

**REPRESENTASI GAMERS DI PURWOYOSO COMMUNITY**  
**(Kajian Interaksi Simbolik Pemain Game Online)**

**SKRIPSI**

Program Studi S-1 Sosiologi



Disusun oleh :

AMIN JAMALUDIN LUBIS

(1706026021)

**PROGRAM STUDI SOSIOLOGI**  
**FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO**

**2022**

## NOTA PEMBIMBING

Hal : Persetujuan Naskah Skripsi

Kepada  
Yth. Dekan  
Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik  
UIN Walisongo Semarang  
di Semarang

*Assalamualaikum wr. wb.*

Setelah membaca, mengadakan koreksi, dan perbaikan sebagaimana mestinya, maka kami menyatakan bahwa skripsi dari saudara/i:

Nama : Amin Jamaludin Lubis

NIM : 1706026021

Jurusan : Sosiologi

Judul Skripsi : Representasi *Gamers* di Purwoyoso *Community* (Kajian Interaksi Simbolik Pemain *Game Online*)

Dengan ini telah saya setuju dan mohon agar segera diujikan. Demikian atas perhatiannya, diucapkan terimakasih.

*Wasalamualaikum wr. wb.*

Semarang, 12 Desember 2022

Pembimbing

Bidang Substansi Materi

Bidang Metodologi dan Tata Tulis



**Kaiser Atmaja, M.A.**

NIDN. 2013078202



**Ririh Megah Safitri, M.A.**

Nip 199209072019032018

**LEMBAR PENGESAHAN  
SKRIPSI**

**REPRESENTASI GAMERS DI PURWOYOSO COMMUNITY (Kajian  
Interaksi Simbolik Pemain *Game Online*)**

Disusun oleh :

**Amin Jamaludin Lubis**

1706026021

Telah dipertahankan di depan majelis penguji skripsi

Pada tanggal 28 Desember 2022 dan dinyatakan LULUS

Susunan Dewan Penguji

Ketua



Dr. Hj. Misbah Zulfa Elizabeth,  
M.Hum  
NIP. 1962010719990320001

Sekretaris

Kaiser Atmaja, M.A  
NIDN. 2013078202

Penguji

Akhriyadi Sofiyon, M.A  
NIDN. 2022107903

Pembimbing I

Kaiser Atmaja, M.A  
NIDN. 2013078202

Pembimbing II

Ririh Megah Safitri, M.A  
Nip. 19920907201903018

## LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini adalah hasil kerja saya sendiri dan di dalamnya tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di UIN Walisongo maupun suatu perguruan tinggi di lembaga pendidikan lainnya. Pengetahuan yang diperoleh dari hasil penerbitan maupun yang belum atau tidak diterbitkan, sumbernya dijelaskan di dalam tulisan dan daftar pustaka

Semarang, 15 Desember 2022

Yang Menyatakan,



Amin Jamaludin Lubis

1706026021

## KATA PENGATAR

*Bismillahirrahmanirahim*

*Assalamu'alaikum Warahmatillahi Wabarakatuh*

Alhamdulillahirabbil'alamin. Segala puji dan syukur kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul *Representasi Gamers di Purwoyoso Community (Kajian Interaksi Simbolik Pemain Game Online)*. Shalawat serta salam tidak lupa penulis panjatkan kepada pemimpin umat Islam Nabi Muhammad SAW yang telah membawa umatnya menjadi umat yang berakhlakul karimah, berpengetahuan dan berintelektual.

Pada penyusunan skripsi ini, penulis menyadari akan keterbatasan dan kekurangan penulis dalam menyelesaikan studi di UIN Walisongo Semarang. Penulis mengetahui dan menyadari bahwa tulisan ini jauh dari kata sempurna, dan mudah-mudahan nantinya skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi siapapun yang bersedia membacanya.

Skripsi ini dibuat dengan ketulusan hati penulis dengan mendapat banyak dukungan, semangat, dan bantuan dari berbagai pihak baik secara moril ataupun materiil dan alhasil skripsi ini dapat terselesaikan. Penulis menyampaikan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan moral maupun materiel, baik secara langsung maupun tidak langsung, terhadap penulis dalam menyelesaikan skripsi ini. Oleh karena itu, secara khusus penulis menyampaikan terima kasih kepada:

1. Rektor UIN Walisongo Semarang, Prof. Dr. Imam Taufiq, M.Ag yang bertanggung jawab penuh terhadap berlangsungnya proses belajar mengajar di lingkungan UIN walisongo Semarang.
2. Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik UIN Walisongo Semarang, Dr. Misbah Zulfa Elizabeth, M.Hum yang memberi

izin penelitian, serta memberi semangat dan perhatian kepada penulis dalam proses pembuatan skripsi ini. vi

3. Ketua dan Sekretaris Jurusan Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik UIN Walisongo Semarang, Dr. Mochamad Parmudi, M.Si dan Akhriyadi Sofian, M.A yang telah memberikan pengarahan dan nasihat kepada penulis.
4. Pembimbing I, Kaiser Atmaja, M.A yang memberikan bimbingan, review, arahan, dan motivasi kepada penulis dalam penyusunan skripsi ini.
5. Pembimbing II, Ririh Megah Safitri, M.A yang memberikan bimbingan, review, arahan dan motivasi kepada penulis dalam penyusunan skripsi ini.
6. Segenap dosen Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik UIN Walisongo Semarang yang telah memberikan ilmu dan pengalaman kepada penulis.
7. Seluruh civitas academica dan staf administrasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik UIN Walisongo Semarang yang telah membantu proses akademik penulis.
8. David Hermawan selaku leader Purwoyoso Community telah memberi kesempatan untuk menjadi informan kunci bagi penelitian skripsi ini.
9. Orang tua penulis, Ade Ruhaendi dan Nunung Susilawati, serta keluarga besar yang selalu memberikan semangat, doa, dan nasihat kepada penulis
10. Semua rekan-rekan dari tempat kerja di Semilir Cafe yang telah memberi semangat dan motivasi dalam menyusun penelitian skripsi
11. Seluruh pihak yang terlibat dalam proses penulisan skripsi ini yang tidak dapat disebutkan satu persatu, yang telah membantu penulis secara langsung dan tidak langsung.

