

**ETIKA DIGITAL DAN PENCEGAHAN PENYALAHGUNAAN TEKNOLOGI DI DUNIA GAMING (STUDI KASUS : KOMUNITAS RRQ KINGDOM JAMBI)****Andi Nur Hikmah ¹, M.Thoriqkul Jannah ², Rafif Salvezza Azell ³**Program Studi Sistem Informasi , Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Islam Negeri
Sultan Thaha Saifuddin JambiE-mail: nurhikmaandi90@gmail.com, thoriqkuljannah@gmail.com,
rafifsalvezza08@gmail.com**ABSTRACT**

The development of digital technology has brought significant changes to gaming culture, but it has also increased the risk of abuse that can disrupt user comfort and safety. This article discusses the concept of digital ethics, forms of abuse that occur in the gaming world, their impact, and prevention strategies that can be applied both individually and communally. The literature review covers international and national perspectives to provide a comprehensive understanding. A case study of the RRQ Kingdom Jambi community is also presented as an illustration of the implementation of digital ethics in the context of gaming communities in Indonesia. This article is expected to serve as a reference in efforts to build a healthy, safe, and ethical gaming culture.

Keywords: *Digital Ethics, Gaming, Digital Abuse, Cybersecurity, Digital Behavior, Gamer Community*

ABSTRAK

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan signifikan dalam budaya gaming, namun juga meningkatkan risiko penyalahgunaan yang dapat mengganggu kenyamanan dan keamanan pengguna. Artikel ini membahas konsep etika digital, bentuk penyalahgunaan yang terjadi dalam dunia gaming, dampaknya, serta strategi pencegahan yang dapat diterapkan baik secara individu maupun komunitas. Tinjauan pustaka mencakup perspektif internasional dan nasional untuk memberikan pemahaman yang komprehensif. Studi kasus komunitas RRQ Kingdom Jambi turut dipaparkan sebagai gambaran implementasi etika digital dalam konteks komunitas gaming di Indonesia. Artikel ini diharapkan dapat menjadi referensi dalam upaya membangun budaya gaming yang sehat, aman, dan beretika.

Article HistoryReceived: November 2025
Reviewed: November 2025
Published: November 2025Plagiarism Checker No
235Prefix DOI :
[10.8734/Kohesi.v1i2.365](https://doi.org/10.8734/Kohesi.v1i2.365)**Copyright : Author**
Publish by : Kohesi

This work is licensed
under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)



Kata Kunci: <i>Etika Digital, Gaming, Penyalahgunaan Digital, Keamanan Siber, Perilaku Digital, Komunitas Gamer</i>	
--	--

1. PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi digital telah merevolusi pola interaksi sosial, termasuk dalam ekosistem gaming yang kini berkembang menjadi industri global dengan jutaan pengguna aktif. Namun, perkembangan tersebut juga menghadirkan tantangan signifikan terkait perilaku digital yang kurang etis. Berbagai bentuk penyalahgunaan seperti *toxic behavior*, *cheating*, *scamming*, dan kejahatan siber lainnya semakin sering ditemui dan menimbulkan dampak negatif pada pemain maupun komunitas. Oleh karena itu, pemahaman yang komprehensif mengenai etika digital menjadi sangat penting untuk menciptakan lingkungan gaming yang aman, inklusif, dan berkelanjutan (Hidayat & Pratama, 2022; Livingstone & Third, 2021).

Etika digital secara umum merujuk pada prinsip moral dan norma perilaku yang mengatur interaksi individu dalam ruang digital (West et al., 2022). Dalam konteks gaming, etika digital terkait dengan sportivitas, penghormatan antarpemain, komunikasi positif, serta perlindungan data pribadi. Artikel ini bertujuan memberikan pemahaman mendalam mengenai konsep etika digital dan penerapannya dalam dunia gaming, dengan meninjau bentuk penyalahgunaan, dampaknya, strategi pencegahan, serta studi kasus pada komunitas RRQ Kingdom Jambi.

