

BAB 1 PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Game online adalah permainan yang paling populer di masa ini, dengan pertumbuhan teknologi yang ada, *gaming* tidak ada pembatas dalam ruang maupun waktu. Bermodalkan sebuah *smartphone* yang tersambung dengan jaringan internet kita sudah dapat *gaming* dimana saja dan kapan saja. Menurut Muafa (2023), salah satu *game online* yang banyak diminati khususnya di Indonesia adalah *game online Mobile Legends: Bang Bang*. *Game online* di *smartphone* yaitu *Mobile Mobile Legends: Bang Bang* adalah *game online* yang bergenre *Multiplayer Online Battle Arena* (MOBA), yaitu permainan yang menjalankan peran dan merancang strategi 5vs5 yang memberi kesempatan *player* untuk dapat menentukan bermacam jenis *hero*, *role*, dan *skill* untuk berada dan berkompetisi dalam sebuah arena pertempuran di dunia virtual.

Game ini tidak hanya diminati di Indonesia, *Mobile Legends: Bang Bang* bahkan merupakan *game online mobile* 10 besar yang paling banyak dimainkan di dunia. Dari data dalam penelitian Muafa (2023), didapat bahwa *game* ini sudah 1 miliar *download* dan terdapat 105 juta pemain aktif setiap bulan yang tersebar di 120 negara. Menurut data yang didapatkan dari *Esport charts* dalam Muafa (2023), yaitu *platform* penyedia layanan analitik yang menyajikan gambaran penuh untuk *live streaming E-sports* di seluruh

dunia memosisikan *game online Mobile Legends: Bang Bang* sebagai *game online mobile* peringkat pertama dan paling populer di Asia Tenggara seperti dalam penelitiannya yang dilansir dari GAMEGRID.

Menurut Farwati (2023), pada era digital yang berkembang pesat saat ini, fenomena ujaran kebencian dan perundungan di dunia maya menjadi salah satu isu yang paling banyak mendapat perhatian publik, termasuk di Indonesia. Aktivitas komunikasi di ruang digital kini tidak lagi sekadar sarana berbagi informasi atau hiburan, tetapi juga menjadi wadah munculnya berbagai bentuk perilaku negatif yang merugikan. Ujaran kebencian dan perundungan daring (*cyberbullying*) merupakan dua bentuk penyimpangan perilaku digital yang dapat menimbulkan dampak serius, baik secara psikologis maupun sosial.

Menurut Farwati (2023), perilaku tersebut tidak hanya melukai individu yang menjadi korban, tetapi juga dapat memengaruhi iklim komunikasi masyarakat secara luas. Ditengah semakin terbukanya ruang interaksi digital seperti media sosial, forum daring, hingga fitur *chat* dalam *game online* risiko terjadinya penyimpangan komunikasi semakin besar. Kondisi ini menunjukkan bahwa kemajuan teknologi tidak selalu sejalan dengan peningkatan etika dalam berinteraksi di dunia maya. Oleh karena itu, penting adanya perhatian dari berbagai pihak, termasuk pemerintah, untuk memastikan bahwa ruang digital tetap menjadi ruang yang aman, sehat, dan beretika bagi seluruh lapisan masyarakat.

Menurut Adam dan Rollings dalam Satria et al. (2021), menjelaskan bahwa *game online* tidak sekadar bentuk permainan, melainkan sebuah sistem interaksi sosial digital yang menghubungkan banyak individu dalam lingkungan *virtual*. Seiring berkembangnya teknologi, permainan yang dulunya hanya dapat diakses melalui komputer kini dapat dimainkan secara praktis melalui *smartphone*, menjadikannya semakin dekat dengan kehidupan sehari-hari masyarakat.

Seiring dengan pesatnya pertumbuhan tersebut, muncul pula tantangan baru terkait pengawasan ruang digital, terutama dalam konteks komunikasi antarpemain yang sering kali menimbulkan perilaku negatif seperti ujaran kebencian, pelecehan verbal, hingga potensi penyimpangan perilaku di dalam game.

