

**ANALISIS PENYIMPANGAN ETIKA KOMUNIKASI DALAM
INTERAKSI RUANG PUBLIK DIGITAL PADA *GAME ONLINE*
(STUDI KASUS *LOBBY CHAT GAME MOBILE LEGENDS: BANG BANG*)**

Oleh
Artyson Firman Poyoh
NIM.2205010068

ABSTRAK

Fitur *Lobby Chat* pada *game Mobile Legends: Bang Bang* sebagai ruang publik digital masih menunjukkan berbagai bentuk penyimpangan etika komunikasi, seperti penggunaan bahasa yang tidak santun, ujaran kebencian, *spam* atau promosi, konten vulgar, dugaan penipuan, pelanggaran privasi, serta respons yang memicu konflik antarpengguna. Fenomena tersebut menunjukkan bahwa penerapan etika komunikasi di ruang digital masih belum optimal. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis bentuk penyimpangan etika komunikasi pada fitur *Lobby Chat Mobile Legends: Bang Bang* serta mengetahui respon pemerintah terhadap fenomena tersebut. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Data diperoleh melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi terhadap informan yang terdiri atas Dinas Komunikasi dan Informatika Kota Tanjungpinang, Dinas Pemberdayaan Perempuan, Perlindungan Anak dan Masyarakat Kota Tanjungpinang, Dinas Pendidikan Kota Tanjungpinang, akademisi, serta pemain *Mobile Legends* dari berbagai latar belakang. Analisis penelitian menggunakan teori Etika Komunikasi menurut Wahyudin dan Karimah yang meliputi lima indikator, yaitu kehati-hatian dalam menyampaikan pesan, menghindari konten yang menimbulkan konflik, menjaga batas privasi, kesantunan dalam berkomunikasi, serta kebijaksanaan dalam memberikan respons atau komentar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa komunikasi dalam *Lobby Chat Mobile Legends* masih mengandung berbagai bentuk penyimpangan etika komunikasi berupa penggunaan bahasa kasar, ujaran kebencian, dugaan penipuan, *spam* atau promosi, konten vulgar, pelanggaran privasi, serta respons yang memicu konflik. Berdasarkan lima indikator etika komunikasi, bentuk-bentuk komunikasi tersebut belum sesuai dengan prinsip etika komunikasi. Penelitian ini juga menunjukkan bahwa pemerintah telah melakukan berbagai upaya melalui literasi digital, pendidikan karakter, edukasi penggunaan media digital secara bijak, dan perlindungan anak di ruang digital. Namun, upaya tersebut masih bersifat umum dan belum secara khusus ditujukan pada fenomena komunikasi dalam *Lobby Chat Mobile Legends*. Oleh karena itu, diperlukan sinergi antara pengembang platform dan pemerintah untuk memperkuat literasi digital serta menciptakan ruang publik digital yang lebih sehat dan beretika.

Kata Kunci: Penyimpangan Etika Komunikasi, Ruang Publik Digital, *Lobby Chat*, *Mobile Legends: Bang Bang*, Respon Pemerintah.

**ANALYSIS OF COMMUNICATION ETHICS VIOLATIONS IN DIGITAL
PUBLIC SPACE INTERACTIONS IN ONLINE GAMES
(A CASE STUDY OF THE LOBBY CHAT FEATURE IN MOBILE LEGENDS: BANG
BANG)**

By
Artyson Firman Poyoh
NIM.2205010068

ABSTRACT

The Lobby Chat feature in the game Mobile Legends: Bang Bang, as a digital public space, continues to exhibit various forms of communication ethics violations, including the use of inappropriate language, hate speech, spam or promotional content, vulgar content, suspected fraud, privacy violations, and responses that provoke conflict among users. This phenomenon indicates that the implementation of communication ethics in digital spaces has not yet been optimal. This study aims to analyze the forms of communication ethics violations in the Lobby Chat feature of Mobile Legends: Bang Bang and to examine the government's response to this phenomenon. This study employed a descriptive qualitative approach. Data were collected through interviews, observations, and documentation involving informants from the Tanjungpinang City Communication and Information Office, the Office of Women's Empowerment, Child Protection and Community, the Tanjungpinang City Education Office, an academic expert, and Mobile Legends players from various backgrounds. The analysis was based on the Communication Ethics theory proposed by Wahyudin and Karimah, which consists of five indicators: prudence in conveying messages, avoiding conflict-provoking content, maintaining privacy boundaries, politeness in communication, and wisdom in providing responses or comments. The findings indicate that communication in the Mobile Legends Lobby Chat still contains various forms of communication ethics violations, including the use of offensive language, hate speech, suspected fraud, spam or promotional content, vulgar content, privacy violations, and responses that trigger conflict. Based on the five indicators of communication ethics, these forms of communication do not conform to the principles of ethical communication. The study also found that the government has undertaken various efforts through digital literacy programs, character education, public education on the responsible use of digital media, and child protection in digital spaces. However, these efforts remain general in nature and have not been specifically directed toward communication issues occurring in the Mobile Legends Lobby Chat. Therefore, stronger collaboration between the game developer and the government is needed to enhance digital literacy and promote a healthier and more ethical digital public space.

Keywords: Communication Ethics Violations, Digital Public Space, Lobby Chat, Mobile Legends: Bang Bang, Government Response.