

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Komunikasi merupakan elemen yang sangat penting dan integral dalam kehidupan manusia sebagai individu yang bersosialisasi. Kata komunikasi berasal dari bahasa Latin "communicare," yang memiliki arti "menyampaikan" (Yunus dan Irwan, 2018). Dalam konteks ini, Komunikasi dapat didefinisikan sebagai sebuah proses dalam mentransfer informasi, pesan, ide, dan konsep dari satu individu atau kelompok kepada individu atau kelompok lainnya, baik itu secara langsung maupun tidak langsung (Achmad, 2014). Komunikasi memainkan peranan yang sangat krusial dalam kehidupan ini. Bahkan, komunikasi memiliki potensi untuk memengaruhi semua segi kehidupan. Sebagai makhluk sosial, manusia dapat bertahan dan berkembang hanya dengan berinteraksi serta berkolaborasi dengan orang lain melalui proses komunikasi. Hampir setiap kegiatan manusia selalu melibatkan komunikasi. Setiap orang membutuhkan komunikasi (Nuraeni *et al.*, 2022).

Isu Hate Speech (Ujaran Kebencian) belakangan ini semakin sering dibicarakan, baik yang ditujukan kepada individu maupun kelompok masyarakat tertentu berdasarkan suku, agama, semangat keberagaman dan hubungan antargolongan. Hate Speech (Ujaran Kebencian) merujuk pada suatu tindakan komunikasi yang dilakukan baik oleh perorangan maupun kelompok, yang berupa hasutan, provokasi, atau penghinaan terhadap individu atau kelompok lain berdasarkan berbagai aspek seperti ras, gender, warna kulit, orientasi seksual, disabilitas, kewarganegaraan, agama, dan sebagainya (Umam & Supanto, 2022). Dalam konteks hukum, hate speech (ujaran kebencian) merujuk pada tindakan, ucapan, tulisan, atau pertunjukan yang dilarang karena berpotensi memicu kekerasan dan prasangka, baik dari pihak yang mengeluarkan pernyataan maupun dari korban tindakan tersebut (Hidayat *et al.*, 2021).

Hate Speech (Ujaran kebencian) tidak hanya terjadi di situs web (Situs Kebencian), tetapi juga dapat diwujudkan melalui postingan di media sosial dalam bentuk foto, gambar, suara, atau video yang berpotensi menimbulkan penghinaan,

pencemaran nama baik, penistaan agama, dan berbagai bentuk lainnya. Selain itu, tindakan ini juga bisa dilakukan oleh individu atau sekelompok orang saat berorasi di depan publik, dalam ceramah keagamaan, atau melalui tulisan seperti spanduk dan banner (Zulkarnain, 2020).

Pada Tanggal 24 September 2016 Permainan Game Online Mobile Legends Bang Bang dirilis dan sejak itu semakin banyak digemari oleh masyarakat Indonesia. Mobile Legends Bang Bang merupakan permainan MOBA (Multiplayer Online Battle Arena) yang dikhususkan untuk perangkat smartphone (Akbar & Apriani, 2024). Dalam permainan ini, dua tim berkompetisi untuk menyerang dan menghancurkan markas lawan sambil melindungi markas mereka sendiri. Terdapat beberapa jalur yang menghubungkan basis-basis tersebut, yaitu Jalur Atas (Top Lane), Jalur Tengah (Mid Lane), dan Jalur Bawah (Bottom Lane), serta jalur untuk Roamer dan Jungler. Dengan pengalaman bermain yang mengasyikkan dan visual yang menarik (Hidayah *et al.*, 2021).

Mobile Legends Bang Bang berhasil mengendalikan perhatian para pemain game di Indonesia (Yogatama *et al.*, 2019). Permainan ini menjadi favorit di kalangan masyarakat Indonesia karena dapat dimainkan di smartphone dan menawarkan pengalaman bermain game yang seru dan kompetitif. Jadi, tidak heran jika Mobile Legends Bang Bang semakin Populer Di Indonesia (Arif & Aditya, 2022).

