

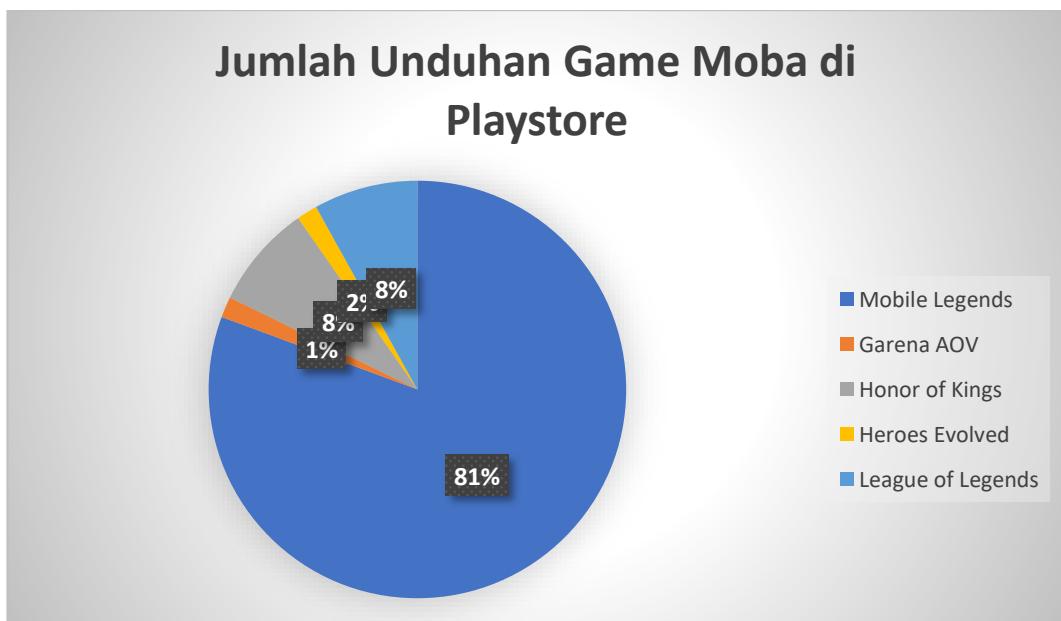
BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Game online merupakan sebuah permainan yang dapat dimainkan dengan perangkat seperti komputer atau *smartphone* yang terhubung dengan koneksi internet. Popularitas *game online* dalam rentang waktu tahun 2000-an dan bahkan sampai saat ini terus meningkat seiring berjalannya perkembangan teknologi. Sampai saat ini banyak sekali jenis *game online* yang dapat dimainkan di *smartphone* atau komputer, seperti RPG (*Role Playing Game*), FPS (*first-person shooter*), bahkan MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*) (Hafidz, 2022a).

Gambar 1.1 Jumlah Unduhan Game Moba



Sumber: diolah peneliti dari Play Store 2025

Saat ini salah satu *game online* yang banyak sekali diunduh oleh warga negara Indonesia di antaranya Mobile Legends: Bang Bang (MLBB) sebanyak 500 juta lebih di Indonesia, hal ini berdasarkan informasi yang disajikan oleh Play Store. Mobile Legends: Bang Bang atau biasa disingkat sebagai (MLBB) dan akrab disebut dengan (ML) merupakan salah satu dari beberapa *game online* yang sangat populer di berbagai kalangan pemain game di Indonesia. *Game online* Mobile Legends: Bang Bang merupakan sebuah *game online* yang berjenis *Multiplayer*

Online Battle Arena (MOBA) yang dapat dimainkan secara online melalui perangkat komputer atau *smartphone*.

Seiring dengan berjalannya popularitas *game online* Mobile Legends: Bang Bang, *game online* tersebut banyak sekali menyajikan berbagai isu negatif yang beredar di dalam komunitas pemainnya. *Game online* ini seringkali menjadi sebuah sarana untuk melakukan tindakan-tindakan negatif yang melanggar prinsip-prinsip etika digital. Terlepas dari aspek hiburan dan kompetitif, *game online* Mobile Legends: Bang Bang, banyak sekali menghadirkan pemain yang berperilaku negatif. Sehingga menjadikan komunitas game ini memiliki banyak *player toxic* karena banyaknya pemain yang mudah emosi (Djohar, 2022).