Etika digital merupakan bidang multidisipliner yang melibatkan kajian moral, teknologi, dan perilaku sosial. Livingstone dan Third (2021) menyatakan bahwa etika digital mencakup kesadaran moral individu dalam mempertimbangkan dampak sosial dari tindakan digital mereka, menegaskan pentingnya tanggung jawab personal dalam aktivitas daring. West, Whittaker, dan Crawford (2022) mengemukakan bahwa etika digital terdiri atas prinsip-prinsip yang menjamin keamanan, transparansi, dan keadilan, yang sangat relevan untuk mengatasi isu-isu dalam komunitas gaming.

Floridi (2023) memperkenalkan konsep *digital well-being*, yang menekankan pentingnya menjaga kesehatan mental pengguna dalam menghadapi paparan teknologi digital secara intens. Sementara itu, O'Hara dan Hall (2024) menekankan bahwa partisipasi digital yang bertanggung jawab harus didasari pemahaman mengenai keamanan data dan integritas informasi.

Dalam konteks Indonesia, Hidayat dan Pratama (2022) menegaskan bahwa etika digital harus selaras dengan nilai budaya lokal seperti kesopanan dan tanggung jawab sosial. Yuliana



(2023) juga menyoroti pentingnya penerapan prinsip kehati-hatian untuk mengurangi risiko digital. Rohmah dan Setiawan (2020) menekankan integritas dalam penggunaan media digital, sementara Prakoso dan Raharjo (2022) menambahkan bahwa etika digital mencakup kesadaran terhadap risiko penipuan dan perundungan daring.

Hal ini menunjukkan bahwa etika digital merupakan aspek penting yang mencerminkan keseimbangan antara kemajuan teknologi dan nilai moral masyarakat.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif melalui analisis dokumen dan literatur. Teknik analisis dilakukan dengan mengidentifikasi konsep-konsep utama yang terkait dengan etika digital serta mengkaji bentuk penyalahgunaan dan strategi pencegahan yang disampaikan dalam berbagai sumber akademik.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Bentuk Penyalahgunaan dalam Dunia Gaming

Penyalahgunaan dalam dunia gaming muncul dalam berbagai bentuk yang mencerminkan kerentanan ekosistem digital terhadap tindakan-tindakan yang melanggar etika. ***Cheating***, menjadi salah satu bentuk penyalahgunaan yang paling sering ditemui, di mana pemain menggunakan perangkat maupun program ilegal untuk memperoleh keunggulan yang tidak adil. Tindakan ini merusak sportivitas serta integritas permainan secara keseluruhan. Selain itu, ***toxic behavior*** juga banyak terjadi dalam bentuk penggunaan bahasa yang kasar, ejekan, dan perilaku provokatif yang mengganggu kenyamanan pemain lain. Praktik penyalahgunaan lainnya mencakup ***account scamming***, yakni penipuan yang dilakukan dalam transaksi jual beli akun atau item game. ***Hacking*** dan ***phishing*** turut menjadi ancaman serius karena berkaitan dengan pembobolan akun, pencurian data pribadi, dan penyebaran tautan palsu yang dirancang untuk memperoleh informasi login pemain. Keseluruhan tindakan ini menunjukkan bahwa lingkungan gaming memerlukan perlindungan dan pemahaman etika digital yang lebih mendalam.

b. Dampak Penyalahgunaan

Penyalahgunaan yang terjadi dalam dunia gaming memberikan dampak yang luas tidak hanya bagi individu, tetapi juga bagi komunitas gaming secara keseluruhan. Kenyamanan pemain menjadi terganggu akibat ***toxic behavior*** yang menciptakan suasana komunikasi yang tidak bersahabat. Penggunaan aplikasi ilegal yang berkaitan dengan ***cheat*** sering kali



meningkatkan risiko penyebaran *malware*, sehingga membahayakan keamanan perangkat pemain. Selain itu, ketidakadilan kompetitif yang muncul akibat *cheating* merusak kualitas permainan dan mengganggu pelaksanaan turnamen maupun peringkat pemain. Dampak lainnya mencakup kerugian finansial akibat tindakan *scamming* atau pencurian akun, yang dapat menyebabkan hilangnya item berharga maupun akses ke akun pribadi. Dalam jangka panjang, kondisi ini dapat menurunkan loyalitas pemain terhadap game yang dimainkan, sehingga memengaruhi keberlangsungan komunitas gaming itu sendiri.