Menurut Habermas dalam Fatimah (2025), ruang publik merupakan tempat di mana warga dapat berdiskusi dan bertukar pendapat secara rasional dan kritis mengenai isu bersama tanpa tekanan dari negara maupun kepentingan pasar. Ruang publik yang ideal bersifat terbuka, tidak memaksa, serta memberikan kesempatan yang setara bagi setiap orang untuk menyampaikan pendapat dan membangun kesepakatan bersama. Menurut Nurzamni dalam Fatimah (2025), penelitian mengenai ruang publik digital umumnya hanya menggunakan sebagian teori Habermas, khususnya terkait kebebasan berpendapat dan partisipasi warga. Namun, masih sedikit penelitian yang mengaitkan teori tersebut dengan persoalan

konstitusional di ruang digital, seperti aturan *platform*, disinformasi, dan pembatasan ekspresi oleh negara.

Salah satu contoh paling menonjol dari fenomena ini adalah *Mobile Legends: Bang Bang*, permainan daring yang tidak hanya menawarkan pengalaman kompetitif, tetapi juga menyediakan ruang komunikasi virtual melalui fitur *chatbox* dan *voice chat*. Fitur ini memungkinkan pemain untuk berkomunikasi secara langsung di dalam permainan, menjadikan game ini bukan sekadar media hiburan, tetapi juga ruang sosial digital baru yang mempertemukan jutaan pengguna dari berbagai latar belakang.

Perilaku *chat* dalam game *Mobile Legends: Bang Bang* ini terlalu bebas dan tidak ada pengawasan, terutama di *lobby chat game* ini dipenuhi oleh *player* yang menyalahgunakan game. Belum ada penelitian atau perhatian oleh peneliti lain dan pemerintah. Penelitian-penelitian terhadap *game online* pada umumnya lebih berfokus pada kasus penyimpangan yang sudah terjadi, sebagai contoh hal yang ditemukan peneliti terhadap peneliti lain adalah kasus terkait *cyberbullying*, ujaran kebencian, rasisme, dan kata-kata kasar yang bersifat menyerang.

Untuk memperjelas pernyataan mengenai adanya potensi penyimpangan dalam fitur *lobby chat Mobile Legends: Bang Bang*, peneliti menyusun pemetaan awal terhadap bentuk-bentuk perilaku menyimpang yang kerap muncul di ruang tersebut. Pemetaan ini disajikan dalam bentuk tabel guna memberikan gambaran sistematis mengenai jenis penyimpangan,

karakteristiknya, serta contoh temuan yang dijumpai dalam *lobby chat* sebagai ruang publik digital.

Tabel 1.1. Bentuk Komunikasi yang Ditemukan pada Fitur Lobby Chat Mobile Legends: Bang Bang

No	Bentuk Potensi Penyimpangan	Deskripsi	Gambaran dalam Lobby Chat
1	Ujaran Kebencian	Penggunaan bahasa yang bersifat menghina, menyerang, dan merendahkan individu atau kelompok tertentu	Makian, ejekan, penghinaan personal, pernyataan sensitif
2	Bahasa Vulgar	Percakapan yang mengandung kata-kata tidak senonoh dan berunsur seksual	Kata-kata cabul, ajakan berkonotasi seksual
3	Penipuan Digital	Upaya menipu pengguna lain melalui komunikasi terbuka di lobby chat	Tawaran hadiah palsu, ajakan transfer, modus akun
4	Transaksi tidak Resmi	Aktivitas jual beli atau tawaran jasa di luar sistem resmi game	Jual akun, jual jasa ilegal, transaksi tidak aman
5	Penyalahgunaan Ruang Publik Digital	Penggunaan lobby chat untuk kepentingan pribadi yang berpotensi merugikan pengguna lain	<i>Spam</i> , promosi negatif, ajakan berisiko