Banyaknya pemain yang berperilaku negatif dalam *game online* Mobile Legends: Bang Bang, tentunya harus mendapatkan perhatian serius, karena dengan adanya fenomena ini dapat merusak lingkungan bermain yang seharusnya menjadi tempat hiburan menyenangkan dan memberikan dampak positif bagi para pemain. Dalam hal ini, dampak perilaku negatif yang terjadi dalam *game online* Mobile Legends: Bang Bang tidak hanya terjadi dalam permainan saja, tapi efek perilaku negatif tersebut juga dapat berpengaruh ke dalam kehidupan nyata terhadap kesejahteraan mental dan hubungan sosial.

Gambar 1. 2 Riwayat Obrolan di DM Game



Sumber: (Diadopsi peneliti dari *game online* Mobile Legends: Bang Bang 2024)

Deden Cahyadi, 2025

POTENSI PERILAKU NEGATIF PEMAIN GAME ONLINE MOBILE LEGENDS MAHASISWA UPI TERHADAP DIGITAL ETHICS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Di dalam dokumentasi tersebut, memperlihatkan sebuah percakapan antara pemain Mobile Legends: Bang Bang, terlihat salah satu pemain berusaha untuk memberikan intimidasi kepada rekan satu tim akibat kekalahan mereka setelah bermain *game* Mobile Legends: Bang Bang. Melihat fenomena tersebut bahwasannya bersebrangan dengan prinsip-prinsip dan nilai moral yang mengatur individu dalam berinteraksi di dunia digital. Selaras dengan apa yang dikemukakan oleh Siberkreasi & Deloitte (2020), dalam Suseno (Suseno, 2023) etika digital atau *digital ethics* dapat diartikan sebagai sebuah kemampuan setiap individu dalam menyadari, mencontohkan, menyesuaikan diri, merasionalkan, mempertimbangkan, dan mengembangkan tata kelola etika digital, serta mengkritisi berbagai persoalan dalam berbagai kehidupan ketika bermedia sosial. Hal ini sangatlah ditekankan bagi seluruh pengguna media sosial/dunia daring termasuk pemain Mobile Legends: Bang Bang dalam mematuhi nilai dan prinsip etika digital sebagaimana pemain berinteraksi satu sama lain, menghormati aturan permainan, dan menjaga sikap positif meskipun dalam situasi yang kompetitif. Pemain Mobile Legends: Bang Bang juga seharusnya selalu mempertimbangkan berbagai tindakan-tindakan yang akan dilakukan dalam setiap pertandingan, apalagi jika tindakan tersebut melibatkan orang lain. Selaras dengan apa yang diungkapkan oleh Franz Magnis-Suseno (Magnis-Suseno, 1989, Hal 145) bahwasannya, dalam setiap proses pengambilan keputusan tindakan moral harus didasarkan pada prinsip-prinsip kewajiban yang *universal* dan berlaku untuk semua orang, bukan hanya untuk kepentingan pribadi. Jika dilihat dari konteks Mobile Legends: Bang Bang hal ini menggambarkan bahwasannya dalam setiap tindakan, perkataan, perbuatan, dan berbagai unsur lainnya harus disesuaikan dengan asas kebersamaan agar komunikasi dan kerjasama tim bisa terjalin dalam pertandingan yang dilakukan ketika bermain *game*. Namun, dalam realita dan keadaan sebenarnya di lapangan menggambarkan sebuah persoalan yang sangat serius dan menjadi sebuah dilema ketika dibiarkan akan menumbuhkan benih-benih ujaran kebencian dan kerusakan di dunia digital.

