

BAB II

***CYBERBULLYING* TERHADAP PEMAIN PEREMPUAN DALAM GAME**

MOBILE LEGENDS

Bab ini akan menguraikan fenomena *cyberbullying* yang terjadi dalam komunitas pemain game online, khususnya pada pemain perempuan dalam permainan Mobile Legends. Perkembangan teknologi dan meningkatnya popularitas game online mendorong terbentuknya interaksi sosial antar pemain melalui berbagai fitur komunikasi digital. Namun, interaksi tersebut juga memunculkan berbagai perilaku negatif, seperti komentar merendahkan pelecehan verbal, serta diskriminasi berbasis gender yang sering dialami oleh pemain perempuan selama bermain game online.

2.1 Game Online dan Komunitas Gamer di Indonesia

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan masyarakat, termasuk dalam bidang hiburan digital. Salah satu bentuk hiburan yang mengalami perkembangan pesat adalah permainan elektronik berbasis jaringan internet atau yang dikenal sebagai game online. Dalam beberapa tahun terakhir, game online berkembang sangat cepat seiring dengan kemajuan teknologi digital yang semakin memudahkan masyarakat dalam mengakses berbagai platform permainan. Perkembangan teknologi tersebut tidak hanya menghadirkan inovasi dalam sistem permainan tetapi juga menciptakan pengalaman hiburan yang lebih interaktif dan mudah diakses oleh berbagai kalangan masyarakat. Bahkan, game online kini tidak

hanya ditemukan di wilayah perkotaan, tetapi juga telah menyebar hingga ke daerah pedesaan, menunjukkan bahwa permainan digital telah menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari masyarakat modern (Rosmeni, 2024).

Pertumbuhan industri game juga diikuti oleh peningkatan jumlah pemain game di Indonesia yang terus mengalami perkembangan setiap tahunnya. Indonesia bahkan menjadi salah satu negara dengan jumlah gamer terbesar di kawasan Asia. Data dari Kementerian Komunikasi dan Informatika menunjukkan bahwa jumlah pemain game di Indonesia mencapai 121,7 juta orang pada tahun 2021 dan meningkat menjadi 174,1 juta orang pada tahun 2022. Jumlah tersebut diperkirakan akan terus meningkat hingga mencapai sekitar 192,1 juta pemain pada tahun 2025 (Inews.id, 2024). Peningkatan jumlah pemain tersebut menunjukkan bahwa game online telah menjadi salah satu bentuk hiburan digital yang sangat populer di masyarakat. Popularitas game online juga didukung oleh kemudahan akses melalui perangkat smartphone yang memungkinkan pemain untuk bermain kapan saja dan di mana saja tanpa harus menggunakan perangkat komputer khusus (Kurnia, 2023).

Selain sebagai sarana hiburan, game online juga berfungsi sebagai media interaksi sosial bagi para pemainnya. Dalam permainan daring, pemain tidak hanya berfokus pada aktivitas bermain, tetapi juga berkomunikasi dan berinteraksi dengan pemain lain melalui berbagai fitur komunikasi yang tersedia di dalam permainan. Interaksi tersebut dapat terjadi dalam bentuk komunikasi langsung antar pemain, kerja sama tim, maupun pembentukan kelompok permainan yang dikenal sebagai guild atau tim bermain (Heng, Zhao, & Wang, 2021). Melalui interaksi tersebut, pemain dapat membangun hubungan sosial, berbagi pengalaman bermain, serta

menciptakan ikatan emosional dengan pemain lain yang memiliki minat yang sama. Bahkan, permainan multiplayer memungkinkan terbentuknya hubungan pertemanan baru yang melampaui batas geografis dan budaya (Akin, 2023).

Keberadaan interaksi sosial dalam game online juga mendorong terbentuknya komunitas gamer yang berkembang secara virtual maupun dalam kehidupan nyata. Komunitas tersebut terbentuk karena adanya kesamaan minat terhadap permainan tertentu yang kemudian mempertemukan para pemain dalam suatu jaringan sosial yang lebih luas. Dalam komunitas tersebut, para pemain dapat saling bertukar informasi, berbagai pengalaman bermain serta membangun identitas sosial sebagai bagian dari kelompok gamer (Ahdiyati, 2018). Komunitas gamer tidak hanya terbentuk di dalam permainan itu sendiri, tetapi juga berkembang melalui berbagai platform digital seperti media sosial, forum diskusi, maupun turnamen e-sport yang mempertemukan para pemain dari berbagai daerah.

