

“Perilaku Rasis Di *Game Online*”

Studi Deskriptif Tentang Perilaku Rasis Gamers Di Surabaya ”

JURNAL



Disusun oleh:

Noris Soebarkah

NIM: 071014017

PROGRAM STUDI SOSIOLOGI

DEPARTEMEN SOSIOLOGI

FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

UNIVERSITAS AIRLANGGA

Semester Genap / Tahun 2013/2014

ABSTRAK

Penelitian ini dilakukan untuk menggambarkan tentang perilaku rasis gamers di kota Surabaya. Tujuan dari penelitian ini untuk menjawab dua permasalahan yaitu pertama, alasan apa yang mendasari gamers melakukan tindakan rasis? Kedua, bagaimana bentuk tindakan rasis yang dilakukan oleh *gamers*?

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif. Lokasi penelitian yang dipilih adalah warnet-warnet *game online* yang ada di Surabaya khususnya di daerah Surabaya Timur dan Surabaya Selatan. Informan dalam penelitian ini adalah *gamers* (pemain *game online*), sebanyak empat orang yang dipilih menjadi dua bagian yaitu dua orang dari pribumi dan dua orang dari etnis cina. Untuk menggali data dari informan yang terkait dengan permasalahan penelitian, peneliti melakukan wawancara mendalam dan observasi hingga ikut langsung merasakan permainan *game online* guna mendapatkan kepercayaan dari informan, dan untuk menganalisis permasalahan tersebut digunakan teori konflik realistik dan non realistik menurut Lewis Coser. Adanya teori-teori serta batasan-batasan penelitian maka hasil dari penelitian diharapkan dapat lebih akurat dalam menjawab fokus penelitian yang sudah mencakup pada pertanyaan tentang alasan gamers melakukan rasis dan bentuk rasis yang dilakukan di *game online*.

Temuan data dalam penelitian ini menunjukkan bahwa: pertama, alasan *gamers* melakukan rasis di *game online* karena adanya masalah pribadi terhadap individu maupun masyarakat etnis Cina dan etnis Jawa, kedua *gamers* melakukan rasis dengan cara mengejek dengan berkata kasar, menyebut beberapa ras dengan simbol dan istilah negatif (benda kotor dan hewan).

Kata kunci : Perilaku rasis, *gamers*, *game online*

Abstract

This study was conducted to describe the racist behavior of gamers in the city of Surabaya . The purpose of this study was to answer two issues : first , what is the underlying reason for gamers to act racist ? Secondly , how the shape of racist acts committed by gamers ?

This study uses qualitative research methods . The selected research sites are online gaming cafe-cafe in Surabaya , especially in the area of South East Surabaya and Surabaya . Informants in this study are gamers (online game players) , as many as four people were divided into two parts, namely two people from indigenous and two people from the ethnic Chinese . To collect data from informants in relation to research problems , researchers conducted in-depth interviews and observations to participate directly feel the online game play in order to gain the trust of informants , and used to analyze the problem realistic conflict theory and non realistic according to Lewis Coser . The existence of theories and study limitations , the results of the study are expected to be more accurate in answering the research focus has included the question about the reasons gamers do racist and racist forms conducted in the online game .

The findings of the data in this study show that : first , the reason gamers do racist in online games because of personal issues to individuals and communities of ethnic Chinese and Javanese , both gamers do by way of mocking the racist rant , calling some races with symbols and negative terms (dirty objects and animals) .

Keywords: racist Behaviour, gamers, games online.

PENDAHULUAN

Latar Belakang Masalah

Di dalam jaman yang modern ini *game online* sudah merebak di masyarakat Indonesia khususnya kalangan anak muda yaitu pelajar. *Game online* biasanya dilakukan anak muda untuk menghilangkan stres setelah beraktivitas seharian, biasanya mereka bermain *game online* untuk *have fun*. Namun keseruan dalam bermain *game online* membawa kecanduan sendiri bagi anak muda. Banyak anak muda yang melalaikan aktivitasnya karena terpengaruh dengan tantangan tantangan yang ada di *game online* tersebut.

Kemudahan dalam mengakses fitur *game online* membuat anak muda sering bermain bahkan keseringan anak muda dalam bermain *game online* membuat mereka semakin candu. Hal tersebut juga didukung dengan banyaknya *game center* (warnet khusus bermain *game online*) di lingkungan sekitar yang menawarkan harga terjangkau bagi anak muda. Selain itu kecanduan anak muda sering bermain *game online* adalah karena salah satunya adalah *gamer* (orang pengguna *game online*) tidak akan pernah bisa menyelesaikan permainan sampai tunas.