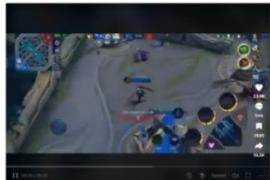
Selain daripada itu, dalam *game online* Mobile Legends: Bang Bang juga terdapat fitur *voice chat* atau obrolan suara yang bertujuan untuk memudahkan para

pemain berkomunikasi dengan teman satu tim ketika di dalam pertandingan. Namun, fitur ini sering kali disalahgunakan, untuk melakukan berbagai tindakan negatif, seperti perundungan, rasisme, intervensi, ujaran kebencian, saling menghina satu sama lain, membeda-bedakan ras, suku, agama, budaya dan berbagai perbuatan negatif lainnya yang berpotensi memicu pertengkaran antara teman satu tim. Inilah yang mempertahankan dan membuktikan betapa tidak ramahnya para pemain Mobile Legends ketika tersulut emosi.

Berikut data hasil observasi di media sosial, seperti Tiktok dan Youtube yang membuktikan adanya momen-momen para pemain Mobile Legends berperilaku negatif:

Tabel 1. 1 Data hasil observasi di media sosial Tiktok & Youtube

Dokumentasi	Keterangan	Sumber
 <i>Gambar 1. 3 Momen Perilaku Negatif 1</i>	Video yang diunggah oleh akun Tiktok @shitpostinggame memberikan sebuah gambaran pertengkaran antara rekan satu	
 <i>Gambar 1. 4 Momen Perilaku Negatif 2</i>	Video yang diunggah oleh akun Tiktok @shitpostinggame memperlihatkan pemain yang saling menghina satu sama lain dengan melontarkan kata-kata kasar.	

Dokumentasi	Keterangan	Sumber
 <p><i>Gambar 1. 5 Momen Perilaku Negatif 3</i></p>	<p>Video yang diunggah oleh akun Tiktok @cultz.69 terlihat kedua pemain antara Sunda dan Jawa yang saling menghina satu sama lain.</p>	
 <p><i>Gambar 1. 6 Momen Perilaku Negatif 4</i></p>	<p>Video yang diunggah oleh channel youtube @Khairul memperlihatkan pertengkaran pemain dari suku Jawa dan Sunda.</p>	
 <p><i>Gambar 1. 7 Momen Perilaku Negatif 5</i></p>	<p>Video yang diunggah oleh Akun Tiktok @mavistiktok211 memperlihatkan seorang <i>streamer</i> yang akrab disebut Goodtime memarahi rekan satu timnya dengan caci, hinaan, dan lain sebagainya.</p>	

Sumber: (Diadopsi peneliti dari media sosial Tiktok & Youtube 2024)

Berdasarkan banyaknya momen perilaku negatif yang disebabkan oleh oknum para pemain *game* Mobile Legends: Bang Bang, bahwasannya hal tersebut sangatlah berbenturan dengan beberapa teori, seperti *utilitarianisme* Jeremy Bentham (1748-1832). Dalam Endang Pratiwi, dkk. (Hal. 274, 2017) Teori yang dipelopori oleh Jeremy Bentham dan John Stuart Mill, Mengungkapkan bahwa “*The greatest happiness of the greatest number*”. Hal tersebut menilai baik dan buruknya sebuah tindakan berdasarkan konsekuensinya. Utilitarian menganggap baik sebuah perbuatan jika dapat menghasilkan kebahagiaan terbesar untuk jumlah orang yang terbesar. Dalam hal ini utilitarianisme memberikan sebuah penilaian baik dan buruknya tindakan pemain Mobile Legends: Bang Bang yang berperilaku negatif dapat mempengaruhi kesejahteraan rekan satu tim.