Selain itu, komunitas game online juga menciptakan ruang sosial baru bagi para pemain untuk membangun dunia virtual yang berjalan berdampingan dengan kehidupan nyata mereka. Melalui dunia virtual tersebut, pemain dapat menciptakan identitas digital, membangun relasi sosial, serta terlibat dalam aktivitas komunitas yang berpusat pada permainan daring. Hubungan antar anggota komunitas dapat terjalin melalui berbagai aktivitas dalam permainan, seperti kerja sama dalam pertandingan maupun partisipasi dalam turnamen yang memperkuat keterikatan antar pemain (Herawati, 2024). Dengan demikian, perkembangan game online tidak hanya memunculkan fenomena hiburan digital, tetapi juga melahirkan

komunitas sosial baru yang terbentuk melalui interaksi dan pengalaman bersama dalam dunia permainan daring.

2.2 Game Mobile Legends sebagai Ruang Interaksi Sosial

Mobile Legends: Bang-Bang merupakan salah satu permainan daring yang sangat populer di kalangan pengguna smartphone di berbagai negara, termasuk Indonesia. Game ini dikembangkan oleh perusahaan Moonton dan pertama kali dirilis pada tahun 2016 untuk perangkat Android serta iOS. Mobile Legends termasuk dalam kategori permainan daring yang dapat dimainkan secara bersama-sama oleh banyak pemain melalui jaringan internet sehingga memungkinkan terjadinya interaksi antar pemain dalam satu pertandingan. Popularitas permainan ini terus meningkat karena konsep permainannya yang kompetitif, mudah diakses melalui perangkat seluler, serta menyediakan pengalaman bermain yang melibatkan kerja sama tim (Irwandi, Masykur, & Suherman, 2021). Kehadiran Mobile Legends juga menjadi salah satu contoh perkembangan game mobile yang berhasil menarik perhatian berbagai kalangan masyarakat dari anak-anak hingga orang dewasa.

Mobile Legends termasuk dalam game *Multiplayer Online Battle Arena* (MOBA), yaitu jenis permainan strategi waktu nyata yang dimainkan secara tim di dalam sebuah arena pertempuran virtual. Dalam permainan ini setiap pemain mengendalikan satu karakter yang disebut hero, yang memiliki kemampuan dan peran berbeda-beda dalam tim. Tujuan utama permainan adalah menghancurkan markas utama tim lawan dengan bekerja sama bersama anggota tim lainnya. Setiap

tim umumnya terdiri dari lima pemain yang saling berkoordinasi untuk menyusun strategi, mempertahankan wilayah, serta menyerang lawan hingga mencapai kemenangan (Tofent & Sama, 2022). Sistem permainan yang berbasis kerja sama ini menjadikan Mobile Legends tidak hanya sebagai sarana hiburan, tetapi juga sebagai ruang interaksi sosial antar pemain dalam lingkungan digital (Yogatama, Kharisma, & Fanani, 2019).

Dalam proses permainan, Mobile Legends menyediakan berbagai fitur komunikasi yang memungkinkan pemain berinteraksi secara langsung selama pertandingan berlangsung. Salah satu fitur utama adalah voice chat yang memungkinkan pemain berkomunikasi secara real time menggunakan suara untuk menyampaikan strategi atau instruksi kepada anggota tim, selain itu terdapat juga chatbox yang memungkinkan pemain mengirim pesan teks kepada rekan satu tim ketika sedang bermain. Fitur lainnya adalah quick chat yang berisi pesan singkat yang telah disediakan oleh sistem, seperti perintang menyerang atau mundur, sehingga memudahkan koordinasi tim secara cepat selama pertandingan berlangsung (Ananda et al., 2022).



