



## Pancasila Sebagai Sistem Etika Dalam Komunitas Mobile Legends

Muhammad Alvin Andrianto✉, Dendy Satria Nugraha, M. Furqon Gifanus, Maulana Fadhilah Gunawan, Mukti Nurhadi

Universitas Singaperbangsa Karawang

### Info Artikel

*Sejarah Artikel:*

Disubmit: Desember 2022

Direvisi: Maret 2023

Diterima: April 2023

*Keywords:*

*Pancasila; Ethical System; Philosophy and Ideology*

### Abstrak

Pancasila merupakan sistem etika yang digunakan sebagai dasar filosofi dan ideologi negara Indonesia. Dalam komunitas Mobile Legends, Pancasila diharapkan dapat menjadi acuan dalam bermain *game* agar tercipta suasana yang saling menghargai, sportif, dan bertanggung jawab. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis bagaimana Pancasila diterapkan dalam komunitas Mobile Legends dan apa dampaknya terhadap tingkah laku pemain. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif dengan menggunakan survei google form sebagai teknik pengumpulan data. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Pancasila diimplementasikan dalam komunitas Mobile Legends melalui program-program pengembangan karakter pemain yang diselenggarakan oleh pihak pengelola *game*. Dampak yang ditimbulkan dari implementasi Pancasila tersebut adalah terwujudnya sikap sportif dan bertanggung jawab pada pemain Mobile Legends. Sebagai kesimpulan, Pancasila dapat dijadikan sebagai sistem etika dalam komunitas Mobile Legends untuk menciptakan suasana yang sehat dan berkualitas dalam bermain *game*.

### Abstract

*Pancasila is an ethical system used as the basis for the philosophy and ideology of the Indonesian state. In the Mobile Legends community, Pancasila is expected to be a reference in playing games in order to create an atmosphere of mutual respect, sportsmanship, and responsibility. This research aims to analyze how Pancasila is applied in the Mobile Legends community and what impact it has on player behavior. The method used in this research is a qualitative method with a google form survey as a data collection technique. The results showed that Pancasila is implemented in the Mobile Legends community through player character development programs organized by the game manager. The impact of the implementation of Pancasila is the realization of sportsmanship and responsibility in Mobile Legends players. In conclusion, Pancasila can be used as the system of ethics in the Mobile Legends community to create a healthy and quality atmosphere in playing games.*

© 2020 Universitas Negeri Semarang

✉ Alamat korespondensi:

Program Studi Teknik Elektro FT UNSIKA  
E-mail: 2210631160013@student.unsika.ac.id

ISSN 2252-7133

E-ISSN 2548-4648

## PENDAHULUAN

MLBB/Mobile Legends: Bang Bang merupakan *game* kompetisi berupa pertandingan strategi antar 2 tim, dimana masing-masing tim terdiri dari 5 pemain dan membutuhkan kerja sama antar pemain untuk dapat memenangkan pertandingan dengan mengalahkan lawan. Oleh karenanya, komunikasi menjadi salah satu hal yang dibutuhkan untuk berkoordinasi dengan pemain lainnya yang ada dalam satu tim. Komunikasi yang baik antar pemain juga dapat mempermudah tim dalam menyusun strategi dalam mengalahkan lawan.

Sama halnya dengan *game* lain, Mobile Legends mempunyai komunitas. Komunitas Mobile Legends merupakan komunitas yang cukup besar di Indonesia. Di komunitas ini, pemain bermain bersama dan berinteraksi satu sama lain. Mengingat situs *game* tersebut ramai dan memiliki banyak anggota, komunitas Mobile Legends harus memiliki sistem etika yang dapat menjadi pedoman bagi pemain untuk memainkan *game* tersebut. Pancasila adalah sistem etika yang berfungsi sebagai dasar filosofi dan ideologi negara Indonesia. Pancasila terdiri dari lima sila yang masing-masing merupakan nilai luhur yang diyakini sebagai landasan bagi kelangsungan hidup berdampingan dalam masyarakat Indonesia.

