

Pelepasan Moral pada Generasi Z Pemain Gim Genre *Battle Royale* di Dalam *Gameplay* (Studi pada Pemain PUBG Mobile di Kota Bekasi)

Dwiky Nurrochman Susanto^{1*} & Syahrul Hidayanto²

^{1,2}Ilmu Komunikasi, Universitas Bhayangkara Jakarta Raya, Bekasi, Indonesia

email: syahrul.hidayanto@dsn.ubharajaya.ac.id

RIWAYAT ARTIKEL

Received: 2025-06-10

Revised : 2025-07-07

Accepted: 2025-07-25

KEYWORD

Copyright, Mediation, Ministry of Law and Human Rights

KATA KUNCI

Hak Cipta, Mediasi, Kemenkumham

ABSTRACT

Online battle royale genre games such as PUBG Mobile are popular among Generation Z because they offer a competitive and social experience. However, they also encourage the emergence of moral disengagement behavior, such as verbal violence and indifferent actions. This phenomenon is important to study because it can affect the moral perception of players, especially in Bekasi City, which has a high level of online game participation among the younger generation. The qualitative descriptive method was chosen to understand and describe the phenomenon or context in depth. The researcher describes the study's results by conducting interviews with informants considered to have the criteria needed in the study. In addition, observation and documentation collection techniques were also carried out to complete the research data. The research informants were selected intentionally (purposive sampling). An interesting research finding related to moral disengagement in PUBG Mobile is that when female players are targeted for moral disengagement by other players, they tend to be silent and do not choose to fight back. In addition, the frequency of female Generation Z PUBG Mobile players committing moral disengagement also tends to be lower than male players. However, this does not apply to male PUBG Mobile players. When someone commits verbal violence against them, they will fight back and retaliate harder. Moral disengagement in gameplay is also generally carried out by male PUBG Mobile players. The basic moral disengagement factors are competitive game types, in-game interactions, low moral education, attention-seeking, and lack of empathy. Meanwhile, the forms of moral disengagement found in this study are, cursing fellow players, normalizing discrimination against female players, and arguing. Third, the forms of moral disengagement above, if borrowing the term coined by Bandura, are called dehumanization, where individuals consider other individuals as worthless entities, making them vulnerable to violating ethics or morals without a strong moral filter.

ABSTRAK

Gim daring genre *battle royale* seperti PUBG Mobile populer di kalangan Generasi Z karena menawarkan pengalaman kompetitif dan sosial, namun juga mendorong munculnya perilaku pelepasan moral seperti kekerasan verbal dan tindakan acuh tak acuh. Fenomena ini penting diteliti karena dapat memengaruhi persepsi moral pemain, khususnya di Kota Bekasi yang memiliki tingkat partisipasi gim daring tinggi di kalangan generasi muda. Metode deskriptif kualitatif dipilih dengan tujuan memahami dan menggambarkan fenomena atau konteks secara mendalam. Peneliti menguraikan hasil penelitian dengan melakukan wawancara bersama informan yang dianggap memiliki kriteria yang dibutuhkan dalam penelitian. Selain itu, teknik pengumpulan observasi dan dokumentasi juga dilakukan untuk melengkapi data-data

penelitian informan penelitian dipilih secara sengaja (*pusposive sampling*). Temuan penelitian yang menarik terkait pelepasan moral dalam PUBG Mobile adalah ketika pemain perempuan menjadi sasaran pelepasan moral oleh pemain lain, mereka biasanya cenderung diam dan tidak memilih untuk melawan balik. Selain itu frekuensi pemain Generasi Z PUBG Mobile perempuan melakukan pelepasan moral juga cenderung rendah dibandingkan dengan pemain laki-laki. Namun, ini tidak berlaku pada pemain PUBG Mobile laki-laki. Ketika ada yang melakukan kekerasan verbal terhadapnya, mereka akan melawan balik dan membalasnya lebih keras. Pelepasan moral di dalam gameplay juga umumnya dilakukan pemain PUBG Mobile laki-laki. Adapun faktor-faktor dasar pelepasan moral yaitu jenis gim yang kompetitif, interaksi dalam gim, rendahnya pendidikan moral, mencari perhatian, dan kurangnya rasa empati. Sedangkan, bentuk-bentuk pelepasan moral yang ditemukan dalam penelitian ini yaitu, memaki sesama pemain, menormalisasi diskriminasi terhadap pemain perempuan, dan debat kusir. Ketiga, bentuk-bentuk pelepasan moral di atas, jika meminjam istilah yang dicetuskan oleh Bandura, disebut sebagai dehumanisasi yaitu di mana individu menganggap individu lain sebagai entitas yang tidak berharga, yang membuatnya rentan melanggar etika atau moral tanpa filter moral yang kuat.

1. Pendahuluan

Gim daring adalah permainan video interaktif yang dimainkan menggunakan internet, biasanya gim daring ini melibatkan banyak pemain di dalam sebuah permainan yaitu di dalam sebuah arena atau ruang virtual tertentu. Gim daring juga sangat populer belakangan dikarenakan gim daring yang sangat mudah dijangkau oleh semua kalangan, dalam penggunaan gim daring ini dapat menjadi cara yang menyenangkan untuk bersosialisasi dengan orang-orang di seluruh dunia. Banyak pemain menemukan teman baru dan bahkan rekan kerja melalui gim daring, dan juga dapat menjadi cara yang efektif untuk meningkatkan keterampilan komunikasi, keterampilan berpikir strategis, dan keterampilan matematis. Selain itu, banyak gim daring dapat menjadi cara yang menyenangkan untuk bersantai dan membuat waktu luang menjadi lebih menyenangkan (Pujiastuti, 2023).

Gim daring memiliki banyak genre salah satunya yaitu genre *battle royale*, genre *battle royale* adalah genre gim daring yang memungkinkan banyak pemain untuk bertarung satu sama lain dalam sebuah arena. Permainan ini biasanya dimulai dengan beberapa pemain yang berjuang untuk menjadi yang terakhir bertahan. Pemain harus mengumpulkan senjata dan perlengkapan untuk bertahan hidup, menghindari musuh, dan menghindari zona aman yang berkurang. Beberapa contoh populer dari gim genre *battle royale* yang sangat banyak peminatnya seperti Player Unknown's Battlegrounds (PUBG Mobile), Free Fire, Fortnite, CODM, dan Apex Legends. *Battle royale* sebagai genre utama merupakan sebuah adaptasi dari sebuah film klasik Jepang yang berjudul *Battle Royale*. Film ini dirilis

pada tahun 2000 yang diadaptasi dari sebuah novel keluaran tahun 1999. Genre *battle royale* ini mengharuskan pemain bertahan dari sebuah zona dapat membuat kita kalah dan juga kita harus bertahan dari pemain lain yang jumlahnya tidak sedikit untuk menjadi juara agar dapat memenangkan sebuah permainan (Fauzi, 2019). Awalnya, genre ini disediakan untuk gim yang dioperasikan melalui komputer. Namun, sekarang sudah berkembang dan berevolusi menjadi lebih portabel menggunakan *smartphone*. Selain itu, gim genre ini dapat diunduh secara gratis melalui toko aplikasi yang tersedia di perangkat seluler, sehingga memungkinkan pemain untuk langsung memainkannya tanpa perlu membayar biaya awal.

Pemain dapat dengan mudah mengunduh aplikasi gim PUBG Mobile ini. PUBG Mobile bisa dikatakan sebagai gim daring *battle royale* terbaik untuk kelas *smartphone*. Kompetitor saingan PUBG Mobile adalah Free Fire, CODM, dan Apex Legends Mobile. Namun PUBG Mobile masih menjadi pilihan banyak orang dikarenakan grafis yang realistis dan juga cara bermain yang sederhana menjadikan penikmatnya masih cukup banyak.

