ORIGINAL RESEARCH
published: September 2025
doi: 10.21070/kanal.v14i1.1860

Interactive Communication Among *Mobile Legends* Players in Responding to *Cyberbullying*

Komunikasi Interaktif para Player *Mobile Legends* dalam Merespons Tindakan *Cyberbullying*

Rachel Alfarizi[1], Miftahul Rozaq [2]*

[1-2] Telkom University, Indonesia

OPEN ACCESS
ISSN 2541-2841 (online)
ISSN 2302-6790 (print)

Edited by:
Didik Hariyanto

**Correspondence:*
miftahulrozaq@telkomuniversity.ac.id

Citation:
Rachel Alfarizi dan Miftahul Rozaq (2025). Komunikasi Interaktif para Player Mobile Legends dalam Merespons Tindakan Cyberbullying. 14 (1)

Doi:10.21070/kanal.v14i1.1860

Abstract
This study aims to explore the forms of interactive communication among Mobile Legends players in responding to cyberbullying acts that occur during gameplay. Using a phenomenological approach, in-depth interviews were conducted with eight informants who have been actively playing Mobile Legends over the past six months. The findings indicate that in-game communication is heavily influenced by emotional context, competitive pressure, and individual communication styles. Acts of cyberbullying such as insults, provocation, and verbal harassment are commonly found in chat rooms, both explicitly and implicitly. Players respond to these acts in various ways—some remain silent, others retaliate, and a few attempt to mediate the situation. Personal experience, emotional maturity, and digital awareness play crucial roles in shaping how individuals communicate and respond. This study also highlights the need for digital ethics education and empathetic communication within online gaming communities to help prevent the rise of cyberbullying behavior.

Keywords: *Cyberbullying, Digital Ethics, Interactive Communication, Mobile Legends, Phenomenology*

Abstrak
Mobile Legends tidak hanya menawarkan hiburan, tetapi juga menyediakan sarana komunikasi antar-pemain yang penting untuk koordinasi dan perencanaan strategi permainan. Tetapi di satu sisi, juga terjadi cyberbullying diantara para gamers *Mobile Legends*. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis komunikasi interaktif para player mobile legend dalam merespon tindakan cyberbullying. Metode yang digunakan adalah pendekatan deskriptif kualitatif dengan wawancara mendalam terhadap delapan informan yang aktif bermain *Mobile Legends* selama enam bulan terakhir. Hasil penelitian menunjukkan bahwa komunikasi yang terjadi di dalam permainan sangat dipengaruhi oleh konteks emosional, tekanan kompetisi, dan gaya komunikasi antar individu. Tindakan *cyberbullying* seperti hinaan, provokasi, dan pelecehan verbal kerap ditemukan di ruang obrolan, baik secara eksplisit maupun terselubung. Sebagian pemain merespons tindakan tersebut dengan diam, sebagian lagi dengan membalas, dan ada pula yang mencoba menjadi penengah. Faktor pengalaman pribadi, tingkat kematangan emosi, dan kesadaran digital berperan penting dalam membentuk cara setiap individu berkomunikasi dan merespons.

Penelitian ini juga menyoroti perlunya edukasi etika digital dan komunikasi empatik dalam komunitas gim daring sebagai bentuk terhadap maraknya tindakan *cyberbullying*.

Kata Kunci: *Cyberbullying*, Komunikasi Interaktif, Mobile Legends, Player

PENDAHULUAN

Dalam era digital yang terus berkembang, internet telah menjadi bagian integral dari kehidupan sehari-hari. Salah satu fenomena menonjol dalam dunia digital adalah game daring Mobile Legends: Bang Bang, yang dirilis oleh Moonton pada 14 Juli 2016. Moonton merupakan perusahaan asal Tiongkok yang mengembangkan game berbasis mobile online battle arena (MOBA), termasuk *Mobile Legends* dan beberapa judul lainnya (Marno., 2023). *Mobile Legends* tidak hanya menawarkan hiburan, tetapi juga menyediakan sarana komunikasi antar-pemain yang penting untuk koordinasi dan perencanaan strategi permainan. Namun ironisnya, fitur komunikasi ini kerap disalahgunakan oleh sebagian pemain untuk melakukan tindakan *cyberbullying*. Studi Hinduja dan Patchin menunjukkan bahwa *cyberbullying* dapat terjadi dalam berbagai bentuk, seperti komentar negatif, penghinaan, hingga penyebaran informasi palsu. Ini menegaskan kompleksitas *cyberbullying* serta dampaknya terhadap korban. Dalam konteks tersebut, penting untuk memahami bagaimana para pemain *Mobile Legends* merespons tindakan *cyberbullying* dalam interaksi mereka. Tindakan ini, yang melibatkan intimidasi, pelecehan, atau penindasan terhadap sesama pemain, tidak hanya merusak pengalaman bermain, tetapi juga berdampak negatif terhadap kesejahteraan psikologis korban. Peneliti memperoleh data bahwa masih banyak pemain *Mobile Legends* yang menjadi korban *cyberbullying*. Dalam permainan ini, fitur kolom percakapan digunakan pemain untuk berkomunikasi dengan anggota tim atau lawan. Sayangnya, kolom tersebut sering disalahgunakan untuk melontarkan kata-kata kasar atau merendahkan pemain lain, terutama saat seorang pemain dianggap bermain buruk atau tidak memenuhi ekspektasi tim. Akibatnya, korban hujatan dapat mengalami perubahan perilaku negatif dalam kehidupan sehari-hari (Faturrahman et al., 2016).

Cyberbullying merupakan bentuk perundungan yang dilakukan melalui media digital dan elektronik, dan menjadi salah satu konsekuensi sosial dari berkembangnya teknologi informasi dan komunikasi. Berbeda dari bentuk bullying tradisional, *cyberbullying* memiliki karakteristik khusus yaitu terjadi di ruang maya, menjangkau audiens yang lebih luas, dan sering kali dilakukan secara anonim. Menurut Hellsten, (2017), *cyberbullying* adalah tindakan intimidasi yang dilakukan secara disengaja dan terus-menerus melalui perangkat elektronik, dengan tujuan merugikan orang lain. Karakteristik penting dari tindakan ini adalah adanya ketidakseimbangan kekuatan antara pelaku dan korban, serta frekuensi tindakan yang dilakukan secara konsisten atau berulang-ulang. Media sosial menjadi salah satu sarana dominan dalam praktik *cyberbullying*, karena sifatnya yang terbuka dan mudah diakses oleh siapa saja. Hidajat et al., (2015) mendefinisikan *cyberbullying* sebagai tindakan yang dilakukan oleh individu atau kelompok terhadap seseorang melalui pesan teks, gambar, atau video yang bersifat merendahkan dan melecehkan. Tindakan ini biasanya terjadi di media sosial, aplikasi percakapan, dan platform digital lainnya yang memungkinkan komunikasi langsung antar pengguna. Sifat pelecehan ini dapat berbentuk penghinaan, ejekan, penyebaran aib, atau bahkan ancaman secara verbal.