Perilaku negatif pemain Mobile Legends: Bang Bang juga dapat berpotensi menjadi *cyberbullying* yang dapat menyebabkan pengalaman bermain buruk dan meningkatkan tingkat stres di antara pemain. Selain daripada itu, melihat berbagai persoalan di atas bahwasannya perilaku tersebut dapat mengurangi kebahagiaan bersama khususnya rekan satu tim pemain Mobile Legends: Bang Bang, hal tersebut dapat dilihat sebagai perilaku yang merugikan rekan satu tim. Pada kenyataannya manusia mustahil bisa hidup menyendiri, manusia harus hidup bersama dan saling membutuhkan (Affandi, 1982). Hal inilah yang seharusnya bisa menjadi sebuah keharmonisan dan saling membantu ketika satu tim bermain Mobile Legends, bukan saling menjatuhkan dengan saling menghina antar rekan satu tim. Selain daripada itu, jika dilihat dari sudut pandang teori dramaturgi yang dicetuskan oleh Gofman dalam (Sunek & Haryono, 2012) bahwa interaksi sosial dimaknai sama dengan pertunjukan teater atau drama di atas panggung. Hal ini selaras dengan berbagai fenomena-fenomena perilaku negatif yang peneliti dapatkan, mengingat berbagai perterngkaran dan perilaku *bully* yang terjadi saat bermain Mobile Legends: Bang Bang berusaha untuk menunjukkan diri mereka, siapa mereka, dan sejago apa mereka, ibaratkan sebuah pertunjukan teater atau drama di atas panggung.

Berdasarkan hasil analisis dokumen yang dilakukan oleh penulis di media sosial Tiktok dan Youtube dalam hal ini juga berbenturan dengan teori etika *deontology*. Teori etika *deontologi* yang dipopulerkan oleh Immanuel Kant (1724-1804), yang secara tidak langsung memberikan sebuah gambaran bahwasannya sangat penting dalam mengikuti berbagai aturan moral dan kewajiban tanpa memperhatikan konsekuensinya. Maiwan (2018) menjelaskan bahwasanya dalam teori ini menjadi tolak ukur baik buruknya sebuah perilaku adalah sebuah kewajiban itu sendiri. Jika melihat dalam persoalan *game online* Mobile Legends: Bang Bang baik dalam berkomunikasi, dan bahkan berinteraksi secara virtual. Hal tersebut dapat menjadi penyebab terjadinya tindakan-tindakan berupa perilaku buruk, pelecehan verbal, rasisme, pencemaran nama baik, perilaku intoleran yang menyudutkan suku, bangsa, agama, ke arah yang negatif. Hal-hal tersebut bisa terjadi secara langsung ketika proses bermain atau sesudah bermain *game online*

Mobile Legends: Bang Bang. Selain itu, ketika mengetahui banyaknya fenomena negatif yang terjadi saat bermain *game* ini memberikan sebuah gambaran betapa pentingnya pendidikan karakter yang harus dimiliki oleh setiap pemain atau warga negara. Hal ini selaras dengan pendapat Lickona 1991 dalam (Damariswara et al., 2021). dengan teorinya yang melibatkan tiga aspek utama: pengetahuan moral (*moral knowing*), perasaan moral (*moral feeling*), dan perilaku moral (*moral action*).

Mengingat berkembangnya teknologi dan semakin meningkatnya minat terhadap pasar *game online* Mobile Legends: Bang Bang. Banyak sekali warga negara Indonesia termasuk di antaranya kalangan mahasiswa UPI yang memainkan *game online* tersebut. Terbukti dengan adanya komunitas atau Unit Kegiatan Kampus (UKM) E-SPORTS UPI yang terdiri dari banyak divisi cabang *game* dan termasuk di antaranya ada Divisi *Game Online* Mobile Legends: Bang Bang. Ramainya *game online* ini menjadikan banyak kompetisi yang diadakan oleh berbagai banyak pihak, salah satunya oleh pihak pengembangnya itu sendiri, yakni Moonton. Dengan banyaknya berbagai kompetisi bergengsi seperti MDL ID, MPL ID, MSC, dan M WORLD yang menjadikan banyak sekali pemain Mobile Legends: Bang Bang termotivasi untuk menjadi seorang *profesional player*.