Sehingga Pancasila dapat dijadikan sebagai sistem etika yang tepat untuk diterapkan di komunitas. Dalam komunitas Mobile Legends, Pancasila dapat dijadikan sebagai sistem etika dalam berbagai cara. Beberapa contoh Pancasila sebagai sistem etika dalam komunitas Mobile Legends adalah:

1. Ketuhanan Yang Maha Esa: dalam komunitas mobile legend, Pancasila dapat dijadikan sebagai dasar teori etika untuk menghargai hak-hak orang lain dan tidak menyebarkan fitnah atau hoax yang merugikan orang lain.
2. Kemanusiaan yang adil dan sejahtera: Pancasila dapat dijadikan sebagai dasar teori etika untuk memperlakukan semua anggota komunitas dengan adil dan tidak membeda-bedakan sesama anggota

komunitas berdasarkan latar belakang, jenis kelamin, atau agama.

3. Persatuan Indonesia: Pancasila dapat dijadikan sebagai dasar teori etika untuk membangun persatuan dan kesatuan dalam komunitas Mobile Legends, serta tidak membagi-bagi anggota komunitas berdasarkan kesukaan atau preferensi *game* tertentu.
4. Kerakyatan yang dipimpin oleh hikmat kebijaksanaan dalam permusyawaratan dan perwakilan: Pancasila dapat dijadikan sebagai dasar teori etika untuk membangun sistem pemilihan pimpinan komunitas yang adil dan transparan, serta mewakili aspirasi anggota komunitas secara proporsional.
5. Keadilan sosial bagi seluruh rakyat Indonesia: Pancasila dapat dijadikan sebagai dasar teori etika untuk membangun sistem yang adil dan sejahtera dalam komunitas Mobile Legends, serta tidak memberikan keuntungan yang tidak sepadan kepada anggota komunitas tertentu.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis bagaimana Pancasila diterapkan dalam komunitas Mobile Legends dan apa dampaknya terhadap tingkah laku pemain. Selain itu penelitian ini bertujuan untuk mengamati dampak dari *game* Mobile Legends terhadap etika dan moral dalam komunitas *game* tersebut. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran mengenai bagaimana Pancasila dapat diimplementasikan dalam komunitas Mobile Legends serta dampaknya terhadap tingkah laku pemain.

## METODE

Metode dalam penulisan artikel ini adalah metode kualitatif yaitu mengamati dan meneliti fenomena yang terjadi di sekitar dan melakukan pengumpulan data yang bersumber dari data yang di dapati dari hasil survei Google Form dan studi kepustakaan atau studi literatur. Studi kepustakaan dalam penulisan artikel ini adalah mencari, membaca, dan memahami sumber-sumber dari hasil penelitian para penulis sebelumnya berupa artikel ilmiah maupun jurnal.

## PEMBAHASAN

Hasil yang dapat di tarik dari pembahasan mengenai penelitian penulis tentang sistem etika Pancasila dalam komunitas Mobile Legends meliputi rangkuman pembahasan dari hasil survei Google Form dan rangkuman dari beberapa sumber. Penulis menemukan bahwa hampir semua yang menjawab survei Google Form tersebut mengatakan bahwa tidak semua pemain pemain Mobile Legends berkata yang tidak sopan atau tidak sesuai dengan etika Pancasila. Hal ini terjadi dikarenakan perbedaan persepsi atau pendapat dari semua pemain. Berikut hasil data survei tersebut :



**Gambar 1.** Data hasil survei para pemain *game*

Dari gambar 1 tersebut dapat kita tarik bahwasanya ada beberapa pemain yang berkata kasar tidak sesuai etika Pancasila dan ada beberapa terkadang berkata kasar saat bermain dan ada juga yang memang tidak sama sekali berkata kasar.