Dalam kajian sosiolinguistik dan perilaku digital, Mutma, (2020) menjelaskan bahwa kata bully berasal dari bahasa Inggris yang berarti menggertak atau mengganggu individu yang lebih lemah. Ketika praktik ini dilakukan melalui internet, maka disebut sebagai *cyberbullying*. Bentuk-bentuk umum dari tindakan ini antara lain mengejek, menyebarkan rumor, mengintimidasi, mengancam, hingga mempermalukan secara publik di ruang digital. Rudi juga mencatat bahwa *cyberbullying* dapat menyebabkan dampak psikologis serius seperti rasa tidak aman, harga diri rendah, depresi, bahkan tindakan bunuh diri. Putri et al. (2024) memperkuat pemahaman ini dengan menyebut bahwa *cyberbullying* dapat dilakukan melalui berbagai saluran digital seperti media sosial, email, situs web, atau ruang percakapan daring (chatroom). Bentuknya dapat berupa penghinaan, fitnah, penyebaran aib, dan pengucilan sosial, yang semuanya bertujuan untuk merusak reputasi atau menjatuhkan harga diri korban di depan publik digital.

Sebagai akar dari konsep bullying modern, Olweus, (2012) mendefinisikan bullying sebagai masalah psikososial yang melibatkan tindakan menghina atau merendahkan individu lain secara berulang-ulang, dan dilakukan oleh pelaku yang memiliki kekuatan lebih besar dibandingkan korban. Dalam kerangka ini, kekuatan tidak hanya merujuk pada fisik, tetapi juga bisa berbentuk dominasi sosial, verbal, atau simbolik. Konsep ini menjadi penting dalam memahami *cyberbullying*, karena meskipun berlangsung di dunia maya, relasi kuasa antara pelaku dan korban tetap menjadi unsur utama yang membedakan antara interaksi biasa dengan tindakan bullying.

Cyberbullying di kalangan pemain *Mobile Legends* memicu siklus berulang yang memperparah dampak negatif terhadap korban. Beberapa korban cenderung menarik diri dari lingkungan sosial atau menjadi lebih agresif. Bahkan, tidak sedikit yang merespons tindakan tersebut dengan melakukan tindakan serupa sebagai bentuk pelampiasan emosi. Hal ini mengakibatkan perilaku toxic menjadi kebiasaan yang semakin mengakar di komunitas pemain (Faturrahman et al., 2016).

Disisi lain, dalam permainan *Mobile Legends,* terjadi proses komunikasi interaktif yang melibatkan pemain-pemain dalam game tersebut. Komunikasi interaktif merupakan proses penyampaian pesan dua arah yang melibatkan aksi dan reaksi secara langsung antara komunikator dan komunikan, baik melalui media daring maupun luring. Menurut Ana Nadhya Abrar (2003) (dalam (Elfadhli & Evanita, 2022)), komunikasi interaktif dicirikan oleh adanya umpan balik (feedback), partisipasi aktif kedua belah pihak, serta penggunaan media verbal maupun visual. Hal ini diperkuat oleh Dillon dan Leonard (1998), yang menyatakan bahwa interaktivitas adalah kemampuan pengguna untuk berkomunikasi secara langsung melalui sistem atau media, dan memberikan dampak nyata terhadap

pesan yang dikirimkan. Dengan kata lain, komunikasi interaktif memungkinkan peran yang dinamis antara pengirim dan penerima pesan.

McMillan dan Downes (1998) merumuskan enam dimensi utama dalam komunikasi interaktif, yaitu: menginformasikan, kontrol, aktivitas, dua arah, waktu fleksibel, dan kesadaran terhadap tempat. Keenam dimensi ini menekankan bahwa komunikasi tidak hanya tentang transfer informasi, tetapi juga mencerminkan kesadaran terhadap konteks dan keterlibatan sosial antar individu (Elfadhli & Evanita, 2022). Dalam permainan daring seperti Mobile Legends, fitur seperti chat room atau voice chat menjadi media interaktif yang memungkinkan pemain untuk memberikan tanggapan secara langsung terhadap berbagai situasi, termasuk saat merespons tindakan *cyberbullying*. Oleh karena itu, konsep komunikasi interaktif menjadi relevan dalam memahami pola respons para pemain terhadap dinamika sosial yang terjadi selama permainan berlangsung.

Beberapa penelitian sebelumnya telah membahas fenomena *cyberbullying* dalam permainan Mobile Legends. Penelitian oleh Nugroho & Tohari, (2024) meneliti perilaku *cyberbullying* yang terjadi pada pemain Mobile Legends: Bang Bang dengan pendekatan deskriptif kualitatif. Fokus penelitian tersebut adalah pada faktor-faktor penyebab dan dampak perilaku *cyberbullying*, seperti lingkungan sosial, keluarga, dan emosi yang tidak stabil. Temuannya menunjukkan bahwa *cyberbullying* sering memicu perubahan perilaku korban, dari yang awalnya hanya menerima kekerasan verbal, menjadi pelaku yang membalas secara agresif terhadap pemain lain dalam permainan. Penelitian ini menekankan pentingnya pengawasan serta pembentukan sikap sportivitas dalam komunitas gamer, namun belum menelusuri secara mendalam bagaimana komunikasi antar pemain terbentuk dalam merespons situasi tersebut.