Dari hasil penelitian terdahulu mengenai dampak *game online* memang membuat para *gamers* menjadi kecanduan untuk sering bermain. Banyak pelajar yang lalai akan tugasnya sebagai pelajar bahkan ada yang hingga membolos sekolah demi mengutamakan bermain *game online*. Namun selain bermain *game online* banyak *gamers* juga melakukan perilaku menyimpang yang menjadi tugas utama dari keluarga.

Banyak sekali dampak negatif dari permainan *game online* ini. Maraknya beredar *game online* di Indonesia membuat fenomena baru dikalangan para penggemar *game*. Banyaknya studi penelitian tentang pengaruh *game online* terhadap pelajar yang membawa

dampak buruk karena prestasi sekolah menurun dan kurang konsentrasi dalam belajar selain itu *game online* juga membawa dampak negatif bagi penggunanya salah satunya adalah tindakan tindakan yang berbau rasis.

Pengertian rasisme adalah suatu sistem kepercayaan atau doktrin yang menyatakan bahwa perbedaan biologis yang melekat pada ras manusia menentukan pencapaian budaya atau individu, bahwa suatu ras tertentu lebih superior dan memiliki hak untuk mengatur ras yang lainnya. Beberapa penulis menggunakan istilah rasisme untuk merujuk pada preferensi terhadap kelompok etnis tertentu sendiri (*ethnocentrisme*), ketakutan terhadap orang asing (*xenofobia*), penolakan terhadap hubungan antar ras (*miscegenation*), dan generalisasi terhadap suatu kelompok orang tertentu (*stereotype*). Rasisme telah menjadi faktor pendorong diskriminasi sosial, segregasi dan kekerasan rasial, termasuk genosida. Politisi sering menggunakan isu rasial untuk memenangkan suara. Istilah rasis telah digunakan dengan konotasi buruk paling tidak sejak 1940-an, dan identifikasi suatu kelompok atau orang sebagai rasis sering bersifat kontroversial.¹

Dalam permainan *game online* ada tindakan rasis, tindakan tersebut dapat dilakukan karena permainan *game online* menghubungkan dari semua penjuru dunia sehingga semua orang dapat mengakses permainan tersebut tanpa terkecuali. Di permainan *game online* ada sebuah chat (tempat untuk percakapan atau komunikasi) yang berguna untuk interaksi antar kawan ataupun lawan. Di dalam berkomunikasi antar kelompok maupun dengan kelompok lain. komunikasi ini yang sering menimbulkan pertengkaran yang berujung tindakan rasis. Sebenarnya *game online* adalah fasilitas untuk mengekspresikan kreativitas individu, namun terkadang fasilitas tersebut disalahartikan sebagai alat untuk tempat saling melakukan tindakan rasis seperti mencemooh antar ras suku dan agaman, tindakan

¹ <http://id.wikipedia.org/wiki/Rasisme>

tersebutlah yang dapat memicu adanya kesenjangan antar masyarakat yang juga bisa berujung perpecahan.

Game online dijadikan ajang saling menyerang atau lebih tepatnya saling menjatuhkan antar kawan maupun lawan. masyarakat Indonesia yang notabene negara yang didalamnya beragam masyarakat yang memiliki ras, suku dan agama yang berbeda, sering sekali terjadi tindakan rasis yang tidak biasa yaitu di dunia *gamers* atau pemain *game online*, padahal mereka bermain *game* dengan tujuan mencari hiburan namun disalahartikan menjadi tempat untuk melampiaskan emosi dengan melakukan tindakan rasis.

Proses terjadinya rasis berawal dari permainan yang sedang berlangsung dan salah satu pihak melakukan kesalahan hingga kalah, maka perilaku rasis timbul setelah pertandingan sudah usai, dan para pemain memasuki zona forum yang difasilitasi untuk ajang saling berinteraksi lewat tulisan atau yang bisa disebut chat. Disitulah timbul perdebatan yang menganggap tim pemenang sebagai yang kuat dan mengejek tim yang kalah.

Jika di dalam game online terbukti melakukan perilaku rasis maka ada wadah untuk melaporkan kepada pusat dengan cara lewat posting atau memberikan keterangan yang sesungguhnya karena bukti chat rasis masih tersimpan di dalam pusat tentang riwayat chat *gamers*.