Pemicu dari berkata kasar ini ialah saling mengejek satu sama lain dikarenakan ada pemain yang tidak benar dalam memainkannya. Hal ini terjadi dikarenakan ketika saat bermain *game* Mobile Legends ini para pemain tentu saja ingin memenangkan *game* tersebut, namun ketika mendapatkan tim yang tidak benar memainkannya muncullah rasa emosi maupun ekspresi yang tentu saja ingin mengejek pemain tersebut dengan kata-kata yang tidak pantas dan tidak sesuai dengan norma Pancasila.

Hal ini tentu saja berdampak ke lingkungan sekitar khususnya anak-anak. Anak-anak jadi cenderung ikut berkata kasar karena saat bermain *game* ini anak-anak lebih cenderung

meniru para pemain yang berkata kasar tersebut. Hal ini tentu saja akan merusak generasi bangsa Indonesia yang tidak beretika dan bernorma sesuai dengan Pancasila.

Penyebab anak-anak berkata kasar juga disebabkan dari tontonan para konten kreator Mobile Legends di situs Youtube. Para konten kreator terkadang mengucapkan perkataan kasar yang tidak beretika dan hal ini diikuti oleh anak-anak. Anak-anak cenderung mengikuti apa yang dia lihat sehingga secara tidak langsung hal tersebut dapat merusak generasi Bangsa Indonesia.

Selain anak-anak, rata-rata yang berkata kasar juga dialami para remaja yang memainkan *game* Mobile Legends ini. Hal ini disebabkan dikarenakan sifat dari remaja itu sendiri yang selalu ingin menang dalam memainkan *game* tersebut. Alhasil ketika mendapatkan pemain yang buruk dalam memainkannya membuat para remaja ini cenderung emosi dan mengucapkan kata-kata yang tidak sopan dan tidak beretika.

Pada gambar 2 berikut terdapat hasil survei Google Form yang lain



**Gambar 2.** Data hasil survei Google Form

Menurut data tersebut tidak semua para pemain berkata kasar dan tidak beretika. Hal ini dikarenakan para pemain ini hanya bermain saja tanpa memikirkan perkataan dari orang lain. Mereka cenderung bermain *game* hanya sekedar *have fun* dan menghilangkan rasa jenuh dari pekerjaan maupun tugas mereka.

Para pemain seperti ini biasanya mendominasi para pemain orang dewasa. Emosional orang dewasa tentulah berbeda dengan remaja dan anak-anak. Mereka bermain *game* hanya ingin menghilangkan rasa bosan dan suntuk karena pekerjaan mereka.

Bentuk perkataan kasar ini berupa ejekan makian, maupun sindiran. Bentuk makian ini hanya bersifat spontanitas saja karena emosi telah mendapatkan tim yang buruk tanpa ada maksud ditujukan kepada pemain secara individu. Hal ini berpengaruh terhadap tindak tutur kata seseorang.

Dikutip dari sebuah jurnal sebelumnya bahwasanya terdapat beberapa macam tindak tutur perkataan. Salah satu contohnya ialah tindak tutur pada ekspresif. Tindak tutur ekspresif meliputi memaki, menyindir, mengeluh, menghina, mengumpat, memprotes, memuji, mengkritik, mengacuhkan, meminta maaf dan menyombongkan. Sesuai dengan penelitian tersebut, dapat dikatakan bahwa gaya tutur kata para komunitas *game* Mobile Legends lebih mengarah kepada informal dan tidak menaati kesantunan sesuai dengan beretika Pancasila. Pernyataan tersebut relevan dengan fungsi tindak tutur bernosi negatif seperti mengeluh, menghina, mengumpat, memprotes, mengkritik, mengacuhkan, dan menyombongkan dengan persentase lebih banyak dibanding tindak tutur bernosi positif seperti memuji dan meminta maaf.

Perilaku dan tingkah laku berkata kasar ini sangat menyimpang dengan nilai sila kedua Pancasila yaitu tentang beradab. Bahwasanya ketika melakukan *bullying* kepada seseorang dia secara tidak langsung sudah tidak beradab atau beretika sesuai dengan nilai sila kedua Pancasila tersebut.