Penelitian lain dilakukan oleh P. E. Putri & Oktaviana, (2024) yang menggunakan pendekatan fenomenologi untuk mengkaji strategi coping pemain laki-laki dalam menghadapi verbal abuse di Mobile Legends. Penelitian ini mengidentifikasi bentuk verbal abuse yang dialami, dampak terhadap kondisi emosional seperti kemarahan dan frustasi, serta berbagai bentuk strategi coping, seperti diam, menghindar, hingga membalas makian. Meskipun memberikan pemahaman mendalam terhadap dampak psikologis dan respons individu, penelitian ini tidak mengeksplorasi dinamika komunikasi dua arah atau interaksi antar pemain secara kolektif dalam ruang digital game.

Selain itu, Muflichah, (2022) dalam penelitiannya mengangkat bentuk dan jenis *cyberbullying* yang terjadi dalam permainan interaktif online, khususnya Mobile Legends. Ia menekankan bahwa rendahnya literasi game menyebabkan para pemain mudah terlibat dalam praktik *cyberbullying*, baik sebagai pelaku maupun korban. Penelitian ini memberikan gambaran umum tentang pola interaksi negatif dalam game daring, namun belum membahas bagaimana respon komunikasi terbentuk sebagai proses sosial di antara para pemain yang saling berinteraksi secara langsung melalui fitur komunikasi dalam game.

Berdasarkan ketiga penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa meskipun kajian tentang *cyberbullying* dalam permainan Mobile Legends telah dilakukan, fokusnya masih terbatas pada aspek perilaku agresif, strategi coping individu, dan literasi game. Penelitian ini hadir dengan kebaruan (novelty) pada fokus kajian, yakni menggali bagaimana komunikasi interaktif para pemain Mobile Legends terbentuk sebagai respons terhadap tindakan *cyberbullying*. Melalui pendekatan fenomenologis, penelitian ini berusaha memahami makna dari pengalaman komunikasi para pemain secara mendalam, serta bagaimana mereka memaknai, membentuk, dan mengelola interaksi dalam menghadapi kekerasan verbal di ruang permainan daring.

Dalam konteks tersebut, penelitian ini difokuskan pada pelaku dan korban *cyberbullying* dalam game Mobile Legends. Fokus ini relevan mengingat *Mobile Legends* merupakan salah satu permainan daring paling populer di Indonesia dan dapat diakses kapan saja serta oleh siapa saja. Berdasarkan survei digital yang dilakukan oleh Telkomsel melalui platform tSurvey.id, Mobile Legends: Bang Bang merupakan mobile game yang paling banyak diminati di Indonesia, dengan 67% responden menyatakan bahwa mereka aktif memainkan game ini (Annur, 2023). Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan menggali secara mendalam bagaimana para pemain mengalami atau melakukan *cyberbullying* dalam interaksi mereka di dalam permainan.

Penelitian ini secara spesifik membatasi objek kajian pada bentuk-bentuk komunikasi antar pemain yang mengandung unsur *cyberbullying*, seperti ejekan, hinaan, ujaran kasar, provokasi, hingga pengucilan dalam permainan. Fenomena yang menjadi perhatian utama adalah munculnya perilaku perundungan digital yang terjadi dalam interaksi kompetitif selama bermain, yang berdampak pada kondisi emosional pemain serta membentuk pola komunikasi yang khas di dalam komunitas game daring. Penelitian ini berupaya memahami secara mendalam dinamika komunikasi tersebut, termasuk cara pemain merespons, menyesuaikan diri, atau bahkan melanggengkan praktik *cyberbullying* dalam interaksi digital yang bersifat intens dan dua arah. Dari uraian diatas, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis komunikasi interaktif diantara para player Mobile Legend dalam merespon tindakan cyberbullying.

METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam studi ini adalah pendekatan deskriptif kualitatif karena penelitian bertujuan untuk menganalisis komunikasi interaktif para player mobile legend dalam merespon tindakan cyberbullying. Dengan pendekatan ini, peneliti dapat mengeksplorasi makna yang terkandung di balik komunikasi interaksi para pemain saat mereka merespons perlakuan yang dianggap sebagai bentuk perundungan digital, baik secara verbal maupun simbolik dalam lingkungan permainan daring.

Sementara itu, subjek penelitian adalah pemain laki-laki berusia 22 tahun yang aktif bermain *Mobile Legends* selama enam bulan terakhir, dan memiliki pengalaman

sebagai pelaku, korban, saksi, atau pemain yang tidak terlibat langsung dalam tindakan *cyberbullying*. Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui wawancara mendalam (in-depth interview) terhadap delapan informan yang merupakan pemain aktif Mobile Legends. Informan dipilih dengan teknik purposive sampling, yaitu penentuan sampel secara sengaja berdasarkan kriteria tertentu yang relevan dengan tujuan penelitian. Adapun syarat utama pemilihan informan dalam penelitian ini adalah: (1) pernah mengalami secara langsung atau menyaksikan tindakan *cyberbullying* di dalam permainan Mobile Legends; (2) memiliki pengalaman bermain game Mobile Legends minimal selama satu tahun; (3) aktif menggunakan fitur komunikasi dalam permainan, seperti chat in-game atau voice chat; dan (4) bersedia memberikan informasi secara terbuka dan komunikatif selama proses wawancara. Jumlah informan ditetapkan sebanyak delapan orang untuk memungkinkan eksplorasi yang mendalam atas pengalaman yang bervariasi namun tetap dalam kerangka fenomenologis yang terfokus.

Selain wawancara, data juga diperoleh melalui observasi partisipatif terbatas terhadap interaksi dalam permainan serta dokumentasi berupa tangkapan layar (screenshot) dari chat atau voice chat yang menunjukkan bentuk komunikasi yang relevan dengan tindakan *cyberbullying*. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis tematik, sesuai dengan pendekatan fenomenologi yang berfokus pada pemaknaan pengalaman individu. Proses analisis dimulai dari transkripsi hasil wawancara, pengkodean awal, hingga identifikasi tema-tema utama yang mencerminkan bentuk respons dan pola komunikasi pemain terhadap *cyberbullying*.

Peneliti kemudian menginterpretasikan temuan tersebut dengan merujuk pada konsep-konsep komunikasi interpersonal, komunikasi daring, dan psikologi media digital. Untuk menjaga validitas data, peneliti menerapkan teknik triangulasi sumber, yaitu dengan membandingkan data dari beberapa informan yang memiliki latar belakang dan pengalaman berbeda. Selain itu, dilakukan juga *member checking* dengan memberikan hasil interpretasi awal kepada informan untuk memperoleh konfirmasi atas kebenaran pemaknaan yang dibuat peneliti. Kejujuran narasi dan konsistensi data menjadi perhatian utama dalam menjaga integritas penelitian ini.

