

BAB I

PENDAHULUAN

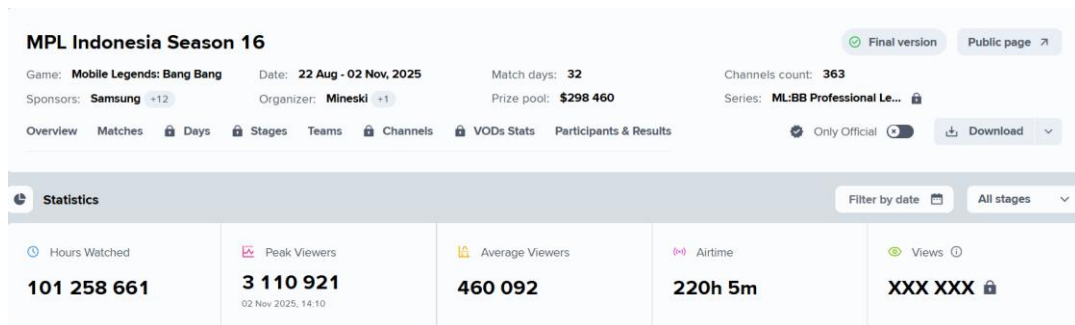
1.1. Latar Belakang

Seiring berkembangnya teknologi, informasi dan hiburan semakin mudah untuk didapatkan. Dengan adanya internet membuat kita bisa mengaksesnya kapanpun dan dimanapun. Salah satu hiburan yang bisa diakses dari internet ini adalah *game online*. *Game online* adalah sebuah permainan yang bisa diakses oleh banyak pemain melalui mesin – mesin yang terhubung dengan internet (Adam & Rollings, 2007). *Game online* sendiri bisa diakses pada tahun 190 diikuti dengan munculnya jaringan komputer berbasis paket (*paket based computer networking*) tetapi sudah mencakup WAN (*Wide Area Network*) dan menjadi internet (Adam & Rollings, 2007). Permainan yang dibuat pertama kali adalah game perang atau pesawat yang digunakan untuk kepentingan militer yang akhirnya dipasarkan. Game ini yang menjadi titik awal dari berkembangnya game lainnya. Tahun 2001 menjadi awal hadirnya game online di Indonesia, game yang berasal dari keluaran “Bolehgame” yang bernama *Nexia Online*. Game yang memberikan kesan 2D dan simpel, memberikan kesan yang cukup mendalam pada pemainnya kala itu, dan bahkan masih banyak yang memainkan *Nexia Online* hingga saat ini walaupun dalam server Internasional (Gerry, 2021) Setelah itu banyak *game* lainnya dengan genre yang berbeda masuk ke Indonesia, dengan genre yang berbeda seperti *action*, *sport*, maupun RPG (*role play game*)

Mobile Legends : Bang Bang merupakan salah satu game dari genre MOBA. MOBA sendiri merupakan singkatan dari *Multiplayer Battle Arena* yang akan mempertemukan 10 pemain dalam sebuah arena dengan pembagian setiap timnya berisikan 5 orang (Kumparan, 2022). *Mobile Legends : Bang Bang* masuk kedalam *server global* pada Juli 2016 untuk perangkat mobile iOS dan Android oleh Moonton. Game ini terinspirasi dari genre MOBA PC seperti Dota 2 dan League of Legends, namun diadaptasi untuk *smartphone*. Kesuksesan awal (2016-2018) *Mobile Legends* adalah setelah peluncurannya meraih popularitas tinggi di Asia Tenggara khususnya Indonesia, Malaysia, Filipina, dan Singapura. Gameplay yang

mudah dipahami pemula dan visual menarik menjadi faktor utama kesuksesannya. Ekspansi secara besar besaran ke pasar global dimulai pada tahun 2018 hingga sekarang, Mobile Legends berkembang hingga pasar internasional dan mengembangkan kompetisi eSport. Game ini menjadi salah satu yang paling diminati di platform streaming seperti YouTube. Perkembangannya dilakukan secara berkelanjutan dan konsisten menulis konten yang baru seperti hero, kostum dan mode permainan yang baru untuk tetap menjaga kesuksesan mereka sebagai salah satu game yang menjadi *top of mind* orang banyak diseluruh dunia. *Mobile Legends : Bang Bang* telah menjadi salah satu game MOBA terdepan secara global dengan jutaan pemain aktif, membuktikan potensi besar industri gaming mobile bisa menciptakan pengalaman bermain yang kompetitif. (Prasetyo, 2023).

