnal Paradigma Madani*, 9(1), 69–82. <https://doi.org/10.56013/jpm.v9i1.1497>
- Tushnet, M. V. (2024). Hate Speech (24–30). <https://doi.org/10.2139/ssrn.4849106>
- Wachs, S., Wettstein, A., Bilz, L., Krause, N., Ballaschk, C., Kansok-Dusche, J., & Wright, M. F. (2022). Playing by the Rules? An Investigation of the Relationship Between Social Norms and Adolescents' Hate Speech Perpetration in Schools. *Journal of Interpersonal Violence*, 37(21–22), NP21143–NP21164. <https://doi.org/10.1177/08862605211056032>
- Wells, G., Romhányi, Á., & Steinkuehler, C. (2025). Hate speech and hate-based harassment in online games. *Frontiers in*

- Psychology, 15.
<https://doi.org/10.3389/fpsyg.2024.1422422>
- Yahaya, F. Y., Azni, Z., Hassan, M. S., Suhaini, Badrin, F. D.,
Zulfikar, S., & Sahri, M. H. (2023). The Effect of Video
Games Towards Children's Communication. *Journal of
Information and Knowledge Management*, 2, 351–358.
- Zerfass, A., Verčič, D., Nothhaft, H., & Werder, K. P. (2018).
Strategic Communication: Defining the Field and its
Contribution to Research and Practice. *International Journal
of Strategic Communication*, 12(4), 487–505.
<https://doi.org/10.1080/1553118X.2018.1493485>
- Zsila, Á., Shabahang, R., Aruguete, M. S., & Orosz, G. (2022).
Toxic behaviors in online multiplayer games: Prevalence,
perception, risk factors of victimization, and psychological
consequences. *Aggressive Behavior*, 48(3), 356–364.
<https://doi.org/10.1002/ab.22023>