HASIL DAN DISKUSI

Cyberbullying dalam game Mobile Legends tidak hanya menjadi pengalaman personal, tetapi juga membentuk budaya interaksi dalam komunitas gamer. Tindakan seperti hinaan, pengucilan, hingga ejekan verbal menjadi bagian dari dinamika komunikasi yang dapat merusak relasi tim dan pengalaman bermain. Dibawah ini adalah data informna penelitian.

Tabel 1. Informan Kunci Penelitian

NO	NAMA	KETERANGAN
1.	M. Zidan Kipson	aktif bermain *Mobile Legends* 6 bulan terakhir, berumur 22 tahun & dan pernah mengalami tindakan *cyberbullying*
2.	Reyhan Bielfaza	aktif bermain *Mobile Legends* 6 bulan terakhir, berumur 22 tahun & dan pernah mengalami tindakan *cyberbullying*
3.	Dody Nofrizal Hafidz	aktif bermain *Mobile Legends* 6 bulan terakhir, berumur 22 tahun & dan pernah mengalami tindakan *cyberbullying*
4.	Akbar Virgiansah	aktif bermain *Mobile Legends* 6 bulan terakhir, berumur 22 tahun & dan pernah mengalami tindakan *cyberbullying*
5.	Dimas Akhmad Fahmi	Aktif bermain *Mobile Legends* 6 bulan terakhir, berumur 22 tahun& pernah menyaksikan tindakan *cyberbullying*
6.	Muhammad Revanza Rasyiha	Aktif bermain *Mobile Legends* 6 bulan terakhir, berumur 22 tahun& pernah menyaksikan tindakan *cyberbullying*
7.	Zidan Fajar Sidiq	Aktif bermain *Mobile Legends* 6 bulan terakhir, berumur 22 tahun & pernah melakukan tindakan *cyberbullying* tanpa sadar
8.	Maulana Syafiq	Aktif bermain *Mobile Legends* 6 bulan terakhir, berumur 22 tahun & tidak pernah terlibat dalam tindakan *cyberbullying* baik sebagai pelaku, korban, maupun saksi

Sumber: Diolah peneliti, 2025

Menggunakan pendekatan fenomenologi, peneliti menggali pengalaman subjektif para pemain yang pernah menjadi korban atau menyaksikan tindakan *cyberbullying*. Empat informan, yaitu M. Zidan Kipson, Reyhan Bielfaza, Dody Nofrizal Hafidz, dan Akbar Virgiansah, merupakan pemain yang mengaku pernah mengalami secara langsung tindakan *cyberbullying*, seperti hinaan, provokasi, ujaran kasar, dan pengucilan saat bermain. Dua informan lain, yakni Dimas Akhmad Fahmi dan Muhammad Revanza Rasyiha, tidak pernah menjadi korban secara langsung, tetapi pernah menyaksikan tindakan *cyberbullying* dalam bentuk ujaran rasis, hinaan verbal, dan konflik antar pemain yang berdampak pada kenyamanan permainan. Sementara itu, Zidan Fajar Sidiq adalah informan yang mengaku pernah menjadi pelaku *cyberbullying* secara tidak sadar, ketika ia mengkritik pemain lain dengan kata-kata kasar karena terpancing emosi dalam suasana kompetitif. Terakhir, Maulana Syafiq menjadi satu-satunya informan yang tidak pernah terlibat dalam tindakan *cyberbullying*, baik sebagai pelaku, korban, maupun saksi. Ia secara sadar memilih bermain dalam mode santai bersama teman-teman dekat untuk menghindari konflik dalam permainan.

Profil informan yang beragam tersebut memberikan gambaran menyeluruh mengenai bentuk interaksi dan komunikasi yang terjadi antar pemain dalam permainan daring Mobile Legends, serta memungkinkan eksplorasi yang kaya terhadap bagaimana *cyberbullying* dialami, dilakukan, atau dihindari oleh para pemain.

Gambar 1. Tampilan chat dalam game Mobile Legends yang menunjukkan ujaran kasar sebagai bentuk cyberbullying antar pemain.
Sumber: Diolah peneliti, 2025

Para informan mengungkapkan bahwa bentuk *cyberbullying* yang paling sering mereka alami atau saksikan adalah penghinaan verbal melalui fitur chat, seperti penggunaan kata-kata kasar, ejekan, dan hinaan yang merendahkan. Beberapa informan menyebutkan bahwa komentar seperti "noob", "beban", atau "mati aja lu" sering kali dilontarkan oleh rekan satu tim atau lawan saat permainan berlangsung. Misalnya, informan M. Zidan Kipson menyatakan, *"Saya pernah menerima ujaran kasar seperti 'noob' atau 'beban tim' dari rekan satu tim karena dianggap bermain buruk saat ranked match."* Ucapan-ucapan semacam ini bukan hanya merusak suasana permainan, tetapi juga berpengaruh terhadap kondisi emosional pemain.

Hal serupa diungkapkan oleh Reyhan Bielfaza, yang menyebut bahwa selain hinaan langsung, tindakan pengucilan juga menjadi bentuk lain dari *cyberbullying*. Ia menuturkan, *"Saya sering jadi sasaran kritik tidak konstruktif dan tindakan pengucilan, seperti tidak diajak war atau sengaja dibiarkan mati."* Pengalaman ini menunjukkan bahwa bentuk *cyberbullying* tidak hanya terjadi secara verbal eksplisit, tetapi juga dalam bentuk perlakuan nonverbal yang menyudutkan pemain secara sosial dalam permainan.

Sementara itu, dari sisi pelaku, informan Zidan Fajar Sidiq mengakui pernah secara tidak sadar melakukan tindakan *cyberbullying*. Ia menjelaskan, *"Awalnya saya hanya ingin memberi kritik, tapi karena emosi, ucapannya jadi kasar dan menghina."* Kutipan ini menunjukkan bahwa tidak semua tindakan *cyberbullying* dilakukan dengan kesadaran penuh, dan dalam konteks permainan kompetitif seperti Mobile Legends, emosi yang tidak terkendali dapat dengan cepat berubah menjadi bentuk komunikasi yang agresif.