Dalam rangka membuat Mobile Legends menjadi lebih kompetitif dan tetap menjaga pemain mereka untuk terus memainkan game mereka, Mobile legends mengadakan sebuah kompetisi resmi di setiap negara yaitu *Mobile Legends Professional League* (MPL). *Mobile Legends Professional League* (MPL) adalah sebuah liga esport resmi yang diselenggarakan oleh Moonton, sebagai pengembang game *Mobile Legends : Bang Bang*. MPL menjadi ajang kompetisi tertinggi bagi para pemain profesional mobile legends di setiap negara. Liga ini dirancang sebagai wadah bagi atlet esport untuk berkarir secara serius dan berkompetisi di tingkat nasional maupun internasional. MPL juga menjadi tolak ukur profesionalisme dalam dunia esport Mobile Legends, dimana hanya tim-tim yang sudah terverifikasi dan memenuhi standar developer yang dapat berpartisipasi (MerahPutih Esport, 2020). Dengan demikian, MPL tidak hanya sekedar turnamen tetapi juga platform pengembangan ekosistem esport yang berkelanjutan.



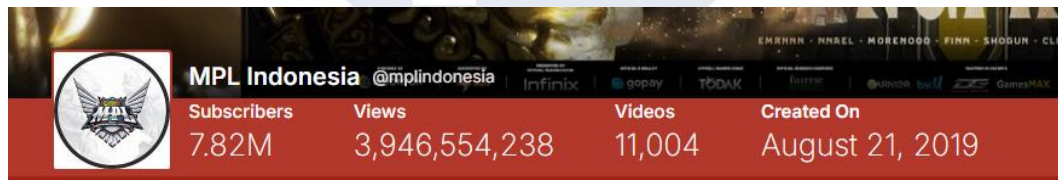
Gambar 1.1 Statistic Peak Viewer MPL 2024

Sumber : *e-sportchart.com*

Berdasarkan data yang dapat diambil dari *e-sportchart.com*, MPL Indonesia Season 16 tahun 2025 berhasil mencatatkan kesuksesan rata – rata penonton sebesar 460 ribu dari keseluruhan kompetisi diselenggarakan. Bahkan tercatat dalam statistik tersebut salah satu pertandingan berhasil menarik orang sebanyak 3.110.921 orang dalam sekali *live streaming* pertandingan. Kegiatan live streaming dilakukan dengan tujuan untuk mengembangkan dan memperkenalkan lebih jauh lagi tentang MPL Indonesia kepada masyarakat yang lebih umum. Kegiatan live streaming ini dilakukan melalui platform YouTube, yang dimana ini merupakan salah satu platform media sosial yang paling mudah diakses oleh masyarakat sekarang.

YouTube merupakan salah satu jenis sosial media yang sering dibuka oleh kalangan masyarakat di zaman sekarang. Dengan menyediakan berbagai fitur yang menarik YouTube menjadi salah satu aplikasi sosial media yang digunakan bukan hanya oleh konsumen tapi bagi para content creator di platform tersebut. Fitur streaming merupakan salah satu fitur yang disediakan oleh YouTube untuk menunjang kenyamanan bagi para Content Creator agar bisa berkarya lebih banyak dan memberikan sarana interaksi secara langsung dengan para penonton mereka. Live Streaming adalah proses streamer melakukan video secara langsung melalui internet ke audiens yang memperhatikan, sehingga hal ini memungkinkan banyak orang yang menonton, ikut berpartisipasi dalam interaksi sosial secara pasti dan memberikan nilai tambah bagi produk dan pengalaman pembelian penonton (Ming et al, 2021). Jaringan global dan sebuah situs dapat menjadi media promosi yang

efektif serta alat bantu pemasaran yang tangguh. Tidak hanya untuk para content creator yang bergerak saja individu kegiatan Live Streaming juga dilakukan oleh beberapa kelompok besar (Zhang, 2024). Moonton salah satu perusahaan yang memanfaatkan fitur Live Streaming untuk mempertunjukkan langsung kepada lebih banyak orang tentang pertandingan yang sedang mereka adakan yaitu Mobile Legends Professional League (MPL) Indonesia. Rancangan ini dilakukan dengan adanya harapan untuk ditonton oleh banyak orang dikarenakan adanya keterbatasan arena MPL Indonesia. Moonton selaku penyelenggara melakukan *live streaming* untuk menarik lebih banyak penonton sekaligus memberikan tontonan dan sarana untuk mendukung tim kesayangan penonton. Sembari untuk menyenangkan penonton juga, *live streaming* membantu moonton sendiri untuk bisa mempromosikan brand yang ikut bekerjasama untuk memeriahkan kegiatan tersebut. Hingga 10 Juli 2026, MPL Indonesia memiliki 7,82 juta *subscribers* dan memiliki total tayangan sebesar 3.946.554.238 kali.



