

Budaya Game Mobile Legends: Kajian pada Bang Bang Kelompok Gamers Vol'Jin di Jepara

Anggraeni Tysa Soesanto*, Budi Puspo Priyadi, Riris Tiani

Program Studi Antropologi Sosial, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Diponegoro
Jl. Prof Soedharto, SH. Tembalang Semarang – 50275
Email: tysa.soesanto@yahoo.co.id

Abstract

In the digital era that has developed increasingly modern, online games have begun to become part of the lifestyle of some Indonesians, especially after the development of Android-based smartphones. This is due to an increase in the number of game players from various game genres that have emerged. Each individual has various ways to meet their entertainment needs, which are not limited by space, time or age, such as playing online games. Multiplayer Online Battle Arena (MOBA) is a video game genre using strategy. Mobile Legends: Bang Bang is a game with the MOBA genre developed and released by Moonton. Mobile Legends: Bang Bang uses a game system or gameplay that is easier for beginner gamers to understand and also the appearance used is more attractive so that it is in great demand by various groups. Researchers use the topic of discussion with the theory of symbolic interactionism as anything related to the formation of meaning. The focus of this research is to discuss how the system or meaning value in the VOL'JIN Gamers Group. In this case, the researcher focuses on how this meaning system has an impact on the existence of the online game Mobile Legends: Bang Bang (MLBB) because in the meaning system it will be seen how social, cultural, and human behavior phenomena in today's modern era. Especially on the behavior patterns of playing these online games. The factors that cause gaming behavior in the VOL'JIN Gamers Group, namely curiosity, relieving stress, following trends, generating additional income and a high level of playing difficulty. Therefore, there is a process of pursuing the meaning of competition for prestige and expecting praise from others.

Keywords: *online games, symbolic interaction, identity, community, meaning system.*

1. Pendahuluan

Kehidupan masyarakat di setiap kalangan menjadi sangat bergantung pada kemudahan dari kecanggihan teknologi di era digital saat ini. Pada era sekarang ini teknologi menjadi kebutuhan dalam kehidupan manusia baik dalam pendidikan, pekerjaan, kegiatan sehari-hari maupun hanya sebagai hiburan. Teknologi tersebut dapat berupa tablet, *smartphone*, dan PC. Selain itu, teknologi internet juga memberikan dampak besar terhadap kehidupan manusia, salah satunya dari segi hiburan, yaitu sebagai sarana menyalurkan ekspresi serta sarana memperoleh eksistensi. Pada era digital yang sudah berkembang semakin *modern*, *game online* mulai menjadi bagian dari gaya hidup dari sebagian orang Indonesia terutama setelah berkembangnya *smartphone* berbasis android. Hal tersebut disebabkan oleh adanya peningkatan jumlah pemain *game* dari berbagai genre permainan yang muncul. Selain itu, bermain *game online* digunakan

sebagai salah satu media sarana untuk melakukan latihan pada otak di mana hal ini dapat meningkatkan kemampuan kecepatan berpikir pada saat bermain. Menurut Rollings dan Adams, *game online* atau lebih tepatnya disebut sebagai sebuah teknologi. Dibandingkan sebagai sebuah *genre* permainan, namun suatu mekanisme yang berfungsi untuk menghubungkan pemain bersama, dibandingkan pola tertentu dalam sebuah permainan. Menurut Webster Dictionary tahun 1913, istilah *game* didefinisikan sebagai “*A contest, physical or mental, according to certain rules, for amusement, recreation, or for winning a stake; as a game of chance, games of skill, field games, etc.*” (Rollings, Game Design Development, 2006).