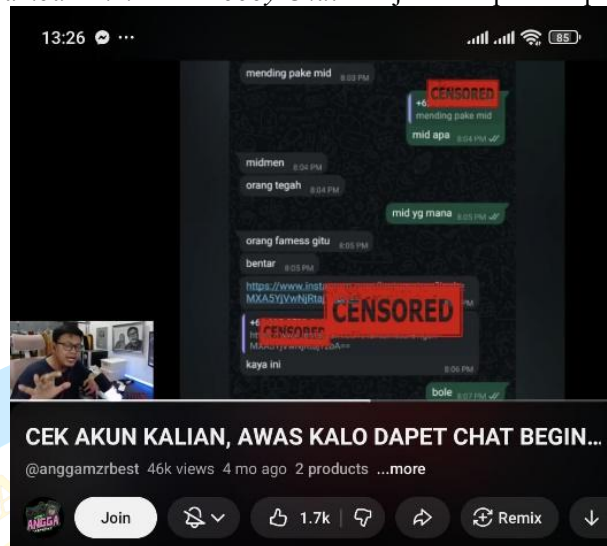
Sumber: Olahan Peneliti, 2026

Berdasarkan tabel di atas, terlihat bahwa *lobby chat Mobile Legends: Bang Bang* tidak hanya berfungsi sebagai sarana komunikasi antarpemain, tetapi juga telah menunjukkan adanya berbagai bentuk komunikasi dalam praktik interaksi digital, seperti ujaran kebencian, bahasa vulgar, serta indikasi penipuan. Hal ini menunjukkan bahwa fenomena tersebut pada dasarnya terjadi dalam ruang komunikasi pemain. Namun demikian, penyimpangan tersebut belum terdokumentasi secara resmi, belum menjadi perhatian serius pemerintah, serta belum berkembang

menjadi isu publik yang besar. Oleh karena itu, fenomena ini dipandang sebagai bentuk penyimpangan yang berpotensi berkembang apabila tidak diantisipasi sejak dini.

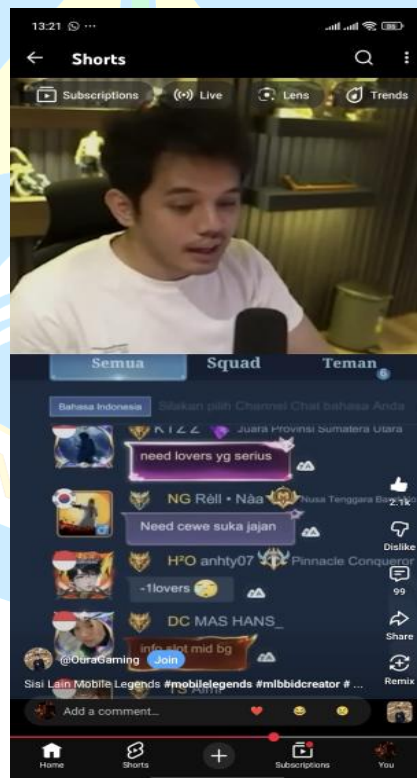
Sejauh ini tidak ada yang meneliti khusus potensi penyimpangan terhadap ruang publik digital dalam *game online* tepatnya dalam fitur *lobby chat Mobile Legends: Bang Bang*, belum ada khusus juga penelitian yang secara khusus meneliti bagaimana strategi pemerintah melihat fenomena ini sebagai ruang digital yang perlu perhatian dan perlu pengawasan. Peneliti menganggap ini adalah hal yang sudah tampak dan terlihat di dalam *game online Mobile Legends: Bang Bang* ini. Perilaku yang berpotensi menyimpang, tetapi hanya seperti angin lalu bagi orang yang tidak terpengaruh, tetapi bagaimana dengan orang yang terpengaruh dengan godaan dan ajakan yang menguntungkan. Contoh nyata yang peneliti dapat disini adalah terjadinya transaksi penipuan dengan berbagai cara pendekatan komunikatif, menjual diri, mencari pasangan dengan kata-kata vulgar, mengeluarkan kata-kata yang sensitif di *lobby chat* tanpa memikirkan konsekuensi karena tidak ada kepedulian atas masalah ini.

Gambar 1.1. Bukti Lobby Chat menjadi Tempat Penipuan



Sumber: Video YouTube Angga Mzr Best (Diunggah 9 Juli 2025, Diakses 4 Desember 2025).