Tindakan rasis yang berujung sara dalam bermain *game online* biasanya dalam bentuk mencaci maki, berbicara kasar yang menyinggung ras suku dan agama pengguna *game online* yang lain. Maka ada bentuk tindakan bagi para *gamer* yang mencaci maki, berbicara kasar yang menyinggung ras suku dan agama akan ada bentuk pemblokiran dari pihak pelayanan *game online*.

Sudah terlihat jelas bahwa rasis merupakan perbuatan yang tercela, tidak banyak yang tahu bahwa tindakan rasis yang dilakukan para *gamers* ini ada di permainan *game online*. Tindakan rasis tersebut biasanya dilakukan secara terselubung. Bila dilihat khususnya *gamers* sangat menikmati adanya saling ejek antar suku, para *gamers* tidak berpikir akan imbas dari tindakan rasis yang dilakukan tersebut, tidak sedikit akibat gesekan perbedaan budaya, namun *gamers* tetap saja melakukan hal tersebut.

Dari latar belakang tersebut maka timbulah rasa ketertarikan untuk melakukan penelitian mengenai adanya tindakan rasis dalam bermain *game online*. Hal ini diangkat karena banyaknya pengaruh negatif dari permainan *game online* tersebut. Selain kecanduan yang membawa kesengsaraan bagi anak muda, tindakan rasis dengan mencemooh ras, suku bangsa maupun budaya membawa dampak terhadap anak muda untuk membenci masyarakat yang berbeda bangsa misalnya seperti bangsa pribumi dengan bangsa cina begitu pula sebaliknya. Yang dibahas oleh penelitian ini adalah tentang gesekan 2(dua) etnis, etnis pribumi dengan etnis cina yang keduanya sering sekali bermain kata-kata dengan bumbu rasis di dunia *game online* yang meresahkan para *gamers* lain, karena efek perpecahan akan menanti bila masih saja terjadi tindakan rasis, ada contoh kasus rasis yang juga hampir sama dengan keadaan *gamers* di dunia nyata karena efek rasis di *game online*, mereka menjadi individu yang memilih-milih ketika akan menolong individu lain. Maka banyak tindakan rasis terjadi karena beberapa alasan yaitu adanya dominasi salah satu etnis, khususnya di bidang ekonomi. Ini juga terjadi ketika ada ras pribumi akan meminta tolong ke ras cina, ras cina sangat memilih ketika akan menolong, jadi hanya orang pribumi terpendang dan ada nilai gunanya saja yang akan ditolong. Ini sangat miris ketika harus menjadi masyarakat yang memagari diri dengan yang lain demi menerapkan nilai ekonomis.

1.2. Fokus Penelitian

Berdasarkan uraian yang dijelaskan pada latar belakang masalah di atas, maka diketahui permasalahan yang terjadi tentang adanya tindakan rasis di dalam permainan *game online*. Sehingga terdapat beberapa pertanyaan untuk menjawab permasalahan tersebut.

1. Alasan apa yang mendasari gamers melakukan rasis?
2. Bagaimana bentuk rasis yang dilakukan oleh gamers?

1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian mengenai perilaku rasis di *game online* yang dilakukan ini memiliki dua tujuan utama yaitu

1.3.1 Tujuan Umum

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan alasan para *gamers* melakukan tindakan rasis. Karena setiap *gamers* mempunyai alasan tersendiri melakukan tindakan rasis.

1.3.2 Tujuan khusus

Secara khusus, penelitian ini bertujuan untuk menemukan bukti empiric guna menjawab masalah yang telah dirumuskan yaitu :

1. Menganalisis tindakan rasis yang dilakukan *gamers*
2. Mengetahui bentuk tindakan rasis yang dilakukan para *gamers*
3. Mendeskripsikan alasan *gamers* melakukan tindakan rasis

1.4 Manfaat penelitian

Penelitian yang telah dilakukan ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi siapa saja yang membacanya. Berikut ini merupakan manfaatnya, yaitu :

1.4.1 Manfaat praktis

Penelitian ini untuk mengetahui adanya bentuk rasis yang dilakukan para gamers, serta untuk mengetahui tanggapan para etnis cina dan etnis pribumi terhadap tindakan rasis yang terjadi. Serta untuk memberikan sumbangan dan masukan kepada gamers agar tidak melakukan rasis saat bermain *game online*.