MPL Indonesia @mplindonesia			
Subscribers	Views	Videos	Created On
7.82M	3,946,554,238	11,004	August 21, 2019

Gambar 1.2 Jumlah Subscribers MPL Indonesia

Sumber : Socialblade.com

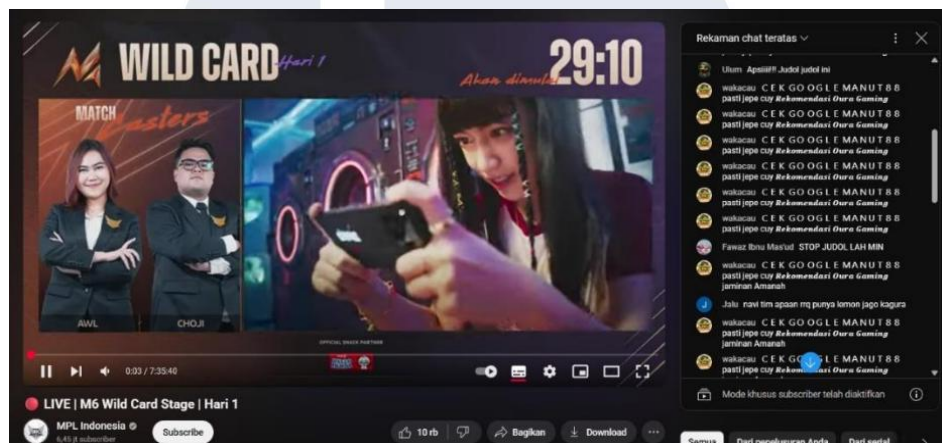
Ini merupakan salah satu *channel* MPL yang yaitu untuk region Indonesia, pada dasarnya setiap negara yang mengadakan MPL memiliki *channel* YouTube mereka masing-masing dengan harapan bisa mencapai lebih banyak orang, Live Streaming dari MPL yang selalu ditonton oleh puluhan ribu, ratusan ribu, bahkan sampai jutaan orang dalam sekali Live Streaming beberapa individu atau kelompok memanfaatkan hal tersebut untuk melakukan promosi bagi diri mereka sendiri. Ada yang bergerak dengan tujuan diri sendiri dan ada juga yang promosi brand yang lurus dan ada yang sedikit melenceng. Salah satu yang melenceng dalam pemanfaatan ini adalah situs Judi Online

Judi Online merupakan hal yang melenceng baik secara hukum maupun secara agama. Perjudian merupakan aktivitas permainan yang melibatkan taruhan, di mana peserta memasang taruhan untuk memilih satu opsi dari berbagai alternatif yang tersedia (Ardy, 2024). Hanya satu pilihan yang tepat dan menjadi pemenang, sementara peserta yang kalah wajib menyerahkan taruhannya kepada pemenang. Aturan permainan dan nominal taruhan ditetapkan sebelum permainan dimulai untuk memastikan kejelasan bagi semua pihak. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, judi didefinisikan sebagai permainan yang menggunakan uang atau benda berharga sebagai taruhan, seperti permainan dadu dan kartu. Adapun judi online adalah bentuk perjudian yang dilakukan melalui perangkat elektronik dengan memanfaatkan jaringan internet sebagai media perantaranya. Dalam Pasal 303 Ayat 3 KUHP menjelaskan judi merupakan setiap bentuk permainan yang kemungkinan dapat memperoleh sebuah keuntungan dari faktor keberuntungan.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa judi online adalah aktivitas permainan yang menggunakan uang sebagai alat taruhan dengan aturan permainan dan jumlah taruhan yang ditetapkan oleh penyelenggara judi, tetapi memanfaatkan perangkat elektronik dengan akses internet sebagai perantara komunikasi dan transaksi (Sahputra, 2023). Judi online memiliki sifat adiktif yang menyerupai candu. Aktivitas ini biasanya dimulai dari rasa ingin tahu atau coba-coba, namun setelah pelaku merasakan kemenangan, hal tersebut akan memicu hasrat atau keinginan yang kuat untuk terus mengulangi aktivitas tersebut. Bahkan, pelaku cenderung meningkatkan jumlah taruhan yang dipasang dengan harapan memperoleh keuntungan yang lebih besar lagi (Hasibuan, 2017). Aktivitas judi online dapat dilakukan kapan saja dan di mana saja tanpa batasan waktu dan tempat, asalkan pelaku memiliki beberapa syarat utama. Syarat tersebut meliputi ketersediaan waktu luang yang cukup, dana yang tersimpan di rekening bank sebagai modal taruhan, serta perangkat komputer atau smartphone yang dilengkapi dengan koneksi internet stabil sebagai sarana untuk mengakses platform judi online (Hasibuan, 2017).