Gambar 1.2. Tanggapan Miris MVP M1 World Championship terhadap Lobby Chat MLBB.

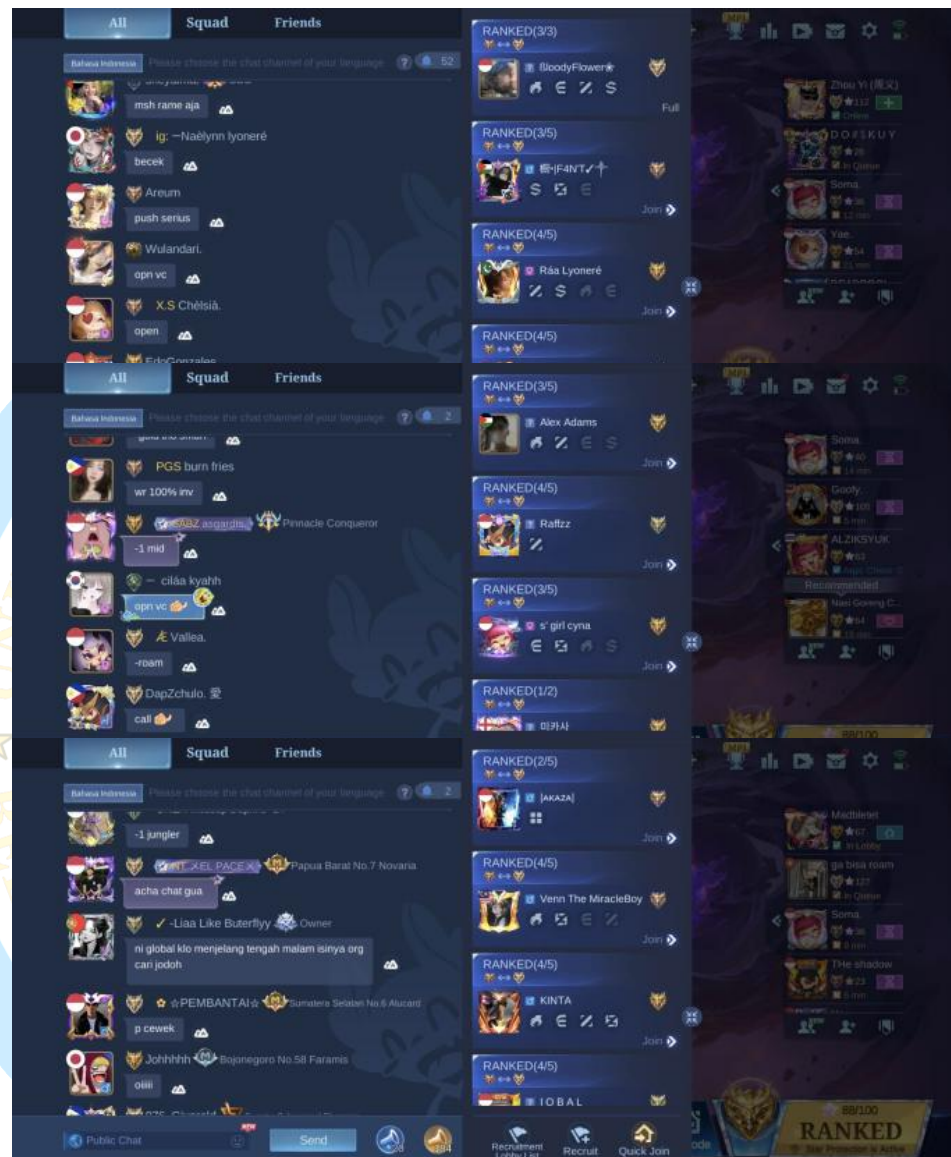


Sumber: YouTube Shorts, Oura Gaming (Diunggah 9 Juli 2025, Diakses 4 Desember 2025).

