

## BAB II

### PEMAHAMAN TERHADAP *PLAYING VICTIM*

#### A. Pengertian dan Ciri-Ciri *Playing Victim*

##### 1. Pengertian *Playing Victim*

*Playing victim* secara etimologi berasal dari bahasa Inggris, yaitu *playing* dan *victim*. *Playing* memiliki arti bermain, sedangkan *victim* artinya adalah korban. Sehingga *playing victim* dapat diartikan dengan bermain korban. Maksud dari bermain korban adalah seseorang yang bersikap seakan-akan adalah korban, dengan mengutarakan berbagai argumentasi untuk mendapatkan justifikasi di hadapan orang lain. Singkatnya, *playing victim* adalah bermain korban, yaitu dengan cara menuduhkan kesalahannya kepada orang yang tidak bersalah, sehingga mereka berada dalam posisi korban, memanipulasi orang lain dan membuat orang lain menjadi lebih empati terhadapnya.<sup>1</sup>

Menurut Kate Martindale, *Playing Victim* adalah peran yang dimainkan oleh seseorang sebagai korban untuk mendapatkan perhatian atau memanipulasi suatu keadaan. Seseorang yang memainkan peran sebagai korban akan membuat orang disekitarnya berusaha untuk membantu masuk dalam permainan mereka. Setiap bantuan yang diberikan kepada pelaku akan dirasa kurang, sehingga mereka yang berusaha membantu mereka akan merasa jenuh bahkan menjauh. Keadaan tersebut akan membuat pelaku kembali mengatakan “Tidak ada seorang pun yang

---

<sup>1</sup> Stephan F. Myler, *Playing Victim A Psychological Perspective, Psychologi and Behavioral Science International Jurnal*, Vol. 3, (2017), h. 1

mengerti keadaan ku dan dapat membantuku”. Pelaku *playing victim* akan selalu mendramatisir keadaan. Tidak jarang pula mereka berakting menyakiti diri mereka sendiri bahkan terkadang mengancam ingin mengakhiri hidupnya. Dengan begitu, mereka para pelaku *playing victim* akan membuat banyak orang merasa bersalah dan mereka akan semakin banyak mendapat perhatian.<sup>2</sup>

Memainkan peran sebagai korban dapat memuaskan berbagai kebutuhan bawah sadar. Mengutip perkataan menurut Manfred FR Kets de Vries “*Playing victim can satisfy a variety of unconscious needs. The ‘poor me’ card elicits others pity, sympathy, and offers of help. It’s nice to be noticed and validated; it feels good when others pay us attention and it’s pleasant to have our dependency needs gratified. Being a victim is a great excuse for not questioning difficult life issues. We can remain passive and not take responsibility for our actions.* Yang artinya, dengan adanya kartu “kasihan saya” akan menampilkan rasa iba, simpati, dan tawaran bantuan dari orang lain. Sangat menyenangkan dengan diperhatikan dan divalidasi, rasanya menyenangkan jika orang lain memperhatikan kita, dan menyenangkan memiliki kebutuhan ketergantungan kita yang terpenuhi. Menjadi korban adalah alasan yang bagus untuk tidak mengalihkan tanggung jawab atas kesengsaraan kita terhadap seseorang.<sup>3</sup>

Adapula seseorang yang mengaku sebagai korban sudah terlebih dahulu memiliki tujuan tertentu, yaitu memiliki keinginan untuk

---

<sup>2</sup> K. Martindale, *What Does “Playing Victim” Mean*, Forum post, 2016

<sup>3</sup> Manfred FR Kets de Vries, “*Are You A Victim Of Victim Syndrome?*”, *organizational Dynamic*, (2014), h. 133

menjatuhkan pihak-pihak yang ia rasa dapat mengancam dirinya atau supaya memperoleh keuntungan bagi dirinya sendiri.

