BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi seperti *smartphone* membuat setiap individu mudah untuk mengakses dunia maya atau internet, hal tersebut secara perlahan membuat perubahan perilaku setiap individu dan masyarakat saat ini. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi memudahkan setiap orang dalam mendapat informasi dan berkomunikasi dari orang lain di belahan dunia tanpa batas, hal tersebut memberikan dampak perubahan sosial, ekonomi, dan budaya dalam kehidupan bermasyarakat. Namun perkembangan teknologi tersebut bagaikan pedang bermata dua, karena bisa memberikan dampak yang positif, namun di sisi lain bisa memberikan dampak negatif. (Fadhilah, 2021)

Mobile Legends Professional League Indonesia (MPL ID) adalah liga turnamen utama atau tertinggi Mobile Legends yang diselenggarakan oleh Moonton bagi para pecinta Esport di Indonesia. MPL ID telah dilasanakan sejak tahun 2018. Kejuaraan nasional ini selalu menari minat pemain Mobile Legends di tanah air karena mempersembahkan para pro-player Indonesia yang siap berkompetisi.

Bagi penggemar MPL Indonesia, istilah Royal Derby pastinya sudah sangat dikenal. Persaingan di antartim ini melibatkan Onic dan RRQ Hoshi. Nama Royal Derby ini pertama kali di perkenalkan oleh CEO RRQ, Andrian Pauline yang juga dikenal sebagai Pak AP, pada MPL ID S6. Alasan nama ini diusulkan karena dia tidak setuju dengan sebutan Derby Yellow untuk rivalitas antara RRQ dan ONIC, karena kedua tim memiliki kesamaan warna kuning. Sebagai alternative, Pak AP mengusulkan kepada semua pihak untuk menyebut pertemuan kedua tim itu dengan nama Royal Derby sebagai “Pertandingan Dua Raja”, mengingat RRQ dikenal sebagai “Raja dari Segala Raja” dan ONIC memiliki

Motivasi Ujaran.., Muhammad Dinar Ilham Realdi, Fakultas Ilmu Komunikasi, 2025

julukan “Raja Langit”. Royal Derby selalu memiliki *prestise* tersendiri, mengingat baik RRQ Hoshi maupun ONIC memiliki sejarah yang kuat di puncak kompetisi MPL Indonesia.

Rivalitas antara tim Onic dan RRQ Hoshi dalam dunia Mobile Legends sangat terkenal di tanah air. Keduanya adalah tim terkemuka yang sering berjumpa di berbagai turnamen, menjadikan persaingan mereka semakin ketat. Di kolom komentar, sejumlah penggemar menyampaikan pandangan mereka dengan penuh emosi, baik yang bersifat positif maupun negatif. Akan tetapi, disayangkan bahwa banyak komentar yang berisi ujaran kebencian. Penting bagi penggemar untuk memahami pengaruh dari pernyataan kebencian. Kompetisi yang positif seharusnya mendorong tim untuk mencapai hasil yang lebih baik, bukan merusak nama baik satu sama lain. Oleh karena itu, kolom komentar seharusnya menjadi ruang untuk berdialog yang membangun dan mendukung tim favorit, bukan untuk menyebarkan kebencian. Pendidikan mengenai perilaku positif di dunia maya sangat diperlukan agar komunitas esports dapat lebih terintegrasi.

Salah satu dampak negatif yang terjadi yaitu ujaran kebencian, ujaran kebencian dapat dilakukan dari berbagai macam media. Media sosial menjadi salah satu tempat untuk melakukan tindakan ujaran kebencian yang ditujukan kepada individu atau kelompok masyarakat. Kini pengguna media sosial juga semakin meningkat dan digunakan oleh berbagai macam kalangan masyarakat (Rahmanza et al., 2021).

Definisi ujaran kebencian menurut Black’s Law Dictiniory dalam (Sa’idah et al., 2021) menguraikan bahwa ucapan kebencian adalah suatu pernyataan yang mencerminkan ketidaksenangan atau kebencian terhadap individu atau masyarakat tertentu, seperti berdasarkan suku, agama, dan ras. Di mana komunikasi yang dilakukan oleh individu atau kelompok dalam bentuk ucapan cenderung memicu dengan kata-kata yang mengandung unsur kekerasan. Susan J. Brison mendefinisikan bahwa ujaran kebencian merupakan tindak kejahatan yang berhubungan dengan perkataan yang berisikan umpatan, penghinaan, terhadap

individu atau kelompok masyarakat berdasarkan ras, *sex*, *orientasi sexual*, etnis dan agama. Tindakan tersebut merupakan bentuk penghinaan yang menyebabkan permusuhan, intimidasi yang termasuk dalam tindakan pencemaran (Royani, 2018).