Karena gim daring genre *battle royale* ini menuntut pemainnya untuk punya pemikiran atau rencana memenangkan permainan baik mandiri maupun kelompok, sering kali para pemain tidak sadar apabila mereka melakukan tindakan kekerasan hanya untuk mencari kemenangan tersebut. Kekerasan verbal dan tindak acuh tak acuh adalah dua bentuk perilaku negatif yang dapat terjadi pada pemain gim daring, termasuk PUBG Mobile. Kekerasan verbal dapat terjadi ketika pemain menggunakan kata-kata kasar, merendahkan atau

mengejek pemain lain dalam gim, sedangkan tindakan acuh tak acuh adalah ketika pemain tidak menghargai aturan atau norma sosial dalam gim. Kekerasan verbal dalam gim daring seperti PUBG Mobile seringkali terjadi (Wibowo, 2020), karena adanya anonimitas dan kebebasan dalam berbicara yang diberikan oleh platform tersebut. Pemain mungkin merasa lebih bebas untuk melakukan kekerasan verbal karena mereka tidak menghadapi konsekuensi nyata seperti dalam kehidupan nyata. Namun, kekerasan verbal dapat merusak hubungan sosial pemain dengan orang lain dan dapat meningkatkan risiko konflik dalam gim.

Sementara itu, tindak acuh tak acuh terjadi ketika pemain tidak mematuhi aturan dalam gim atau mengabaikan norma sosial dalam berinteraksi dengan pemain lain. Tindakan seperti mematikan mikrofon ketika sedang bermain bersama dalam tim, tidak mengikuti strategi tim, atau mengejar tujuan pribadi di atas kepentingan tim dapat dianggap sebagai tindakan yang acuh tak acuh. Hal ini dapat mengurangi efektivitas tim dan meningkatkan ketegangan antar pemain dalam gim. Kedua, perilaku negatif ini dapat berdampak negatif pada lingkungan sosial pemain gim daring dan dapat memperburuk hubungan antara pemain. Oleh karena itu, penting bagi pemain untuk memahami etika dan norma sosial dalam bermain gim daring seperti PUBG Mobile dan menghindari perilaku negatif seperti kekerasan verbal dan tindak acuh tak acuh. Selain itu, perusahaan pengembang gim juga memiliki tanggung jawab untuk menciptakan lingkungan yang aman dan ramah bagi pemain sehingga pemain dapat bermain dengan lebih bertanggung jawab dan nyaman. Salah satu bentuk kekerasan yang kurang disadari oleh pemain gim daring adalah kekerasan berbentuk verbal. Dampak dari kekerasan verbal memang tidak terlihat secara fisik tapi akan sangat berbahaya bagi psikologis korban kekerasan tersebut (Wijayanti & Djokowidodo, 2019). Hal tersebut yang menyebabkan tindakan acuh tak acuh yang dilakukan oleh orang yang melakukan tindakan kekerasan verbal.

Genre *battle royale* menjadi penting dalam penelitian pelepasan moral karena memberikan konteks yang unik untuk mempelajari reaksi manusia dalam situasi yang penuh tekanan dan kompetisi. *Battle royale* adalah genre permainan video di mana sejumlah besar pemain berkompetisi satu sama lain dalam lingkungan yang terbatas, dengan tujuan menjadi yang terakhir bertahan hidup. Pelepasan moral bertujuan untuk memahami bagaimana individu bereaksi dalam situasi di mana mereka dapat melakukan tindakan-tindakan yang

biasanya dianggap tidak etis atau melanggar nilai-nilai moral (Tutuk, 2015). Selain itu, genre *battle royale* juga memungkinkan peneliti untuk mempelajari dampak emosional dan psikologis dari tindakan-tindakan moral yang dilepaskan. Bagaimana pemain merasakan emosi seperti kegembiraan, ketegangan, atau rasa bersalah dapat memberikan wawasan tentang pengaruh permainan video pada reaksi emosional dan moralitas.

PUBG Mobile, sebagai salah satu permainan *battle royale* yang populer, dapat menjadi subjek penelitian pelepasan moral karena menawarkan pengalaman yang intens dan menantang di mana pemain dihadapkan pada situasi yang menguji keputusan moral mereka. PUBG Mobile dapat memicu berbagai respons emosional, termasuk kegembiraan, ketegangan, dan rasa bersalah. Penelitian pelepasan moral dengan menggunakan PUBG Mobile dapat melihat bagaimana tindakan-tindakan moral yang dilepaskan dalam permainan ini memengaruhi emosi dan bagaimana emosi tersebut memengaruhi persepsi moral pemain (Ramadhan, 2020). Sebagai permainan *battle royale*, PUBG Mobile menempatkan pemain dalam situasi di mana mereka harus bertahan hidup dengan cara apa pun yang diperlukan. Ini mencakup pengambilan keputusan yang sulit, termasuk apakah akan membunuh pemain lain atau bekerja sama dengan mereka. Studi yang menggunakan PUBG Mobile dapat melihat bagaimana pemain merespons dan membenarkan tindakan-tindakan moral yang dilepaskan dalam konteks permainan semacam ini.

Kekerasan verbal dan tindak acuh tak acuh dalam gim daring umumnya terjadi di kalangan generasi Z. Generasi Z adalah kelompok generasi yang lahir antara tahun 1997 hingga 2012 (Nuraini, 2022). Mereka juga dikenal dengan sebutan "*digital native*" karena tumbuh besar di tengah perkembangan teknologi digital yang pesat. Generasi ini tumbuh di era internet dan seringkali mengandalkan teknologi dalam menjalankan aktivitas sehari-hari (Maulia, 2023). Selain itu, generasi Z juga dianggap sebagai generasi yang lebih terbuka dan inklusif dalam hal perbedaan budaya, gender, dan identitas lainnya. Mereka juga memiliki pengaruh besar dalam hal pemasaran, karena seringkali menjadi konsumen dari produk-produk digital dan gadget terbaru.

Generasi Z memiliki kaitan yang erat dengan gim daring karena mereka tumbuh di era teknologi digital yang berkembang pesat, sehingga mereka lebih terbiasa dengan dunia digital dan teknologi (Maulia, 2023). Seiring dengan perkembangan teknologi, gim daring semakin populer dan menjadi bagian dari gaya hidup generasi Z. Mereka seringkali menghabiskan waktu luang mereka dengan

memainkan gim daring, termasuk gim genre *battle royale* seperti PUBG Mobile, Fortnite, dan lainnya. Gim daring dapat memberikan pengalaman sosial dan hiburan yang menyenangkan bagi generasi Z.

Selain itu, gim daring juga memberikan kemudahan untuk berinteraksi atau bersosial dengan orang lain dari seluruh belahan dunia dan menciptakan komunitas gim daring. Namun, ada juga banyak risiko negatif dari pemakaian gim daring yang berlebihan, salah satunya seperti pelepasan moral dan dampak psikologis yang bisa terjadi pada pemain. Oleh karena itu, penting untuk mengedukasi generasi Z tentang penggunaan gim daring yang sehat dan bertanggung jawab agar mereka bisa memanfaatkan teknologi dengan tepat. Gim daring merupakan salah satu hiburan yang diminati oleh sebagian besar remaja dan anak-anak saat ini. Remaja dan anak-anak mampu bertahan di depan layar untuk bermain gim daring dalam kurun waktu yang tidak sebentar (Ningsih, 2022).

Salah satu masalah yang diasumsikan muncul dari penggunaan gim daring yang salah oleh generasi Z adalah pelepasan moral atau perilaku tidak bertanggung jawab, atau tidak merasa bersalah saat melakukan kejahatan. Pelepasan moral bukan hanya fenomena makro. Namun sering terjadi di sekeliling kita. Tindakan pelepasan moral membuat individu menjadi tidak bisa memiliki sifat bertanggung jawab atas kekerasan atau kejahatan yang dia lakukan, menunjukkan perilaku seperti itu dapat memberikan kesan yang tidak pantas atau tindakan tersebut tidak bermoral (Wahyuning, 2003). Pelepasan moral dapat terjadi ketika seseorang mengambil tindakan yang bertentangan dengan norma dan etika sosial yang berlaku, termasuk dalam gim daring. Misalnya, pemain gim PUBG Mobile generasi Z dapat mengabaikan norma sosial dalam berkomunikasi dengan pemain lain, melakukan kekerasan verbal, atau melakukan tindakan tidak bertanggung jawab seperti bermain curang atau melakukan *bullying* (ru'iyah S, 2022).