Kompetisi *e-sports* pada permainan Mobile Legends: Bang Bang telah berkembang menjadi platform yang menggabungkan prestasi, strategi, dan daya tarik global. Di tingkat nasional, *Mobile Legends Development League Indonesia* (MDL ID) menjadi kompetisi bergengsi yang berperan sebagai wadah pengembangan talenta muda dalam ekosistem Mobile Legends: Bang Bang. Kompetisi ini berfungsi sebagai gerbang menuju level yang lebih tinggi, yakni *Mobile Legends Professional League Indonesia* (MPL ID). MPL ID adalah turnamen profesional tingkat nasional yang memadukan para pemain terbaik dari tim-tim besar, dan kompetisi yang sangat kompetitif. MPL ID dikenal sebagai salah satu liga terbaik di dunia, menghasilkan pemain dan tim yang sering menjadi perwakilan Indonesia di kancah internasional.

Di tingkat internasional, *Mobile Legends Southeast Asia Cup* (MSC) menjadi ajang persaingan antar negara di Asia, khususnya di Asia tenggara.

Kompetisi ini menunjukkan dominasi strategi dan kemampuan tim terbaik di kawasan tersebut, memperebutkan gelar sebagai yang terkuat di Asia. Puncak dari kompetisi Mobile Legends: Bang Bang adalah *Mobile Legends World Championship* (M World), turnamen tingkat dunia yang mempertemukan tim-tim terbaik dari berbagai penjuru dunia. M World mencerminkan tingkat tertinggi dalam kompetisi *game* ini, menampilkan pertandingan penuh intensitas dan memberikan kebanggaan internasional bagi pemenangnya.

Dengan struktur turnamen yang saling terhubung, ekosistem kompetisi Mobile Legends: Bang Bang tidak hanya memacu pengembangan kemampuan pemain, tetapi juga memperkuat posisi *e-sports* sebagai cabang olahraga yang diakui secara global. Selaras dengan teori Hipodermik dalam (Effendi et al., 2023) yang dikembangkan oleh Harold Lasswell pada tahun 1920-an mengungkapkan bahwa teori hipodermik merupakan salah satu model komunikasi linear yang menitik beratkan pada kekuatan pengaruh media terhadap khalayak. Dalam berbagai tournament yang diselenggarakan pihak pengembang sangat berpotensi menyuntikan berbagai kepentingan yang ada ke pada para penggemarnya melalui media, khususnya *game* Mobile Legends: Bang Bang.

Dengan banyaknya tournament kejuaraan yang dijuraikan di atas bahwasannya, industri *e-sports* sangat menjanjikan seiring berkembangnya zaman. Di zaman sekarang bermain *game* bukanlah orang pemalas, beban keluarga, atau pembodohan seperti orang zaman dulu katakan. Dengan berkembangnya dunia *game* dan *e-sports* tentunya bisa menjadi sebuah profesi tersendiri. Ketika seseorang bermain bagus dalam bermain *game*, orang tersebut bisa mendapatkan banyak keuntungan dari segi uang dan popularitas dengan bergabung tim *e-sports* dan memenangkan berbagai kejuaraan (Siswa SMP Al Azhar Surabaya, 2020). Inilah yang menjadi beberapa faktor penyebab terjadinya berbagai tindakan perilaku negatif. Namun, hal ini tidak dapat diraih dengan mudah karena banyak sekali tantangan dan hambatan yang memang harus dilalui, inilah diantara penyebab yang mungkin bisa menjadi alasan pemain Mobile Legends: Bang Bang yang berperilaku negatif karena kompetisi yang sangat ketat yang meningkatkan rasa emosional setiap pemain.

Fenomena berkembangnya pasar *game* dan *e-sports* menjadikan ranah ini bukan sebagai hiburan semata, melainkan menjadi sebuah kebutuhan dalam sebuah profesi atau pekerjaan. Selaras dengan teori *use and gratification* yang memang kebutuhan-kebutuhan manusia secara psikologis dan kehidupan sosial yang menimbulkan sebuah harapan-harapan dari sebuah media, yakni *game online* Mobile Legends: Bang Bang. (Saad et al., 2019) berpendapat, bahwasanya ketika mengkaji bagaimana sebuah fenomena dalam hal mengapa individu menggunakan media baru dan bagaimana cara mereka dalam memperoleh sebuah kepuasan setelah menggunakannya, maka hal yang sangat penting dilakukan adalah melihat korelasi di antara berbagai kajian yang telah dilakukan oleh para pengkaji mengenai kegunaan dan kepuasan. Selain itu juga ketika di dalam sebuah kompetisi atau persaingan dalam memperbutkan gelar kemenangan setiap bermain *game*, memang sangat berpotensi untuk meningkatkan ketegangan dan emosional para pemainnya.