Pada kesempatan ini penulis mohon maaf kepada semua pihak atas segala khilaf, dalam perkataan maupun perbuatan, baik yang disengaja maupun tidak disengaja selama melaksanakan penelitian Skripsi dari penulis. Semoga apa yang telah diberikan kepada penulis akan mendapat balasan pahala dari Allah SWT. Semoga skripsi dari penulis ini dapat bermanfaat bagi siapa saja yang membacanya, Amiin.

*Wassalamu'alaikum Warahmatillahi Wabarakatuh*

Semarang, 15 Desember 2022

Penulis,



Amin Jamaludin Lubis

NIM. 1706026021

## **LEMBAR PERSEMBAHAN**

*Bismillahirrahmanirahim*

Dengan Mengucapkan segala syukur *alhamdulillahirobbil'alamin*,

Saya persembahkan sebuah karya kecil ini :

Untuk orang tua tercinta Bapak Ade Ruhaendi dan Ibu Nunung Susilawati yang selalu memberikan dukungan dan doa yang selalu menyertai di setiap langkah saya dalam proses mencari ilmu.

Untuk Almamater yang telah menjadi tempat saya mencari ilmu yakni program studi sosiologi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang, Semoga Ke depannya menjadi universitas terdepan dalam mencetak sarjana yang berkualitas.



## MOTTO

وَالْخَيْلَ وَالْبِغَالَ وَالْحَمِيرَ لِتَرْكَبُوهَا وَزِينَةً وَيَخْلُقُ مَا لَا تَعْلَمُونَ

“Dan (Dia telah menciptakan) kuda, bagal dan keledai, agar kamu menungganginya dan (menjadikannya) perhiasan. Dan Allah menciptakan apa yang tidak kamu ketahui”.

*“The net is vast and infinite”*

-Motoko Kusanagi-

“Saat aku anak-anak, aku berbicara seperti anak-anak. Perasaanku dan pikiranku pun demikian. Sekarang aku telah tumbuh dewasa, aku tidak lagi bermain permainan anak-anak”

-Refleksi Diri, 2022-

## ABSTRAK

Purwoyoso *Community* merupakan salah satu komunitas *game online mobile legends* di Kota Semarang yang masih aktif hingga sekarang. Anggotanya banyak diisi oleh kalangan usia produktif yaitu remaja dan dewasa. Beberapa di antaranya berstatus sebagai siswa, mahasiswa, hingga pekerja. Menarik untuk diteliti bahwa terdapat suatu makna yang mendasari mereka untuk bergabung dalam komunitas *game online* sehingga bisa diketahui interaksi sosial dari pemain *mobile legends* dan bagaimana implikasinya terhadap pembentukan identitas *gamer*.

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan naratif deskriptif. Jenis penelitian yaitu *field research* sehingga peneliti dituntut mampu mendapatkan data-data utama dari lapangan. Data utama dilakukan melalui observasi di grup whatsapp komunitas yang menjadi ruang interaksi para pemain *mobile legends*. Pengamatan juga dilakukan di burjo sekitar Ngaliyan saat para informan sedang beraktivitas main bareng (mabar) serta mewawancarainya. Kemudian mengamati dan mewawancarai informan yang mengikuti turnamen baik diadakan secara *online* maupun *offline* di sekitar Kota Semarang. Sedangkan data sekunder didapatkan melalui dokumen *history* kegiatan komunitas yang tersedia dalam drive dan sosial media.

Hasil penelitian ini menunjukkan yaitu pertama, tindakan para pemain *mobile legends* di Purwoyoso *Community* sejak masuk di komunitas hingga berinteraksi bersama pemain lainnya didasarkan oleh makna. Pemaknaan tersebut muncul dari interpretasi diri masing-masing pemain yang berinteraksi dengan objeknya melalui aktivitas main bareng (mabar) dan turnamen. Dalam aktivitas tersebut terdapat hal-hal yang berkaitan dengan interaksi simbolik yang saling timbal balik antar para pemain. Kedua, makna yang direpresentasikan masing-masing pemain (*players*) mampu mengonstruksi sebagai identitas *gamers*. Kemudian identitas *gamers* tersebut diklasifikasikan sesuai dengan makna dan representasi pemain yang didasarkan pada konsep Bartle *Taxonomy*. Terdapat tiga identitas *gamers* yang ditemukan peneliti yaitu *socializer gamer*, *achiever gamer*, dan *explorer gamer*.

**Kata Kunci : Representasi, Gamers, Interaksi Simbolik, Identitas**

## ABSTRACT

*Purwoyoso Community is one of the mobile legends online game communities in the city of Semarang which is still active today. Members are filled by productive age groups, namely teenagers and adults. Among them are students, students, and workers. Interestingly, there is a meaning that underlies them to join the online game community so that social interaction as mobile legends players can be known and the implications for the formation of gamer identity.*

*This study uses a qualitative method with a descriptive narrative approach. This type of research is field research so that researchers are required to be able to obtain key data from the field. The main data is carried out through observations in the WhatsApp community group which is the interaction space for mobile legends players. Observations were also made at the burjo around Ngaliyan when the informants were playing together (mabar) and interviewing them. Then observed and interviewed informants who took part in tournaments both held online and offline around the city of Semarang. Meanwhile, secondary data was obtained through historical documents of community activities available on drives and social media.*

*The results of this study show that first, the actions of mobile legends players in the Purwoyoso Community from entering the community to interacting with other players are based on meaning. This meaning arises from the self-interpretation of each player who interacts with the object through playing together (mabar) and tournaments. In these activities there are things related to reciprocal symbolic interactions between the players. Second, the meaning represented by each player (players) is able to construct the identity of gamers. Then the gamers' identities are classified according to the meaning and representation of the players based on the Bartle Taxonomy concept. There are three gamers' identities found by researchers, namely the socializer gamer, the achiever gamer, and the explorer gamer.*