Dengan majunya perkembangan internet menjadikan tindakan pelepasan moral menjadi lebih luas dan bermacam-macam. Misalnya saja *cyberbullying* merupakan salah satu contoh tindakan pelepasan moral yang sering ditemukan di media sosial. Namun tidak sedikit juga yang berasal dari gim daring. Pada PUBG Mobile contohnya dengan kekerasan verbal seperti berbicara menggunakan kata-kata yang tidak sopan, menyakiti, atau mengancam. Ini bisa berupa penghinaan, pelecehan seksual, intimidasi, atau ancaman yang dilakukan oleh orang yang kita tidak kenal.

Pelepasan moral dalam PUBG Mobile adalah sebuah isu yang sering dibahas. Gim tersebut

merupakan sebuah permainan tembak-menembak yang berbasis pada pertempuran antara pemain dalam skala besar. Seperti halnya dalam banyak permainan video yang melibatkan pertempuran, ada beberapa aspek yang dapat menimbulkan pertanyaan tentang etika dan moralitas. Tindakan perundungan dan juga tindakan pelanggaran moral lainnya sering terjadi salah satunya adalah rasis atau SARA yang sering terjadi kepada orang yang bermain gim daring. Penting juga untuk menyadari bahwa keputusan moral pribadi dapat bervariasi antara individu. Beberapa orang mungkin merasa tidak ada masalah dalam bermain PUBG Mobile, sementara yang lain mungkin merasa tidak nyaman dengan kekerasan atau aspek lain dalam permainan tersebut. Akhirnya, setiap orang harus membuat keputusan sendiri tentang apa yang mereka anggap pantas dan sesuai dengan nilai-nilai moral mereka. Salah satu contohnya "Player PUBG Mobile Dipolisikan Atas Dugaan Penghinaan Agama", *player* tersebut di laporkan oleh pengurus Majelis Ulama Kota Ambon, (Rahmat Raman Patty, 2020). Tindakan ini juga bisa disebut sebagai pelepasan moral di dalam *gameplay*. Kejadian tersebut ditakutkan menjadi masalah besar karena dapat memicu kemarahan besar dari umat beragama yang mendapatkan penghinaan.

Gim daring, termasuk PUBG Mobile dan beberapa gim daring lainnya, sering kali mencakup unsur kekerasan dalam konteks permainan (Rondo, 2019). Kekerasan dalam gim dapat muncul dalam berbagai bentuk, seperti aksi tembak-menembak, pertempuran, atau penggunaan senjata. Menurut Ferguson (2002) kekerasan verbal dalam gim tidak dapat dianggap sebagai masalah serius yang berkontribusi secara langsung terhadap tindakan kekerasan di dunia nyata. Ia berpendapat bahwa konteks dan sifat fiksi dalam gim mengurangi dampak langsung terhadap perilaku di luar permainan, namun penting untuk diingat bahwa kekerasan verbal dalam gim juga merupakan perwujudan perilaku yang tidak pantas dan tidak dianjurkan. Kekerasan verbal dalam gim dapat merusak pengalaman bermain dan merugikan kesejahteraan emosional pemain lain.

Penelitian ini akan berfokus pada fenomena pelepasan moral yang muncul di kalangan Generasi Z yang bermain gim video dengan genre Battle Royale. Tujuan utama penelitian ini adalah untuk menyelidiki faktor yang menyebabkan dan bentuk-bentuk tindakan pelepasan moral yang terjadi didalam permainan tersebut terhadap persepsi moral dan nilai-nilai etika para pemain, dengan penekanan pada keputusan yang diambil dalam konteks permainan. Banyaknya tindakan pelepasan moral di

dalam gim, Bahayanya tindakan pelepasan moral merupakan sebuah masalah dalam penelitian ini dan juga gim *battle royale* PUBG Mobile di asumsikan dapat memunculkan perilaku bermasalah, banyaknya pemain masih menormalisasi tindakan pelepasan moral pada gameplay PUBG Mobile.

Bekasi adalah salah satu kota besar di Indonesia yang padat penduduk. Populasi pemain gim daring di Kota Bekasi mencapai skor 66,4 dari skala 100 menurut Gadgetsquad.ID (2020). Fasilitas dan infrastruktur di Kota Bekasi sangat menunjang untuk para pemain gim di mana Kota Bekasi merupakan salah satu kota dengan jumlah pengguna internet terbanyak di Indonesia. Menurut data yang bersumber dari APJII menyebutkan bahwa, Jawa Barat menjadi provinsi dengan pengguna internet terbesar di Indonesia (Global data, 2020). Pemerintah Kota Bekasi juga salah satu pemerintah daerah yang mendukung kegiatan perlombaan PUBG Mobile karena memiliki basis penggemar yang besar yang berasal dari Generasi Z (Meidini Maya, 2019).

Salah satu wujud pembuktian bahwa generasi Z di Kota Bekasi sangat antusias terhadap PUBG Mobile ini adalah banyaknya pemain di generasi Z yang mengikuti beberapa *event* seperti turnamen PUBG Mobile Patriot 24 yang sukses digelar sebagai rangkaian Peringatan HUT Kota Bekasi. *Event* ini meraih animo besar dari masyarakat sejak dimulainya pendaftaran peserta, babak kualifikasi hingga sampai pada babak final dan grand final Pada tahun 2021 (lihat Gambar 1).



Gambar 1. Penghargaan Juara 1 Pada Turnamen PUBG Mobile Patriot 24 Kota Bekasi
Sumber: bekasikota.go.id

Kejuaraan atau turnamen yang diselenggarakan Pemerintah Kota Bekasi tidak main-main. Juara 1 mendapatkan hadiah uang sejumlah Rp 12.000.000 dan juga beberapa keuntungan seperti sertifikat dan lain sebagainya. Dengan adanya dukungan dari pemerintah seperti ini dapat menambah minat para pemain gim PUBG Mobile lebih luas lagi. Bukti lainnya bahwa generasi Z di Kota Bekasi sangatlah antusias terhadap gim PUBG Mobile salah satunya adalah generasi Z yang menjadi perwakilan Kota

Bekasi pada ajang Blibli Esport Meidini Maya, (2019) salah satu tim yang berhasil masuk ke Grand Final dan menjadi perwakilan Bekasi di ajang Blibli Esport adalah “Supply Bang Danger” (lihat pada Gambar 2)



Gambar 2. Tim perwakilan Bekasi yang menjadi pemenang di ajang Blibli Esport
Sumber: Kimcir.com

Gim daring genre *battle royale* seperti PUBG Mobile populer di kalangan Generasi Z karena menawarkan pengalaman kompetitif dan sosial, namun juga mendorong munculnya perilaku pelepasan moral seperti kekerasan verbal dan tindakan acuh tak acuh. Fenomena ini penting diteliti karena dapat memengaruhi persepsi moral pemain, khususnya di Kota Bekasi yang memiliki tingkat partisipasi gim daring tinggi di kalangan generasi muda.

