BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Game online merupakan *game* komputer yang dimainkan lebih dari satu orang dan menggunakan internet untuk medianya. *Game online* merupakan sebuah permainan yang menggunakan jejaring internet yang bisa diakses oleh banyak pemain. Dengan berkembangnya zaman, *game online* tersebut memunculkan berbagai jenis *games online* seperti Dota, Counter Strike, *Mobile Legends*, PUBG *Mobile*, dan *game online* lainnya (N.L.P Srinadi 2015)



Gambar 1. 1 Logo Mobile Lagends

Mobile Lagends Bang Bang merupakan *game* kompetitif *Multi player Online battle Arena (MOBA)* dalam versi *mobile*, berupa pertandingan strategi antar dua tim, dalam game ini pemain dihadapkan dengan mode permainan 5*vs*5 dengan memilih karekter hiro yang dipilih di dalamnya. Memainkan game Mobile Legends Bang Bang membutuhkan kerja sama antar pemain untuk memenangkan pertandingan dengan menghancurkan turret lawan (Fauzan et, al 2021).

Didalam *game Mobile Legends* adanya komunikasi antar sesama tim dan anatar tim. Komunikasi merupakan salah satu hal yang sangat penting dalam melakukan segala hal, terlebih untuk mencapai suatu tujuan. Komunikasi menurut Effendy (2002) berasal dari Bahasa Inggris "*communication"*, dan Bahasa Latin "*communication"* yang berarti sama, sama di sini adalah sama makna. Artinya

Pengalaman Komunikasi.., Nur Atika Rahma, Fakultas Ilmu Komunikasi, 2025

tujuan dari komunikasi adalah untuk membuat persamaan antara sender atau pengirim pesan, dan *receiver* atau penerima pesan.

Menurut Laswell yang dikutip oleh Effendy, maka komunikasi adalah proses penyampaian pesan dari komunikator kepada komunikan melalui saluran *(channel)* yang menimbulkan efek tertentu. Dalam proses komunikasi, terjadi suatu proses penyampaian pesan dari satu ke yang lainnya dan penyampaian pesan tersebut untuk mendapatkan suatu tujuan tertentu (Effendy, 2004). Berdasarkan penjelasan mengenai komunikasi disimpulkan bahwa komunikasi adalah sebuah pesan yang didalamnya terdapat dua orang atau lebih dan saling bertukar informasi.

Menurut Werner J, Severin komunikasi virtual merupakan proses penyampaian serta menerima pesan dengan cara *cyberspace* ataupun ruang maya yang interaktif (Kencana, 2001). Komunikasi virtual tidak bisa jauh dengan suatu media internet karena untuk melakukan komunikasi virtual harus tersambung pada internet. Internet adalah media dari komunikasi virtual oleh karena itu dengan menggunakan internet siapapun bisa mengirim pesan ataupun informasi kepada siapa saja. Dalam komunikasi virtual, seorang bisa untuk berkomunikasi dengan orang lain untuk mengirim informasi meskipun tidak bertatap muka (Wijaya dan Paramita, 2019).

Jenis komunikasi virtual yaitu, *synchronous communication* merupakan komunikasi menggunakan internet dengan waktu yang sama. Komunikasi yang dipakai berupa kata menjadi pesan yang diinformasikan dan diterima untuk percakapan contohnya yang digunakan kehidupan sehari- hari adalah *chatting*, telepon, dan video *call* Effendi (2010). Dari penjelasan yang sudah dituliskan diatas mengenai *Asynchronous Communication dan Synchronous Communication*, jenis komunikasi virtual penelitian ini adalah jenis *Synchronous Communication* karena dalam bermain *game* bisa menggunakan *chatting* dan vitur yang tersedia pada *game* yang dilakukan dengan waktu bersamaan dengan lawan bicara.

Pada *game Mobile Legends* sering terjadinya kekerasan berbasis gender *online*, yang mana disebabkan dengan adanya sebuah komunikasi virtual di dalam

game Mobile Legends. Banyak pemain yang mengeluarkan kata-kata penghinaan dan merendahkan tanpa memandang gender. *Mobile Legends* ini dapat melakukan komunikasi virtual secara *real-time* antara sesama pemain yang memungkinkan komunikasi menggunakan *chat* maupun sebuah fitur suara. Dengan adanya komunikasi virtual di dalam *game Mobile Legends* dapat terjadinya kekerasan berbasis gender *online.* Di komunitas *game Mobile Legends*, penilaian gender sering di bicarakan, yang mana perempuan dianggap kurang kompeten dalam bermain *game*. Hal ini dapat terciptanya lingkungan yang akan rentan terhadap kekerasan berbasis gender *online* pada pemain perempuan yang menjadi sebuah tindak kekerasan (Pratnyawan dan Rachmanta, 2010).