***Keyword : Representation, Gamers, Symbolic Interactionism, Identity***

## DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN	iii
KATA PENGATAR	iv
LEMBAR PERSEMBAHAN	vii
MOTTO	viii
ABSTRAK	ix
ABSTRACT	x
DAFTAR ISI	x
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	6
C. Tujuan Penelitian.....	6
D. Manfaat Penelitian.....	7
E. Tinjauan Pustaka.....	7
F. Metode Penelitian.....	11
G. Sistematika Penulisan.....	18
BAB II	19
REPRESENTASI PEMAIN <i>MOBILE LEGENDS</i> DI PURWOYOSO <i>COMMUNITY</i>	19
A. Interaksi Pemain di Purwoyoso <i>Community</i> .....	20
1. Interaksi Sosial.....	20
2. Pemain <i>Mobile Legends</i> .....	21
3. Purwoyoso <i>Community</i> .....	21
B. <i>Gamer Identity</i> .....	22
1. Identitas.....	22
2. Refleksi Islam Terhadap <i>Gamers Identities</i> .....	25
C. Interaksionisme Simbolik Herbert G. Blumer.....	26
1. Konsep Interaksionisme Simbolik Blumer.....	26
2. Asumsi Dasar.....	27
3. Konsep Kunci Interaksionisme Simbolik Herbert G. Blumer.....	28
BAB III	33

PURWOYOSO <i>COMMUNITY</i> KOTA SEMARANG SEBAGAI LOKASI PENELITIAN	33
A. Kota Semarang .....	33
1. Kondisi Geografis .....	34
2. Kondisi Topografi .....	34
3. Secara Demografis .....	35
B. Profil Purwoyoso <i>Community</i> .....	40
1. Latar Belakang .....	40
2. Struktur Organisasi.....	45
3. <i>Event</i> Turnamen .....	50
BAB IV	58
INTERAKSI PEMAIN <i>MOBILE LEGENDS</i> DI PURWOYOSO <i>COMMUNITY</i>	58
A. Membangun Konsep Diri di Purwoyoso <i>Community</i> .....	59
1. Pemaknaan Terhadap Hubungan Pertemanan .....	60
2. Pemaknaan Terhadap Hubungan Diri dan Komunitas .....	64
B. Interaksi Pemain Dalam Main Bareng (mabar) di Purwoyoso <i>Community</i>	66
1. Grup Whatsapp Sebagai Media Komunikasi.....	66
2. Kelompok Kecil Sebagai Media Main Bareng (Mabar).....	68
C. Interaksi Pemain Dalam Aktivitas Turnamen di Purwoyoso <i>Community</i>	72
1. Interaksi Pemain Saat Pra-Turnamen .....	73
2. Interaksi Pemain Saat Turnamen Berlangsung .....	79
BAB V	85
IMPLIKASI ATAS REPRESENTASI PEMAIN TERHADAP PEMBENTUKAN IDENTITAS	85
A. Pembentukan <i>Gamer Identity</i> Dalam Ruang Purwoyoso <i>Community</i> ....	85
1. Pengertian <i>Gamers</i> .....	85
2. Perbedaan <i>Player</i> dan <i>Gamer</i> .....	88
B. Konstruksi <i>Gamers Identities</i> Melalui <i>Bartle Taxonomy</i> Berdasarkan Interaksi Simbolik Para Pemain.....	89
1. Pengertian <i>Bartle Taxonomy</i> .....	89
2. Konstruksi <i>Gamer</i> Terhadap Pemain ( <i>Player</i> ) .....	91

3. Refleksi Islam Pada <i>Gamer Identity</i> .....	101
BAB VI	103
PENUTUP	103
A. Simpulan .....	103
B. Saran .....	105
LAMPIRAN	112
RIWAYAT HIDUP	115

## **DAFTAR TABEL**

Tabel 1.1 Kriteria Informan.....	16
Tabel 3.1 Kepadatan Penduduk.....	36
Tabel 3.2. Penduduk Kelompok Umur.....	37
Tabel 3.3. Fasilitas Pendidikan.....	38
Tabel 3.4. Kegiatan Utama Kalangan Produktif.....	39
Tabel 3.5. Kepengurusan Purwoyoso <i>Community</i> .....	45
Tabel 3.6 Agenda Turnamen Purwoyoso <i>Community</i> .....	50

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Contoh Tier .....	42
Gambar 3.2 Status Ranking <i>Hero</i> Berdasarkan Daerah .....	43
Gambar 3.3 <i>Custom Room</i> .....	44
Gambar 3.4 <i>Draft Pick Room</i> .....	44
Gambar 3.5 Turnamen <i>Offline</i> dan <i>Online</i> .....	48
Gambar 3.6 Banner Turnamen .....	49
Gambar 4.1 Ajakan Membentuk Tim .....	62
Gambar 4.2 Obrolan Untuk Mabar .....	69
Gambar 4.3 Aktivitas Main Bareng (Mabar) .....	69
Gambar 4.4 Contoh Daftar Anggota Squad .....	71
Gambar 4.5 Para Pemain Berinteraksi untuk Mencari Tim Turnamen..	74
Gambar 4.6 Tim UNA .....	76
Gambar 4.7 Pertandingan Turnamen .....	83
Gambar 5.1 Visualisasi Bartle <i>Taxonomy</i> .....	89



## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Purwoyoso *Community* merupakan salah satu komunitas yang bergerak dalam bidang *game online* khususnya permainan *mobile legends* di Kota Semarang. Tujuannya yaitu untuk menjaring setiap pemain agar berpartisipasi menyalurkan keterampilan bermain *game* dengan genre MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*). Walaupun *game mobile legends* dimainkan secara *online*, namun Purwoyoso *Community* mampu menghadirkan suasana interaksi sosial baik secara daring maupun luring. Hal itu bergantung kepada bagaimana melangsungkan kegiatan yang akan dilakukan seperti main bareng (*mabar*) dan turnamen. Adapun ruang yang tersedia untuk berkumpulnya para anggota komunitas yaitu di grup whatsapp “Purwoyoso *Community* SMG”. Terdapat pula platform sosial media untuk memperluas eksistensi komunitas yaitu instagram dengan nama akun @purwoyoso\_community dan facebook Purwoyoso *Community* (Wawancara, Hermawan, 2021).