2. Metode

Jenis penelitian yang digunakan peneliti adalah penelitian kualitatif. Peneliti mencoba untuk menjelaskan tujuan dan masalah penelitian sedetail mungkin berdasarkan fakta di lapangan dan penelitian ini juga digunakan untuk menyelidiki atau menggambarkan situasi sosial yang dikaji secara luas dan mendalam (Harahap, 2020). Pendekatan kualitatif digunakan oleh peneliti guna menganalisis serta mengkaji lebih dalam sebuah fenomena dan kejadian yang sebenarnya terjadi. Adapun metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode deskriptif yang merupakan suatu bentuk penelitian yang bertujuan untuk memberikan pemahaman atau menggambarkan secara objektif menggunakan logika (Ramdhan, 2021). Dengan gagasan yang di paparkan peneliti menjadikan penelitian yang menggunakan metode penelitian deskriptif dapat memberikan pemahaman yang secara luas serta memberikan berbagai persepsi baru untuk memperkuat kejelasan dari sebuah penelitian yang akan dilakukan.

Subjek penelitian ini adalah PUBG Mobile dan pengguna PUBG Mobile dari generasi Z yang berasal dari kota Bekasi. Sementara, objek penelitian ini adalah pelepasan moral pada generasi Z pemain

PUBG Mobile di Kota Bekasi dalam *gameplay*, faktor-faktor yang menjadi dasar pelepasan moral, dan bentuk-bentuk pelepasan moral. Adapun kriteria objek penelitian yaitu (1) Generasi Z yang lahir di tahun 1997-2012 (2) Bermain PUBG Mobile minimal 1 tahun (3) Pernah mengalami tindakan kekerasan verbal atau pernah melakukan tindakan kekerasan verbal (4) Khususnya generasi Z yang berada di Kota Bekasi. Berdasarkan empat kriteria di atas cara peneliti menemukan atau mengidentifikasi apakah kriteria informan tersebut memiliki kecocokan adalah dengan cara observasi yang dimana informan mencari profil informan secara mendetail sehingga terpilih tiga informan yang memiliki kecocokan dari kriteria yang diinginkan peneliti.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi yang dipilih oleh peneliti adalah observasi partisipan. Peneliti akan secara intensif melibatkan diri dengan informan penelitian. Hal ini dilakukan agar pemahaman yang diperoleh bisa lebih mendalam. Peneliti melakukan observasi terhadap informan yang dianggap sebagai data primer dan melakukan tindakan observasi secara berkala dan informan juga melakukan observasi melalui tayangan YouTube yang di mana tayangan tersebut menjadi data sekunder untuk penelitian ini. Peneliti memilih wawancara jenis semi-terstruktur. Wawancara semi-terstruktur adalah metode pengumpulan data yang menggabungkan unsur-unsur struktur dan fleksibilitas dalam proses wawancara. Dalam wawancara semi-terstruktur, peneliti memiliki kerangka kerja atau daftar pertanyaan yang telah dipersiapkan sebelumnya, tetapi juga memberikan ruang untuk tanggapan dan penjelasan lebih lanjut dari informan. Pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk mendapatkan data yang kaya dan mendalam tentang pengalaman, perspektif, dan sudut pandang informan (Rachmawati, 2007). Peneliti menggunakan dokumentasi untuk mengumpulkan data dan peristiwa yang sudah berlalu. dokumentasi ini video rekaman *gameplay* yang dimana dokumentasi bermain bersama informan merupakan sebuah data yang penting dalam penelitian ini dan video konten elektronik YouTube merupakan sebuah data yang dapat mengonfirmasi wawancara atau pendapat informan lalu observasi tersebut dikaitkan dengan konsep serta beberapa tangkapan layar dalam aplikasi PUBG Mobile sebagai bukti observasi sebagai dokumentasi penguat penelitian.

3. Hasil dan Pembahasan

a. Profil Informan Penelitian

Informan penelitian dipilih secara sengaja (*pusposive sampling*) berdasarkan kriteria yang telah dijelaskan di atas. Berikut adalah profil informan penelitian ini:

Tabel 1. Profil Informan

No	Nama Informan	Jenis Kelamin	Usia	Pekerjaan	Lama Bermain
1.	HW	Perempuan	23 tahun	Admin	5 tahun
2.	NN	Perempuan	25 tahun	Barista	6 tahun
3.	RN	Laki-Laki	25 tahun	Kontraktor Swasta	2-3 Tahun

Seluruh informan penelitian tinggal di Kota Bekasi. RN dan NN berusia 25 tahun sementara HW berusia 23 tahun. Seluruh informan penelitian adalah pemain PUBG Mobile aktif yang memiliki pengalaman bermain gim ini bertahun-tahun (3-6 tahun). Informan HW dan NN merupakan *player* perempuan yang aktif dan dapat dikatakan sebagai pemain yang mahir bermain. HW dan NN biasa menghabiskan waktu senggang di malam hari untuk bermain PUBG Mobile. Durasi bermain HW dan NN sekitar 1-3 jam sehari. Sedangkan RN merupakan *player* laki-laki yang aktif dan memiliki *rank* tinggi. RN bisa menghabiskan waktu 2-4 jam bermain PUBG Mobile ini.

HW dan NN menganggap diri mereka sebagai pemain yang hanya bermain PUBG Mobile untuk mengisi waktu luang. HW dan NN tidak memiliki keinginan untuk berkompetisi memperebutkan peringkat yang tinggi dalam gim PUBG. Sementara itu, RN justru sebaliknya. Ia senang berkompetisi dan berambisi mendapatkan peringkat tertinggi dalam gim. Saat ini, RN berada pada *rank* Conqueror, sedangkan HW dan NN berada di Ace.



Gambar 3. Akun PUBG Mobile HW

Sumber: Dokumentasi Penulis

Informan HW berprofesi sebagai *admin* di salah satu tempat les renang anak di Bekasi. HW adalah pemain aktif PUBG Mobile sejak tahun 2018. Terkadang, HW bermain secara solo namun tidak jarang juga dia bermain dengan mode *party*. HW

biasanya menghabiskan waktu bermain gim selama 1-3 jam perhari. Informan NN berprofesi sebagai *Barista Coffie Shop* di Kota Bekasi yang berumur 25 tahun. NN merupakan pemain aktif PUBG Mobile sejak tahun 2018. Jika dibandingkan dengan informan lainnya, NN merupakan *player* wanita dengan pengalaman bermain terlama yaitu 6 tahun. NN merupakan *player* aktif yang masih bermain PUBG Mobile hingga hari ini. Rata-rata, NN bermain PUBG Mobile selama 1-2 jam per hari. NN biasa bermain *unranked* karena NN tidak percaya diri saat bermain sendiri atau solo namun NN tidak jarang bermain dengan *party* yang sudah ia kenal untuk bermain *ranked*. NN berdomisili di Harapan Jaya Bekasi Utara.



Gambar 4. Akun PUBG Mobile NN
Sumber: Dokumentasi Penulis

Adapun informan RN berprofesi sebagai kontraktor swasta yang bekerja di bidang konstruksi yang berumur 25 tahun. RN merupakan pemain aktif PUBG Mobile sejak akhir tahun 2020. RN adalah pemain dengan jam terbang yang sangat sedikit dibanding dua informan lainnya namun capaian peringkat RN melebihi dua informan sebelumnya. RN merupakan *player* aktif yang dalam sehari bisa menghabiskan waktu bermain rata-rata 3-4 jam. Informan RN dapat juga bermain selama 5 hingga 7 jam apabila Informan RN ingin mengejar peringkat yang tinggi hal ini dikatakannya apabila informan sedang ingin bermain dengan serius.



Gambar 5. Akun PUBG Mobile RN
Sumber: Dokumentasi Penulis

b. Pelepasan Moral pada Generasi Z Pemain Gim PUBG Mobile di Kota Bekasi dalam *Gameplay*

Penelitian ini berfokus pada pelepasan moral dalam *gameplay* PUBG Mobile di kalangan generasi Z di Kota Bekasi yang dapat mencakup berbagai

perilaku yang mungkin dianggap tidak etis atau tidak pantas seperti *bullying*, penggunaan bahasa kasar dan tidak sopan dan penolakan terhadap aturan dan etika bermain.