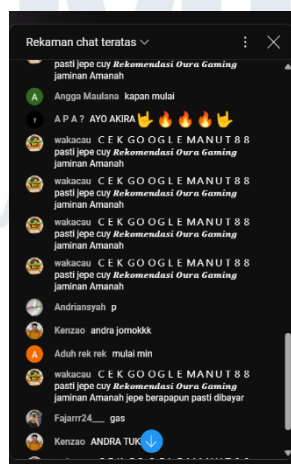
Aktivitas yang melenceng dari hukum seperti ini biasanya membutuhkan tempat promosi yang banyak orang lihat untuk menjadi target mereka. Biasanya

mereka melakukan promosi situs judi online tersebut melalui media sosial yang gemar digunakan oleh masyarakat sesuai dengan tren. Mereka biasanya mempromosikan diri mereka melalui Instagram, YouTube di kolom komentar, Facebook dan sebagainya. Channel YouTube MPL menjadi salah satu sasaran mereka untuk mempromosikan situs Judi Online, dikarenakan besarnya jumlah penonton dalam suatu waktu penyiaran pertandingannya dan rata – rata penonton dari kompetisi tersebut.



Gambar 1.3 Gambar Judi Online Promosi di YouTube MPL Indonesia

Sumber : YouTube MPL Indonesia



Gambar 1.4 Gambar Judi Online Promosi di YouTube MPL Indonesia

Sumber : YouTube MPL Indonesia

Promosi oleh brand yang melenceng dari hukum ini jika terlalu sering pastinya menimbulkan rasa penasaran dan rasa wajar terhadap situs judi online tersebut. Penonton yang selalu melihat promosi tersebut terpaksa melihat promosinya dikarenakan mereka yang tidak seharusnya tahu menjadi tau dikarenakan promosi yang dilakukan oleh brand tersebut melalui kolom komentar *live streaming*. Penonton secara tidak sengaja melihat dan menjadi tahu tentang situs judi online tersebut dikarenakan hal tersebut muncul bersamaan saat mereka sedang menonton streamer favorit mereka. Ini bisa menjadi masalah untuk banyak kalangan, dikarenakan tidak sengaja tau dan bisa mengubah persepsi penonton yang awalnya peduli terhadap hal tersebut dan menolak berakhir menjadi biasa aja seiring terpapar promosi iklan judi online di Live Streaming MPL Indonesia. Kominfo juga melaporkan adanya konten judi online yang terjaring di internet. Total selama lima tahun terakhir terdapat delapan ratus ribu konten yang diblokir terkait judi online. Terungkap, per tanggal 20 Oktober 2024 hingga 12 Juli 2026, telah dilakukan pemblokiran 3,7 juta situs dan konten yang berkaitan dengan aktivitas judi online. Dari data ini bisa disimpulkan bahwa promosi judi online sudah menjadi hal yang biasa dan merambat tidak hanya sekedar melalui promosi di sosial media informasi tetapi juga masuk keplatform live streaming dan juga komunitas industri esport.

Dari penelitian ini kita akan melihat bagaimana sebuah komunitas besar yang menanggapi tentang hal seperti judi online. Mengarahkan pendapat dan pandangan orang banyak tentang bagaimana harus menyikapi hal tersebut. Menolak atau membiarkan promosi tersebut berjalan dengan biasanya. Peneliti ingin memastikan apakah promosi serupa di sosial media jika terlalu sering akan membuat masyarakat melihat promosi judi online seperti hal yang sudah biasa dan dibiarkan berjalan dengan yang seharusnya. Setelah menafsirkan, memproduksi, dan membangun hubungan dengan promosi tersebut dan membentuk sebuah pemaknaan pribadi akan muncul rasa penerimaan dan penolakan tergantung dari pesan yang diterima (Hall et al., 2003a). Penelitian ini dilakukan dengan pendekatan kualitatif dengan menggali lebih jauh bagaimana resepsi realitas sosial penonton *live streaming* MPL Indonesia tentang promosi judi online yang sangat marak.