Berdasarkan keterangan profil grup whatsapp dengan nama Purwoyoso *Community* SMG tercantum bahwa *leader* membuat grup pada 17 November 2020. Hingga saat ini anggota grup whatsapp berjumlah 181 anggota. Kemudian keterangan dari facebook dengan nama grup Purwoyoso *Community* tercantum bahwa grup komunitas dibuat pada 11 Agustus 2020 yang menandai dibentuknya Purwoyoso *Community*. Pembuatan grup komunitas merupakan syarat berdirinya Purwoyoso *Community* sebagai komunitas *game mobile legends* yang berada di bawah wewenang *Community Hero* (Wawancara, Hermawan, 2021). *Community Hero* merupakan komunitas resmi yang dibuat oleh *developer mobile legends* sehingga setiap komunitas yang berada di bawahnya bisa mengadakan *gathering*, mini turnamen, hingga turnamen resmi dan mendapat dukungan langsung dari *developernya* (@MobileLegendsGameIndonesia, 2020).

Interaksi dalam grup whatsapp Purwoyoso *Community* SMG dengan link <https://chat.whatsapp.com/F08UrVBCSKA0haHOKOExOv>, *leader* komunitas selalu memberikan informasi terkait pengumuman agenda turnamen dengan syarat yang telah ditentukan. Beberapa anggota juga menanggapi terkait informasi tersebut demi mempersiapkan kelompok tim untuk bertanding selama turnamen. Selain itu, anggota bisa memanfaatkan ruang obrolan untuk mencari teman main bersama. Oleh karena itu, fenomena tersebut telah menandai adanya pengalaman interaksi sosial dari para pemain *mobile legends* di Purwoyoso *Community*.

David Hermawan (2021) selaku *leader* Purwoyoso *Community* menjelaskan bahwa kegiatan utama komunitas ialah turnamen, baik dalam lingkup internal sendiri atau eksternal berupa kolaborasi bersama komunitas *mobile legends* lainnya. Agenda diselenggarakan sesuai kesepakatan antara *top leader (Community Hero)* yang berasal dari Yogyakarta dengan *leader* komunitas sendiri (dalam hal ini Purwoyoso *Community*). Kemudian *leader* Purwoyoso *Community* akan menyelenggarakan kegiatan turnamen tersebut sesuai dengan ketentuan. Bisa diadakan di komunitas sendiri maupun kolaborasi bersama komunitas lain.

Berdasarkan hal di atas, peneliti menemukan suatu pola aktivitas dari masing-masing individu berstatus pemain *mobile legends* untuk berkumpul dan berinteraksi sesuai dengan kepentingan atau makna masing-masing. Seperti membentuk tim untuk kepentingan sekedar main bareng (mabar) atau bahkan tim *tournament*, memperbanyak relasi pertemanan, hingga mendapati banyak pengalaman bersama komunitas *mobile legends* di Kota Semarang, untuk mengembangkan potensi diri dan komunitas. Semua fenomena itu menjadi daya tarik untuk diteliti dengan pendekatan sosiologi sehingga mampu memberi kontribusi masalah berbeda atau baru yang sesuai dengan tren saat ini.

Melalui keikutsertaan seseorang dalam suatu komunitas, menurut Ismail (2014) terdapat manfaat berupa terciptanya tempat berkumpul, sebagai penyalur hobi, menciptakan relasi sosial yang bersifat

kekeluargaan, dan media ekspresi jati diri. Kemudian menurut Kertajaya (2008) bahwa komunitas merupakan suatu kelompok yang menaruh rasa peduli yang ditandai dengan eratnya hubungan setiap individu di komunitas karena ada kesamaan *interest* dan *values*. Apa yang diminati dan bernilai bagi individu dapat berupa kesamaan kebutuhan, minat, bakat, kepercayaan dan lain-lain.

*Mobile legends* mengalami puncak kepopuleran berdasarkan *game* daring *mobile*. Hal ini tidaklah heran karena didukung oleh berbagai faktor seperti dampak pandemi COVID-19 yang telah ikut mendukung seseorang dalam memancarkan minatnya terhadap aktivitas *game* daring. Dokumen yang terdapat pada situs DATAREPORTAL yang memuat data dan informasi dari *We Are Social* menjelaskan bahwa dalam saluran Negara Indonesia tercatat permainan *mobile legends* berada pada urutan nomor satu sebagai permainan seluler aktif bulanan. Kemudian masuk pada urutan nomor dua sebagai permainan seluler dengan total download paling banyak. Data tersebut diperoleh selama tahun 2020 dan terdata di tahun 2021 (DATAREPORTAL, 2021).

*Mobile Legends* merupakan permainan yang dikembangkan oleh *develover* Moonton dengan konsep peperangan dalam sebuah arena (*battlefield*) dengan jumlah pemain 5 lawan 5. Maka pemain dapat mengajak temannya untuk bermain bersama. Begitu pula, pemain dapat mengajak temannya untuk bertanding dengan para pemain lainnya dengan kesepakatan yang ditentukan (Hutagaol, 2018). Dalam temuan peneliti, setiap pemain dapat memilih satu hero (karakter) untuk dimainkan dalam satu pertandingan. Semakin hero tersebut sering dimainkan maka akan ada perhitungan berupa *winrate* (rating kemenangan) yang akan berpengaruh terhadap identitas seseorang seperti memperoleh gelar ranking daerah. Misalnya Ling nomor 3 Jawa Tengah.

Sesuai dengan fenomena yang telah dipaparkan, peneliti menemukan kajian yang berkaitan. Penelitian Aji (2016) dijelaskan bahwa *game online* telah memunculkan aktivitas yang mampu membentuk

identitas berdasarkan interaksi simbolik yang dibangun oleh individu dalam suatu komunitas. Dengan begitu, dapat diketahui bahwa aktivitas *game online* dalam komunitasnya ternyata tidak hanya sekedar memainkan permainan, tetapi terlihat pula suatu keunikan yang muncul. Individu dengan individu lainnya terlibat dalam pertukaran pemahaman melalui komunikasi dan kontak. Kemudian adanya tindakan yang berkenaan dengan aktivitas *game* seperti mengikuti turnamen kejuaraan semakin memperkuat untuk memunculkan terbentuknya identitas pada diri pemain. Maka konsep diri pada individu mampu membentuk suatu identitas.