Alexander Brown dalam (Royani, 2018) juga mengutarakan bahwa ujaran kebencian tidak hanya digunakan dalam bentuk perkataan, tulisan, dan verbal. Namun mencakup terhadap seluruh ekspresi seseorang seperti simbol, gambar, gambar bergerak, gesture, music dan perbuatan lainnya yang berbentuk ekspresi yang memiliki sebuah arti tertentu. Ujaran kebencian merupakan tindakan ujaran yang dilakukan oleh individu atau kelompok masyarakat terhadapat individu dan juga kelompok masyarakat lainnya berdasarkan ras, agama, *orientasi sexual* dan etnis tertentu. Tidak hanya dalam bentuk perkataan, tulisan dan verbal, namun juga mencakup ekspresi simbol, gambar, gambar bergerak, musik, dan gestur yang memiliki arti tertentu. Akhirya menyebabkan permusuhan, intimidasi, dan provokasi yang mengandung kekerasan. Perkembangan media sosial mengakibatkan ujaran kebencian terjadi pada ruang digital.

McLuhan (1990) mengatakan perubahan budaya ini terjadi akibat adanya proses digitalisasi atau peralihan media ke bentuk digital, interaktivitas atau transformasi media digital yang memungkinkan interaksi antar pengguna, serta dispersal, yaitu proses penyampaian pesan melalui media digital yang melibatkan partisipasi aktif individu (Supratman, 2018).

Ujaran kebencian terjadi di berbagai macam platform media sosial seperti Facebook, Instagram, Twitter, YouTube dan lainnya dengan memanfaatkan berbagai fitur seperti kolom komentar. Contohnya seperti yang ada pada kolom komentar akun Instagram tim sepakbola di liga 1 Indonesia dimana para netizen atau masyarakat melakukan komentar yang tidak baik dan kurang sopan (Fadhilah, 2021). Ujaran kebencian juga terjadi pada kolom komentar di akun Instagram @garudaevolution yang mengacu pada pesan kebencian seperti pesan

yang mengandung anti suku tertentu, ras tertentu ataupun agama tertentu (Rahmanza et al., 2021).

Peneliti melakukan pra observasi di akun Instagram @mpl.id.official mengenai ujaran kebencian di media digital. Peneliti melakukan pra observasi di beberapa akun Instagram. Berikut hasil pra observasi pada tanggal 7 Mei 2025 dari Instagram dan escharts.com :

Tabel 1. 1 Perbandingan hasil pra observasi.

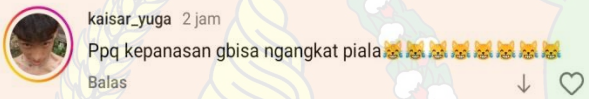
AKUN INSTAGRAM	PENGIKUT INSTAGRAM	POSTINGAN	PEAK VIEWERS
@pubgmobile_id	1,9 juta	13,7 ribu	peak viewers mencapai 13 ribu
@freefirebgid	10,7 juta	13,3 ribu	peak viewers mencapai 23 ribu
@mpl.id.official	7,2 juta	12,6 ribu	peak viewers mencapai 2 juta

Setelah melakukan observasi lebih lanjut akhirnya peneliti memilih akun Instagram @mpl.id.official. Dikarenakan jumlah peak viewers lebih banyak hingga 2 jutaaan diminati membuat penelitian akan menarik. Dan juga dengan jumlah viewers lebih banyak maka interaksi antar komentar akan lebih banyak terjadi.

Henry Jaenkins (2006) mengatakan di zaman internet saat ini, penggemar bukan hanya sekedar memilih media seperti pada zaman televisi. Namun penonton juga terlibat didalamnya seperti menciptakan, membentuk, membentuk ulang dan menyebarkan konten yanga ada di media. Jenkins meyebut hal tersebut sebagai fenomena “budaya partisipasi”. Penonton dikatakan sebagai audiens pengguna internet ketika mereka menggunakan media sosial, sering membuat konten dan mengkonsumsinya. Definisi budaya partisipasi menurut Jenkins “budaya dengan hambatan yang relatif rendah untuk mengekspresikan seni dan

melibatkan masyarakat, dukungan yang kuat untuk berkreasi dan berbagi kreasi individu, dan beberapa jenis bimbingan informasi di mana apa yang diketahui oleh yang paling berpengalaman dilewatan oleh pemula". Berdasarkan hasil penjabaran tersebut dapat terlihat bahwa ciri khas dari budaya partisipasi adalah intensitas ketertiban dalam menggunakan sosial media.