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan, penelitian ini dilakukan untuk mengetahui sejauh mana resepsi realitas sosial penonton *live streaming* MPL Indonesia terhadap promosi judi online. Diharapkan kajian ini bisa memberikan kontribusi pada literatur tentang penolakan terhadap judi online di era sekarang.

1.2. Rumusan Masalah

Live streaming tidak hanya menghubungkan para streamer dan viewers tetapi juga bisa dijadikan sebagai tempat untuk promosi secara langsung. Tidak hanya interaksi secara real time oleh penonton live streaming di YouTube sebagai sarana untuk mempertontonkan kegiatan tersebut agar kesan kompetitifnya bisa dinikmati semua kalangan dan semua orang. Kemeriahan yang diberikan diterima baik oleh pihak masyarakat esport secara meriah dan memiliki penonton yang setia melalui Live Streaming di YouTube. Tapi hal tersebut memunculkan beberapa pihak yang tidak sesuai dengan hukum dan mencoba mengambil keuntungan. Melakukan promosi judi online melalui fitur komentar pada Live Streaming MPL Indonesia yang dimana hal tersebut bisa dilihat oleh seluruh penonton event tersebut. Dari promosi tersebut memungkinkan adanya perubahan makna terhadap Judi Online, terutama ekosistem esport. Oleh karena itu fokus penelitian ini ingin merumuskan masalah sejauh resepsi realitas sosial promosi Judi Online pada penonton Live Streaming event Mobile Legends Professional League (MPL) Indonesia.

1.3. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, memunculkan pertanyaan penelitian sebagai berikut :

1. Bagaimana analisis resepsi realitas sosial promosi judi online penonton live streaming mobile legends professional league Indonesia?

1.4. Tujuan Penelitian

Melalui pertanyaan penelitian tersebut, penelitian ini bertujuan sebagai berikut :

1. Menganalisis resepsi realitas sosial promosi judi online penonton live streaming mobile legends professional league Indonesia

1.5. Kegunaan Penelitian

1.5.1 Kegunaan Akademis

Penelitian ini diharapkan bisa memberikan kontribusi sebagai contoh dalam pengembangan ilmu komunikasi tentang promosi terutama promosi judi online. Dengan menggunakan teori resepsi Stuart Hall, penelitian ini bermaksud untuk menjelaskan dengan lebih detail mengenai penonton memahami promosi yang ada di sosial media terutama promosi yang bertujuan negatif. Penelitian ini diharapkan bisa memperlihatkan bagaimana sebenarnya seorang penikmat bisa memaknai sebuah promosi yang selalu muncul di sebuah kolom komentar live streaming. Hasil penelitian ini diharapkan bisa menjelaskan bagaimana media apapun bisa menjadi sarana untuk dilakukannya promosi yang bersifat negatif dan memungkinkan untuk memberikan dampak langsung kepada penonton. Dari sisi akademis diharapkan penelitian ini bisa menjadi referensi bagi peneliti selanjutnya yang membahas tentang promosi judi online.

1.5.2 Kegunaan Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan bisa memberikan panduan bagi para komunitas esport kedepannya untuk memberantas aktivitas judi online di sosial media baik itu selama kegiatan berlangsung maupun yang sudah berlalu. Penelitian ini diharapkan bisa menjadi panduan yang membantu komunitas esport terutama MPL Indonesia melihat bagaimana perkembangan dari industri dan komunitas mereka sendiri bisa menjadi boomerang untuk mereka sendiri. Dimana perkembangan dan keaktifan mereka yang berhasil mengumpulkan banyak audiens dalam sekali tayangan live streaming membuat banyak pihak yang memanfaatkannya untuk promosi brand masing

– masing. Kebebasan dan juga platform yang gratis menjadi hal yang bisa diperhatikan lebih lagi. Temuan penelitian nanti yang diharapkan bisa memberikan pandangan tentang bagaimana penonton melihat adanya promosi judi online itu baik tidak terkait langsung dengan MPL Indonesia itu sendiri dan hanya muncul pada kolom komentar live streaming bisa menjadi resiko yang membahayakan tidak hanya bagi penonton tapi bisa juga membahayakan untuk citra dari komunitas MPL Indonesia itu sendiri. Studi ini juga bisa digunakan untuk melihat bagaimana solusi yang memungkinkan untuk digunakan oleh industri esport untuk menangani promosi dari brand yang tak terkait dengan dirinya.