Selain itu, ditemukan bahwa tindakan *cyberbullying* juga terjadi melalui fitur voice chat, di mana pemain dapat langsung mengucapkan kata-kata kasar kepada pemain lain. Hal ini memperparah dampak psikologis yang dirasakan oleh korban, karena suara langsung dianggap lebih menyakitkan dibandingkan tulisan. Beberapa informan menyatakan bahwa mereka merasa tertekan, marah, dan kecewa setelah mengalami *cyberbullying*. Perasaan tersebut terkadang membuat mereka enggan untuk melanjutkan permainan atau bahkan berhenti bermain untuk sementara waktu. Namun, ada juga informan yang memilih untuk mengabaikan tindakan tersebut dan fokus pada permainan.

Salah satu informan, Zidan Fajar Sidiq, secara terbuka mengakui bahwa dirinya pernah menjadi pelaku tanpa sadar. Ia mengatakan, *"Ya, awalnya saya hanya ingin memberi kritik, tapi karena emosi, ucapannya jadi kasar dan menghina."* Setelah menyadari dampaknya, ia merasa bersalah dan berusaha memperbaiki cara berkomunikasinya. Hal ini menegaskan bahwa peran pelaku dan korban dalam praktik *cyberbullying* bisa sangat cair, tergantung konteks emosional dan respons individu terhadap tekanan sosial dalam permainan.

Reyhan Bielfaza dan Dody Nofrizal Hafidz menguatkan temuan tersebut. Mereka berdua mengaku sering kali menjadi sasaran kritik tidak konstruktif dari rekan satu tim. Reyhan bahkan menambahkan bahwa bentuk *cyberbullying* bukan hanya dari kata-kata kasar, tetapi juga dari tindakan pengucilan seperti tidak diajak war bersama atau sengaja dibiarkan mati dalam permainan. Sementara itu, Dody merasa bahwa permainan tim yang buruk kerap dijadikan alasan oleh pelaku untuk meluapkan kekesalan, padahal seharusnya semua pemain bisa belajar dari kesalahan secara kolektif. Kejadian ini memperlihatkan bahwa faktor emosional dalam game sangat memengaruhi cara pemain saling berinteraksi, terutama ketika kekalahan menjadi tekanan psikologis utama.

Di sisi lain, Akbar Virgiansah menuturkan bahwa tindakan *cyberbullying* sering kali muncul dari pemain yang merasa superior, misalnya karena menggunakan hero populer atau memiliki rank lebih tinggi. Ia pernah diperlakukan kasar oleh pemain lain hanya karena pemilihan item build yang berbeda dari standar. Namun menariknya, Akbar menanggapi kejadian tersebut secara lebih tenang. Ia memilih untuk tidak membalas secara verbal, dan justru bermain sebaik mungkin untuk membuktikan kemampuannya. Menurutnya, respons terhadap *cyberbullying* sangat bergantung pada kontrol emosi masing-masing pemain, serta pengalaman mereka dalam menghadapi situasi serupa sebelumnya.

Sementara itu, informan lain seperti Dimas Akhmad Fahmi dan Muhammad Revanza Rasyiha tidak mengalami *cyberbullying* secara langsung, namun sering kali menjadi saksi dari perilaku tersebut. Dimas menceritakan bahwa dalam banyak pertandingan, ia melihat pemain saling menghina dan menyalahkan secara terbuka di ruang obrolan. Revanza bahkan menyebut bahwa bentuk penghinaan tidak jarang menggunakan bahasa daerah atau ejekan bernada rasis, yang tentunya memperparah dampak sosial dari tindakan tersebut. Kedua informan ini sepakat bahwa walau mereka tidak menjadi korban langsung, namun kehadiran ujaran negatif tetap memengaruhi suasana permainan dan membuat permainan terasa tidak nyaman atau tidak sehat secara emosional.

Berbeda dari yang lain, Zidan Fajar Sidiq secara terbuka mengakui bahwa ia pernah melakukan tindakan *cyberbullying* tanpa sadar. Ia menuturkan bahwa pada awalnya, ia hanya berniat menyampaikan kritik kepada rekan satu tim, namun dalam kondisi emosi dan frustrasi, ucapannya berubah menjadi hinaan. Setelah menyadari dampak perkataannya, Zidan mengaku merasa bersalah dan mulai lebih berhati-hati dalam berkomunikasi di dalam

game. Pengalaman ini menunjukkan bahwa tidak semua pelaku *cyberbullying* memiliki niat untuk menyakiti; sebagian besar terjadi karena kurangnya kesadaran digital dan kontrol emosi yang rendah dalam situasi kompetitif.

Sebagai pembanding, Maulana Syafiq memberikan perspektif yang berbeda. Ia menyatakan bahwa selama bermain Mobile Legends dalam enam bulan terakhir, ia tidak pernah terlibat dalam tindakan *cyberbullying*, baik sebagai pelaku, korban, maupun saksi. Menurutnya, hal itu bisa terjadi karena ia lebih sering bermain dengan teman dekat dalam mode custom atau classic, bukan ranked. Maulana juga menekankan pentingnya komunikasi positif dalam tim, dan ia selalu mencoba mengajak rekan satu tim berdiskusi secara santai dan strategis tanpa menyalahkan. Pengalaman Maulana memperlihatkan bahwa dengan pendekatan komunikasi yang sehat dan memilih lingkungan bermain yang kondusif, tindakan *cyberbullying* dapat dihindari, setidaknya dalam lingkup interaksi terbatas.

Fakta diatas menggambarkan pemahaman para pemain tentang *cyberbullying*. Beberapa informan menganggap bahwa komentar negatif yang bersifat umum bukanlah bentuk *cyberbullying*, sementara yang lain merasa bahwa setiap kata-kata kasar, bahkan yang dianggap ringan, sudah termasuk dalam kategori tersebut.

Pembahasan

Cyberbullying dalam *Mobile Legends* sering kali dipicu oleh tekanan dalam kompetisi peringkat (ranked match), di mana setiap kekalahan bisa mengurangi poin peringkat pemain. Dalam konteks ini, tanggung jawab tim menjadi sangat krusial, dan setiap kesalahan individu dianggap membawa dampak besar bagi hasil akhir. Kondisi ini memunculkan tekanan sosial yang tinggi dan meningkatkan risiko ledakan emosi antar pemain. Maka tidak mengherankan jika ranked match lebih sering menjadi tempat terjadinya konflik dibandingkan mode permainan kasual.