c. Strategi Pencegahan

Berbagai strategi pencegahan dapat diterapkan untuk mengurangi risiko penyalahgunaan digital di dunia gaming, beberapa diantaranya yaitu:

- 1) Penguatan keamanan akun menjadi langkah awal yang penting, salah satunya melalui penggunaan kata sandi yang kuat serta pengaktifan autentikasi dua faktor (2FA) untuk mencegah pembobolan akun.
- 2) Edukasi mengenai literasi digital dan keamanan siber juga memegang peran penting dalam meningkatkan kesadaran pemain terhadap risiko yang mungkin mereka hadapi di ruang digital.
- 3) Penerapan kode etik komunitas diperlukan untuk memberikan pedoman perilaku yang jelas bagi seluruh anggota.
- 4) Selain itu, kerja sama dengan pengembang game dapat membantu meningkatkan keamanan platform permainan dan mendukung upaya komunitas dalam menindak pelanggaran.

Penggunaan fitur moderasi otomatis juga menjadi strategi efektif untuk mengurangi *toxic behavior* secara lebih cepat dan efisien. Dengan pendekatan yang menyeluruh, upaya pencegahan dapat memperkuat keamanan dan kenyamanan bermain.

d. Studi Kasus : RRQ Kingdom Jambi

RRQ Kingdom Jambi merupakan salah satu komunitas gaming besar yang aktif dalam berbagai turnamen dan kegiatan e-sport lokal. Namun, di tengah perkembangan komunitas tersebut, ditemukan sejumlah permasalahan terkait etika digital yang memengaruhi dinamika internal komunitas.

a) Permasalahan Utama



Tantangan yang dihadapi komunitas meliputi:

- **Toxic Behavior:** Penggunaan kata-kata kasar, provokatif, dan perilaku tidak menghargai sesama anggota.
- **Cheating:** Masih terdapat pemain yang menggunakan program ilegal demi mengejar peringkat.
- **Scamming:** Kasus penipuan jual beli akun dan item yang dilakukan oleh pihak internal maupun eksternal.
- **Kurangnya Literasi Digital:** Banyak anggota belum memahami risiko digital seperti phishing dan keamanan akun.

b) Faktor Penyebab

Permasalahan tersebut muncul karena beberapa faktor, yaitu:

- **Budaya kompetitif yang tinggi** sehingga sebagian pemain mencari jalan pintas.
- **Kurangnya pengawasan komunitas**, terutama pada aktivitas jual beli akun.
- **Minimnya sosialisasi tentang etika digital**, sehingga anggota tidak memahami batasan perilaku.
- **Kurangnya peraturan tertulis** yang mengatur hak dan kewajiban anggota komunitas.

c) Dampak Terhadap Komunitas

Pelanggaran etika digital di RRQ Kingdom Jambi berdampak pada:

- **Menurunnya kenyamanan bermain** akibat perilaku *toxic*.
- **Menurunnya partisipasi anggota**, terutama pemain pemula yang merasa kurang diterima.
- **Terganggunya reputasi komunitas**, terutama ketika kasus *scamming* tersebar di media sosial.
- **Ketidakseimbangan kompetisi** akibat penggunaan *cheat* oleh sebagian pemain.

d) Upaya Penanganan yang Dilakukan

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, komunitas melakukan beberapa langkah strategis:



- **Membentuk aturan komunitas tertulis** yang mengatur etika berkomunikasi, penggunaan software, dan tata kelola transaksi.
- **Mengadakan edukasi dan sosialisasi rutin** terkait literasi digital dan keamanan siber.
- **Menerapkan sistem pelaporan** yang memudahkan anggota melaporkan tindakan tidak etis.
- **Memberlakukan sanksi tegas** bagi pelaku *toxic behavior*, *cheater*, dan *scammer*.
- **Bekerja sama dengan moderator platform game** untuk menangani pelanggaran serius seperti penggunaan *cheat*.

e) Hasil Implementasi Kebijakan

Setelah implementasi kebijakan tersebut, komunitas RRQ Kingdom Jambi mengalami sejumlah perkembangan positif:

- **Meningkatnya kesadaran anggota** terhadap keamanan akun dan risiko *phishing*.
- **Tingkat partisipasi meningkat**, terutama pada kegiatan komunitas mingguan.
- **Reputasi komunitas membaik**, dengan semakin banyak pemain baru yang bergabung.