Secara lebih luas lagi penelitian bisa digunakan untuk tim sosial media dari industri manapun untuk bisa melihat bagaimana setiap hal di media sosial yang terkait dengan perusahaan atau komunitas sendiri bisa dimanfaatkan pihak untuk melakukan promosi demi kepentingan pribadi. Hasil penelitian ini bisa digunakan untuk melihat cara – cara yang bisa digunakan untuk membatasi promosi dari pihak lain yang memungkinkan bisa memberikan dampak yang negatif untuk perusahaan atau komunitas. Penelitian ini bisa tidak hanya bisa menjadi kontribusi yang berfokus di akademik tapi juga bisa dilihat dari praktik pekerjaan sehari – hari.

1.5.3 Kegunaan Sosial

Penelitian ini diharapkan bisa menjadi referensi bagi masyarakat dalam membangun kewaspadaan terhadap setiap hal yang muncul di media sosial. Dimasa yang pertukaran informasi yang sangat cepat dan secara banyak bisa membuat kita sebagai individu mendapatkan informasi yang kita tangkap melalui internet terutama media sosial. Informasi yang dibagikan tidak semua bersifat positif dan terkadang ada yang bersifat negatif dan lebih baik untuk dihindari. Seperti informasi terkait judi online yang biasanya dilakukan dalam bentuk promosi. Dengan memahami hal tersebut kita bisa memiliki kesiapan untuk bisa menolak informasi yang bersifat negatif

tersebut. Penelitian ini bisa digunakan sebagai acuan untuk masyarakat terutama untuk yang lebih tua bagaimana untuk membatasi dan menjaga anak yang lebih muda dalam menerima informasi dari media sosial. Dikarenakan bisa dilihat bagaimana promosi seperti judi online bahkan bisa hadir di sebuah live streaming yang seharusnya menayangkan pertandingan game.

Penelitian ini juga bisa memberikan informasi kepada komunitas industri esport. Dengan melihat bagaimana promosi yang memungkinkan terjadi live streaming MPL Indonesia diharapkan bagi para komunitas yang ikut menjadi penonton melakukan tindakan serentak untuk melakukan laporan terhadap akun yang melakukan promosi judi online. Hal ini bisa dilakukan untuk menjaga kebersihan MPL Indonesia dari hal negatif. Ini bisa dilakukan untuk bisa menjadi citra dari komunitas dan industri esport dari pandangan masyarakat luas yang berada di ruang lingkup esport.

1.6. Batasan Penelitian

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan yang diperlu dipahami agar penelitian ini bisa diatangkan sesuai dengan kebutuhan. Keterbatasan pertama bisa dilihat dari jenis dan sifat penelitian ini adalah pendekatan kualitatif yang bisa diartikan bahwa data penelitian ini berasal dari analisis dari pengalaman dan pemaknaan subjek penelitian. Oleh karena itu, hasil dari penelitian ini tidak ditujukan untuk mewakili seluruh penonton live streaming MPL Indonesia melainkan hanya untuk mendapatkan pengalaman yang mendalam dari informan yang terlibat langsung dengan penelitian berikut. Keterbatasan ini ada dikarenakan pemilihan metode penelitian yang bersifat kualitatif yang metode ini memiliki tujuan untuk mengetahui tentang kedalam pengalaman subjek penelitian bukan untuk cakupan subjek penelitian secara umum.

Kedua, penelitian ini hanya berfokus tentang bagaimana konstruksi realitas sosial promosi judi online kepada penonton live streaming MPL Indonesia melalui platform YouTube saja tidak diteliti dari *live streaming* platform yang lainnya. Jika ditelusuri lebih dalam lagi, banyak juga promosi judi online

muncul tidak hanya di *live streaming* tetapi bahkan di konten yang disiapkan oleh MPL Indonesia itu sendiri, baik dari YouTube itu sendiri maupun media sosial yang lainnya. Penelitian ini membatasi ruang lingkup penelitian untuk efisiensi data yang mungkin didapat dari subjek penelitian.

Ketiga, penelitian ini tidak melibatkan manajemen atau anggota media sosial dari pihak MPL Indonesia, sehingga tidak adanya pembahasan tentang internal atau solusi yang sudah dilakukan oleh MPL Indonesia itu sendiri. Fokus penelitian sendiri berfokus pada penonton *live streaming* MPL Indonesia yang setiap menjadi penonton dan terpapar promosi judi online melalui kolom komentar.