Kemudian pada kajian Cahyani dan Destiwati (2021) berjudul *Symbolic Interactions Among Gamers in The Community of Call of Duty Mobile Zombiesky Esport (A Study of Interpersonal Communication)* bahwa individu yang tergabung dalam komunitas *game online* menunjukkan adanya interaksi yang dibangun melalui hubungan interpersonal secara nonformal. Di dalamnya terdapat simbol yang dipertukarkan secara verbal dan nonverbal. Baik interaksi secara daring maupun luring. Hasilnya pertemanan dalam *game online* hanya menunjukkan sebuah kepentingan game dan komunitas. Dengan begitu, kegiatan *game online* dalam suatu komunitasnya mampu terjalin melalui interaksi yang dibangun oleh individu atau anggota komunitas melalui pertukaran simbol.

Sesuai dengan judul penelitian ini, fokus penelitian akan mengungkap dan membicarakan bagaimana representasi diri berupa tindakan dan interaksi sosial yang muncul dari anggota Purwoyoso *Community* dalam kegiatannya mampu membangun konsep diri. Kegiatan yang menjadi sorotan peneliti yaitu main bareng (mabar), turnamen, dan segala interaksi simbolik yang berhubungan dengan keduanya. Selanjutnya, peneliti pula ikut secara terlibat dalam kegiatan tersebut bersama beberapa anggota yang telah masuk dalam daftar informan untuk mengamati secara langsung fenomena yang terjadi. Diantaranya seperti interaksi yang terjadi dalam grup daring, aktivitas main bersama (mabar), persiapan menghadapi turnamen, hingga interaksi dan tindakan selama turnamen berlangsung.

Dalam temuan peneliti, interaksi yang terjadi dalam grup daring menunjukkan komunikasi yang mengarah pada ajakan untuk bermain bersama baik untuk sekedar main bareng (mabar) maupun rekrutmen anggota tim untuk turnamen komunitas. Seperti pada proses rekrutmen ini, biasanya tim selalu kekurangan satu sampai tiga orang. Menurut peneliti, ini unik untuk diteliti bagaimana perbedaan interaksi yang dilakukan individu yang selalu mendapatkan tim dan individu yang jarang atau sulit mendapat tim. Ini akan menandakan bahwa *join actions* pada setiap individu berbeda-beda dan melalui itu dapat diketahui bagaimana pemaknaan masing-masing individu melangsungkan interaksi dalam aktivitasnya di Purwoyoso *Community*.

Fenomena selanjutnya, peneliti tertarik pula pada bagaimana kelangsungan individu atau anggota dalam kegiatan turnamen *game online* di Purwoyoso *Community*. Dalam proses turnamen, beberapa individu tergabung dalam tim yang memiliki ikatan pertemanan berbeda-beda. Ada yang saling mengenal dan ada yang baru mengenal. Hubungan yang dibangun dalam tim menjadi sesuatu yang menarik karena peneliti mengamati bagaimana individu satu sama lain akan melakukan sosialisasi baik melalui interaksi maupun tindakan. Interaksi dapat berupa bagaimana kelangsungan menjalin komunikasi dan kontak bersama individu lainnya selama kegiatan komunitas. Begitu pula tindakan yang muncul bagaimana individu mengonstruksikan dirinya untuk orang lain dalam hubungan pertemanannya. Apakah bisa dijadikan untuk teman tim di periode turnamen selanjutnya atau tidak.

Memahami bagaimana deskripsi fenomena di atas, peneliti tertarik untuk menggunakan teori interaksionisme simbolik Herbert G. Blumer yang menjelaskan bahwa setiap interaksi pada individu dengan objeknya akan melibatkan pemaknaan yang muncul dari diri dan pikirannya. Kemudian pemaknaan tersebut akan terus dimodifikasi dan disempurnakan selama interaksi sosial berlangsung. Ini menunjukkan bahwa aspek terpenting dalam melangsungkan kegiatan individu sebagai pemain *mobile legends* di

komunitas yaitu adanya interaksi yang melibatkan pemaknaan dari masing-masing individu. Tidak hanya sekedar untuk bermain *mobile legends* semata, melainkan ada suatu makna yang ditunjukkan individu dalam melangsungkan kegiatannya di Purwoyoso *Community*.

Berdasarkan tinjauan di atas, peneliti tertarik melakukan riset yang berkenaan dengan aktivitas komunitas *game online* untuk memahami lebih mendalam terkait bentuk-bentuk tindakan dan interaksi sosial dari para pemain *mobile legends* di Purwoyoso *Community* yang merepresentasikan konsep diri dari seorang *gamer*. Melalui penelitian ini berharap mampu memberikan kontribusi deskripsi masalah yang lebih baru dibandingkan dengan penelitian sebelumnya yaitu kegiatan turnamen sebagai media representasi *gamer* dalam melangsungkan hubungan sosial. Hal itu akan didasarkan atas pemaknaan individu atau pemain terhadap hubungan sosial pada kegiatan turnamen sebagai basis utama aktivitas di Purwoyoso *Community*. Dengan begitu, berharap penelitian ini bisa berkontribusi menguraikan masalah baru dalam realitas sosial dan bagaimana melalui interaksionisme simbolik Herbert Blumer mampu memberikan sudut pandang sosiologi secara relevan dan cocok. Berdasarkan hal itu, peneliti tertarik mengangkap riset skripsi ini dengan judul **Representasi Gamers di Purwoyoso Community (Kajian Studi Interaksi Simbolik Game Online)**

## **B. Rumusan Masalah**

1. Bagaimana interaksi pemain *mobile legends* di Purwoyoso Community ?
2. Bagaimana implikasi dari interaksi pemain terhadap pembentukan identitas *gamer* di Purwoyoso *Community* ?

## **C. Tujuan Penelitian**

1. Untuk mengetahui pola interaksi pemain *mobile legends* di Purwoyoso Community

2. Untuk mengetahui implikasi dari interaksi para pemain terhadap pembentukan identitas gamer di Purwoyoso Community

#### **D. Manfaat Penelitian**

##### **1. Manfaat Teoritis**

- a. Bagi peneliti, hasil penelitian ini dapat digunakan untuk menerapkan teori yang telah didapatkan di waktu kuliah dengan mengamati dan menganalisis keadaan sebenarnya di lapangan.
- b. Bagi akademisi, hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi untuk mahasiswa yang berminat dengan pembahasan serupa.
- c. Hasil penelitian dapat dijadikan sebagai literatur dalam pelaksanaan kajian yang relevan di masa depan

##### **2. Manfaat Praktis**

- a. Bagi masyarakat, penelitian ini dapat menambah wawasan mengenai makna kehidupan *gamers* di lingkungan sekitar dalam melangsungkan proses sosialnya.
- b. Memberikan pengetahuan tentang keberadaan gamers sehingga dapat diterima di lingkungan masyarakat.
- c. Memberikan penjelasan mengenai dampak dari interaksi sosial gamers di dalam komunitas.