Permainan *Multiplayer Online Battle Arena* (MOBA) merupakan salah satu *genre* permainan video *game* menggunakan strategi, di mana para pemain harus dapat mengarahkan karakter yang digunakan. Selain itu, pemain dapat merasakan permainan yang kompetitif pada *game* MOBA. *Mobile Legends: Bang Bang* dikembangkan dan dirilis oleh Moonton. Suatu *game* MOBA yang dibuat untuk dimainkan pada *smartphone*. *Game online Mobile Legends: Bang Bang (MLBB)* hampir sama dengan *Arena of Valor (AOV)* maupun dengan *game* android *genre* MOBA lainnya. Akan tetapi, *Mobile Legends: Bang Bang* menggunakan sistem permainan atau *gameplay* lebih mudah dipahami oleh gamers pemula dan juga tampilan yang digunakan lebih menarik sehingga banyak diminati oleh berbagai kalangan. Hal ini menjadikan bermain *game online Mobile Legends: Bang Bang* sebagai media untuk mengisi aktivitas hiburan yang mudah dilakukan. Selain itu, *game* ini juga telah banyak mengadakan kompetisi baik pada tingkat nasional maupun internasional. Pemain Indonesia cukup dikenal oleh pemain di berbagai negara, hal ini dapat ditemukan dalam *Leaderboard Ranked Game* yang menunjukkan adanya dominasi para pemain Indonesia. Bahkan pihak Moonton membuat penghargaan untuk pemain Indonesia berupa karakter bernama Gatot Kaca.

Peneliti menemukan banyak dari kalangan mahasiswa pada Kelompok *Gamers* (VOL’JIN) yang segala aktivitasnya tidak jauh dari *smartphone*-nya. Oleh karena itu, dari berbagai latar belakang mahasiswa tersebut, yang menarik adalah terdapat sisi positif dari aktivitas bermain *game online Mobile Legends: Bang Bang (MLBB)*. Pada belakangan ini *game* tersebut memang menjadi sangat populer karena *game* ini adalah permainan yang dapat dimainkan pada android dan cukup menarik untuk dimainkan. Walaupun untuk beberapa orang menganggap *game* dapat berdampak buruk bagi penggunaannya, apalagi kalau sudah sampai kecanduan. Oleh karena itu, dapat dilihat bahwa *game online* bukan sebagai hiburan semata, akan tetapi sudah menjadi salah satu kompetisi yang mempunyai pamor cukup baik. Hal ini menjadi semakin menarik, mengingat pada *Leaderboard* untuk *Ranked game* terlihat didominasi oleh pemain Indonesia. Tidak hanya berkembang pada bidang industri, tetapi juga melihat adanya perkembangan *game online* tersebut. Fenomena *game online* sudah menjadi *trend* bahkan orang dewasa pun ikut memainkannya. Oleh karena itu, penelitian tentang *game online* menjadi topik bahasan yang menarik dengan menggunakan pendekatan teori utama Interaksionisme Simbolik dari Herbert Blumer, yang melihat bagaimana konstruksi identitas baru terbentuk baik bagi dirinya sendiri maupun kelompok *gamers*. Berdasarkan latar belakang ini, peneliti tertarik untuk membahas bagaimana sistem atau nilai makna dalam Kelompok *Gamers* VOL’JIN. Dalam hal ini, peneliti berfokus pada bagaimana sistem makna tersebut berdampak pada eksistensi *game online Mobile Legends: Bang Bang (MLBB)* karena dalam sistem makna akan terlihat bagaimana fenomena sosial, budaya, dan tingkah laku manusia dalam era modern saat ini. Khususnya terhadap pola perilaku bermain *game online* tersebut.