Berdasarkan 2 gambar diatas, menunjukkan bahwa *Influencer* Angga Mzr Best dan *Most Valuable Player (MVP)* M1 World Championship lewat akun YouTube mereka masing-masing menginformasikan bahwa *lobby chat Mobile Legends* memang sudah harus ada penanganan atas ini, penipuan berjalan tanpa ada hukum diatasnya disetiap harinya di ruang digital ini. Angga Mzr Best bersama komunitasnya mengumpulkan bukti dan ciri bentuk penipuan dan Oura sang *MVP* memperlihatkan bentuk rusaknya komunitas *Mobile Legends: Bang Bang* Indonesia. Dalam *streamingnya* bersama *influencer game Mobile Legends: Bang Bang* lainnya mengatakan bahwa memang benar adanya kegiatan jual diri, penipuan, *statement* negative yang bisa merusak pikiran anak-anak dan memunculkan peluang atau potensi yang membahayakan bagi yang terpancing atau tertipu daya, yang akhirnya berakibat merugikan dan memalukan.

Berdasarkan kedua bukti dari dua orang tersebut sangat menguatkan bahwa hal ini perlu ditangani, tetapi mereka berdua mengatakan dalam *videonya* bahwa mereka meminta pihak Moonton sebagai perusahaan pemilik *game* mengatasi *Lobby Chat Mobile Legends: Bang Bang* yang sudah melebihi batas wajar dan penggunaan menyimpang atas itu. Karena pada dasarnya *Global Chat* berfungsi sebagai tempat berinteraksi, mencari teman *gaming online*, berkolaborasi, dan memberikan informasi terkait *gamenya* yang bersifat positif dan aktif.

Gambar 1.3. Keadaan Global Chat Mobile Legends: Bang Bang



Sumber: Dokumentasi Peneliti (2025)

Melalui gambar diatas, peneliti memperlihatkan kondisi nyata pada fitur *lobby chat Mobile Legends: Bang Bang* yang berisi berbagai percakapan terbuka antar pemain. Pada gambar tersebut terlihat adanya penggunaan bahasa vulgar, promosi percakapan berunsur seksual, serta tawaran interaksi berbayar yang mengarah pada tindakan penipuan. Pola

komunikasi seperti ini menunjukkan bahwa ruang publik digital dalam game tidak hanya digunakan untuk mencari teman bermain, tetapi juga disalahgunakan oleh sebagian pengguna untuk melakukan aktivitas yang berpotensi merugikan pemain lain. Fenomena tersebut membuka peluang terjadinya penyimpangan digital seperti transaksi ilegal, eksploitasi seksual berbasis siber, hingga penipuan, terutama terhadap pemain yang tidak memahami risiko, seperti anak-anak dan remaja.

Fitur *Lobby Chat* disediakan oleh Moonton sebagai pengembang *Mobile Legends: Bang Bang*. Namun, Moonton tidak dapat mengontrol seluruh perilaku pemain, sehingga fitur ini masih sering disalahgunakan oleh sebagian pengguna sebagai tempat menyebarkan konten negatif, seperti penipuan, penghinaan, hingga praktik yang merugikan masyarakat. Oleh karena itu, fenomena ini juga menjadi perhatian pemerintah karena berkaitan dengan perlindungan masyarakat di ruang digital.

Keberadaan aturan hukum tidak serta-merta menjamin adanya perhatian dan pengawasan terhadap seluruh ruang digital. Selain sebagai pembuat regulasi, pemerintah juga berperan dalam menentukan respons dan prioritas kebijakan terhadap fenomena sosial yang berkembang. Oleh karena itu, penelitian ini mengkaji bagaimana pemerintah memandang dan merespons fenomena komunikasi di ruang publik digital dalam *game online* yang belum menjadi fokus kebijakan secara khusus.

Moonton telah melakukan pembaruan pada fitur *chat* setelah pertandingan dengan mengganti sistem chat bebas menjadi *Instant Chat*

untuk mendorong komunikasi yang lebih positif serta menerapkan sensor terhadap sebagian kata-kata kasar. Namun, hingga saat ini belum terlihat adanya penanganan khusus terhadap fitur *Lobby Chat* atau *Global Chat*.