Setelah melakukan pra observasi, peneliti memilih untuk memfokuskan objek penelitian pada akun Instagram @mpl.id.official. Keputusan ini didasarkan pada tingginya interaksi yang tercermin dari jumlah penonton (*peak viewers*) yang mencapai lebih dari 2 juta, serta intensitas komentar yang muncul pasca pertandingan antara ONIC dan RRQ Hoshi. Dalam unggahan pada tanggal 4 Mei 2025, yang memperlihatkan kekalahan RRQ Hoshi dari ONIC dengan skor 2-1, ditemuan berbagai bentuk ujaran kebencian di kolom komentar.



Gambar 1. 1 Komenetar 1 Observasi

Pada gambar pertama, terdapat komentar yang menuliskan "Ppq kepanasan gbisa ngangkat piala." Istilah "Ppq" merupakan plesetan yang kasar dan mengarah pada alat kelamin perempuan, digunakan untuk merendahkan tim RRQ Hoshi. Hal ini merupakan bentuk penghinaan secara verbal terhadap tim RRQ.



Gambar 1. 2 Komentar 2 Observasi

Selanjutnya, pada gambar kedua terdapat komentar seperti "Kntl" serta "RRQ PANTEK". Kedua kata tersebut merupakan kata kasar dan *vulgar* yang

memiliki makna penghinaan terhadap alat kelamin. Komentar tersebut mencerminkan ujaran kebencian yang provokatif dan mengandung unsur penghinaan terhadap kelompok pendukung tim RRQ.



Gambar 1. 3 Komentar 3 Observasi

Kemudian pada gambar ketiga menuliskan “KALAH GA TERIMA KONDOM JANCOK”. Kata “KONDOM” merupakan plesetan dari nama fanbase RRQ yaitu “Kingdom”, sedangkan “JANCOK” adalah umpatan yang dalam bahasa Indonesia bermakna kasar seperti “sialan” atau “brengsek”. Ungkapan ini sangat *vulgar* dan menyiratkan kemarahan serta kebencian terhadap RRQ Hoshi.

Berdasarkan ketiga gambar tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa ujaran kebencian yang muncul tidak hanya bersifat spontan dan emosional, tetapi juga menunjukkan adanya pola penggunaan bahasa kasar, simbolik, dan plesetan yang sengaja dirancang untuk merendahkan pihak tertentu. Fenomena ini menjadi salah satu bentuk nyata dari budaya partisipatif digital yang berkembang di media sosial, di mana komentar bukan hanya bentuk interaksi, tetapi juga representasi dari identitas dan emosi kelompok. Dalam hal ini, kolom komentar pada akun Instagram @mpl.id.official menjadi ruang yang mencerminkan rivalitas antar kelompok penggemar ONIC dan RRQ, serta memperlihatkan betapa ujaran kebencian telah menjadi ekspresi digital yang umum terjadi dalam konteks *e-sports*.

Dari hasil penjelasan menurut Hendry Jaenkins, maka komentar ujaran kebencian yang dilakukan oleh para pengguna Instagram di kolom komentar pada akun @mpl.id.official merupakan sebuah budaya partisipasi. Dikarenakan para pengguna menggunakan dan mengkonsumsi sosial media Instagram secara terus menerus maka disebut sebagai fenomena budaya partisipasi di internet. Namun, seperti dijelaskan oleh Nasrullah (2015) partisipasi digital juga dapat memunculkan konflik simbolik. Ketika pengguna terlalu larut dalam identitas

kelompok (misalnya fans ONIC atau RRQ), komentar yang awalnya menjadi bentuk partisipasi, bisa berubah menjadi media untuk menyerang pihak lawan, menyebarkan kebencian, atau memprovokasi kelompok lain secara verbal. Dalam budaya partisipatif, pengguna tidak hanya menyuarakan dukungan, tetapi juga mengkontruksi identitas kelompok melalui pertentangan dengan yang lain, dan inilah yang mendorong munculnya ujaran kebencian sebagai ekspresi emosi kolektif.

Fenomena ujaran kebencian di media sosial menjadi perhatian di era digital, terutama pada platform terbuka seperti Instagram. Dalam konteks pertandingan e-sports antara ONIC dan RRQ Hoshi yang disiarkan dan didiskusikan melalui akun resmi @mpl.id.official, banyak komentar yang mencerminkan ekspresi kebencian antar pendukung tim. Kondisi ini menunjukan bahwa media sosial telah menjadi wadah bagi luapan emosi, terutama ketika terjadi rivalitas. Ujaran kebencian muncul tidak hanya karena ketidaksukaan pribadi, tetapi juga didorong oleh faktor sosial dan psikologis seperti fanatisme kelompok dan identitas sosial (Sari&Paramita, 2020).