#### **E. Tinjauan Pustaka**

##### **1. Interaksi Pemain *Game Online***

Penelitian mengenai interaksi pemain *game online* telah dikaji oleh beberapa peneliti seperti ditulis oleh Mustika, dkk (2017), Silvadha, dkk (2012), Iacovides dan Mekler, Hussain dan Griffiths (2014). Mustikasari, dkk. (2017) memfokuskan penelitian pada mengungkapkan hubungan antara avatar dan *couple* dalam *game Audition Ayodance*. Temuan dalam kajian tersebut ialah avatar yang dibentuk pemain sebagai refleksi atau bahkan imajinasi tidak menjadi bagian penting yang dicari oleh pemain lain

untuk menentukan *couple* dalam permainan tersebut. Kebanyakan para pemain lebih memerhatikan identitas *real life* yang ditampilkan dalam profil pengguna sebagai kriteria utama dalam menentukan *couple*. Kemudian Silvadha, dkk. (2012) Memfokuskan penelitiannya pada pengalaman dan pemaknaan dari perempuan pecandu *game online* di Jakarta dengan menggunakan pendekatan kualitatif. Temuan dari artikel ini adalah pengalaman yang diceritakan seorang *female gamer* telah memantapkan diri untuk menjadi pecandu *game* meskipun konstruksi sosial masyarakat tentang *game* selalu dikatakan negatif. Namun pilihan menjadi pecandu *game* merupakan konsep diri yang ia bangun atas dekonstruksi makna dari pandangan umum masyarakat bahwa *gamer* pun aktif berinteraksi secara virtual.

Iacovied dan Mekler (2019) memfokuskan penelitiannya pada bagaimana dan mengapa manusia melibatkan game dalam masa kesulitannya seperti stress. Hasilnya ditemukan bahwa game menawarkan kelonggaran atau relaksasi, mendukung terhadap perasaan dan hubungan sosial, merangsang perubahan hidup dan memberikan gagasan terhadap eksistensi hidup. Kemudian Hussain dan Griffiths (2014) memfokuskan penelitiannya yaitu bagaimana *impression power* pada interaksi sosial yang terjadi pada gamers yang terlibat secara virtual. Temuan dari artikel ini yaitu game dengan genre *Massively Multiplayer Online Role-Playing* (MMORPG) memberikan desain *game* yang mendukung terciptanya interaksi sosial secara virtual. *Gamers* dari berbagai negara (sebagaimana subjek penelitian Hussain dan Griffiths) telah menciptakan komunitas yang saling berinteraksi secara *online*. Ini memberikan jawaban bahwa jejaring sosial yang diciptakan oleh para *gamers* melalui desain game MMORPG mampu membentuk suatu komunitas virtual dan hal itu membuat *gamers* mampu berinteraksi satu sama lain walaupun berbeda negara.

Selanjutnya artikel Fox dan Tang (2018) memfokuskan penelitiannya yaitu mendeskripsikan pengalaman *gamers* dalam bermain *Massively Multiplayer Online Game* (MMO) dan melihat bagaimana



performa, motivasi dan interaksi sosial terjadi. Berdasarkan temuannya bahwa terdapat tiga tema yang memengaruhi pengalaman bermain game. Pertama, frustrasi yang mencakup banyak pengalaman negatif yang menghalangi kenikmatan bermain game seperti masalah teknologi, ketidakbiasaan, dan interaksi sosial yang buruk. Kedua, performa sebagai motivasi untuk mengidentifikasi cara-cara spesifik pemain memotivasi diri mereka sendiri, termasuk terlibat dalam perbandingan sosial dengan pemain lain, membandingkan kinerja mereka saat ini dengan sesi sebelumnya, dan mengakui pencapaian tujuan yang lebih kecil dalam permainan terlepas dari apa permainan itu sendiri. Ketiga, interaksi sosial bahwa keterampilan dalam bermain bisa menentukan bagaimana interaksi sosial bernilai positif atau negatif. Walaupun penghinaan masih bisa diterima dan dimaafkan bahkan oleh korban, tetapi pengalaman tersebut bisa dianggap sebagai mengganggu (*harrasment*).

## **2. Gamers Identities**

Penelitian mengenai representasi pemain *game online* telah dikaji oleh beberapa peneliti seperti ditulis oleh , Aji (2016), Sari (2017), Hidayanto dan Ernungtyas (2019), Wartono (2015), Iman dan Marwing (2014). Adapun artikel dari Aji (2016) memfokuskan penelitiannya tentang mengetahui konstruksi identitas dari pemain *game online* dibentuk dengan cara interaksi simbolik di dalam komunitas dengan menggunakan metode kualitatif. Hasil temuannya yaitu upaya klasifikasi para pemain *game online* pada kelompok identitas yang telah dikonstruksi oleh pemain tersebut melalui interaksi simboliknya di komunitas *game online* di Surakarta. Konstruksi identitas tersebut berupa *professional gamer*, *communal gamer*, dan *hobbyist gamer*. Selanjutnya artikel dari Sari (2017) memfokuskan pada mendeskripsikan bagaimana pembentukan identitas gamers dengan metode kualitatif. Hasil temuan dari penelitian ini adalah proses hubungan antara kepribadian, struktur sosial dan interaksi menghasilkan proses internalisasi pada diri individu yang berasal dari individu lainnya. Proses internalisasi

tersebut akan menghasilkan definisi terhadap kenyataan dan mengonstruksi identitas gamer pada seseorang.