1.4.2 Manfaat akademis

Penelitian ini secara teoritis untuk menambah kajian dalam studi sosiologi terutama berkaitan dengan kajian masalah sosial khususnya para gamers yang melakukan tindakan rasis. Diharapkan dari penelitian ini, mahasiswa dapat memperoleh manfaat antara lain :

- 1.Meningkatkan pengetahuan peneliti yang berkaitan dengan masalah sosial.
- 2.Membentuk pola pikir peneliti agar lebih peka dan kritis terhadap fenomena masalah sosial yang terjadi.

1.5 Kerangka Teoritik

1.5.1 LEWIS COSER

Konflik Realistis Dan Non Realistis

Coser memberikan perhatian terhadap asal muasal konflik sosial, sama seperti pendapat Simmel, bahwa ada keagresifan atau bermusuhan dalam diri orang (*hostile feeling*), dan dia memerhatikan bahwa dalam hubungan intim dan tertutup, antara rasa cinta dan rasa benci hadir. Coser mempunyai pendapat yang sama dengan Simmel dalam melihat unsur dasar konflik, yaitu *hostile feeling*. Walaupun demikian, Coser mengkritik pendapat Simmel yang hanya berhenti pada *unsure hostile feeling*. Bagi Coser, *histile feeling* belum tentu menyebabkan konflik terbuka (*over conflict*). Sehingga Coser menambahkan unsur perilaku permusuhan (*hostile behavior*). Perilaku permusuhan inilah yang menyebabkan masyarakat mengalami situasi konflik.

Coser membedakan dua tipe dasar konflik, yaitu konflik realistik dan non realistik. Konflik realistik memiliki sumber yang konkret atau bersifat materiil, seperti perebutan sumber ekonomi dan wilayah. Jika mereka telah memperoleh sumber rebutan, dan bila dapat diperoleh tanpa perkelahian, maka konflik akan segera diatasi dengan baik. Konflik non realistik didorong oleh keinginan yang tidak rasional dan cenderung bersifat ideologis, konflik ini seperti konflik antar-agama, antar-etnis dan konflik antar-kepercayaan lainnya. Konflik adalah tujuan itu sendiri, baik diizinkan atau tidak. Konflik non realistik merupakan satu cara menurunkan ketegangan atau mempertegas identitas satu kelompok, dan cara ini mewujudkan bentuk-bentuk kekejian yang sesungguhnya turun dari sumber-sumber lain. Antara konflik yang pertama dan kedua, konflik yang non realistiklah cenderung yang sulit untuk menemukan resolusi konflik, konsensus, dan perdamaian tidak akan mudah diperoleh. Bagi Coser sangat memungkinkan bahwa konflik melahirkan kedua tipe ini sekaligus sehingga menghasilkan situasi konflik yang lebih kompleks.

Coser memberi perhatian pada adanya konflik eksternal dan internal. Konflik eksternal mampu menciptakan dan memperkuat identitas kelompok ia menyatakan "...konflik membuat batasan-batasan diantara 2 kelompok dalam sistem sosial dengan memperkuat kesadaran dan kesadaran kembali atas keterpisahan sehingga menciptakan kesadaran identitas kelompok dalam sistem". Selanjutnya, konflik eksternal akan menjadi proses refleksi kelompok-kelompok identitas mengenai kelompok diluar mereka sehingga meningkatkan partisipasi setiap anggota terhadap pengorganisasian kelompok. Kelompok identitas diluar mereka ini merupakan "*Negative Reference Group*". Selain konflik eksternal, konflik internal memberi fungsi positif terhadap kelompok identitas mengenai adanya kesalahan perilaku. Ada perilaku anggota yang dianggap menyimpang dari teks norma kelompok sehingga perlu dikoreksi oleh

kelompok tersebut. Selain itu konflik internal adalah mekanisme dari eksistensi sebuah kelompok.