Selain itu, Moonton juga menerapkan sistem pelaporan (report), pemberian sanksi berupa pembatasan *chat* hingga pemblokiran akun, serta sensor kata untuk mengurangi perilaku negatif dalam komunikasi pemain. Namun, upaya tersebut masih memiliki keterbatasan karena sebagian pengguna dapat menghindari sensor dengan memodifikasi penulisan kata menggunakan singkatan, simbol, atau bahasa daerah. Kondisi ini menunjukkan bahwa potensi penyimpangan dalam komunikasi di *Lobby Chat* masih tetap terjadi meskipun telah ada upaya pengawasan dari pengembang *game*.

Upaya pengawasan komunikasi pemain juga terlihat dari pembaruan sistem yang dilakukan oleh pengembang *game*. *Mobile Legends: Bang Bang* melakukan optimasi pada fitur *chat* setelah pertandingan sebagai bagian dari peningkatan sistem moderasi komunikasi pemain. Pembaruan tersebut bertujuan untuk mengurangi potensi penggunaan bahasa yang tidak pantas dalam interaksi antar pemain. Tampilan pembaruan fitur tersebut dapat dilihat pada gambar berikut.

Gambar 1.4. Update Optimasi Fitur Chat Setelah Pertandingan



Sumber: Info Update *In Game Mobile Legends: Bang Bang* (Update Juni 2025)

Fenomena seperti ini juga pernah terjadi pada beberapa game besar lainnya. *League of Legends (LoL)* sebelumnya telah menutup fitur *global chat* karena sering disalahgunakan untuk ujaran kebencian, transaksi ilegal, penipuan, hingga percakapan vulgar. Penutupan fitur tersebut menunjukkan bahwa ruang komunikasi dalam *game* dapat menjadi media penyimpangan jika tidak diawasi dengan tepat. Berbeda dengan game tersebut, *Mobile Legends: Bang Bang* masih mempertahankan fitur *lobby chat* tanpa mekanisme pengawasan yang jelas, sehingga potensi penyimpangan tetap terbuka.

Menurut laporan dari GGWP (2021) *League of Legends (LoL)*, yang secara resmi menonaktifkan fitur *global chat* pada pembaruan *Patch 11.21*. Keputusan ini dikeluarkan oleh pengembang *game*, Riot Games, sebagai respons atas banyaknya penyalahgunaan ruang komunikasi dalam permainan, khususnya berupa perilaku *toxic* seperti penghinaan, pelecehan verbal, ujaran kebencian, dan provokasi berlebihan antar pemain. Meskipun *global chat* kadang dimanfaatkan untuk interaksi positif seperti apresiasi

atau candaan antarpemain, pihak pengembang menilai bahwa potensi negatifnya jauh lebih dominan dan berulang. Karena itu, Riot Games memilih untuk menutup fitur tersebut demi menjaga lingkungan komunikasi digital yang lebih aman dan nyaman bagi pengguna.

Pada konteks ini, peran Pemerintah dan masyarakat Kota Tanjungpinang, menjadi penting dalam membangun sistem ruang digital yang sehat. Pemerintah tidak hanya berperan dalam literasi digital, tetapi juga perlu memastikan adanya mekanisme pengawasan dan kebijakan preventif terhadap perilaku menyimpang di ruang digital hiburan seperti *game online*. Minimnya pengawasan dan kebijakan khusus dalam hal ini menunjukkan masih adanya celah dalam tata kelola ruang digital di tingkat daerah.

Pemerintah sebenarnya telah berupaya menghadirkan hukum untuk mengatur aktivitas di dunia maya melalui Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 1 Tahun 2024 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE). Menurut Bastian, Sutanto, dan Basuni (2025), undang-undang ini bertujuan memberikan kerangka hukum dalam mengatur aktivitas digital, termasuk pencegahan berbagai bentuk penyimpangan perilaku. Dalam konteks penelitian ini, berbagai bentuk penyimpangan yang ditemukan dalam *lobby chat Mobile Legends: Bang Bang* seperti ujaran kebencian, bahasa vulgar, dan penipuan digital dapat dikaitkan dengan ketentuan dalam UU ITE, yaitu Pasal 28 ayat (2) terkait ujaran kebencian, Pasal 27 ayat (1) terkait pelanggaran kesusilaan, serta Pasal 28 ayat (1)