Gambar 2.2 Fitur Komunikasi dalam Game Mobile Legends

Interaksi yang terjadi dalam permainan Mobile Legends tidak hanya berkaitan dengan aktivitas bermain, tetapi juga mencerminkan proses komunikasi dan kerja sama tim antar pemain. Pemain harus saling bertukar informasi mengenai posisi musuh, strategi penyerangan, maupun pembagian peran dalam tim agar dapat memenangkan pertandingan. Komunikasi tersebut dapat dilakukan melalui pesan teks, suara, maupun tanda visual seperti ping pada peta permainan yang berfungsi sebagai penanda lokasi atau peringatan bagi anggota tim lainnya. (Pamungkas, 2025). Melalui berbagai bentuk komunikasi tersebut, pemain dapat membangun koordinasi strategi sekaligus menciptakan hubungan sosial yang dinamis dalam komunitas permainan. Interaksi yang intens dalam permainan ini kemudian menjadikan Mobile Legends tidak hanya sebagai media hiburan, tetapi juga sebagai ruang sosial digital yang mempertemukan pemain dari berbagai latar belakang untuk bekerja sama dalam mencapai tujuan permainan (Hafis & Sjani, 2025).

2.3 Perempuan dalam Komunitas Game Online

Perkembangan industri game global menunjukkan bahwa partisipasi perempuan dalam dunia game terus mengalami peningkatan dari tahun ke tahun. Perempuan kini tidak lagi hanya berperan sebagai penonton atau pengguna pasif, tetapi juga menjadi bagian penting dalam komunitas gamer di berbagai platform permainan. Laporan mengenai perilaku gamer menunjukkan bahwa perempuan saat ini menyumbang hampir setengah dari total pemain game di dunia, dengan persentase mencapai sekitar 46% dari seluruh gamer secara global. Hal ini menunjukkan bahwa keterlibatan perempuan dalam aktivitas bermain game

semakin besar dan berkontribusi terhadap pertumbuhan industri game yang terus berkembang (Bryter, 2025). Meskipun demikian, peningkatan jumlah gamer perempuan tersebut belum sepenuhnya diikuti dengan penerimaan yang setara di dalam komunitas game yang masih didominasi oleh pemain laki-laki.

Dalam konteks permainan Mobile Legends, jumlah pemain perempuan juga menunjukkan keberadaan yang cukup signifikan meskipun masih lebih sedikit dibandingkan pemain laki-laki. Data menunjukkan bahwa pemain Mobile Legends di Indonesia mencapai lebih dari 34 juta pengguna aktif setiap bulan, di mana sekitar 80% pemain merupakan laki-laki dan sekitar 20% lainnya adalah perempuan (Hitekno, 2021). Perbandingan jumlah tersebut menunjukkan bahwa pemain perempuan masih berada dalam posisi minoritas dalam komunitas permainan ini. Dominasi laki-laki dalam komunitas game seringkali memunculkan anggapan bahwa permainan kompetitif seperti Mobile Legends merupakan ruang yang lebih identik dengan pemain laki-laki, sehingga keberadaan perempuan di dalamnya sering dipandang sebagai sesuatu yang tidak lazim (Devianti & Nurchayati, 2023).

Keberadaan stereotip tersebut kemudian mempengaruhi pengalaman perempuan ketika berinteraksi di dalam komunitas game online. Banyak gamer perempuan menghadapi berbagai bentuk perlakuan negatif seperti diremehkan karena dianggap memiliki kemampuan bermain yang lebih rendah, dianggap sebagai beban bagi tim, hingga menerima makian dan komentar kasar dari pemain lain. Selain itu, tidak jarang pula pemain perempuan mengalami pelecehan verbal yang berkaitan dengan identitas gender mereka ketika bermain bersama pemain lain dalam pertandingan daring (Devianti & Nurchayati, 2023). Pengalaman tersebut

menunjukkan bahwa stereotip terhadap perempuan masih kuat dalam komunitas game, terutama pada permainan yang bersifat kompetitif seperti Mobile Legends.

Selain stereotip, perempuan juga sering menghadapi berbagai bentuk diskriminasi gender dalam lingkungan game online. Bentuk diskriminasi tersebut dapat berupa perlakuan yang tidak setara, peminggiran dalam peran permainan, hingga penggunaan kata-kata yang merendahkan perempuan ketika berkomunikasi melalui fitur chat atau voice chat dalam permainan. Pemain perempuan sering menjadi sasaran ejekan yang mengaitkan kemampuan bermain dengan identitas gender mereka, seperti anggapan bahwa perempuan tidak memiliki keterampilan yang cukup untuk bermain game kompetitif. Kondisi tersebut memperlihatkan bahwa dunia game masih dipandang sebagai ruang maskulin yang sering kali memosisikan perempuan sebagai kelompok yang dipinggirkan (Pramesty, 2021). Diskriminasi tersebut bahkan dapat berdampak pada kondisi psikologis pemain perempuan, seperti merasa tidak nyaman, merasa diremehkan, hingga mengalami tekanan emosional akibat perlakuan negatif yang mereka terima selama bermain game (Subakat, 2022).