2. Metode

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif berdasarkan teoritis dan rasa keingintahuan dari pribadi peneliti, serta dengan kajian lapangan (*field research*) dan pendekatan deskriptif kualitatif, yaitu mengumpulkan berbagai informasi dari hasil wawancara dengan narasumber yang berkaitan dengan objek penelitian untuk dijadikan bahan referensi dan sumber data di mana untuk mendapatkan data yang berkaitan dengan objek penelitian (Faisal, 1990). Hal ini dilakukan dengan memulai dari satu dan dua pemain *game online* terlebih dahulu, kemudian menanyakan mengenai informasi yang memiliki kriteria tertentu untuk dilakukan penelitian lebih lanjut. Subjek penelitian adalah pemain *game online* yang memiliki kelompok *gamers*. Selain itu, kriteria dalam memilih informan pemain *game online* yang memiliki kelompok *gamers* karena banyak pemain *game online* yang hanya berdiri sendiri tanpa bergabung dalam suatu kelompok atau komunitas tertentu. Dalam hal ini, kelompok *gamers* yang menjadi informan dalam melakukan kegiatan bermain *game online* terdapat suatu komunikasi dan persiapan tertentu yang berjalan ketika bermain *game online* sehingga dari hal tersebut dapat menghasilkan suatu identitas baru melalui interaksionisme simbolik (Blumer, 1969).

3. Hasil dan Pembahasan

3.1. Faktor Pendorong Perilaku Gaya Hidup Bermain Game Online Mobile Legends

Hasil penelitian terhadap informan terdapat tiga penggolongan pembagian besar dari para *gamers*. Penggolongan dibedakan atas identitas yang muncul dalam bentuk tindakan, di mana tindakan tersebut muncul karena adanya makna seorang individu terhadap *game online* serta makna yang muncul dari hasil pemikiran dan interaksi dengan banyak orang, sedangkan identitas ditunjukkan kepada *gamers* lain melalui simbol-simbol yang dikenakannya. Adapun yang menjadi tujuan utama dari Kelompok *Gamers* VOL'JIN dalam memainkan *game online Mobile Legends: Bang Bang (MLBB)*, yaitu menentukan apa yang ingin dilakukan, simbol yang dipilih, serta bahasa seperti apa yang akan digunakan. Menurut Blumer, penggunaan simbol-simbol atau tanda menjadi perantara yang menghubungkan interaksi sosial yang terjadi karena adanya respons terhadap makna dari tingkah laku atau sikap seseorang (Kamanto, 2000). Makna dari simbol dan tanda tersebut berfungsi sebagai aktor dalam kehidupan sosial masyarakat. Selain itu, sikap yang dilakukan oleh seseorang dipengaruhi oleh hasil internal dan eksternal dari proses stimulasi (Sarmini, 2002). Hal ini yang akan mengantarkan Kelompok *Gamers* VOL'JIN dalam proses pembentukan identitas dari masing-masing anggota kelompok.

Adapun identitas pertama sebagai *hobbyist gamers*, yaitu seorang *gamer* yang bermain *game* karena kegemarannya (*hobby*). Pada kategori ini seorang *gamer* menganggap bahwa tujuannya bermain *game* atas dasar rasa senang. Oleh karena itu, bukan menjadi masalah apabila tidak mendapatkan hasil yang lebih. Seorang *gamers* yang masuk kategori ini tidak menganggap hal-hal yang dibutuhkan di dalam *game* seperti *skill* atau mengikuti kejuaraan sebagai tujuan utama, tetapi dapat bermain *game* sebagai hiburan. Seorang *hobbyist gamers* dapat memiliki beberapa kegemaran atau kegiatan lainnya sehingga ia tidak hanya fokus pada hiburan berupa *game* saja. Informan Jem termasuk dalam kategori *hobbyist gamers* karena telah melakukan atau bertindak sesuai dengan golongan identitas *gamer* sebagai orang yang bermain *game* atas dasar hobi. Pada kategori ini seorang *gamer* memaknai *game* dengan tidak adanya tujuan khusus yang ingin di kejar karena hanya ingin mencari hiburan atau kesenangan. Informan beranggapan bahwa *game* sebagai media sarana untuk menghabiskan waktu luang dengan *fun* dan tanpa ada

tujuan khusus lainnya. Oleh karena itu, tindakan-tindakan yang dilakukan hanya menghabiskan waktu luangnya dengan bermain *game online*, dan etap dapat bermain *game* dengan atau tanpa adanya kelompok maupun komunitas. Informan Jem tidak mementingkan dan tidak mencari eksistensi. Akan tetapi, *skill* yang ia miliki cukup bagus dibandingkan dengan informan Nanang yang hanya mengandalkan *skin* karena mengejar eksistensi. Informan Jem sering menggunakan berbagai karakter terlepas dari *role game* di dalam Kelompok Gamers VOL'JIN sebagai *tank*. Informan tidak mempermasalahkan karakter spesifik yang dipilihnya, berbeda dengan *gamer* yang termasuk kategori identitas lainnya.