Kemudian artikel Hidayanto dan Ernungtyas (2019) memfokus penelitiannya pada bagaimana ruang virtual memberi kesempatan untuk membangun identitas serta memahami bagaimana konstruksi identitas pada *gamer* berstatus muslimah. Hasil temuannya yaitu identitas virtual yang dibangun oleh *gamer* muslimah direpresentasikan pada avatar *game* yang dimiliki. Representasi ini didasarkan pada beberapa hal yaitu *domain self* dan agregasi diri. Kemudian artikel Wartono (2015) memfokuskan penelitiannya tentang mengetahui bagaimana *gamer* mengonstruksi identitas diri dan sosial melalui penggunaan avatar dengan menggunakan metode kualitatif. Hasil temuan menunjukkan bahwa *game* MMO sebagai permainan yang mengandalkan peranan pemain untuk berkontribusi dalam kehidupan virtual *game* ternyata mampu membentuk identitas oleh para pemainnya. Pembentukan identitas diri dan sosial ditunjukkan melalui penggunaan avatar dan hubungan sosial dalam komunitas *guild*.

Selanjutnya artikel Ilman dan Marwing (2014) memfokuskan kajiannya yaitu memahami laju identitas diri remaja pemain *game online point blank* dengan memerhatikan aspek psikologis yang meliputi pembentukan identitas diri, aktualisasi diri, dan konsekuensi psikologis pemain dengan menggunakan metode kualitatif. Temuan dari artikel tersebut adalah proses pembentukan identitas diri sebagai gamer permainan daring *point blank* meliputi *krisis identitas*, *identity diffusion*, persamaan nilai dengan model, identifikasi model, proses penguatan identitas melalui *point blank*, membentuk solidaritas hingga terbentuknya identitas diri sebagai pemain *game online point blank*.

Berdasarkan pada dua tema kajian di atas, disimpulkan bahwa kajian tema pertama membahas bagaimana para pemain merepresentasikan diri mereka sebagai seorang *gamers* melalui pemahaman konstruksi dirinya dan interaksi sosial dalam lingkungan *game online*. Sedangkan pada kajian tema kedua membahas bagaimana tindakan dan interaksi sosial yang dilakukan

oleh *gamers* mampu membentuk suatu identitas baru bagi *gamers*. Berdasarkan kajian-kajian di atas, peneliti tertarik untuk mengkaji kedua tema tersebut karena relevan untuk diteliti. Secara spesifik, peneliti akan menjelaskan bagaimana pengalaman para pemain dengan merepresentasikan diri mereka sebagai pemain *mobile legends* di Purwoyoso *Community*. Fenomena ini akan mencakup bagaimana interaksi simbolik para pemain muncul selama proses pengalaman yang berkaitan dengan main bareng dan turnamen. Selanjutnya menjelaskan bagaimana implikasi dari pengalaman para informan terkait hal tersebut kepada konstruksi identitas.

## **F. Metode Penelitian**

### **1. Jenis dan Pendekatan Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk memahami bagaimana para pemain *mobile legends* mengungkapkan kreativitas *game online* dalam suatu komunitas yaitu Purwoyoso *Community*. Selanjutnya peneliti akan mencatat bagaimana representasi diri yang dilakukan para pemain *mobile legends* tersebut dapat membentuk identitas. Maka untuk mengetahui secara mendalam mengenai permasalahan tersebut, peneliti akan menggunakan metode penelitian kualitatif. Hal ini dipertimbangkan atas fenomena yang dikaji merupakan bagian dari realitas mikro yaitu kenyataan yang ada dan dialami oleh individu sebagai subjek yang aktif. Bukan pada suatu struktur objektif seperti hukum, birokrasi dan lain-lain. Selain itu pula, penelitian ini tidak mengambil data dengan prosedur statistik sebagaimana penelitian kuantitatif, tetapi penelitian ini berusaha mengambil data dengan mendeskripsikan kata-kata yang akan diungkapkan oleh informan. Raco (2010) mengutip dari Creswell (2008) penelitian kualitatif merupakan jenis penelitian yang mengeksplorasi suatu gejala atau fenomena dengan cara mengumpulkan data dan informasi berupa deskripsi kata-kata. Kemudian untuk mendapatkan data tersebut maka peneliti akan melakukan wawancara kepada informan sebagai sumber data utama.

Jenis penelitian yang dilakukan yaitu *field Research*. Menurut Moleong (2012) bahwa ide dasar penelitian lapangan yaitu peneliti datang ke lapangan untuk mengamati dan mengambil data berdasarkan fenomena yang terjadi di lapangan penelitian. Merefleksikan pada penelitian peneliti bahwa jenis lapangan yang dituju ialah lapangan secara visual bahwa peneliti akan terlibat beraktivitas bersama para informan dalam melangsungkan penelitian. Kemudian dilakukan pula secara virtual yaitu peneliti mengamati interaksi para pemain *mobile legends* di Purwoyoso *Community* yang meliputi obrolan para pemain dalam melibatkan dirinya beraktivitas main bareng (mabar) dan turnamen.

Selanjutnya penelitian ini akan menggunakan pendekatan naratif deskriptif. Dalam pendekatan naratif deskriptif, peneliti perlu berupaya untuk memahami data dan informasi berupa cerita pengalaman informan terkait dengan topik penelitian yaitu mengidentifikasi identitas pemain *mobile legends* dan representasi dirinya sebagai bukti pengalaman bahwa informan benar-benar pemain *mobile legends* dan bagian dari Purwoyoso *Community*. Sebagaimana dalam Crewell (2013) bahwa studi naratif bisa berfokus pada permasalahan individu dan pandangannya terkait dengan fenomena yang memiliki fokus kontekstual tertentu.

Melalui pendekatan naratif deskriptif peneliti akan meminta informan menceritakan pengalamannya melalui proses wawancara. Bahkan memerlukan juga pencarian data lainnya melalui observasi dan dokumentasi yang tersedia. Menurut Clandinin dan Conelly (2000) cerita pengalaman yang disampaikan informan bisa disebut sebagai teks lapangan. Kemudian disarankan pula peneliti untuk membentuk cerita informan secara kronologis karena ada kemungkinan bahwa informan tidak akan menceritakan secara berurutan. Maka asumsinya peneliti pun ikut menginterpretasikan pengalaman informan sebagai bentuk kesesuaian data lapangan dengan teori. Kemudian peneliti pula perlu melakukan kolaborasi bersama informan sebagai bentuk verifikasi apakah kronologi cerita dan interpretasinya sesuai atau tidak dengan pengalaman informan. Dalam

Cresswell dan Miller (2000) pada proses kolaborasi bersama informan akan ada negosiasi makna cerita.