2.4 Cyberbullying terhadap Pemain Perempuan dalam Game Online

Perkembangan permainan daring tidak hanya menghadirkan ruang hiburan dan interaksi sosial, tetapi juga memunculkan berbagai perilaku negatif dalam komunitas pemain, salah satunya adalah *cyberbullying*. *Cyberbullying* merupakan tindakan penindasan atau pelecehan yang dilakukan melalui media digital,

termasuk dalam lingkungan game online. Dalam konteks permainan daring, perilaku ini biasanya muncul melalui fitur komunikasi seperti chat atau voice chat yang memungkinkan pemain menyampaikan komentar secara langsung kepada pemain lain selama pertandingan berlangsung. Tindakan *cyberbullying* seringkali dipicu oleh emosi negatif pemain seperti rasa marah, frustrasi, atau kekecewaan terhadap performa pemain lain dalam tim, sehingga pelaku melampiaskan emosinya dengan memberikan komentar kasar atau merendahkan kepada korban (Febrianti & Setiyowati, 2023).

Bentuk-bentuk *cyberbullying* dalam game online dapat muncul dalam berbagai bentuk komunikasi yang menyerang atau merendahkan pemain lain. Beberapa bentuk yang umum terjadi antara lain flaming, yaitu perkelahian secara verbal melalui pesan elektronik yang disertai kata-kata kasar atau emosional. Selain itu terdapat harassment yang berupa pengiriman pesan hinaan secara berulang untuk melecehkan korban. Bentuk lainnya adalah denigration yang dilakukan dengan menyebarkan rumor atau komentar yang merusak reputasi seseorang secara online. *Cyberbullying* juga dapat terjadi dalam bentuk exclusion, yaitu mengeluarkan seseorang dari kelompok permainan atau memblokirnya secara sengaja untuk mengucilkan korban dari komunitas pemain (Ramdhani & Ufran, 2024). Berbagai bentuk perilaku tersebut menunjukkan bahwa interaksi dalam game online tidak selalu berlangsung positif melainkan dapat menjadi ruang munculnya konflik antar pemain.

Fenomena *cyberbullying* dalam game online juga sering dialami oleh pemain perempuan yang berada dalam komunitas permainan yang didominasi oleh pemain

laki-laki. Penelitian menunjukkan bahwa gamer perempuan kerap mengalami berbagai bentuk pelecehan atau komentar negatif yang berkaitan dengan identitas gender mereka ketika bermain game online. Pengalaman tersebut dapat berupa komentar seksis, penghinaan terhadap kemampuan bermain, hingga perlakuan yang membuat perempuan merasa tidak diterima dalam komunitas permainan. Kondisi ini menyebabkan sebagian pemain perempuan memilih untuk menyembunyikan identitas mereka atau bermain secara anonim untuk menghindari perlakuan negatif dari pemain lain (McLean & Griffiths, 2019). Situasi tersebut menunjukkan bahwa lingkungan game online masih menyimpan tantangan bagi pemain perempuan dalam membangun interaksi sosial yang aman dan nyaman.

Selain faktor stereotip gender, terdapat beberapa faktor lain yang dapat memicu terjadinya *cyberbullying* dalam game online. Penelitian menunjukkan bahwa intensitas bermain game yang tinggi, kecanduan internet, serta unsur kompetisi dalam permainan dapat meningkatkan risiko terjadinya *cyberbullying* antar pemain. Permainan yang bersifat kompetitif seringkali memicu konflik antar pemain ketika terjadi kesalahan atau kekalahan dalam pertandingan. Kondisi tersebut dapat memunculkan perilaku agresif berupa penghinaan, ejekan, atau komentar negatif yang ditujukan kepada pemain lain dalam tim (Huang dkk, 2021). Oleh karena itu, fenomena *cyberbullying* dalam game online tidak hanya dipengaruhi oleh faktor individu pemain, tetapi juga oleh dinamika interaksi sosial serta karakteristik kompetitif yang terdapat dalam permainan daring.