Berikutnya adalah *communal gamers*, yaitu seorang *gamer* yang bermain *game* dengan tujuan untuk menambah lingkaran pertemanan antar-*gamer* dan dapat berkumpul dengan rekan tim atau komunitas *gamers* lainnya. Seorang *gamers* yang masuk kategori ini tidak mempermasalahkan hasil dari ia bermain *game* dan tidak mengejar *game* sebagai karir. Akan tetapi, terdapat maksud lain yang dikejar seperti memanfaatkan *game* untuk meningkatkan eksistensi. Informan Gerry dan Nanang menggunakan *game online Mobile Legends: Bang Bang (MLBB)* sebagai media sarana untuk mencari teman baru atau sekadar berkumpul dengan *gamer* lainnya. Adapun hal lain yang dikerjakan di luar bermain *game online*, yaitu informan ini memiliki pekerjaan lain atau kesibukan lain di luar aktifitas bermain *game*. Informan bermain *game* karena pemaknaan mengenai *game* sebagai media sarana untuk memiliki dan juga kenal dengan banyak orang baru, serta menjadi hiburan karena di luar *game* terdapat kesibukan kuliah dan pekerjaan sampingan. Oleh karena itu, tindakan-tindakan yang dilakukan berupa mencari teman baru melalui *game online*, bergabung dengan kelompok atau komunitas untuk menjalin relasi, serta mencari eksistensi dari diri sendiri maupun dari dalam kelompok.

Terakhir adalah *professional gamers*, yaitu seorang *gamer* yang mengkhususkan dirinya untuk menjadikan *game* sebagai profesi atau pekerjaan utama. Oleh karena itu, ia akan berusaha mengkondisikan atribut yang dikenakan, bahasa dan simbol yang dipakai untuk menunjukkan bahwa ia serius menekuni *game* dengan tujuan *professional*. Informan ini dikategorikan ke dalam golongan *professional gamers* karena ia sudah melakukan dan menggunakan tindakan-tindakan yang memperlihatkan sebagai seorang *professional gamers*. Hal ini dapat dilihat dari pola pikir dan pandangannya mengenai *game*, serta strategi dalam permainan. Informan Mega dan Rizki termasuk dalam seorang *professional gamers* yang sudah melakukan tindakan yang dikelompokkan oleh peneliti menjadi tiga bagian besar. Tidak heran apabila Mega menjadi *leader* di dalam Kelompok Gamers VOL'JIN, ia memiliki kemampuan yang lebih tinggi di atas anggota lainnya. Sementara Rizki sebagai tangan kanan yang juga memiliki kemampuan cukup baik menjadi pengganti apabila *leader* sedang berhalangan. Dari beberapa tindakan yang dilakukan oleh Mega dan Rizki, mereka berdua saling membantu dan bekerjasama untuk mengembangkan *skill* anggota Kelompok Gamers VOL'JIN supaya dapat memenangkan *tournament* atau kejuaraan yang di ikuti. Oleh karena itu, tindakan-tindakan yang dilakukan berupa mengikuti berbagai agenda-agenda *tournament* atau kejuaraan *game online*, baik dari tingkatan kecil maupun sampai tingkat nasional. Bergabung dengan komunitas untuk mengembangkan *skill* dan memenangkan *tournament*, serta mempelajari berbagai strategi permainan dari yang berhubungan dengan *e-sport*.