Fungsi positif konflik internal terhadap kelompok bisa berlaku tatkala konflik tidak menyertakan nilai-nilai dan prinsip dasar hal ini terkait dalam tipe konflik yang diciptakan Coser bahwa konflik yang menyertakan nilai-nilai dan prinsip dasar biasanya bersifat non realistis. Sosiologi konflik Lewis Coser mempengaruhi Sosiologi konflik pragmatis, atau multidisipliner, yang dimanfaatkan untuk kepentingan-kepentingan pengolahan konflik dalam perusahaan atau organisasi modern lainnya. Melalui pengolahan konflik yang baik, sebagai *safety valve*, maka sistem akan berjalan dengan stabil dan berperan mengintegrasikan struktur sosial.²

Berdasarkan penjelasan mengenai teori konflik Lewis Coser yang berhubungan dengan permasalahan rasis dalam *game online* adalah Lewis Coser membedakan 2 tipe dasar konflik yaitu konflik realistis dan non realistis. Alasan *gamers* melakukan rasis berhubungan dengan konflik non realistis yang didorong oleh keinginan yang tidak rasional dan cenderung bersifat ideologis, konflik ini seperti konflik antar-agama, antar-etnis dan konflik antar-kepercayaan lainnya.

Sedangkan bentuk rasis yang dilakukan *gamers* yaitu berhubungan dengan konflik eksternal yang membuat batasan-batasan diantara 2 kelompok dalam sistem sosial dengan memperkuat kesadaran dan kesadaran kembali atas keterpisahan, hingga menciptakan kesadaran identitas kelompok dalam sistem.

PEMBAHASAN

Perilaku Rasis di Game Online

² Susan, Novri. 2009. pengantar sosiologi konflik dan isu-isu konflik kontemporer. jakarta. kencana prenda media group. Jakarta

Banyak sekali dampak negatif dari permainan *game online* ini. Maraknya beredar *game online* di Indonesia membuat fenomena baru dikalangan para penggemar *game*. Banyaknya studi penelitian tentang pengaruh *game online* terhadap pelajar yang membawa dampak buruk karena prestasi sekolah menurun dan kurang konsentrasi dalam belajar selain itu *game online* juga membawa dampak negatif bagi penggunanya salah satunya adalah tindakan tindakan yang berbau rasis.

Sebagian dari mereka mengaku mengetahui konten peraturan yang sudah di sediakan oleh pihak *game online* dan adanya peraturan tersebut agar tidak terjadi kesewenangan dari gamers. Adapun alasan dari masing-masing gamers yang mengungkapkan alasannya melakukan rasis yaitu karena memiliki riwayat dendam mendalam terhadap etnis Cina, selain itu gamers melakukan rasis karena lawan mereka yang beda etnis dalam bermain *game online* selalu curang.

Dua gamers etnis Cina mengungkapkan bahwa awal yang memicu tindakan rasis dari etnisnya sendiri yaitu dari Cina, sedangkan salah satu gamers etnis pribumi mengakui bahwa etnis pribumi pemicu tindakan rasis tersebut, namun salah satu gamers etnis pribumi mengakui bahwa etnis Cina yang melakukan tindakan rasis dahulu.

Berdasarkan penjelasan mengenai teori konflik Lewis Coser yang berhubungan dengan permasalahan rasis dalam *game online* adalah Lewis Coser membedakan 2 tipe dasar konflik yaitu konflik realistik dan non realistik. Hal ini seperti data yang di temukan peneliti di lapangan bahwa alasan *gamers* melakukan rasis berhubungan dengan konflik non realistik yaitu didorong oleh keinginan yang tidak rasional dan cenderung bersifat ideologis, konflik ini seperti konflik antar-agama, antar-etnis dan konflik antar-kepercayaan lainnya.

Temuan data yang di temukan di lapangan bahwa alasan melakukan rasis adalah karena gamers berfikir tidak rasional dan cenderung bersifat ideologis yang mementingkan

kepentingan individu yaitu merasa saling kuat dan saling berpengaruh di dalam permainan game online. Namun selain itu dari masing masing gamers melakukan tindakan rasis antar etnis adalah ingin mempertegas identitas dari masing masing etnis yang merasa paling dominan dalam bermain game online.

Begitu juga selain alasan gamers melakukan rasis adapun bentuk bentuk rasis yang dilakukan gamers. Bentuk rasis tersebut menggambarkan para gamers melakukan tindakan rasis saat bermain game online.

Masing-masing gamers mengungkapkan bentuk rasis yang dilakukan, dari semua gamers berpendapat bahwa tindakan saling mengejek kasar, menghina dan saling menyebutkan kata kata seperti “fankui”, “tiko”, “sampah” “anjing”. Kata kata tersebut dalam dunia game sudah biasa dan semua gamers mengenal istilah tersebut..