Kekerasan Berbasis Gender *Online* (KBGO) ialah tindak kekerasan berbasis gender yang dipermudah dengan teknologi, tindak kekerasan tersebut bertujuan melecehkan korban berdasarkan gender atau seksualitas (Kusuma dan Arum, 2019). Menurut Komisi Nasional Anti Kekerasan pada Perempuan (Komnas Perempuan) KBGO adalah bentuk kejahatan yang seringkali melibatkan perempuan sebagai korban, bentuk kejahatan yang dimaksud ialah tubuh perempuan dijadikan objek pornografi didunia digital atau siber. Objek yang dimaksud seperti berupa gambar dan video yang memperlihatkan dan menyebarkan bagian tubuh perempuan tanpa adanya persetujuan korban.

Association of Progressive Communication (APC), kekerasan berbasis gender *online* adalah bentuk kekerasan berbasis gender yang memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi, seperti internet media sosial, email, dan telepon genggam. Kekerasan Berbasis Gender *Online* adalah tindakan yang dapat menyebabkan penderitaan atau kerusakan, baik secara non fisik, seksual maupun psikologis. Oleh karena itu, kekerasan seksual dianggap sebagai salah satu pelanggaran HAM yang paling luas dan sistematis, karena pelaku sering bertujuan mendaptkan keuntungan, baik dalam bentuk seksual, finansial, atau keduanya, dengan cara menimbulkan kerugian dan rasa tidak nyaman pada korban (Fahham, 2019). Berdasarkan penjelasan dikesimpulan bahwa kekerasan berbasis gender *online* adalah sebuah kekerasan dilakukan oleh seseorang melalui jejaring internet yang dibisa dilakukan kapanpun dan dimanapun.

Kekerasan berbasis gender *online* ini dilakukan dengan cara seperti kekerasan atau pelecehan secara verbal merupakan pelecehan menggunakan kata-kata berupa tulisan untuk merendahkan, menghina serta melecehkan seseorang secara seksualitas. Jenis kekerasan berbasis gender *online* yaitu, Pendekatan untuk memperdaya *(cyber grooming)* adalah sebuah tindakan memanipulasi korban untuk mencoba membangun kedekatan kepada korban (Komnas Perempuan, 2021).

Pelecehan *online (cyber harassment)* sebuah tindakan untuk melecehkan seseorang secara *online* berupa pesan atau komentar yang tujuannya mengancam dan merendahkan orang lain yang lakukan secara terus menerus. Peretasan *(hacking)* sebuah tindakan mengambil media sosial korban untuk menghasilkan informasi atau menyebarkan mengenai data pribadi milik korban seperti foto dan video (Komnas Perempuan, 2021).

Konten ilegal *(illegal content)* konten yang dilarang oleh hukum, seperti konten pornografi dan kekerasan yang melanggar hukum serta etika. Pelanggaran privasi, pelanggaran ketika seseorang mengambil dan menyebarkan informasi pribadi milik korban tanpa adanya izin, seperti foto, video, dan data pribadi. Ancaman penyebaran foto atau video pribadi *(malicious distribution)* pengancaman menyebarkan foto serta video pribadi korban, hal ini sering digunakan sebagai konteks penyebaran seksual. Pencemaran nama baik *(online defamation)* menyebaran informasi palsu tentang korban dengan tujuan untuk merusak reputasi korban, rekrutmen *online (online recruitment)* sebuah cara yang dilakukan secara *online* dengan tujuan eksploitasi, seperti eksploitasi seksual (Komnas Perempuan, 2021).

SAFEnet 2021 mengatakan terdapat empat belas macam Kekerasan Berbasis Gender *Online*, yaitu penyebaran konten intim *Non-consensual Intimate Images (NCII), impersonasi, cyberflashing, doxing, flaming, outing, morphing, phishing,* pelecehan seksual, pelanggaran privasi, perusakan reputasi, pengancaman, pengawasan. SAFEnet 2024 kasus Kekerasan Berbasis Gender *Online* di Indonesia naik empat kali lipat dibandingkan tahun sebelumnya, yaitu seratus delapan belas kasus di triwulan pada tahun 2023 menjadi empat ratus

delapan puluh kasus pada triwulan pada tahun 2024. Kasus pada tahun 2023 terdapat 118 kasus kekerasan berbasis gender *online*, sedangkan untuk tahun 2024 menjadi 480 kasus kekerasan berbasis gender *online*.