Faktor penyebab tindakan *cyberbullying* yang diidentifikasi dalam penelitian ini antara lain adalah tekanan untuk menang, frustrasi terhadap performa tim, dan kurangnya kontrol emosi. Selain itu, anonimitas dalam dunia maya membuat pemain merasa bebas untuk mengungkapkan perasaan negatif tanpa takut akan konsekuensi sosial. Dalam beberapa kasus, tindakan *cyberbullying* dianggap sebagai hal yang lumrah atau bahkan bagian dari budaya permainan. Beberapa informan menyatakan bahwa mereka sudah terbiasa dengan komentar negatif dan menganggapnya sebagai motivasi untuk bermain lebih baik. Namun, pandangan ini berisiko menormalisasi perilaku negatif dan mengabaikan dampak psikologis yang ditimbulkan.

Komunikasi Interaktif Pemain Game *Mobile Legend*

Dari perspektif komunikasi interaktif, dengan ciri-ciri terdapat umpan balik (feedback), partisipasi aktif kedua belah pihak, serta penggunaan media verbal maupun visual, maka tindakan *cyberbullying* dapat dipahami sebagai hasil dari interaksi sosial yang dipengaruhi oleh simbol-simbol dan makna yang dibentuk oleh para pemain. Dalam konteks ini, kata-kata kasar dan ejekan menjadi simbol yang merepresentasikan kekuasaan, dominasi, atau frustrasi. Pemahaman terhadap simbol-simbol ini dapat membantu dalam merancang strategi untuk mengurangi tindakan *cyberbullying*. Sebagaimana dikemukakan oleh Schott (2014), makna-makna ini terbentuk melalui konteks sosial permainan dan sering kali digunakan untuk menunjukkan superioritas atau kekuasaan dalam struktur permainan daring. Oleh karena itu, memahami simbol-simbol ini dapat membantu merancang intervensi komunikasi yang lebih empatik dan solutif di dalam komunitas pemain.

Penggunaan media verbal dan visual dapat digambarkan dengan penyediaan fitur komunikasi dalam *Mobile Legends* seperti live chat, voice chat, dan penggunaan emoji atau quick chat membuka peluang besar terjadinya pertukaran pesan negatif. Kata-kata kasar, umpatan, hingga penghinaan sering terlontar baik secara verbal maupun teks. Meskipun Moonton sebagai pengembang telah menyediakan fitur sensor kata dan sistem pelaporan, namun volume komunikasi yang sangat tinggi membuat praktik *cyberbullying* tetap sulit dibendung. Bahkan, ada kecenderungan bahwa sebagian pemain menganggap ujaran kasar sebagai bagian dari budaya bermain atau bentuk ekspresi emosi biasa dalam permainan.

Secara umum, bentuk *cyberbullying* dalam game ini terbagi menjadi beberapa kategori. Pertama, adalah verbal abuse atau pelecehan verbal yang sering muncul dalam chat, biasanya ditujukan kepada rekan satu tim yang dianggap bermain buruk. Kedua, flaming, yaitu penggunaan bahasa yang memicu kemarahan atau konflik, seringkali dengan tujuan mempermalukan lawan atau rekan. Ketiga, exclusion atau pengucilan, yakni tidak melibatkan pemain tertentu dalam strategi atau kerja sama tim, bahkan mengabaikannya secara sadar dalam game. Semua bentuk ini menunjukkan bahwa *cyberbullying* tidak hanya berdampak pada relasi antarindividu, tetapi juga pada efektivitas kerja tim.

Mobile Legends juga memperlihatkan simbol-simbol komunikasi nonverbal seperti penggunaan hero tertentu, posisi permainan, atau *item build* bisa mengandung makna tertentu yang membentuk persepsi dalam tim. Misalnya, seorang pemain yang memilih hero non-meta bisa langsung mendapat ejekan tanpa terlebih dahulu membuktikan kemampuannya. Dalam kerangka interaksi simbolik, tindakan ini menunjukkan bagaimana makna dibentuk melalui simbol, dan makna tersebut bisa berubah tergantung konteks sosial dalam pertandingan (Utama, 2023).

Umpan balik dari komunikasi interaktif digambarkan dengan adanya perilaku subkultur yang berpotensi menjadi lahan subur bagi normalisasi tindakan *cyberbullying*, di mana hinaan atau ejekan verbal tidak lagi dianggap sebagai pelanggaran, melainkan sebagai "kewajaran" dalam bermain. Ini menjadi tantangan besar dalam membedakan antara ekspresi kompetitif dan kekerasan digital yang merugikan secara emosional. Misalnya, ungkapan seperti "noob", "feeder", atau "troll" menjadi istilah yang umum digunakan untuk menghina performa pemain lain. Norma-norma ini tidak selalu sesuai dengan etika umum di dunia nyata, tetapi tetap dipertahankan karena dianggap sah dalam komunitas game.

Dalam konteks interaksi sosial, beberapa informan mengungkapkan bahwa tindakan *cyberbullying* mempengaruhi hubungan mereka dengan pemain lain. Misalnya, mereka menjadi lebih selektif dalam memilih

rekan tim atau enggan bermain dengan pemain yang tidak dikenal. Hal ini menunjukkan bahwa *cyberbullying* dapat merusak kepercayaan antar pemain dan mengganggu dinamika tim. Bahkan beberapa pemain *Mobile Legends* merespons *cyberbullying* dengan memilih untuk bermain solo dan menonaktifkan fitur chat demi menghindari interaksi negatif. Beberapa pemain lainnya beradaptasi dengan membentuk squad atau kelompok bermain tetap untuk menjaga komunikasi tetap positif dan terkontrol. Ini menunjukkan bahwa meskipun lingkungan game terbuka untuk interaksi bebas, sebagian pemain tetap mencari ruang aman dalam interaksi daring mereka dengan membentuk komunitas yang sehat.