3.2. Dampak Sistem Makna Terhadap Eksistensi *Mobile Legend*

Tidak semua individu dapat merespons rangsangan secara langsung atau secara otomatis, tetapi ada pula yang dapat menangkap makna pada rangsangan yang dirasakan kemudian

bertindak sesuai makna tersebut. Oleh karena itu, perilaku atau tindakan refleksi pada anggota Kelompok *Gamers* VOL'JIN pun berbeda-beda. Ketika berinteraksi satu sama lain maka saat itu juga seseorang mengetahui apa makna yang sedang dicari. Dalam proses tersebut, para anggota Kelompok *Gamers* VOL'JIN sangat tergantung pada bahasa dan proses komunikasi yang mereka lakukan karena manusia telah belajar melihat dan merespons realitas yang di mediasi secara simbolik, yaitu realitas yang dikonstruksi secara sosial. Seorang *gamers* dapat menjadi individu yang khas akibat melalui interaksi yang dimilikinya. Hal tersebut terlihat dari bagaimana mereka memperoleh kualitas dan perilaku khas hanya dengan melalui pergaulan dengan individu lainnya.

Bahasa berperan dalam proses pembentukan konsep diri seseorang. Selain itu, identitas ada karena interaksi antara individu maupun kelompok melalui bahasa (*language*) sehingga interaksi yang terjadi dalam hubungan antara anggota Kelompok *Gamers* VOL'JIN maupun dengan pemain *game* lainnya akan berbeda. Ketika seseorang berkomunikasi dengan menggunakan simbolisasi bahasa saya dan anda maka konsep diri yang terbentuk adalah seseorang tersebut menginginkan dalam status yang formal atau dengan kata lain lawan bicara yang merupakan musuh dari kelompok *game* lain. Apabila penggunaan simbol atau tanda bahasa yang digunakan dengan kata “gua” dan “lu” maka identitas diri yang terbentuk adalah seseorang menganggap lawan bicaranya sebagai teman. Selain itu, akan berbeda apabila simbol atau tanda yang digunakan menggunakan ungkapan bahasa kasar maka identitas diri tersebut yang terbentuk dalam komunikasi dalam suatu tim. Oleh karena itu, penggunaan simbol dan tanda bahasa dalam proses interaksi menentukan bagaimana identitas diri seseorang tersebut akan terbentuk.

Selain itu, berinteraksi dengan orang lain mereka menciptakan jenis-jenis tindakan yang tidak selalu mengejar tujuan. Ketika mulai bertindak, mereka menghadapi halangan yang mungkin menghalangi atau mengalihkan para anggota Kelompok *Gamers* VOL'JIN dari tujuan awal dan membelokkan ke tujuan-tujuan yang baru. Pada awalnya mereka bermain *game online Mobile Legends: Bang Bang (MLBB)* untuk menghilangkan rasa bosan, namun sekarang visi dan misi pada tiap anggota Kelompok *Gamers* VOL'JIN pun sudah berbeda-beda sesuai dengan makna yang sedang dikejar. Hal tersebut bukan lagi sekadar menghilangkan bosan tetapi sudah menjadi tujuan yang baru, seperti mencari eksistensi, menambah pendapatan tambahan, menjadi *Youtubers*, atau bahkan hanya ingin menambah lingkaran pertemanan baru di kalangan *gamers*.

Oleh karena itu, Kelompok *Gamers* VOL'JIN terdiri dari individu yang bertindak dan berinteraksi secara simbolik. Dalam hal ini, mereka aktif membentuk identitas dan perilaku untuk mencari tujuan dan berinteraksi dengan *gamers* lain. Adapun *game online Mobile Legends: Bang Bang (MLBB)* sebagai sesuatu yang memiliki makna bagi Kelompok *Gamers* VOL'JIN yang mengakibatkan mereka bertindak berdasarkan makna-makna. Melalui interaksi inilah para anggota Kelompok *Gamers* VOL'JIN percaya bahwa mereka mempunyai diri yang khusus dan bermakna, setiap diri mereka saling berkembang dari hubungan-hubungan sosial tersebut. Bermain *game online* sama pentingnya bagi perkembangan diri seorang individu, dengan bermain maka akan lahir peran-peran tersebut. Tipe permainan ini memungkinkan individu dapat meningkatkan kemampuan *role-taking* sekaligus membantu dalam mengkoordinasikan tindakan dengan orang lain, memperluas kecakapan perilaku dan merealisasikan diri yang dikehendaki.