*Playing victim* juga merupakan salah satu upaya yang digunakan dalam strategi politik. Jika menilik pada buku yang berjudul Seni Perang *Sun Tzu & 36 Strategi* juga memakai istilah *playing victim* sebagai strategi 34 yang mana didalamnya mengatakan melukai diri sendiri untuk mendapatkan kepercayaan musuh yaitu masuk dalam jebakan dan menjadi umpan.<sup>4</sup>

Dalam Al-Qur'an pembahasan mengenai *playing victim* ini terdapat dalam surah An-Nisā' ayat 112:

وَمَنْ يَكْسِبْ خَطِيئَةً أَوْ إِثْمًا ثُمَّ يَرْمِ بِهِ بَرِيئًا فَقَدِ احْتَمَلَ بُهْتَانًا وَإِثْمًا مُّبِينًا

Artinya: “Dan barangsiapa yang mengerjakan kesalahan atau dosa, kemudian dituduhkannya kepada orang yang tidak bersalah, maka sesungguhnya ia telah berbuat suatu kebohongan dan dosa yang nyata”.

## 2. Ciri-ciri *Playing Victim*

*Playing victim* biasanya ditandai dengan sikap pesimisme, mengasihani diri sendiri, dan kemarahan yang ditekan orang-orang dengan *playing victim* dapat mengembangkan penjelasan yang meyakinkan untuk mendukung ide-ide tersebut, yang kemudian mereka gunakan untuk menjelaskan untuk diri mereka sendiri dan kepada orang lain tentang situasi mereka.<sup>5</sup>

<sup>4</sup> Tjio Tjang Feng, *Seni Perang Sun Tzu & 36 Strategi*, (Jakarta: Visimedia, 2007), h. 102

<sup>5</sup> Kets de Vries MFR, *Are You a Victim Syndrome. In: Mindful Leadership Coaching*, (INSEAD Busines Press: Palgrave Macmillan, 2014), h. 75

Orang dengan kepribadian *playing victim* secara umum dapat dilihat dapat dihat dengan beberapa sikap yaitu cenderung realistis memahami suatu situasi, namun mungkin kurang memiliki kesadaran atau rasa ingin tau tentang aktual dalam suatu situasi. Dalam percakapan, membaca niat negatif dan menjadi suatu yang netral, menghambat solusi kolektif masalah dengan mengenali konflik yang melekat. Cenderung membagi orang menjadi “baik” dan “buruk” tanpa zona abu-abu diantara mereka. Umumnya tidak mau mengambil resiko kecil dan selalu diperhitungkan. Meremehkan kemampuan atau pengaruh seseorang dalam situasi tertentu, dan selalu merasa tidak berdaya. Merendahkan diri lebih jauh dari yang dilakukan orang lain.

Berbicara tentang ciri-ciri dari orang yang *playing victim* ada beberapa ciri-ciri lain sebagai berikut:

- a. Perlu pengakuan. Dalam hal ini adanya keinginan individu untuk mengakui dan menegaskan status korbannya oleh orang lain. Pengakuan ini membantu menegaskan kembali asumsi dasar positif yang dipegang oleh individu tentang diri mereka sendiri. Hal ini juga menyiratkan bahwa orang yang dianggap bersalah mengakui kesalahan mereka. Pada tingkat kolektif ini dapat mendorong orang untuk memiliki pola pikir yang sama.
- b. Elitisme moral. Persepsi superioritas moral diri dan imoralitas pihak lain, baik di tingkat individu maupun kelompok. Pada tingkat individu ini cenderung melibatkan pandangan “hitam putih” tentang moralitas dan tindakan individu. Individu menyangkal agerevitas mereka sendiri dengan melibatkan diri mereka sebagai lemah dan dianiaya. Sementara orang lain dipandang sebagai pengancam atau penganiayaan. Pada tingkat kolektif, elitisme moral

berarti bahwa orang lain memberikan kerugian yang ditimbulkan oleh mereka, sementara juga melihat mereka sebagai superior secara moral.