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan, HW dan NN pernah mendapatkan perlakuan kurang menyenangkan dari lawan mainnya. HW dan NN merupakan pemain perempuan dan sering menjadi sasaran pelepasan moral seperti pelecehan dan penggunaan bahasa kasar.

“*eee yaa paling sekedar ngomong b*g* itu mungkin gapapa, mungkin main saya kurang jago, yang udah sampai bilang saya l*nt* atau cewek cewek *p*n B* sih bisanya terus paling. iyah itu aja...*” (Informan HW)

“*G*bl*k, T*l*l, Noob, udah lah mending lu nggak usah main deh lu. Cuma beban hidup aja disini terus apalagi yaa itu sihh, mungkin karena saya Perempuan lebih kaya suka di goda-godain doang sih jadi mereka nggak fokus main cuma fokus goda-godain cewek aja gitu.*” (Informan NN)

Sedangkan RN juga pernah mengalami pelepasan moral namun lebih sering membalas pelepasan moral berupa kekerasan verbal yang orang lain lakukan terhadap dirinya.

“*Kalo untuk makian biasanya anj*ng, B*b*, T*l*l itu dah biasa tapi kalo saya ngatain gentian itu biasanya pake Bahasa timur karna saya main squad kebanyakan sama orang-orang timur jadi kalo maki-maki juga mereka rada nggak tau soal bahasanya.*” (Informan RN)

Ketidaksetujuan terhadap aturan dan etika bermain juga dapat disebut menunjukkan pelepasan moral dengan tidak menghormati aturan dan etika bermain yang telah ditetapkan oleh pengembang gim atau komunitas. Ini dapat mengganggu jalannya permainan dan mengganggu ketertiban permainan. Perbuatan enggan untuk bekerja sama hingga mengacaukan permainan sering diterima informan HW dan NN ketika bermain.

“*Mungkin, bisa kerja sama atau koordinasi sama yang tidak terlalu jago biar permainannya berjalan lancar.*” (Informan HW)

“*Baiknya kalo di dalam team harusnya Kerjasama tim terus sama support dan call out good job mainnya bagus lu ke kanan lu ke kiri jadi kaya ada leader buat ngelead mainnya seperti apa tanpa ada kekerasan itu malah bisa jadi dapat kemenangan nggak perlu ngata-ngatain karna*

tindakan kaya gitu mending di ganti buat nyesuain gameplay yang lain.” (Informan NN)

Menurut RN, gim adalah tempat menghabiskan waktu luang dan bersenang-senang melepas penat. Gim tidak seharusnya menjadi tempat untuk menambah masalah.

“Kembali lagi ke para user kalo saya ngisi waktu luang havefun melepas penat dan nggak perlu pake kata-kata kasar atau menghina ya main sewajarnya aja” (Informan RN)

Temuan menarik terkait pelepasan moral dalam PUBG Mobile adalah ketika pemain perempuan menjadi sasaran pelepasan moral pemain lain, mereka cenderung diam dan tidak memilih untuk melawan balik. Selain itu, frekuensi pemain PUBG Mobile Perempuan melakukan pelepasan moral juga cenderung rendah. Namun, ini tidak berlaku pada pemain PUBG Mobile laki-laki. Ketika ada yang melakukan kekerasan verbal terhadapnya, mereka akan melawan balik dan membalasnya lebih keras. Pelepasan moral juga umumnya ditemukan pada pemain PUBG Mobile laki-laki.

c. Faktor Dasar Pelepasan Moral pada Generasi Z Pemain PUBG Mobile di Kota Bekasi

Adapun faktor-faktor yang mendasari pelepasan moral pada informan penelitian ini berasal dari dalam maupun luar gim yaitu jenis gim yang kompetitif, interaksi dalam gim, rendahnya pendidikan moral, dan mencari perhatian. Faktor-faktor tersebut didapati peneliti dari hasil wawancara dan juga observasi yang dilakukan peneliti. Hal tersebut dapat menjadi faktor dasar pelepasan yang terjadi pada Generasi Z di dalam *gameplay* (lihat Gambar 4.5.). Peneliti memaparkan secara detail faktor dasar pelepasan moral pada Generasi Z Pemain PUBG Mobile di Kota Bekasi, sebagai berikut:

Faktor pertama adalah jenis gim yang kompetitif. Informan mengatakan bahwa jenis gim yang kompetitif dapat menyebabkan pemain menjadi lebih agresif, serius, dan bertujuan untuk menjadi pemenang. Karena ambisi yang besar, pemain tidak segan untuk melakukan berbagai Upaya termasuk pelepasan moral. Dalam gim yang kompetitif, kesalahan pemain sekecil apa pun dapat menjadi masalah yang besar hingga memicu pelepasan moral di dalam *gameplay*.

“Mungkin lebih karna permainan ini temanya berperang gitu terus mungkin orang jadi ke trigger buat ngata-ngatain yaitu kekerasan verbal tadi, jadi ya ada sifat kompetitif setiap orang jadi kayak pengen menang jadi ngerasa paling jago terus

selain itu ada interaksi yang mentrigger aja gitu dari obrolan ringan, misal dia gagal membunuh lawannya jadi bikin orang bisa nyimpang lebih kearah cara bermain orang yang berbeda bisa jadi faktor juga.” (Informan NN)

Pendapat NN dapat peneliti konfirmasi melalui observasi yang dilakukan peneliti pada tanggal 20 Juni 2023 melalui tayangan YouTube Bigetron TV yang berjudul “Perjalanan Red Alien Belum Berakhir.” Tayangan tersebut mengenai perjuangan team Esport BTR dalam memenangkan kejuaraan dunia PUBG Mobile *season 2*. Pada saat Grand Final, video tersebut dapat memperlihatkan emosi dari setiap pemain yang sudah menjadi *Pro Player*. Banyak tindakan pelepasan moral yang terjadi, dikarenakan ambisi setiap pemain untuk menjadi pemenang.

Faktor selanjutnya yang menjadi dasar pelepasan moral pada Generasi Z pemain PUBG Mobile di Kota Bekasi adalah interaksi para pemain di dalam gim. Pada saat bermain, tidak jarang pemain berselisih pendapat sehingga berakibat pada tindakan pelepasan moral. Informan RN Seringkali mengalami pelepasan moral yang berasal dari interaksi dengan pemain lain dan RN pasti membalasnya dengan pelepasan moral juga karena RN berpendapat bahwa makian sering terjadi dan menimpa kepada dirinya. Namun, saat RN menanggapi kekerasan verbal tersebut RN akan melakukan kekerasan verbal menggunakan bahasa timur yang dikarenakan tim yang sering bermain dengan RN banyak berasal dari Indonesia bagian timur.

*“kalo untuk makian biasanya anj*ng, B*b*, T*!*l itu dah biasa tapi kalo saya ngatian gantian itu biasanya pake Bahasa timur karna saya main squad kebanyakan sama orang- orang timur jadi kalo maki-maki juga mereka rada nggak tau soal bahasanya.” (Informan RN)*

Pelepasan moral yang di akibatkan karena interaksi di dalam gim memang biasa terjadi dan sering kali menjadi aksi saling balas pelepasan moral dalam *gameplay*.

Rendahnya pendidikan moral juga dapat menjadi faktor yang menyebabkan pelepasan moral. Informan penelitian mengatakan bahwa seseorang yang melakukan pelepasan moral dan terbiasa melakukan hal tersebut bisa diidentifikasi sebagai seseorang yang pendidikan moralnya kurang atau tidak memahami etika dan nilai-nilai positif. Tindakan pelepasan moral yang diakibatkan rendahnya pendidikan moral pada pemain PUBG Mobile sering terjadi dikarenakan ketidak patuhan terhadap norma-norma etika. Beberapa pemain

mungkin terlibat dalam perilaku tidak etis atau merendahkan dalam komunikasi daring. Ini bisa mencakup penggunaan kata-kata kasar, pelecehan verbal, atau perilaku tidak pantas lainnya. Informan RN dan HW menganggap bahwa pendidikan moral yang kurang, dapat mengakibatkan pelepasan moral. Lebih parahnya hal ini sering terjadi pada anak yang masih di bawah umur.