Upaya ini menunjukkan bahwa penerapan etika digital dan kerja sama yang kuat antaranggota dapat menciptakan lingkungan gaming yang lebih sehat, aman, dan mendukung pertumbuhan komunitas.

KESIMPULAN

Kesimpulan penelitian ini menegaskan bahwa etika digital merupakan fondasi utama dalam membangun ekosistem gaming yang aman, sehat, dan berkelanjutan. Etika digital tidak hanya berfungsi sebagai seperangkat norma perilaku, tetapi juga sebagai instrumen untuk mengarahkan interaksi pemain agar selaras dengan prinsip sportivitas, rasa hormat, dan keamanan informasi. Dalam konteks dunia gaming modern yang semakin kompetitif dan terhubung secara global, pemahaman dan penerapan etika digital menjadi semakin mendesak karena tingginya potensi penyalahgunaan, seperti *cheating*, *toxic behavior*, *scamming*, *hacking*, dan *phishing*, yang dapat menimbulkan konsekuensi sosial, psikologis, dan ekonomi yang serius.



Temuan penelitian menunjukkan bahwa penyalahgunaan digital tidak hanya berdampak pada pengalaman individu, tetapi juga mengganggu kohesi sosial, menurunkan kualitas kompetisi, dan merusak reputasi komunitas gaming. Oleh karena itu, upaya pencegahan harus dilakukan secara komprehensif melalui penguatan literasi digital, penegakan kebijakan komunitas, penerapan mekanisme keamanan seperti autentikasi dua faktor, serta kolaborasi berkelanjutan antara pemain, moderator, komunitas, dan pengembang game.

Secara keseluruhan, penelitian ini menegaskan bahwa integrasi etika digital dalam praktik gaming bukan sekadar kebutuhan tambahan, tetapi merupakan prasyarat fundamental untuk menciptakan lingkungan digital yang aman dan memberikan nilai tambah bagi seluruh pemangku kepentingan.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] L. Floridi, "The Ethics of Digital Well-Being," *AI & Society*, 2023.
- [2] A. Hidayat and F. Pratama, "Etika Digital dalam Perspektif Pendidikan Moral di Indonesia," *Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi Pendidikan*, vol. 9, no. 1, pp. 12-20, 2022.
- [3] S. Livingstone and A. Third, "Children and Digital Citizenship: Emerging Ethical Challenges in the Digital Environment," *Journal of Digital Social Research*, vol. 3, no. 2, pp. 45-62, 2021.
- [4] A. E. Marwick and R. Lewis, *Media Manipulation and Disinformation Online*, Data & Society Research Institute, 2021.
- [5] K. O'Hara and W. Hall, "Responsible Digital Participation: Principles for a Safer Online Ecosystem," *International Journal of Digital Society*, vol. 12, no. 1, pp. 15-32, 2024.
- [6] D. Prakoso and B. Raharjo, "Pencegahan Kejahatan Siber Melalui Literasi dan Etika Digital," *Jurnal Keamanan Siber Indonesia*, vol. 5, no. 2, pp. 77-89, 2022.
- [7] N. Rohmah and I. Setiawan, "Etika Penggunaan Media Digital di Era Disrupsi," *Jurnal Komunikasi Nusantara*, vol. 2, no. 1, pp. 45-56, 2020.
- [8] S. M. West, M. Whittaker, and K. Crawford, "Digital Governance and the Ethics of Online Communities," *Internet Policy Review*, vol. 11, no. 1, 2022.
- [9] R. Yuliana, "Literasi Digital untuk Mencegah Penyalahgunaan Media Online pada Remaja," *Jurnal Informasi dan Teknologi*, vol. 14, no. 1, pp. 33-42, 2023.