- c. Kurangnya empati. Karena setiap individu dari mereka hanya peduli dengan penderitaan diri mereka sendiri, mereka cenderung tidak mau mengalihkan kepedulian terhadap penderitaan orang lain. Mereka akan mengabaikan penderitaan orang lain bahkan bertindak lebih egois. Ditingkat kolektif, kelompok-kelompok yang disibukkan dengan kesewenang-wenangan mereka sendiri tidak mau melihat perspektif kelompok lain dan kurang menunjukkan empati kepada musuh-musuh mereka. Selain itu, hanya kecil kemungkinan untuk bertanggung jawab atas kerugian yang mereka lakukan.
- d. Perenungan. Korban cenderung memusatkan perhatian pada kesulitan dan penyebab serta konsekuensi daripada solusi. Hal ini menyebabkan agresi dalam penghinaan atau ancaman dan mengurangi keinginan untuk memaafkan, justru malah ingin membalas dendam kepada pelaku. Dinamika serupa terjadi pada tingkat kolektif.<sup>6</sup>

*Playing victim* dapat bermanifestasi dalam berbagai perilaku atau cara berpikir dan berbicara yang berbeda, yaitu:

- a. Mengidentifikasi orang lain sebagai penyebab situasi yang tidak diinginkan dan akan selalu menyangkal tanggung jawab pribadi atas kehidupan atau keadaan seseorang.
- b. Menunjukkan tingkat perhatian yang tinggi (*hypervigilance*) ketika dihadapan orang lain.

---

<sup>6</sup> Gabay R, *The Tendency to Feel Victimized in Interpersonal an Intergroup Relationship in The Social Psychologi of Colective Victimhood*, (England: Oxford University Press), hlm 83

- c. Kesadaran akan niat negatif dari orang lain.
- d. Percaya bahwa orang lain pada umumnya lebih beruntung.
- e. Mendapat kelegaan karena merasa kasihan pada diri sendiri atau menerima simpati dari orang lain.

Orang yang berpotensi melakukan *playing victim* biasanya memiliki ciri-ciri yaitu: tidak mau jujur, cenderung fokus pada pandangan masyarakat, tidak mau mengakui kesalahan, gemar dikasihani dan mendapatkan simpati, serta tidak peduli terhadap perasaan orang lain.

## **B. Faktor-faktor Terjadinya *Playing Victim***

*Playing victim* tentu saja tidak hanya terjadi begitu saja, namun terdapat beberapa faktor yang menyebabkan terjadinya perilaku *playing victim*. Berikut ini adalah beberapa faktor terjadinya *playing victim*:<sup>7</sup>

### **1. Mempunyai gangguan individualitas narsistik dan manipulasi**

Orang yang *playing victim* cenderung senang pada saat menuduhkan orang lain. Hal ini bisa menjadi sebuah tindakan yang juga senang memanipulasi orang lain dengan tujuan memperoleh belas kasih dan perhatian dari orang lain. Hal ini biasanya berkaitan dengan kepribadian narsistik. Narsistik merupakan kondisi seseorang yang beranggapan bahwa dirinya sangat penting dan ia merasa bahwa dirinya harus dikagumi. Gangguan ini membuat seseorang berpikir bahwa dirinya adalah orang yang lebih esensial dibandingkan dengan orang lain.

---

<sup>7</sup> C. Raypole, *How to Identify and Deal with a Victim Mentality*, 2019

2. Mempunyai tekanan mental masa kecil yang mendalam

Orang-orang yang biasanya melimpahkan kelicikannya pada orang lain biasanya mempunyai masa lampau yang cukup traumatik. Pada masa lampau trauma yang ia dapatkan adalah menjadi korban perlakuan *playing victim* dari orang lain yang ia rasakan sejak dulu. Sehingga pada saat ia melakukan *playing victim*, artinya ia sedang melakukan pertahanan diri.