Salah satu kemampuan yang terdapat dalam permainan daring adalah adanya fitur komunikasi. Fitur ini menghubungkan satu pemain dengan pemain lainnya dengan jangkauan yang sangat luas. Ada dua jenis fitur komunikasi, yaitu fitur teks dan fitur audio. Fitur-fitur ini dikembangkan untuk membantu pemain dalam bermain dan berinteraksi satu sama lain dengan lebih mudah. Dalam permainan Mobile Legends Bang Bang, fitur komunikasi memegang peranan yang sangat krusial, karena bahasa adalah salah satu elemen penting dalam proses komunikasi. Selain itu, bahasa juga berfungsi sebagai alat utama dalam berinteraksi (Yogatama *et al.*, 2019). Tanpa adanya bahasa, manusia akan mengalami kesulitan dalam mengungkapkan pendapat, gagasan, dan ide-ide yang ada dalam pikiran mereka. Sayangnya, meskipun terdapat fitur komunikasi yang beragam, banyak

orang yang tidak menggunakan bahasa dengan tepat saat berinteraksi (Mailani *et al.*, 2022).

Jumlah kata-kata yang tidak layak diungkapkan dalam permainan *Mobile Legends bang bang*, seperti "goblok" dan "tolol", menghasilkan fenomena yang umumnya dikenal sebagai *Hate Speech* (Ujaran Kebencian). Fenomena ini memiliki potensi besar untuk mempengaruhi interaksi sosial, terutama di kalangan pemain *Mobile Legends Bang Bang*. Dengan demikian, dalam penelitian ini, peneliti akan menjelaskan berbagai fenomena yang terjadi dalam permainan *Mobile Legend* yang berkaitan dengan *Hate Speech*.

(Fenomena Mobile Legends)

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Unesco pada tahun 2015 yang berjudul "Menangani Ujaran Kebencian dalam Dunia Online", terlihat bahwa ujaran kebencian yang terjadi secara daring semakin meningkat dan menyebabkan berbagai permasalahan (Unesco, 2015). Angga Pradipta, seorang mahasiswa dari Departemen Ilmu Komunikasi FISIP Undip, membahas dalam skripsinya yang berjudul "Fenomena Haters di Media Sosial" tentang hasil riset mengenai ancaman sosial media. Menurut wawancara dengan 130 responden mengenai kebiasaan penggunaan sosial media di Facebook dan Instagram, kebanyakan dari mereka pernah melakukan tindakan mengungkapkan kebencian (haters). Pada tahun 2016, dalam publikasi yang berjudul *Edukasia*, sebuah teks telah diterbitkan. Sekitar 90 persen dari mereka terlihat berperilaku dengan membagikan kalimat yang menuduh atau menghakimi minimal satu hingga dua kali dalam sehari (Pradipta 2015; dalam Mawarti(2018).

Penelitian lain yang dilakukan oleh Yohan (2016) mengungkapkan bahwa efek dari hate speech ini adalah terganggunya komunikasi lisan pada sejumlah mahasiswa, di mana terjadi penurunan konsentrasi, frekuensi, dan kesantunan dalam komunikasi akademik karena keterlibatan dengan komunikasi online. Lalu, kepercayaan diri mereka dalam berkomunikasi di kampus, terutama dengan para dosen, menurun karena adanya kecenderungan untuk berbagi keluh kesah online.

Dalam artikel yang dipublish oleh media detikNews, 2020 menjelaskan bahwa terdapat sebuah kasus pembunuhan akibat *Hate Speech* yang dilakukan saat bermain *Game Online Mobile Legend*. Seorang Pemuda berusia 18 tahun asal

sidomulyo, jabung, kabupaten malang tega membunuh temannya sendiri atau bisa disebut rekan kerja yang bekerja di sebuah bengkel AC Mobil dan service mobil dan kedua nya juga tidur satu kamar di tempat kerja nya dan keduanya tersebut bermain game online yaitu *mobile legend* pembunuhan tersebut juga terjadi di tempat atau di tempat kamar nya dan berdua tersebut berasal dari kampung yang sama, korban berinisial AI ini sering mencaci maki pelaku berinisial RD ketika bermain *game online* Mobile Legend, sehingga MI ini spontan melakukan pembunuhan, usai melakukan pembunuhan MI melarikan diri menggunakan kendaraan umum (angkot) menuju sebuah daerah di Kabupaten Malang. MI pernah bersembunyi di ladang. Fenomena ini menyebabkan pandangan masyarakat terhadap game online menjadi buruk, sehingga banyak orang menganggap game online sebagai penyebab masalah, terutama di kalangan remaja.