Mengetahui motivasi atau penyebab munculnya ujaran kebencian sangat penting dalam memahami dinamika komunikasi digital. Studi oleh Wibowo (2021) menjelaskan bahwa individu sering kali menggunakan media sosial sebagai sarana pelampiasan emosi akibat tekanan sosial atau kebutuhan untuk menunjukkan eksistensi dalam komunitas virtual. Dalam kasus kompetisi antar tim besar seperti ONIC vs RRQ, motivasi seperti ingin membela tim, mendapat pengakuan dari kelompok, atau menciptakan provokasi untuk kesenangan pribadi menjadi alasan yang dominan. Penelitian ini akan membantu mengidentifikasi akar dari perilaku tersebut.

Rafki Muhammad (2017) menjelaskan komunitas virtual merupakan sekelompok pengguna internet yang menciptakan jaringan hubungan pribadi. Konsep virtual ini muncul karena adanya koneksi internet sebagai indikator utama untuk terhubung dengan dunia maya. Tanpa disadari, masyarakat manusia

sekarang telah hidup di dua dunia, yaitu dunia nyata dan dunia maya yang disebut komunitas siber. Bahkan hal tersebut membuat manusia lebih tertarik berinteraksi di dunia maya. komunitas seperti ini disebut komunitas virtual. Maka dari itu para pengguna yang melakukan komentar ujaran kebencian didalam kolom komentar Instagram @mpl.id.official termasuk kedalam komunitas virtual.

Efek dari ujaran kebencian di ruang digital tidak bisa dianggap remeh. Selain berdampak psikologis pada individu yang menjadi sasaran, hal ini juga dapat menciptakan konflik antar kelompok, memperkuat polarisasi, dan merusak ekosistem komunikasi publik digital. Dalam konteks komunitas *esports*, ujaran kebencian turut membentuk budaya komunikasi yang agresif, yang pada akhirnya merusak citra komunitas itu sendiri. Oleh karena itu, penting dilakukan kajian akademik untuk memahami motivasi dan dampak sosisal dari ujaran kebencian dalam media sosial.

Dalam penelitian ini berfokus pada mengetahui motivasi atau penyebab seseorang melakukan ujaran kebencian. Dengan melibatkan sosial media sebagai media penelitian. Dan juga memanfaatkan fitur komentar yang ada pada platform Instagram. Berdasarkan penjelasan diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "MOTIVASI UJARAN KEBENCIAN DI KOLOM KOMENTAR AKUN INSTAGRAM @MPL.ID.OFFICIAL PADA PERTANDINGAN GAME MOBILE LEGENDS ONIC VS RRQ HOSHI"

1.2 Fokus Penelitian

Dengan latar belakang tersebut peneliti tertarik melihat bagaimana motivasi seseorang melakukan ujaran kebencian pada kolom komentar akun Instagram @mpl.id.official pertandingan antara ONIC vs RRQ Hoshi.

1.3 Pertanyaan penelitian

Bagaimana motivasi seseorang melakukan ujaran kebencian yang terjadi pada kolom komentar di pertandingan Mobile Legends season 15 ONIC vs RRQ Hoshi pada Akun Instagram @mpl.id.official?

1.4 Tujuan Penelitian

Dari fokus penelitian yang sudah ada, maka peneliti memiliki tujuan untuk mengetahui motivasi seseorang melakukan ujaran kebencian yang terjadi pada kolom komentar pada akun Instagram @mpl.id.official di pertandingan Mobile Legends season 15 ONIC vs RRQ Hoshi.

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis pada penelitian ini yaitu diharapkan dapat memberikan sumbangsih pada bidang Ilmu Komunikasi serta menjadi referensi bahan penelitian selanjutnya dengan tema ujaran kebencian di media sosial.

1.5.2 Manfaat Praktis

Manfaat praktis pada penelitian ini adalah meningkatkan kesadaran masyarakat tentang dampak ujaran kebencian di media sosial dan pentingnya berinteraksi secara positif di media sosial. Bagi komunitas e-sports dan penggemar Mobile Legends, penelitian ini memberikan pemahaman tentang dampak negatif dari ujaran kebencian serta motivasi di balik perilaku tersebut, sehingga dapat mendorong kesadaran untuk menjaga etika komunikasi dan menciptakan ruang diskusi yang positif.