3. Memiliki pengalaman dikecewakan oleh orang lain

Perasaan yang diakibatkan kecewa atas pengkhianatan yang sering didapatkan melalui orang lain akan membuat ia susah untuk dapat mempercayai orang lain. Karena itulah ia akan berasumsi bahwa dirinya adalah seorang korban. Ia merasa kesalahan yang terjadi selalu dilakukan oleh orang lain, bukan karena dirinya.

4. Memiliki dendam terhadap orang yang lebih sukses

Sikap *playing victim* menjadi salah satu daya upaya untuk seseorang agar dapat melindungi diri dari kesalahan yang diperbuat sendiri. Sehingga timbullah perasaan tidak boleh ditundukkan oleh orang lain. Akibatnya, muncullah rasa iri didalam hati. Rasa iri pada orang yang lebih sukses ini kemudian berubah menjadi rasa dendam di dalam hati. Maka dari itulah, pada saat ada kesempatan, ia akan mengeksploitasi orang lain dengan kesalahan yang dilakukan dan mengotorkan nama baiknya.<sup>8</sup>

5. Menerima pola asuh yang salah sejak dini

Pola asuh yang salah sejak kecil, dapat mengakibatkan kesalahan dan berdampak hingga dewasa. Terbiasa dengan menyalahkan benda saat

---

<sup>8</sup> Safaruddin Harefa, *Criminal Law Protection on Online Victims of Victims* (Veteran Law Review, 2019), h. 52

terjatuh, terbiasa menyalahkan teman, selalu di bela habis-habisan oleh orangtuanya walaupun anaknya salah, dan lain-lain. Semua hal itu dapat mengakibatkan pola pikir yang keliru dan memungkinkan seseorang menjadi *playing victim* dan pandai berpura-pura.

### C. Dampak dari *Playing Victim*

Orang-orang yang *playing victim* merupakan orang-orang yang handal dalam memanipulasi keadaan. Pribadi seperti ini biasanya akan selalu memutar balikkan fakta agar dirinya tidak terkena dampak buruk dari perbuatan yang telah ia lakukan. Hal ini tentu berdampak buruk baik bagi pelaku *playing victim* itu sendiri maupun orang lain yang terkena tuduhan dari pelaku *playing victim* tersebut.

Dampak yang dirasakan sendiri oleh pelaku *playing victim* sendiri adalah tidak ada pembelajaran bermakna dalam menjalani kehidupan kedepannya, tidak ada beban mental yang dirasakan. Pelaku *playing victim* akan terus dihantui rasa bersalah terhadap diri sendiri dan orang lain yang menjadi sasaran *playing victim*. Hal ini akan memperlambat sikap dewasa dalam diri.

Munculnya penyakit hati akibat selalu menuduh orang lain. Sulit untuk mengintrospeksi diri sendiri, karena hanya sibuk menunjuk orang lain harus bertanggung jawab atas kesalahan yang ia perbuat. Menyebabkan sifat malas untuk berkembang dan bertumbuh lebih baik lagi. Secara psikologis, hal ini akan merusak mental diri untuk berkembang karena terbiasa dengan segala sesuatu dilempar kepada orang lain. Selain itu pelaku *playing victim* akan lupa menggali potensi diri, tidak melihat sisi baik dan sisi buruk dalam diri sendiri,

serta bagaimana cara mengembangkan diri sendiri. Hanya terus mengandalkan kekuatan orang lain.

Dalam kehidupan sosial *playing victim* ini dapat berdampak tidak nyaman bagi orang lain. Orang-orang yang menjadi korban dari *playing victim* akan merasa tidak nyaman dan tidak adil bagi dirinya. Karena ia terus disalahkan sementara orang yang menyalahkan tidak merasakan hal tersebut. Hal ini dapat menimbulkan masalah yang berkepanjangan. Hal lain yang berdampak bagi orang lain adalah kekecewaan karena mendapat perlakuan tuduhan yang bukan ia lakukan, padahal sebelumnya berteman dan berhubungan dengan baik. Selain itu, dapat memicu konflik yang berkepanjangan karena jika *victim mentality* dibiarkan menjadi kelompok, antar satu kelompok akan saling menyerang dan memunculkan perpecahan. Pihak yang pro kontra akan saling menunjukkan keberpihakannya.