Fenomena ini mengindikasikan bahwa *cyberbullying* dalam game bukanlah perilaku individu yang terisolasi, melainkan bagian dari dinamika kolektif yang dipengaruhi oleh norma komunitas, tekanan kompetitif, dan kurangnya kontrol sosial di ruang digital. Siklus ini memperkuat pentingnya pemahaman terhadap bagaimana komunikasi negatif terbentuk dan menyebar di antara pemain. Ini menunjukkan adanya siklus kekerasan yang terus berlanjut dalam komunitas pemain Mobile Legends, di mana korban dapat berubah menjadi pelaku. Hal ini terjadi karena dalam proses komunikasi interaktif terdapat partisipasi aktif dari para pemain game. Game ini juga memperlihatkan bahwa interaksi tidak hanya terjadi dalam ruang pertandingan, tetapi juga di media sosial dan forum komunitas. Banyak akun pemain atau influencer game yang menerima komentar negatif, ujaran kebencian, bahkan ancaman hanya karena performa mereka di game atau pandangan mereka yang berbeda dengan komunitas. Ini memperluas dimensi *cyberbullying* dari ranah game ke ranah sosial digital yang lebih luas, memperlihatkan bahwa dampaknya tidak hanya terbatas pada durasi permainan saja (Syakirin, 2024).

Dengan jumlah pemain aktif harian yang tinggi, interaksi antarpemain dalam game ini menjadi bagian penting dari ekosistem permainan. Interaksi ini bisa berupa kerja sama tim, komunikasi taktis, hingga konflik antarindividu. Dalam lingkungan yang kompetitif seperti ini, potensi terjadinya *cyberbullying* pun meningkat, apalagi saat situasi pertandingan memanas atau tidak sesuai ekspektasi.

Penelitian ini menunjukkan bahwa *cyberbullying* dalam game *Mobile Legends* merupakan masalah yang kompleks dan memerlukan pendekatan multidimensional untuk mengatasinya. Diperlukan kerjasama antara pemain, pengembang game, dan institusi pendidikan untuk menciptakan lingkungan permainan yang aman dan menyenangkan bagi semua. *Mobile Legends* sebagai game multiplayer online battle arena (MOBA) memiliki lebih dari 100 juta unduhan di seluruh dunia dan menjadi salah satu game mobile paling populer di Asia Tenggara, khususnya di Indonesia (Medazeldio & Arifputri, 2024).

Pengembang game telah mengimplementasikan berbagai fitur untuk meminimalkan *cyberbullying* seperti sistem reputasi pemain, penalti waktu untuk pemain toxic, hingga filter kata kasar. Namun, efektivitas fitur ini seringkali terhambat oleh kreativitas pemain dalam menghindari filter serta keterbatasan sistem dalam menilai konteks ucapan. Misalnya, penggunaan ejaan alternatif atau bahasa campuran dapat lolos dari sistem deteksi otomatis, membuat upaya moderasi menjadi kurang optimal.

Terakhir, fenomena ini menjadi refleksi penting bahwa dunia virtual tidak bebas dari dinamika sosial yang kompleks. Mobile Legends, sebagai salah satu game kompetitif dengan komunitas besar, menjadi miniatur masyarakat digital dengan segala tantangannya. *Cyberbullying* dalam game ini bukan hanya soal moralitas individu, tetapi juga terkait dengan desain sistem, norma komunitas, dan kemampuan kolektif dalam menciptakan ruang digital yang sehat. Upaya menangkal *cyberbullying* tidak bisa hanya bergantung pada teknologi, tetapi juga memerlukan kesadaran budaya digital yang lebih luas di kalangan pemain.

Hasil wawancara menunjukkan bahwa didalam komunitas game online masih banyak yang toxic dan kurang mendapatkan edukasi digital. Dalam upaya mengatasi masalah ini, informan menyarankan adanya fitur pelaporan yang lebih efektif dan sanksi yang tegas bagi pelaku *cyberbullying*. Informan lain menyatakan perlu adanya forum atau ruang diskusi antar pemain untuk berbagi pengalaman dan strategi menghadapi *cyberbullying*. Upaya seperti ini diyakini dapat memperkuat solidaritas dan mendorong terciptanya lingkungan permainan yang suportif. Mereka juga berharap agar pihak-pihak terkait, seperti pengembang game, institusi pendidikan, pemerintah dan komunitas gamer memberikan edukasi secara langsung kepada pemain mengenai pentingnya menjaga etika komunikasi dalam permainan, upaya ini diharapkan dapat menciptakan budaya bermain yang sehat dan menghormati sesama pemain dalam ruang digital. Edukasi yang dimaksud mencakup etika komunikasi, pemahaman bentuk-bentuk *cyberbullying*, dan dampak psikologis bagi pemain game.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian mengenai komunikasi interaksi para player Mobile Legends dalam merespons tindakan *cyberbullying*, dapat disimpulkan bahwa bentuk-bentuk komunikasi yang terjadi di dalam permainan sangat dipengaruhi oleh kondisi emosional, tingkat persaingan, dan budaya interaksi daring yang telah terbentuk. Para pemain yang pernah menjadi korban cenderung mengalami tekanan psikologis yang membuat mereka menarik diri dari ruang obrolan atau mengubah cara berkomunikasi untuk melindungi diri. Di sisi lain, ada pula pemain yang secara tidak sadar menjadi pelaku karena dorongan emosi saat pertandingan berlangsung. Kejadian tersebut menunjukkan bahwa batas antara kritik dan serangan verbal dalam komunikasi daring sangat tipis, terutama di ruang digital yang minim kontrol dan regulasi sosial secara langsung. Lingkungan permainan yang kompetitif dan sering kali sarat akan tekanan menyebabkan komunikasi berubah menjadi saluran pelampiasan frustasi, yang kemudian melahirkan tindakan-tindakan *cyberbullying*, baik verbal maupun simbolik.

Selain itu, respons para pemain terhadap tindakan *cyberbullying* memperlihatkan variasi yang luas, tergantung pada pengalaman, tingkat kedewasaan emosional, dan pendekatan dalam menyikapi konflik komunikasi digital.

Ada pemain yang memilih diam, menghindar, atau memblokir fitur chat sebagai bentuk perlindungan diri, namun ada pula yang aktif mengedukasi diri dan orang lain mengenai pentingnya etika digital. Sementara itu, pemain yang tidak pernah terlibat secara langsung menunjukkan bahwa ruang aman dari *cyberbullying* masih mungkin tercipta jika komunikasi dalam permainan dibangun di atas dasar kolaborasi, empati, dan saling menghormati. Dengan demikian, fenomena *cyberbullying* dalam Mobile Legends bukan hanya menjadi isu teknis dalam game, melainkan juga mencerminkan persoalan sosial yang lebih luas dalam praktik komunikasi digital generasi muda masa kini.