Penelitian yang mendalam terkait analisis perilaku negatif pemain Mobile Legends: Bang Bang yang ditinjau dari sudut pandang etika digital menjadi sangat relevan. Selaras dengan apa yang diungkapkan oleh (Floridi, 2018) “*Digital Ethics* mendukung solusi-solusi yang terbaik secara moral berupa kelakuan baik atau nilai-nilai yang baik”. Dengan adanya kesadaran akan etika digital secara tidak langsung dapat membuat seseorang bertanggung jawab terhadap setiap aktivitas digital, termasuk bermain *game* Mobile Legends. Namun, berbeda dengan kebanyakan pemain Mobile Legends yang terkadang lalai dan cenderung emosional serta berperilaku negatif ketika bermain Mobile Legends.

Memang dalam hal ini secara dasar *game online* dapat meningkatkan keterampilan kognitif pemainnya seperti pemecahan masalah, berpikir kritis, dan pengambilan keputusan. *Game* juga membantu mengembangkan koordinasi tangan-mata, kesadaran spasial, dan ketajaman visual. Beberapa game membutuhkan kerja sama tim, komunikasi, dan keterampilan sosial, yang dapat membantu remaja mengembangkan atribut-atribut ini (Widiatmika, 2015). *Game* juga dapat menjadi pelepas stres yang sangat baik bagi remaja. Penelitian telah menunjukkan bahwa *game* dapat membantu mengurangi kecemasan dan depresi, terutama di masa-masa stres. Namun, dasar pada *game* ini (Mobile Legends)

yang sangat terlihat bukan hanya dampak positifnya saja. Melainkan banyak sekali di berbagai media sosial seperti Tiktok dan Youtube memerlukan fenomena-fenomena pemain Mobile Legends melakukan tindakan perilaku negatif.

Dengan adanya fenomena tersebut biasanya akan ada konflik sesama rekan satu tim yang diakibatkan oleh kelalaian akan pemahaman etika digital. Kelalaian pemahaman etika digital ketika bermain *game* Mobile Legends: Bang Bang dapat membuat seseorang terjerat sanksi, baik sanksi sosial ataupun sanksi pidana (Aripadono et al., 2021). Jadi, etika digital mempunyai peran yang sangat penting dalam mengatur budaya setiap penggunaan teknologi dan internet yang memang sudah melekat dalam kehidupan manusia (Hanna & Kazim, 2021).

Melalui berbagai pemahaman yang lebih baik terkait faktor apa saja yang mempengaruhi perilaku negatif dalam *game* Mobile Legends: Bang Bang (MLBB) yang meliputi usia dewasa (18-40 Tahun) berdasar perspektif psikologi dalam Hakim (Hakim, 2020) khususnya mahasiswa Universitas Pendidikan Indonesia (UPI). Selain itu, juga diharapkan bisa menciptakan sebuah solusi atau strategi yang efektif dalam menanggulangi atau mencegah terjadinya tindakan-tindakan negatif tersebut. Dengan memperlihatkan korelasi antara perilaku negatif pemain Mobile Legends: Bang Bang Mahasiswa UPI mengingat banyaknya mahasiswa memainkan *game* tersebut dan juga banyaknya yang tergabung dalam UKM E-sports UPI memperhatikan kompleksitas fenomena tersebut dengan konsep etika digital menjadi sangat penting untuk dilakukan. Jadi proposal skripsi ini akan mengusulkan sebuah penelitian dengan judul “Potensi Perilaku Negatif Pemain *Game Online* Mobile Legends Mahasiswa UPI Terhadap *Digital Ethics*” yang bertujuan untuk menganalisis perilaku negatif pemain Mobile Legends: Bang Bang mahasiswa UPI dalam konteks etika digital yang terfokus terhadap faktor yang mempengaruhinya.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah diatas, maka peneliti mengajukan beberapa rumusan masalah pokok penelitian “Potensi Perilaku Negatif Pemain *Game Online* Mobile Legends Mahasiswa UPI Terhadap *Digital Ethics*”