#### **D. *Playing Victim* dalam Kehidupan Sosial**

*Playing victim* berada dalam bidang aspek kehidupan, antara lain sosiologi, kriminologi, psikologi, sejarah, ekonomi, studi gender, dan ilmu politik. Perilaku *playing victim* membuat seseorang berperilaku lebih, dan menjadi perdebatan. *Playing victim* menyebabkan seorang individu merasa dirugikan oleh peristiwa sehari-hari.<sup>9</sup> Masyarakat sosial tentu banyak yang membenci perilaku *playing victim* karena perilaku tersebut sebenarnya adalah salah satu bentuk dari perilaku tidak bertanggung jawab. Orang yang bertanggung jawab tentunya tidak akan melakukan perbuatan *playing victim*

---

<sup>9</sup> Zitek EM, *Victim Entitlement to Behave Selfishly*, (American Psychological Association: 2010), h. 8

tersebut, namun ia akan berusaha mengakui kesalahannya dan berpikir efektif untuk memperbaiki kesalahannya.

Banyak yang beranggapan bahwa pola pikir *playing victim* berasal dari keluarga. Karena dalam konteks genetik, kepribadian berkembang melalui proses perkembangan dari lingkungan dan pengasuhan. Orang tua dapat menciptakan lingkungan yang suportif dan dapat dipercaya bagi anak-anak mereka, atau melakukan yang sebaliknya. Orangtua juga dapat bertindak sebagai sumber masalah pada individu dengan *playing victim*. Untuk mencari perhatian dalam situasi keluarga, penderitaan adalah cara yang digunakan untuk menarik perhatian dan menghindari kritik dan ketidakpedulian orangtua. Situasi *playing victim* ini bisa terus berlanjut hingga ke lingkungan sosial.<sup>10</sup>

Tak jarang, *playing victim* adalah perilaku yang sering ditemui. Dalam kehidupan sehari-hari *playing victim* adalah perilaku yang tidak disukai setiap orang. Orang-orang yang *playing victim* bisa sangat menyusahkan bagi orang-orang yang ada disekitarnya. Perilaku *playing victim* kerap ditemukan dalam kehidupan sehari-hari, seperti dalam lingkungan keluarga, dan lingkungan masyarakat. Pelaku *playing victim* dalam bentuk manipulasi kerap memperlihatkan diri sebagai korban keadaan atau tindakan orang lain.<sup>11</sup>

Konsekuensi sosial dari *playing victim* akan paling cepat dirasakan oleh oleh orang yang menjadi objek oleh si pelaku *playing victim*, karena pandangan dan hukuman masyarakat akan tertuju pada pelaku *playing victim*. Dihakimi untuk hal yang tak dilakukan tentunya akan menjadi beban psikis yang tidak

---

<sup>10</sup> Kets de Vries MFR, *Are You a Victim Syndrome. In: Mindful Leadership Coaching*, h. 87

<sup>11</sup> George K. Simon, *In Sheep's Clothing: Understanding and Dealing with Manipulative People*, (1996), h. 39

mudah bagi korban dari si pelaku *playing victim*, tatkala si pelaku *playing victim* sedang sibuk menyelamatkan nama baiknya di depan masyarakat sosial. Pelaku *playing victim* juga hanya disibukkan dengan mengembangkan rasa bersalah yang ia buat semakin tajam, dan menjadi melankolis. Menampilkan semua kerapuhan dan kepedihan dalam hidup, sehingga dapat meningkatkan rasa empati terhadap mereka.<sup>12</sup>



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SUMATERA UTARA MEDAN

---

<sup>12</sup> Edwin Daniel Jacob, *Rethinking Security In The Twenty-First Century*, (New York: Rutgers University, 2017), h. 251