Kasus kekerasan berbasis gender *online* memiliki berbagai dampak yang signifikan bagi korban. Salah satu dampaknya adalah kerugian psikologis, seperti munculnya rasa depresi, kecemasan, hingga ketakutan yang mendalam. Akibat kondisi ini, korban bahkan dapat memikirkan, menginginkan, atau mencoba untuk bunuh diri. Dampak lainnya adalah korban sering kali menarik diri dari interaksi sosial, baik dengan keluarga maupun teman-temannya. Situasi ini terutama dialami oleh perempuan yang foto atau videonya dengan muatan seksual disebarluaskan tanpa izin, sehingga mereka merasa dipermalukan. Selain itu, korban juga dapat mengalami kerugian secara ekonomi. Banyak yang kehilangan sumber penghasilan, pekerjaan, atau kesempatan kerja karena dianggap mencoreng reputasi atau tidak mampu melanjutkan pekerjaan akibat kondisi psikologis dan fisik yang memburuk (Komnas Perempuan, 2021).

Kekerasan berbasis gender *online* munculnya faktor dan berkembangan karena teknologi informasi dan komunikasi telah hadir di tengah-tengah aktivitas masyarakat (Maundu, 2020). Berawal dari adanya penemuan baru yang diperkenalkan dengan *World Wide Web* pada tahun 2021, Tim *Berners- Lee* saat itu mengatakan antara teknologi *hypertext* dengan internet yang menjadi dasar komunikasi berjenjang, kemudian terdapat tempat dimana orang dapat melakukan komunikasi dan interaksi di dunia digital serta membangun komunitas online, dalam perkembangan sebuah teknologi komunikasi banyak kebebasan untuk berekspresi, namun menjadi rentan untuk seseorang mengenai kekerasan berbasis gender *online* (Van Dijck, 2013).

Dalam konteks gender hal tersebut dapat menciptakan tempat baru untuk praktik kekerasan dengan basis gender yang menjadikan perempuan sebagi target utamanya (Rahmawati and Udasmoro 2021). Pada saat perempuan mempunyai akses dan dapat aktif dengan bebas di ruang digital, maka sebenarnya perempuan juga menjadi rentan terhadap tindak kekerasan (Rahmawati & Udasmoro, 2021).

Untuk memahami secara lebih mendalam bagaimana perempuan mengalami dan memaknai kekerasan berbasis gender di ruang digital, pendekatan fenomenologi digunakan dalam penelitian ini. Fenomenologi berasal dari Bahasa Yunani phainomai yang berarti "menampak" Fenomena merupakan fakta yang disadari dan masuk dalam pemahaman manusia. Fenomenologi adalah memahami pengalaman seseorang menurut dirinya sendiri. Fenomenologi bertujuan untuk mengetahui dunia dari sudut pandang orang yang mengalaminya secara langsung atau berkaitan dengan sifat sifat alami pengalaman manusia, dan makna yang ditempelkan padanya (Kuswarno, 2009). Teori ini berasumsi bahwa seseorang dapat memperoleh pemahaman yang lebih dalam tentang suatu fenomena apabila seseorang mengalaminya secara langsung. Fenomeologi menjadi salah satu cara pada penelitian ini, fenomenologi berfokus pada pengalaman mendalam seseorang sehingga mendaptkan cerita, prasaan, dan pandangan pemain *Mobile Legends* perempuan yang dialami selama bermain.

Fenomenologi memberikan pemahaman mendalam terhadap pengalaman komunikasi pada pemain *Mobile Legends*. Komunikasi adalah proses penyampaian pesan yang berisi pengalaman seseorang kepada orang lain dengan tujuan mempengaruhi cara pandang orang tersebut. Setiap individu perlu menciptakan pemahaman yang serupa, meskipun konteksnya berbeda. Hal ini penting untuk memastikan pengalaman komunikasi yang efektif, terutama dalam menyampaikan pesan dengan baik (Putri, Siregar, & Aryadillah, 2018).