Nilai yang terkandung di dalam sila kedua ini meliputi Mengembangkan rasa saling mencintai sesama manusia, sikap tenggang rasa, menjunjung tinggi nilai kemanusiaan, melakukan kegiatan kemanusiaan, dan berani menegakkan keadilan. Dengan kita mencaci maki atau melakukan *bullying* kepada orang lain maka hal tersebut bertentangan dengan nilai kemanusiaan. Karena pada dasarnya manusia adalah makhluk sosial yang tidak bisa hidup sendiri dan pasti

membutuhkan orang lain. Dengan kita mengejek atau memaki orang maka akan terjadi kesenjangan sosial di mana ini berdampak kepada nilai kemanusiaan.

Dalam Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Perubahan atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik terdapat 10 pasal yang di dalamnya menyimpan ancaman sanksi pidana bagi pelanggarnya, yakni pasal 27 sampai dengan pasal 37.

Demikian jika melihat dari definisi *cyberbullying* itu sendiri dengan pengancaman secara verbal dalam forum atau *game* yang ada diponsel, tablet ataupun komputer, sanksi bagi pelaku tindak kejahatan tersebut dikenakan Pasal 29 Undang-Undang ITE, yang berbunyi "Setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak mengirimkan Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang berisi ancaman kekerasan atau menakut-nakuti yang diajukan secara pribadi." Pasal tersebut mempunyai sanksi pidana yang ditentukan dalam Pasal 45B yaitu "Setiap Orang yang memenuhi unsur sebagaimana dimaksud dalam Pasal 29 dipidana dengan pidana penjara paling lama 4 (empat) tahun dan/atau denda paling banyak Rp 750.000.000,00 (tujuh ratus lima puluh juta rupiah)."

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa masih ada beberapa player dari *game* Mobile Legends yang kurang beretika dalam bertutur kata sehingga kita mendapatkan hasil sebagian pemain masih melakukan hal tersebut dan Sebagian lainnya bermain hanya sekedar *have fun* dan ingin menghilangkan rasa jenuh. Perilaku berupa tutur kata yang tidak beretika juga dipengaruhi oleh tontonan video di kanal Youtube mengenai Mobile Legend yang pengisi videonya bertutur kata kurang beretika. Umur pemain juga sangat berpengaruh terhadap cara dan tujuan bermain *game* Mobile Legend.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Ardianto, Yoni. 1999. Kementerian Keuangan Republik Indonesia. *Memahami Metode Penelitian Kualitatif*.
- Aini, Nurassyifa Qurotul; Dewi, Dinie Anggraeni. 2022. Program Studi PGSD, Universitas Pendidikan Indonesia. Sistem Etika Pancasila dalam Kehidupan Berbangsa dan Bernegara. *Jurnal Pendidikan Tambusai* Vol 6 No 2 (2022).
- Chairil, Augustin Mustika; Fauzan, Latif Ahmad; Wibowo, Ahimsa Adi. 2021. FISIP UPN Veteran Jawa Timur. Toxic Behavior sebagai Komunikasi Virtual Pemain *Game* Online Mobile Legends:Bang Bang. *Jurnal Ilmu Komunikasi* Vol 4 No 1 (2021).
- Hidayah, Astika Nurul; Kartini, Ika Ariani; Susanti, Rahtami. 2021. Fakultas Hukum Universitas Muhammadiyah Purwokerto. *Aspek Hukum Cyberbullying di Kalangan Remaja dalam Perspektif Undang-undang Informasi dan Transaksi Elektronik. Community Services & Social Work Bulletin* Vol 1 No 2 (2021).
- Raymonda, Andreas; Djatmika; Subroto, Edi. 2016. Analisis Sosiopragmatik Pada Tindak Tutur Komunitas Pemain *Game* Online di Kota Solo. *Prasasti: Journal of Linguistics* Vol 1 No 2 (2016).