terkait penyebaran informasi bohong yang merugikan pihak lain. Hal ini menunjukkan bahwa secara normatif perilaku tersebut telah memiliki dasar hukum. Namun demikian, penerapan aturan tersebut belum secara spesifik menyentuh ruang komunikasi dalam *game online*, khususnya fitur *lobby chat*, sehingga menunjukkan adanya celah dalam pengawasan ruang publik digital berbasis *game*.

Secara faktual belum ada kasus ataupun aturan yang mengatur khusus untuk *Lobby Chat Game Online Mobile Legends: Bang Bang*, namun ketidakadaan laporan inilah yang membuat peneliti merasa hal ini merupakan hal yang seharusnya ditindak sebelum hal lebih parah terjadi, karena hal seperti ini bisa menipu dan mengundang orang awam, anak-anak, dan membahayakan diri mereka sendiri terutama perempuan dan anak-anak. Ruang digital dalam *game* yang tidak diawasi, maka potensi penyimpangan yang terjadi bisa jauh berbahaya. *Player* atau orang pada umumnya melihat ini hanya sekedar *game* dan mereka bisa mengabaikan hal ini, namun itulah yang menjadi masalah bagi peneliti karena hal itu dibiarkan bebas dalam *lobby chat game Mobile Legends: Bang Bang* yang merupakan *game* terlaku di Indonesia bahkan beberapa kali mengharumkan nama Indonesia di bidang *E-sports*.

Berdasarkan kondisi tersebut, tampak bahwa potensi penyimpangan dalam *lobby chat Mobile Legends: Bang Bang* telah muncul sebagai fenomena nyata di ruang publik digital, tetapi belum mendapatkan perhatian khusus dari pemerintah daerah maupun dokumentasi resmi. Ketiadaan

laporan bukan berarti masalah ini tidak terjadi, melainkan menunjukkan bahwa ruang digital berbasis *game online* masih berada di luar radar pengawasan dan literasi digital tingkat daerah. Celah inilah yang membuat penting dianalisis penyimpangan etika komunikasi yang terjadi dalam ruang publik digital *game online* ini. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk menganalisis penyimpangan etika komunikasi *Lobby Chat Game Mobile Legends: Bang Bang*.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dijelaskan, maka penulis mengambil rumusan masalah sebagai berikut, Bagaimana bentuk penyimpangan etika komunikasi pada fitur *lobby chat Mobile Legends: Bang Bang* serta bagaimana respon pemerintah terhadap fenomena komunikasi tersebut?

1.3. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang ditetapkan dan dijelaskan penelitian ini memiliki tujuan menganalisis bentuk penyimpangan etika komunikasi pada fitur *lobby chat Mobile Legends: Bang Bang* serta mengetahui respon pemerintah terhadap fenomena komunikasi tersebut.

1.4. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi pengembangan pengetahuan dan juga bagi pihak yang berkaitan dengan pengelolaan ruang digital. Secara umum, penelitian ini tidak hanya menambah pemahaman tentang bagaimana ruang publik digital bekerja

dalam konteks *game online*, tetapi juga memberikan gambaran bagi pemerintah dan masyarakat mengenai penyimpangan yang perlu diperhatikan dalam interaksi pengguna di ruang digital tersebut.

1.4.1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini menambah pemahaman dalam bidang komunikasi digital, khususnya tentang bagaimana pemerintah melihat potensi penyimpangan yang bisa terjadi di ruang obrolan *game online* seperti *Lobby Chat Mobile Legends: Bang Bang*.

1.4.2. Manfaat Praktis

Penelitian ini dapat membantu Pemerintah dan Masyarakat Kota Tanjungpinang dalam menyusun langkah atau edukasi yang lebih tepat untuk mencegah dan menangani potensi penyimpangan yang muncul di ruang obrolan *game* yang digunakan luas.