Pengalaman komunikasi adalah sesuatu kejadian yang mencakup elemen komunikasi seperti pesan dan elemen komunikasi lainnya. Pengalamannya mencakup banyak informasi yang akan membuatnya menjadi lebih sadar (Permana & Suzan, 2018). Dari penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa pengalaman komunikasi adalah proses penyampaian pesan mengenai informasi berupa pesan antar individu dengan mempengaruhi cara pandangnya di dalam komunikasih tersebut.

Didalam pengalaman komunikasi terdapat jenisnya yaitu, pengalaman komunikasi negatif merupakan komunikasi yang terjadi ketika pesan yang disampaikan tidak jelas, penuh prasangka, atau menimbulkan emosi negatif

seperti kesalahpahaman, ketegangan, atau konflik. Pengalaman ini sering kali muncul akibat kurangnya empati, ketidaktepatan dalam penyampaian pesan, atau bahkan adanya hambatan budaya. Dalam komunikasi antarbudaya, stereotip dan prasangka sering menjadi penghambat, yang menyebabkan penerima merasa tidak dihormati atau dimengerti (Yadani, 2017).

Game Mobile Legends sering menjadi tempat kekerasan berbasis gender, terutama untuk pemain perempuan yang disebabkan dari fitur komunitasi antar pemain dalam *game Mobile Legends*, seperti makian dalam bahasa kasar, diremehkan karena *skill* rendah dan penghinaan. Persoalan pada pemain perempuan dikarenakan dalam bermain *Mobile Legends* yang cukup rendah. Seperti penguasaan terhadap banyak *role* dan *hero*, kurang mengerti map dalam *game* dan penguasaan dalam berotasi. Hal tersebut termasuk kedalam kekerasan verbal. Kekerasan verbal bisa muncul karena rasa kesal, bosan, serta hanya sekedar untuk mencari kesenangan. Perilaku kekerasan verbal yang dilakukan oleh para pemain ini bisa memiliki dampak yang sangat fatal. Kekerasan verbal dalam *game* dapat membuat beberapa pemain merasa tidak nyaman atau tidak aman untuk berpartisipasi dalam interaksi sosial dalam permainan. Hal ini dapat membatasi kemampuan mereka untuk berinteraksi dengan pemain lain atau bergabung dalam aktivitas dalam *game* (Merarius, 2024).

Berdasarkan observasi pada 23 April 2025 bahwa saat ini grup Mabar *Mobile Legends* mengalami pemblokiran atau *banned* akibat pelanggaran terhadap kebijakan pada aplikasi Telegram, yaitu karena beberapa anggotanya sering membagikan tautan yang mengandung unsur seksual.

Berdasarkan informan Camellia, grup Mabar *Mobile Legends* merupakan komunitas atau kumpulan pemain yang bergabung untuk bermain *game Mobile Legends*. Di dalam grup mabar *Mobile Legends*, anggota dapat bebagi *tips* dalam bermain dan pemilihan hiro. Grup ini terdiri tadi 76.410 anggota. Pada grup Mabar *Mobile Legends* memberikan banyak pengalaman penyenangkan maupun menyedihkan, seperti terjadi konflik perdebadan atau terjadi kekerasan berbasis gender *online*. Grup Mabar *Mobile Legends* ini berada di sebuah aplikasi yaitu

telegram. Selama bermain *game Mobile Legends* banyak mendapatkan pengalaman komunikasi baik di dalam grup atau selama bermain *Mobile Legends.*

Di dalam bermain *game Mobile Legends* munculnya pengalaman komunikasi negatif yang terjadi didalam *game Mobile Legends* pada grub Mabar *Mobile Legends* seperti mendapatkan sebuah perkataan pada saat bermain *Mobile Legends* "layla lol", "perempuan gausah main *Mobile Legends*", "tolol". Selain itu pengalaman negatif yang terjadi dalam grup, mendaptkan stiker, foto, poster yang berjenis pornografi Camellia (10 Februari 2025).