Sedangkan bentuk rasis yang dilakukan *gamers* yaitu berhubungan dengan konflik eksternal yang membuat batasan-batasan diantara 2 kelompok dalam sistem sosial dengan memperkuat kesadaran dan kesadaran kembali atas keterpisahan, hingga menciptakan kesadaran identitas kelompok dalam sistem . Bentuk konflik yang dilakukan para gamers yang saling mengejek etnis lain yang menganggap etnis dirinya sendiri lebih baik. Konflik eksternal yang mampu menciptakan dan memperkuat identitas kelompok.

Selanjutnya, konflik eksternal akan menjadi proses refleksi kelompok-kelompok identitas mengenai di luar mereka sehingga meningkatkan partisipasi setiap anggota terhadap pengorganisaian kelompok. Kelompok identitas di luar mereka ini merupakan “*negative refrence group*” dalam hal ini etnis dari masing masing informan saling menjaga keutuhan nama baik etnis mereka dengan membawa nama baik dari etnis tersebut.

Muncullah hasil akhir berupa tindakan yang dilakukan yaitu kesenjangan antar 2 kelompok etnis cina dan pribumi di dalam permainan *game online*. Kesenjangan tersebut menimbulkan sebuah konflik yaitu adanya tindakan rasis. Konflik non realitas

berhubungan dengan konflik eksternal yaitu sama sama mempertahankan identitas kelompok . Dan menimbulkan suatu konflik karena adanya keinginan yang tidak rasional dan bersifat ideologis begitu juga dengan permasalahan dua etnis kelompok yang menjaga identitas masing masing. Demi menjaga nama baik etnis masing masing sehingga saling mengejek melakukan tindakan rasis antar etnis.

KESIMPULAN

Pada bab ini memuat mengenai kesimpulan dari penelitian mengenai tindakan rasis di dalam game online yang telah dilakukan, dan juga saran atas temuan-temuan pokok dan ringkasan sebagai jawaban atas permasalahan yang diteliti. Sedangkan pada bagian saran akan dikemukakan beberapa saran yang dapat digunakan sebagai referensi penelitian mengenai tindakan rasis di masa yang akan datang.

Berdasarkan berbagai penjelasan yang telah disampaikan pada bab-bab sebelumnya, penelitian ini mengungkapkan beberapa temuan mengenai alasan para gamers melakukan rasis dan bentuk rasis yang dilakukan gamers di dalam game online. Gamers mengetahui bahwa ada larangan melakukan tindakan rasis dalam permainan game online. Namun para gamers masih saja melakukan tindakan rasis. Masing masing gamers mempunyai pendapat mengenai pengertian rasis yaitu tindakan saling mengejek satu sama lain dan menganggap etnis masing masing paling baik dan paling dominan. Gamers mengenal rasis dari website dan melihat kebiasaan orang lain melakukan tindakan tersebut dalam bermain game online.

Berdasarkan hasil temuan data di lapangan alasan *gamers* melakukan tindakan rasis adalah karena merasa jengkel terhadap etnis lain karena curang dalam bermain game online, karena etnis lain melakukan tindakan rasis terlebih dahulu sehingga memicu gamers melakukan tindakan rasis, dan memiliki riwayat dendam terhadap etnis lain. Dari

dua etnis yang berbeda yaitu etnis cina dan etnis jawa yang memicu tindakan rasis terlebih dahulu adalah etnis cina.

Bentuk rasis yang dilakukan para gamers dalam bermain game online adalah saling mengejek dan berkata kasar, menyebut etnis lain dengan sebutan sebutan yang negatif. Namun para gamers tidak pernah melakukan rasis dengan membawa agama masing-masing. Para gamers mengetahui sanksi yang berlaku apabila gamers melakukan tindakan rasis dalam bermain game online bahkan semua gamers pernah mendapatkan sanksi karena melakukan tindakan rasis di dalam game online.

DAFTAR PUSTAKA

Susan,Novri.*Pengantar Sosiologi Konflik Dan Isu-Isu Konflik*

Kontemporer.Jakarta.KencanaPrenada Media Group, 2009.

Suriasumantri,Jujun S.*Ilmu Dalam Perspektif Moral, Sosial Dan Politik: Sebuah*

Dialog Tentang Dunia Keilmuan Dewasa ini. Jakarta.Gramedia, 1986.

<http://id.wikipedia.org/wiki/Rasisme> diakses tanggal 22 mei 2014 jam 20.00 WIB