“Mungkin kurangnya pendidikan dari rumah atau dari sekolah.” (Informan HW)

“eehmm kalo orang kenal mas itu paling cuma ngedumel, tapi kalo ketemu random apa lagi ketemu bocil-bocil kematian, yang nggak pernah di ajarin pendidikan pancasila, jadi kalo ketemen itu paling cuma sebatas bercanda dan santai-santai aja.” (Informan RN)

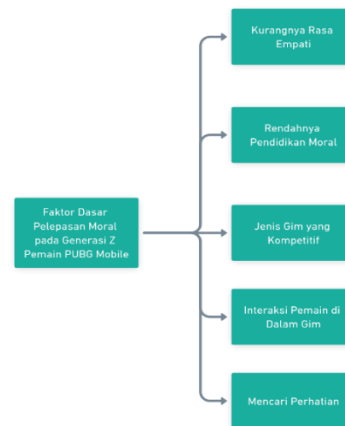
Faktor penyebab pelepasan moral pada pemain gim PUBG Mobile dari generasi Z adalah mencari perhatian. Cara pemain mencari perhatian di dalam PUBG Mobile bisa beraneka ragam namun berlebihan dalam melakukannya. Karena hal tersebut, tindakan mencari perhatian ini justru membuat pemain lain merasa tidak nyaman. Mencari perhatian yang dimaksud di sini adalah menggoda, melakukan kekerasan verbal untuk mendapatkan respons, dan sebagainya.

“eee yaa paling sekedar ngomong bego itu mungkin gapapa, mungkin main saya kurang jago, yang udah sampai bilang saya lonte atau cewek cewek open bo sih bisanya terus paling.. iyah itu aja.” (Informan HW)

“G*bl*k, T*l*l, Noob, udah lah mending lu nggak usah main deh lu Cuma beban hidup aja disini trus apalagi yaa itu sihh, mungkin karena saya Perempuan lebih kaya suka di goda-godain doang sih jadi mereka nggak fokus main Cuma fokus goda-godain cewek aja gitu.” (Informan NN)

Faktor terakhir penyebab pelepasan moral adalah kurangnya rasa empati. Kurangnya rasa empati terhadap orang lain ini bisa terjadi ketika pemain kehilangan sensitivitas terhadap perasaan atau pengalaman orang lain di sekitarnya, terutama dalam konteks virtual. Menurut informan HW, ia sering menjadi korban pelepasan moral karena ia adalah seorang perempuan dan ketidakmampuannya untuk memenangkan permainan. Karena hal tersebut, lawan main informan HW menjadi pemain yang tidak mementingkan perasaan pemain lain. HW yang bermain PUBG Mobile dengan tujuan hanya ingin bersenang-senang pada akhirnya sering menjadi objek sasaran pelepasan moral.

“mungkin yang pertama karna saya Perempuan jadi banyak hal yang nggak menyenangkan atau saya kurang jago untuk mainnya yang kedua mungkin karna, eee temen-temen yang lain serius untuk menaikkan rank....” (Informan HW).



Gambar 6. Faktor Dasar Pelepasan Moral pada Generasi Z Pemain PUBG Mobile

Gambar di atas menjelaskan bagaimana faktor pelepasan moral pada Generasi Z pemain PUBG Mobile faktor-faktor di temukan pada ketiga informan yang sedang diwawancarai maupun observasi informan, observasi melalui tayangan youtube juga menjadi penguat dari temuan faktor pada ketiga informan.

d. Bentuk-Bentuk Pelepasan Moral pada Generasi Z Pemain PUBG Mobile di Kota Bekasi

Pelepasan moral atau perilaku yang menunjukkan penurunan nilai moral pada generasi Z pemain PUBG Mobile di Kota Bekasi atau di tempat lain dapat bervariasi dan tergantung pada individu masing-masing. Sebagai catatan, tidak semua pemain PUBG Mobile atau generasi Z akan menunjukkan perilaku yang merugikan atau pelepasan moral. Namun, beberapa bentuk perilaku yang mungkin terjadi di antara sebagian kecil pemain melibatkan aspek-aspek memaki sesama pemain, menormalisasi diskriminasi terhadap pemain perempuan, dan melakukan debat kusir.

Hasil wawancara dengan informan tentang bagaimana seseorang melakukan tindakan memaki sesama pemain menunjukkan bahwa pemain dapat melakukan tindakan pelepasan moral seperti mengumpat, membentak, dan mengejek. Hal ini merupakan sebuah tindakan atau bentuk dari pelepasan moral yang terjadi kepada generasi Z yang ada di kota Bekasi, tindakan memaki sesama pemain dilakukan atau pernah dijumpai informan. Ketiga informan pernah mengalami makian yang dilakukan orang lain terhadap dirinya namun dua dari tiga

informan yang ada memilih membalas makian tersebut dengan tindakan makian juga seperti RN dan NN melakukan dan mengalami tindakan memaki pemain lain dengan catatan mereka tidak memulainya lebih dulu. Sedangkan HW pernah mengalami tindakan kekerasan makian namun HW memilih untuk mengabaikannya dahulu dan memilih bersabar namun HW juga merasa apabila seseorang terus melakukan hal tersebut, HW memilih membela diri karena sudah merasa tidak nyaman.

"Pernah banget... pernahsih di kata-katain ."
(Informan NN)

*"kalo untuk makian biasanya anj*ng, B*b*, T*l*l itu dah biasa tapi kalo saya ngatian gentian itu biasanya pake Bahasa timur karna saya main squad kebanyakan sama orang- orang timur jadi kalo maki-maki juga mereka rada nggak tau soal bahasanya."* (Informan RN)

*"Saya pernah di panggil L*nt* di panggil cewek Op*n B* dibilang b*g*, g*bl*k.."* (Informan HW)

Ketiga Informan mengalami tindakan makian yang dapat berpengaruh terhadap *gameplay* atau kinerja dari permainan yang ada hal ini dapat menjadi pemicu besar yang terjadi apabila pemain melakukan tindakan pelepasan moral berupa makian namun cara membalas ketiga informan berbeda. Seperti NN yang akan mengganggu permainan atau biasa di sebut *Troll* sedangkan RN akan melakukan makian apabila dia mendapat makian dari orang lain tersebut sedangkan HW memilih untuk diam dan membalas dengan menjawab makian tersebut dengan hal yang baik tanpa memaki atau melakukan tindakan yang lain.

*"kalo didalam permainan sekalian aja dig*bl*k g*bl*kin mainnya, jadi yaudah kalo ada musuh nyerahin diri gitukan kalo di katain t*l*l ya di t*l*lin aja sekalian padahal jago sih lebih kesitu sih kalo di katain g*bl*k t*l*l gitu"* (Informan NN)

"eee saya terganggu sih paling awalnya saya diem aja matin mic, terus kalo orangnya masih tetep ngomong kek gitu saya akhirnya juga nejawab omongan dia tapi saya ngga bakal maki-maki dia sih" (Informan HW)

Tidak jarang, banyak para pemain PUBG Mobile menormalisasi tindakan diskriminasi terhadap pemain perempuan. Karena frekuensinya yang sering, perilaku pelepasan moral ini dianggap hal yang biasa dan dianggap sebagai hal yang wajar. Contoh dari diskriminasi terhadap perempuan adalah

catcalling, yakni menggoda pemain perempuan tanpa alasan yang jelas. Dalam konteks pelepasan moral, ini dapat berarti bahwa perilaku yang sebelumnya dianggap sebagai pelanggaran etika atau norma sosial menjadi semakin umum dan diterima dalam masyarakat. Dua informan dalam penelitian ini adalah Perempuan. Informan NN dan HW merasa di diskriminasi oleh orang yang tidak di kenal dan hal ini sangat mengganggu jalannya permainan.