Berdasarkan hasil wawancara peneliti mewawancarai beberapa perempuan yang mengalami kekerasan berbasis gender *online* pada bermain game *Mobile Legends*. Seorang pemain *Mobile Legends* mendapatkan bentuk kekerasan verbal pada saat bermain *Mobile Legends* dan mendapatkan kekerasan visual pada grup yang berada di telegram. Bentuk yang lebih sering di dapat yaitu bentuk kekerasan verbal seperti merendahkan dan memalukan. Seorang pemain *Mobile Legends* Camellia (10 Februari 2025) mengungkapkan bahwa sering mengalami kekerasan gender dalam bentuk pelecehan verbal ketika bermain *Mobile Legends*. Ketika bermain dengan orang tidak dikenal atau bertemu di *game* secara *random*, pemain laki-laki merendahkan kemampuan bermainnya karena melihat 1 tim dengan seorang perempuan, pelecehan verbal yang didapat berupa, "*Defeat* nih", "Nana bego mainnya", "tolol". Pelecehan visual dalam grup yang dialami oleh pemain seperti, mendapatkan foto, poster, stiker kartun yang berjenis seksualitas. Pelecehan visual yang sering terjadi berupa foto dan stiker berjenis seksualitas. Pengalaman yang di dapat dari Camellia seorang pemain *Mobile Legends*, menunjukkan bahwa kekalahan dari permainan disebabkan oleh perempuan di dalam timnya. Mendapatkan kata-kata seperti "tolol", "Nana bego mainnya" mengadung asumsi bahwa pemain perempuan kurang kompeten dan di anggap beban dalam tim.

Peneliti menemukan dua riset terdahulu tentang kekerasan berbasis gender *online*. Satu penelitian memfokuskan pada kekerasan berbasis gender *online* dalam interaksi di media sosial (Musyaffa & Effendi, 2022), satu penelitian membahas mengenai analisis aktor non negara dan ketahanan psikologi (studi

kasus kekerasan berbasis gender *online*). Penelitian sebelumnya sudah ada yang membahas terkait kekerasan berbasis gender *online*. Penelitian ini akan fokus pengalaman korban kekerasan berbasis gender *online* yang di alami pada pemain *Mobile Legends* perempuan selama main *game*.

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dijelaskan, terdapat berupa kekerasan yang di dapat oleh informan seperti pelecehan verbal yaitu "tolol", "Nana bego mainnya" dan pelecehan visual yang didapat berupa foto dan stiker berjenis seksualitas. Peneliti tertarik untuk meneliti "Pengalaman Komunikasi Korban Kekerasan Berbasis Gender *Online* Pada Pemain *Mobile Legends* Perempuan di Grup Mabar *Mobile Legends*". Penelitian ini bertujuan untuk mendalami mengenai pengalaman komunikasi korban kekerasan berbasis gender *online game Mobile Legends* perempuan. Pengalaman kekerasan berupa pelecehan verbal dan pelecehan visual.

Berdasarkan hasil wawancara pemain perempuan *Mobile Legends* pada 10 Februari, mengatakan bahwa ketika mendapatkan kekerasan berbasis gender merasa dipermalukan dan direndahkan didepan pemain lain pada saat permainan berlangsung. Setelah mendapatkan sebuah kekerasan, informan yaitu meningkatkan cara bermain dengan cara bermain dan berlatih agar suatu saat tidak terjadi kekerasan pada dirinya. Kekerasan berbasis gender yang terjadi pada *game Mobile Legends* sudah biasa terjadi pada saat bermain berlangsung.

Peneliti memilih pengalaman komunikasi pada pemain *Mobile Legends*, karena untuk memahami mendalam mengenai pengalaman komunikasi yang didapatkan selama bermain *game Mobile Legends*. Dari penelitian ini para korban kekerasan bahwa perlu adanya dukungan dan solusi ketika mendapatkan kekerasan pada *game Mobile Legends*.

1.2 Fokus Penelitian

Penelitian ini berfokus pada bagaimana pengalaman komunikasi korban kekerasan berbasis gender *online* pemain *Mobile Legends* pada grup "Mabar *Mobile Legends*".

1.3 Pertanyaan Penelitian

Bagaimana pengalaman komunikasi korban kekerasan berbasis gender *online* pada pemain *Mobile Legends* perempuan di grup "Mabar *Mobile Legends*".

1.4 Tujuan Penelitiaan

Untuk menjelaskan pengalaman komunikasi korban kekerasan berbasis gender *online* pada pemain *Mobile Legends* perempuan di grup "Mabar *Mobile Legends*".

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Manfaat Teoretis

Secara teoritis manfaat pada penelitian ini adalah memberi pemahaman secara mendalam dan jelas mengenai pengalaman komunikasi korban kekerasan berbasis gender *online* yang dialami pemain *Mobile Legends* perempuan.

1.5.2 Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan mampu memberi kontribusi dalam pengembangan bacaan dalam penelitian selanjutnya mengenai pengalaman komunikasi korban kekerasan berbasis gender *online* dalam *game Mobile Legends.*