REFERENSI

Abdullah. (2025). *Pemberdayaan Media Cyber di Era Digital (M. K. Dr. Yesri Elfa, S.Kom., Ed.; No. February). Yayasan Tri Edukasi Ilmiah.*

Adnan, A. I., Arianto, A., & Karnay, S. (2024). Perilaku Komunikasi Toxic Pengguna Game Online "Arena of Valor". *Jurnal Penelitian Inovatif*, *4*(3), 997–1002. https://doi.org/https://doi.org/10.54082/jupin.467

Annur, C. M. (2023). *Mobile Legends vs PUBG, Mana Yang Lebih Disukai Konsumen Indonesia?*

Arif, M., & Aditya, S. (2022). Dampak Perilaku Komunikasi Pemain Game Mobile Legends pada Mahasiswa Universitas Negeri Padang. *Journal of Intercultural Communication and Society, 1*(1), 31–45.

Elfadhli, & Evanita, S. (2022). Strategi Komunikasi dari Dampak Peternakan Ayam di Koto Gadih Nagari Limo Kaum Kabupaten Tanah Datar terhadap Kenyamanan Warga. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, *4*(3), 1784–1797. https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i3.4962

Faturrahman, D., Nugroho, K., Tohari, M. A., & Keluarga, K. (2016). Perilaku *Cyberbullying* pada Pemain Mobile Legends. *Kajian Ilmu Sosial Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Jakarta, 4(2722–429*, 59–64.

Gustafian, J. (2022). *Dampak Media Sosial Tiktok Terhadap Perilaku Siswa Sekolah Dasar 42 di Desa Padang Peri Kecamatan Semidang Alas Maras Kabupaten Seluma.* Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu.

Hellsten, L. M. (2017). *An Introduction to Cyberbullying Outline: Methodological Issues in Researching Cyberbullying*.

Hidajat, M., Adam, A. R., Danaparamita, M., & Suhendrik, S. (2015). Dampak Media Sosial dalam Cyber Bullying. *ComTech: Computer, Mathematics and Engineering Applications*, *6*(1), 72. https://doi.org/https://doi.org/10.21512/comtech.v6i1.2289

Mahzunah, A. K., Sari, I. Y., Paradela, B. V., Murti, B., & Tursina, E. (2024). The Impact Of *Cyberbullying* On Self-Harming Behavior And Suicidal Thoughts Among Adolescents: A Meta-Analysis. *Journal of Health Promotion and Behavior, 9*(4), 357–369.

Marno. (2023). Sejarah Mobile Legends, Gameplay dan Mengenal Apa Itu Akun para Sultan Mobile Legends. *Metroandalas.co.id, 1*, 1–10.

Medazeldio, M. R., & Arifputri, A. N. (2024). Fenomena Game Online Mobile Legends pada Alumni Santri (Studi Fenomenologi Pondok Pesantren Al-Hamid dalam Komunikasi Interpersonal). *eProceedings of Management*, *11*(6).

Muflichah, H. S. (2022). *Cyberbullying* dalam Permainan Interaktif Berbasis Online. *AKRAB: Jurnal Ilmu Komunikasi*, *7*(1), 1–20.

Mutma, F. S. (2020). Deskripsi Pemahaman Cyberbulyying di Media Sosial pada Mahasiswa. *Jurnal Common*, *4*(1), 32–57. https://doi.org/https://doi.org/10.34010/common.v4i1.2170

Nugroho, D. F. K., & Tohari, M. A. (2024). Perilaku *Cyberbullying* pada Pemain Mobile Legends. *Jurnal Hukum dan Sosial Politik*, *2*(2), 164–172. https://doi.org/https://doi.org/10.59581/jhsp-widyakarya.v2i2.2884

Olweus, D. (2012). *Cyberbullying*: An overrated phenomenon? *European Journal of Developmental Psychology*, *9*(5), 520–538. https://doi.org/https://doi.org/10.1080/17405629.2012.682358

Prasetyaningtyas, S. W., & Prayogo, A. (2021). The Effect of *Cyberbullying* in Multi-Player Online Gaming Environments: Gamer Perceptions. *IEEE*.

Putri, A. O. W., Fitri, R. Y., Makna, K. H., Shofrotun, B. F., & Sari, L. (2024). Gambaran *Cyberbullying* Victimization pada Remaja di Media Sosial Isntagram. *Psibernetika*, *17*(2), 87–94. https://doi.org/DOI:10.30813/psibernetika.v17i2.4639

Putri, P. E., & Oktaviana, M. (2024). Strategi Coping Player Mobile Legends dalam Menghadapi Tindakan Verbal Abuse. *Psikodinamika: Jurnal Literasi Psikologi*, *4*(2), 153–170. https://doi.org/https://doi.org/10.36636/psikodinamika.v4i2.4936

Ramdhani, Y., & Ufran. (2024). Teknik Pencegahan Kejahatan *Cyberbullying* dalam Game Online Berbasis Multiplayer Online Battle Arena (MOBA). *IURIS Notitia: Jurnal Ilmu Hukum, 2*(1), 1–8.

Syakirin. (2024). *Cyberbullying Terhadap Pemain Mobile Legends di Live Komentar Streaming Youtube (Analisis Isi pada Komentar Akun Youtube @MPLIndonesia)*.

Utama, H. N. (2023). *Perilaku Cyberbullying dalam Game Online (Analisis Kualitatif Deskriptif Harassment pada Game League of Legends Wild Rift)*.

Conflict of Interest Statement: The authors declare that the research was conducted in the absence of any commercial or financial relationships that could be construed as a potential conflict of interest. *Copyright ©Rachel Alfarizi dan Miftahul Rozaq. Thisisanopen-access article dis- tributed under the termsof the CreativeCommons Attribution License (CC BY). The use, distribution or reproduction in other forums is permitted, provided the original author(s) and the copyright owner(s) are credited and that the original publica- tion in this journal is cited, in accordance with accepted aca- demic practice. No use, distribution or reproduction is permit- ted which does not comply with these terms.*