*"Saya pernah di panggil L*nt* di panggil cewek Op*n B* dibilang b*g*, g*bl*k.."* (Informan HW)
*G*bl*k, T*l*l, Noob, udah lah mending lu nggak usah main deh lu Cuma beban hidup aja disini terus apalagi yaa itu sihh, mungkin karena saya Perempuan lebih kaya suka di goda-godain doang sih jadi mereka nggak fokus main Cuma fokus goda-godain cewek aja gitu* (Informan NN)

Bentuk pelepasan moral lainnya yang ditemukan adalah melakukan debat kusir. Ini adalah salah satu pelepasan moral yang berupa provokasi yang berlebihan, pembicaraan yang tidak pantas, sampai perbedaan pendapat yang berakibat kekerasan verbal dapat dikatakan sebagai debat kusir. Debat yang melibatkan pembicaraan tidak pantas atau menyimpang dari konteks permainan dapat melanggar norma dan kenyamanan pemain lain apalagi perdebatan yang tidak tentu arah hal ini dapat mengakibatkan terjadinya pelepasan moral dalam bentuk debat kusir. Hal ini sering muncul saat permainan PUBG Mobile, di mana para pemain memiliki pendapat yang berbeda atau tindakan yang berakibat kekalahan dapat memicu terjadinya debat kusir. Hal tersebut yang pernah dialami oleh RN lantaran perbedaan pendapat saat bermain, RN mengatakan bahwa perbedaan pendapat menjadikan tindakan pelepasan moral menjadi lebih luas.

"Mungkin dari device atau hp nya kentang nggak bisa main jadi di kata-katain temen squad nya atau random kesel dan jadi pengaruh moral, atau dia ngerasa jago dan dia berasa paling penting dan ngerasa orang lain itu beban jadi dapat mempengaruhi penyimpangan-penyimpangan tersebut, belum lagi kalo pendapat saya sama temen satu tim saya berbeda pasti sering dah itu kejadian ngadu bacot sampe game kelar kalo sama-sama keras kepala kan nggak bakal kelar itu sih kayak jadi faktor nya." (Informan RN)



Gambar 7. Bentuk-Bentuk Pelepasan Moral pada Generasi Z Pemain PUBG Mobile

Gambar diatas merupakan temuan dari bentuk pelepasan moral pada Generasi Z pemain PUBG Mobile, yang di temukan peneliti dalam penelitian melalui observasi informan dan wawancara informan dan tidak lupa juga tayangan youtube yang membantu data observasi dan wawancara menjadi dapat di konfirmasi peneliti sebagai jawaban yang benar.

e. Pelepasan Moral, Generasi Z, dan Pemain Gim PUBG Mobile

Menurut Nuraini (2022), anak yang lahir pada tahun 1997 hingga 2012 merupakan gen Z. Kehidupan Gen Z didominasi oleh teknologi dan gim yang seringkali memperkuat keinginan untuk kepuasan yang instan (Sladek, 2014). Ini dapat menciptakan perilaku impulsif dan kurangnya pertimbangan terhadap nilai moral dalam pengambilan keputusan. Gen Z yang kesehariannya dikelilingi oleh teknologi informasi dan komunikasi, menjadi generasi yang mudah terpapar oleh banyak informasi termasuk juga yang berkaitan dengan tindakan pelepasan moral.

Menurut Khabbani (2023), mudahnya informasi ini diterima oleh Gen Z dapat mengakibatkan paparan yang terus-menerus terhadap konten yang melibatkan kekerasan, vulgaritas, atau perilaku amoral di media, termasuk dalam video gim, dapat menyebabkan pelepasan moral. Ini dapat mengakibatkan kurangnya reaksi emosional terhadap tindakan yang mungkin dianggap tidak etis.

Menurut Lestari (2013), norma sosial dapat berubah dari waktu ke waktu, dan apa yang dianggap sebagai perilaku moral atau amoral dapat bervariasi. Beberapa individu dari, Gen Z mungkin memilih untuk mengikuti norma-norma yang muncul dalam kelompok atau komunitas mereka, terlepas dari norma yang diterima secara luas. Hal ini menjadikan gen Z menjadi generasi yang tidak bisa berdiri dengan kepercayaannya dikarenakan tindakan kelompok dapat memengaruhi orientasinya. Namun dalam penelitian ini, informan yang notabene adalah

gen Z lebih memilih untuk menggunakan keyakinannya sendiri dan tidak ikut dalam tindakan kelompok.

Menurut Ru'iyah & Kistoro, (2022), tingkat pelepasan moral yang di akibatkan oleh remaja sangat tinggi, namun pelepasan moral atau perilaku amoral tidak dapat secara eksklusif diidentifikasi dengan satu generasi tertentu, konsep pelepasan moral atau perilaku yang dianggap amoral dapat muncul di berbagai kelompok usia dan latar belakang. Ide bahwa suatu generasi secara universal terlibat dalam pelepasan moral merupakan generalisasi yang terlalu luas.

Perilaku dan nilai-nilai moral dapat bervariasi secara signifikan di antara individu-individu dalam setiap generasi. Banyak faktor yang dapat mempengaruhi perilaku moral, termasuk pendidikan, budaya keluarga, pengaruh teman sebaya, dan pengalaman pribadi. Oleh karena itu, penting untuk menghindari stereotip dan generalisasi berlebihan terhadap satu kelompok usia.

Menurut Ratri & Najicha, (2022), setiap generasi memiliki keragaman pendapat, sikap, dan perilaku, dan tidak semua individu dari suatu generasi akan terlibat dalam perilaku amoral. Sementara beberapa tren atau pola perilaku mungkin muncul di kalangan suatu generasi tertentu, hal itu tidak dapat dianggap sebagai karakteristik universal atau mengikat seluruh kelompok usia. Setiap generasi memiliki keragaman pendapat, sikap, dan perilaku. Pada akhirnya, peneliti setuju dengan pernyataan di atas, bahwa memang tidak semua remaja yang berasal dari gen Z lantas dinobatkan sebagai generasi yang paling sering melakukan tindakan pelepasan moral pada gim daring. Berdasarkan hasil penelitian ini, memang tidak semua informan sepakat dengan tindakan pelepasan moral pada *gameplay* PUBG Mobile terutama mereka yang merupakan pemain gim perempuan.

Pelepasan moral atau perilaku amoral di platform gim *mobile* sering dilakukan oleh pemain yang secara identitas adalah anonim. Anonimitas ini dapat memberikan rasa kebebasan bagi beberapa individu untuk melakukan tindakan atau perilaku yang mungkin tidak mereka lakukan dalam kehidupan sehari-hari, karena mereka merasa dapat menyembunyikan identitas mereka. Ketidakpedulian terhadap norma sosial dalam lingkungan daring, termasuk platform gim *mobile*, dapat memunculkan sikap ketidakpedulian terhadap norma sosial. Beberapa pemain mungkin tidak merasa ada konsekuensi nyata atau tanggung jawab sosial untuk tindakan mereka dalam dunia maya, dan ini dapat mengakibatkan perilaku yang kurang memperhatikan etika.

Menurut Bandura (2016) salah satu elemen penting pada tindakan pelepasan moral adalah dehumanisasi. Dalam konteks penelitian ini, dehumanisasi diwakili oleh tindakan memaki sesama pemain, menormalisasi diskriminasi terhadap pemain perempuan, dan melakukan debat kusir.