4. Simpulan

Pada hasil penelitian yang telah dilakukan terhadap beberapa informan untuk mengetahui bagaimana konstruksi identitas melalui interaksionisme simbolik dalam Kelompok *Gamers* VOL'JIN yang memainkan *game online Mobile Legends: Bang Bang (MLBB)*. Adapun kesimpulannya bahwa terdapat tiga macam identitas yang terbagi di antara anggota Kelompok *Gamers* VOL'JIN, yaitu *professional gamers*, *communal gamers* dan *hobbyist gamers*. Ke tiga kategori ini dibedakan berdasarkan pada identitas yang muncul atas dasar tindakan di mana tindakan tersebut muncul karena makna yang dipahami dan digunakan oleh anggota Kelompok *Gamers* VOL'JIN terhadap *game online Mobile Legends: Bang Bang (MLBB)*, sedangkan makna muncul atas dasar hasil dari pemikiran dan juga interaksi dengan banyak orang terlebih pada kalangan komunitas *gamers* di Jepara.

Berdasarkan penelitian terhadap konstruksi identitas pada objek dalam Kelompok *Gamers* VOL'JIN yang bermain *game Mobile Legends: Bang Bang (MLBB)* dengan menggunakan teori ini didapatkan pengkategorian identitas *gamer* menjadi tiga kategori, yaitu *professional gamers*, *communal gamers*, dan *hobbyist gamers*. Kajian teori ini menjadi dasar utama dalam wawancara dan observasi di lapangan yang kemudian digunakan untuk menganalisis hasil penelitian. Adapun keunikan penelitian ini jika dihubungkan dengan teori interaksionisme simbolik, yaitu teori ini menggali identitas suatu individu di dalam kelompok *game online* dengan melihat dari tindakan-tindakan yang muncul dalam simbol-simbol, di mana simbol-simbol tersebut muncul oleh karena pemaknaan seorang individu mengenai *game online Mobile Legends: Bang Bang (MLBB)*. Serta makna yang muncul akibat interaksi dari kelompok dan pemikiran mengenai *game online*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa identitas muncul karena adanya perbedaan pemaknaan tersendiri dari masing-masing anggota Kelompok *Gamers* VOL'JIN, serta interaksi dari anggota kelompok maupun dari luar kelompok juga mempengaruhi seorang individu dalam memaknai *game online*.

Referensi

- Adler, A. (1929). *The Science of Living*. Oxford, England: Greenberg.
- Blumer, H. (1969). *Symbolic Interactionism : Perspective and Method*. Inggris: Prentice Hall.
- Effendy, O. U. (1989). *Kamus Komunikasi*. Bandung: Mandar Maju.
- Elbandiansyah, U. &. (2014). *Interaksionisme Simbolik dari Era Klasik Hingga Era Modern*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Faisal, S. (1990). *Penelitian Kualitatif: Dasar-Dasar dan Aplikasi*. IKIP Malang: YA 3 Malang.
- Kamanto, S. (2000). *Pengantar Sosiologi Edisi Kedua*. Jakarta: Lembaga Penerbit Fakultas Ekonomi Universitas Indonesia.
- Mulyana, D. (2008). *Ilmu Komunikasi: Suatu Pengantar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Rollings, A. &. (2006). *Game Design Development*. USA: New Reader Publishing.
- Sarmini. (2002). *Teori-Teori Antropologi*. Surabaya: Unesa University Press.