1. Bagaimana potensi dan latar belakang terjadinya perilaku negatif pemain Mobile Legends mahasiswa UPI?
2. Bagaimana dampak perilaku negatif pemain Mobile Legends Mahasiswa UPI terhadap *digital ethics*?
3. Bagaimana upaya dalam mencegah perilaku negatif dan meningkatkan kesadaran akan *digital ethics* terhadap pemain Mobile Legends?

1.3 Tujuan Penelitian

Secara umum penelitian ini bertujuan untuk menganalisis perilaku negatif yang dialami oleh pemain Mobile Legends: Bang Bang (MLBB) khususnya mahasiswa UPI dalam konteks *digital ethics* atau etika digital para pemainnya.

Selain daripada itu, yang menjadi fokus utama dalam penelitian ini secara khusus bertujuan untuk:

1. Menganalisis faktor yang mempengaruhi kemunculan perilaku negatif pemain Mobile Legends: Bang Bang mahasiswa UPI.
2. Mengidentifikasi dampak perilaku negatif pemain Mobile Legends: Bang Bang Mahasiswa UPI terhadap *digital ethics*.
3. Mengidentifikasi upaya dalam mencegah perilaku negatif dan meningkatkan kesadaran akan *digital ethics* terhadap pemain Mobile Legends: Bang Bang?

1.4 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian, manfaat yang diperoleh dari pelaksanaan penelitian ini dibagi menjadi 2 (dua), yakni manfaat teoritis dan manfaat praktis:

1.4.1 Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini dapat menjadi sebuah sumbangan terhadap sebuah kajian keilmuan yang bisa digunakan dalam bidang pembelajaran baik formal ataupun informal terhadap warga negara. Manfaat teoritis lainnya memberikan pengetahuan yang dapat memperluas penelitian terkait pendidikan karakter terhadap berbagai fenomena perilaku negatif dalam permainan Mobile Legends: Bang Bang dan konsep *digital ethics* yang dapat memperluas pemahaman tentang interaksi manusia dan dunia daring. Dalam hal ini penelitian yang dilakukan juga memberikan kegunaan terkait pengembangan keterampilan dalam merancang dan melaksanakan penelitian, termasuk dalam pengumpulan

data dan analisis data serta pengembangan strategi penelitian yang efektif bagi peneliti itu sendiri.

1.4.2 Manfaat Praktis

1) Bagi Peneliti

Bagi peneliti sendiri diharapkan dapat meningkatkan dan menambah pemahaman peneliti terhadap faktor penyebab terjadinya perilaku negatif dalam permainan Mobile Legends: Bang Bang khususnya bagi mahasiswa UPI.

2) Bagi Pemain *Game Online* MLBB Mahasiswa UPI

Manfaat praktis yang didapat bagi *player game online* Mobile Legends mahasiswa UPI, seperti diketahuinya informasi terkait fenomena-fenomena negatif di dalam *game online* MLBB. Memberikan pemahaman dan penguatan kesadaran *digital ethics* dalam menggunakan media sosial, termasuk dalam bermain *game online* MLBB.

3) Bagi Pemerintah Kementerian Komunikasi dan Digital (Komdigi)

Manfaat praktis bagi pemerintahan ini mampu memberikan berbagai informasi terkait banyaknya perilaku negatif, sebagai pemangku kebijakan dalam mengatur berbagai perkembangan lembaga industri *game* yang dapat memberikan dasar akurat untuk pengembangan kebijakan dan pedoman dalam rangka mengelola komunitas pemain Mobile Legends: Bang Bang.