4. Kesimpulan dan Saran

Temuan penelitian yang menarik terkait pelepasan moral dalam PUBG Mobile adalah ketika pemain perempuan menjadi sasaran pelepasan moral oleh pemain lain, mereka biasanya cenderung diam dan tidak memilih untuk melawan balik. Selain itu, frekuensi pemain PUBG Mobile perempuan melakukan pelepasan moral juga cenderung rendah dibandingkan dengan pemain laki-laki. Namun, ini tidak berlaku pada pemain PUBG Mobile laki-laki. Ketika ada yang melakukan kekerasan verbal terhadapnya, mereka akan melawan balik dan membalasnya lebih keras. Pelepasan moral di dalam *gameplay* juga umumnya dilakukan pemain PUBG Mobile laki-laki.

Adapun faktor-faktor dasar pelepasan moral pada gen Z Pemain PUBG Mobile di Kota Bekasi yaitu jenis gim yang kompetitif, interaksi dalam gim, rendahnya pendidikan moral, mencari perhatian, dan kurangnya rasa empati. Sedangkan, bentuk-bentuk pelepasan moral yang ditemukan dalam penelitian ini yaitu, memaki sesama pemain, menormalisasi diskriminasi terhadap pemain perempuan, dan debat kusir. Ketiga bentuk-bentuk pelepasan moral di atas, jika meminjam istilah yang dicetuskan oleh Bandura, disebut sebagai dehumanisasi yaitu di mana individu menganggap individu lain sebagai entitas yang tidak berharga, yang membuatnya rentan melanggar etika atau moral tanpa filter moral yang kuat.

Terkait saran akademis, peneliti menyarankan di penelitian selanjutnya terdapat pemutakhiran metode penelitian yaitu menggunakan metode etnografi agar dapat memberikan pemahaman yang mendalam tentang konteks dan pengalaman pemain PUBG Mobile generasi Z di Kota Bekasi. Penelitian selanjutnya juga dapat diusulkan untuk menggunakan teknik metode campuran. Dengan menggabungkan pendekatan kualitatif dan kuantitatif, penelitian selanjutnya dapat memperoleh pemahaman yang lebih komprehensif tentang pelepasan moral dalam permainan PUBG Mobile generasi Z di Kota Bekasi.

5. Referensi

Bandura, A. (2016). *Moral disengagement: How people do harm and live with themselves*. Worth Publishers.

- Cobobi, M. G. (2020). Antara individualitas dan kolektivitas: Studi hubungan pemain gim PlayerUnknown's Battlegrounds (PUBG) Mobile. *Journal of Animation & Games Studies*, 6(1).
- Devin Giyan Pramanda, U. M., Gelar, P., Sosial, S., & Sos, S. (n.d.). Pola komunikasi anak pemain game online dengan orang tua (Studi kasus PlayerUnknown's Battlegrounds).
- Ferguson, C. J., Hughes, R. J., Pham, B. T. T., Hawkett, B. S., Gilbert, R. G., Serelis, A. K., & Such, C. H. (2002). Effective *ab initio* emulsion polymerization under RAFT control. *Macromolecules*, 35(25), 9243–9245.
- Gabbiadini, A., Riva, P., Andrighetto, L., Volpato, C., & Bushman, B. J. (2014). Interactive effect of moral disengagement and violent video games on self-control, cheating, and aggression. *Social Psychological and Personality Science*, 5(4), 451–458.
<https://doi.org/10.1177/1948550613509286>
- Gadgetsquad.ID. (2020, July 1). Riset: Ranking kota di Indonesia untuk pengalaman main mobile game online. *Gadget Squad*. Retrieved from <https://gadgetsquad.id/news/riset-ranking-kota-di-indonesia-untuk-pengalaman-main-mobile-game-online/>
- GLOBALDATA. (2020, August 27). Area jangkauan Bekasi. *GLOBALDATA*. Retrieved from <https://www.globaldata.co.id/bekasi/#:~:text=Bekasi>
- Hadi, S. (2017). Pemeriksaan keabsahan data penelitian kualitatif pada skripsi. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 22(1).
- Hartmann, T. (2017). The “moral disengagement in violent videogames” model. *Game Studies*, 17.
- Hartmann, T., & Vorderer, P. (2010). It's okay to shoot a character: Moral disengagement in violent video games. *Journal of Communication*, 60(1), 94–119. <https://doi.org/10.1111/j.1460-2466.2009.01459.x>
- Jessica, A. (2023, June 9). Inilah beberapa mode permainan di PUBG Mobile. *Retizen Republika*. Retrieved from <https://retizen.republika.co.id/posts/221917/inilah-beberapa-mode-permainan-di-pubg-mobile>
- Khabbani, F. (2023). Naskah publikasi GTA 5. Retrieved from <http://eprints.ums.ac.id/id/eprint/117334>
- Lestari, I. P. (2013). Interaksi sosial komunitas Samin dengan masyarakat sekitar. *Komunitas*, 5(1).
- Meidini, M. (2019, November 25). (PUBG Mobile) Supply Bang Danger wakili Bekasi di ajang

- BliBli Esports. *Kincir.com*. Retrieved from <https://kincir.com/game/mobile-game/pubg-mobile-supply-bang-danger>
- Moore, C. (2015). Moral disengagement. *Current Opinion in Psychology*, 6, 199–204. <https://doi.org/10.1016/j.copsyc.2015.07.018>
- Naufal, M. (2021, March 26). PUBG Mobile capai 1 miliar kali download di seluruh dunia. *Telset.id*. Retrieved from <https://telset.id/games/pubg-mobile-capai-1-miliar-kali-download>
- Nuraini. (2022, October 24). Mengenal karakter generasi Z: Kekurangan dan kelebihan. *Lifestyle Bisnis*. Retrieved from <https://lifestyle.bisnis.com/read/20221024/220/1590903>
- Patty, R. R. (2020, July 10). Player PUBG Mobile dipolisikan atas dugaan penghinaan agama. *Kompas.com*. Retrieved from <https://regional.kompas.com/read/2020/07/10/19322021>
- Pujiastuti, M., Ginting, A. A. Y., & Situmorang, L. C. (2023). Gambaran kecanduan game online pada mahasiswa STIKES Santa Elisabeth Medan tahun 2021. *Jurnal Sahabat Keperawatan*, 5(1), 50–60.
- Rachmawati, I. N. (2007). Pengumpulan data dalam penelitian kualitatif: Wawancara. *Jurnal Keperawatan Indonesia*, 11(1), 35–40.
- Ramadhan, M. (n.d.). Self control dalam game online.
- Ratri, E. P., & Najicha, F. U. (2022). Urgensi Pancasila dalam menanamkan jiwa nasionalisme pada generasi muda di era globalisasi. *Jurnal Global Citizen: Jurnal Ilmiah Kajian Pendidikan Kewarganegaraan*, 11(1), 25–33.
- Rondo, A. A. A., Wungouw, H. I. S., & Onibala, F. (2019). Hubungan kecanduan game online dengan perilaku agresif siswa di SMA N 2 Ratahan. *Jurnal Keperawatan*, 7(1).
- Ru'iyah, S., & Kistoro, H. C. A. (2022). Korelasi pelepasan moral dan cyberbullying pada remaja di Madrasah Aliyah Negeri di Sleman. *Jurnal Moral Kemasyarakatan*, 7(2), 177–185.
- Salen, K., & Zimmerman, E. (2005). Game design and meaningful play. *Handbook of Computer Game Studies*, 59, 79.
- Sladek, S., & Grabinger, A. (2014). *Gen Z: Introducing the first generation of the 21st century*.
- Tutuk, N. (2015). *Implementasi pendidikan karakter*.
- VERDI HENDRAWAN. (2021, November 9). Resmi jadi bagian dari Asian Games 2022 Hangzhou, PUBG Mobile punya versi khusus. *One Esports*. Retrieved from <https://www.oneesports.id/pubg/asian-games-2022-pubg-mobile/>
- Wibowo, M. (2020). Trash-talking dalam game online PUBG Mobile (Studi deskriptif kualitatif player PUBG Mobile).



© 2025 by the authors. Submitted for possible open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution Share Alike (CC BY SA) license (<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>).