Selain itu, dalam penelitian Sande dkk (2023) menjelaskan bahwa ada beberapa kasus hate speech dalam mobile legend pada mahasiswa Universitas Negeri Surabaya dan juga pada pekerja di Kota Bekasi mendapatkan beberapa fenomena. AJ, seorang pelajar berusia 19 tahun dari Bekasi, mengungkapkan bahwa dia pernah mengalami intimidasi saat bermain game Mobile Legends. Dia pernah menerima hinaan seperti "dasar beban, tidak bisa main, anjing" Selain itu, AU, seorang pekerja berusia 18 tahun di salah satu perusahaan di Bekasi, mengaku juga telah menjadi sasaran ejekan saat bermain game yang sama. LI, seorang mahasiswa ilmu komunikasi berusia 18 tahun dari Universitas Negeri Surabaya, mengungkapkan bahwa ia pernah mengalami intimidasi saat mulai belajar bermain game. Ia menyatakan bahwa selama bermain, ia sering diolok-olok dengan sebutan "tidak bisa bermain dan buta peta" FE, seorang mahasiswa berusia 18 tahun dari jurusan manajemen Universitas Negeri Surabaya, menyatakan bahwa saat bermain game, ia pernah menerima penghinaan dengan kata-kata seperti "main yang bener anjing" Sementara itu, Adapun GH seorang pemuda berusia 18 tahun dari Magetan, juga mengaku bahwa saat bermain Mobile Legends, ia mengalami intimidasi dari banyak pemain yang menggunakan isu ras, suku, agama, serta ucapan yang menyakitkan. ME adalah mahasiswa jurusan Ilmu Komunikasi di Universitas Negeri Surabaya. Seorang remaja berusia 18 tahun yang mengalami intimidasi berupa tindakan ngetroll atau perlakuan yang tidak sesuai dengan

perannya. Selanjutnya, seorang mahasiswa ilmu komunikasi berusia 18 tahun dari Universitas Negeri Surabaya pernah mengalami intimidasi ketika timnya mengucapkan kata-kata "beban lo!" meskipun yang mengajak bermain adalah teman dekatnya. Seluruh perilaku ini memberikan pengaruh signifikan terhadap aspek psikososial korban dari ujaran kebencian dalam permainan Mobile Legends.

D15 squad adalah sebuah tim yang dibentuk untuk bermain Mobile Legends dengan menggunakan *Hate Speech* (Ujaran Kebencian) yang keras sejak tahun 2021. Meskipun hanya sebuah tim sederhana yang dibentuk untuk mengisi waktu luang, D15 squad tetap bermain dengan keseriusan dan menggunakan *Hate Speech* (Ujaran Kebencian) sebagai sarana utama dalam berkomunikasi. Nama squad D15 diambil dari nomor rumah di kontrakan perumahan Bumi Palapa, tempat di mana anggota tim biasa berkumpul dan bermain. Meski begitu, squad D15 juga memiliki anggota di luar kontrak tersebut. Tim ini hampir setiap malam bermain Mobile Legends dan selalu menggunakan *Hate Speech* (Ujaran Kebencian) dalam bermain. Selain itu untuk dapat diketahui apakah mereka telah melakukan *Hate Speech* (Ujaran Kebencian) sebelum dirinya bermain Permainan Game Online *Mobile Legends bang bang* atau setelah dirinya bermain.

1.2 Rumusan Masalah

Dalam penelitian ini, peneliti mengambil rumusan masalah mengenai bagaimana *Hate Speech* (Ujaran Kebencian) dalam Bermain Mobile Legends Bang Bang Pada Kelompok D15 Squad?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan Penelitian ini adalah untuk mengetahui *Hate Speech* (Ujaran Kebencian) dalam Bermain Mobile Legends Bang Bang Pada Kelompok D15 Squad.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kegunaan bagi semua pihak yang terlibat dalam topik yang diteliti, serta diharapkan memberikan kontribusi yang bermanfaat baik secara teoritis maupun praktis.

1. Manfaat Akademis

Dalam penelitian ini, diharapkan bahwa hasil yang diperoleh dapat diterima. Sebagai referensi tambahan dalam pengembangan ilmu komunikasi, teks ini bermanfaat sebagai sumber acuan bagi mahasiswa yang sedang melakukan penelitian. Penelitian mengenai ujaran kebencian yang diungkapkan oleh para gamer saat bermain Mobile Legend Bang Bang.

2. Manfaat Praktis

Dalam penelitian ini diharapkan dapat menambah dan meningkatkan wawasan, sehingga memperoleh pengetahuan mengenai penerapan fungsi ilmu komunikasi yang dipelajari selama perkuliahan pada Universitas Muhammadiyah Malang Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik dengan Jurusan Ilmu Komunikasi. Pihak yang terlibat dalam penelitian ini dijadikan sebagai kontribusi yang dapat membantu untuk menghindari tindak *Hate Speech* dalam berkomunikasi dalam permainan Mobile Legend Bang Bang, media sosial maupun kehidupan sehari-hari.