## **2. Lokasi Penelitian**

Penelitian ini dilakukan di salah satu komunitas permainan *mobile legends* di Kota Semarang yaitu Purwoyoso *Community*. Peneliti tertarik melakukan penelitian di Purwoyoso *Community* karena eksistensi komunitas tersebut berada di dalam payung *Community Hero* sehingga program komunitas merupakan dukungan langsung dari pengembang *mobile legends* yaitu Moonton. Oleh karena itu, banyak anggota yang masuk dalam Purwoyoso *Community* sehingga muncul berbagai interaksi dari para pemain dalam melangsungkan aktivitasnya di komunitas seperti turnamen.

## **3. Sumber Data**

Berdasarkan sumbernya, penelitian ini terdapat dua sumber penelitian untuk memperoleh data yang diperlukan yaitu :

### **a. Data Primer**

Data primer merupakan data yang didapatkan langsung dari informan (Sugiyono, 2016). Data ini berupa penyampaian kalimat yang dihasilkan dari proses observasi dan wawancara antara peneliti dan informan. Peneliti akan memerlukan beberapa perangkat seperti *recorder* dan alat tulis untuk merekam dan mencatat jawaban informan mengenai pengalaman sebagai pemain *mobile legends* di Purwoyoso *Community*. Selain itu, peneliti pula akan melakukan pengamatan secara terlibat bersama para informan melalui ikut serta dalam kegiatan Purwoyoso *Community* seperti turnamen. Data primer akan menampung berbagai jawaban langsung informan dan catatan terkait pengalamannya dalam bermain *mobile legends* di Purwoyoso *Community*.

### **b. Data Sekunder**

Tidak hanya data primer yang dibutuhkan dalam penelitian ini, peneliti pun melakukan pencarian data yang sifatnya sekunder. Data sekunder merupakan data yang sifatnya tidak langsung diberikan kepada

peneliti (Sugiyono, 2016). Data sekunder akan mendukung terhadap kelengkapan data utama yang didapatkan melalui dokumentasi berupa foto kegiatan, dan lain-lain. Beberapa hal yang diperlukan peneliti untuk mendapatkan data sekunder ialah alat tulis sebagai deskripsi dari pengamatan dan kamera sebagai dokumentasi. Selain itu, peneliti pula akan mencari dokumen-dokumen terkait kegiatan komunitas yang tersebar dalam galeri informan, postingan media sosial, dan lain-lain.

#### **4. Teknik Pengumpulan Data**

Pengumpulan data merupakan proses penting dalam penelitian apa pun karena data yang diperoleh sangat menentukan kelangsungan peneliti dalam mengambil data dari subjek penelitian. Adapun teknik pengumpulan data yang dilakukan peneliti yaitu :

##### **a. Observasi Partisipan**

Menurut Sugiyono (2016) observasi partisipan data yang diperoleh akan lebih lengkap hingga mengetahui pada tindakan subjek penelitian. Observasi atau pengamatan lapangan merupakan bagian dari teknik pengumpulan data yang peneliti lakukan untuk mengamati tindakan dan interaksi informan terkait dengan aktivitasnya di *Purwoyoso Community*. Pengamatan dilakukan sejak awal untuk membangun dan menelaah permasalahan lapangan sehingga melalui pengamatan tersebut peneliti telah memiliki bekal terkait data temuan awal. Selanjutnya peneliti berupaya kembali melakukan pengamatan secara terlibat selama proses pengambilan data lapangan sesuai dengan sistematika penelitian.

Peneliti berupaya untuk mendapatkan ketajaman data dengan mengikuti beberapa aktivitas yang diagendakan oleh *Purwoyoso Community*. Di antaranya peneliti akan mengikuti kegiatan bermain *game online* termasuk kegiatan turnamen yang diadakan oleh *Purwoyoso Community*. Dalam aktivitas tersebut peneliti juga akan mengamati individu yang sangat aktif dalam mengikuti kegiatan *tournament* sebagai awal representasi dari semua pemain *mobile legends* di *Purwoyoso Community*. Selanjutnya peneliti akan mengamati kebiasaan informan selama

beraktivitas di komunitas mulai dari kebiasaan bermain, berinteraksi, hingga bertindak. Dengan begitu, berikutnya peneliti akan mencatat hasil pengamatan tersebut dan bermaksud memperdalam data dengan mempertanyakan di proses wawancara selanjutnya. Selama proses pengamatan terlibat tersebut, peneliti secara terang-terangan menunjukkan identitas sebagai peneliti kepada informan.

#### **b. Wawancara**

Wawancara merupakan proses pengajuan pertanyaan langsung dari peneliti kepada informan, kemudian data yang diperoleh akan direkam dan dicatat. Wawancara berisi pertukaran ide antara informan dan narasumber sehingga dapat membentuk data (Sugiyono, 2016). Dalam penelitian ini, model wawancara yang digunakan ialah wawancara terstruktur yang berarti peneliti memerlukan daftar pertanyaan yang telah disediakan demi menjaga proses tanya jawab tetap membicarakan pengalaman informan. Hal ini akan membantu dalam mendapatkan data yang relevan. Mengingat peneliti akan memfokuskan topik mengenai pandangan informan terhadap pengalamannya selama bermain *mobile legends* terkait dengan pembentukan identitas sebagaimana yang telah dijelaskan sebelumnya.

Teknik pemilihan informan dilakukan dengan menggunakan teknik snowball sampling yaitu pengambilan sampel informan yang dibantu oleh informan kunci sehingga akan ditemukan informan-informan lainnya (Subagyo, 2006). Leader komunitas akan menjadi informan kunci karena memiliki peran penting dalam komunitas dan mengetahui anggota komunitas yang layak untuk dijadikan informan. Kemudian akan muncul informan utama sebagai informan yang ditunjuk oleh informan kunci karena memiliki pengalaman beraktivitas yang cukup lama dan aktif berpartisipasi di komunitas. Selanjutnya ditunjuk pula informan tambahan sebagai dukungan terhadap data-data lanjutannya. Berikut rincian informan :

**Tabel 1. Kriteria Informan**

No	Kriteria	Informan	Status Informan
----	----------	----------	-----------------

1.	<p>a) Memiliki wewenang terhadap pemilihan informan untuk peneliti</p> <p>b) Memiliki wewenang terhadap data komunitas seperti anggota, agenda, grup komunitas, dll.</p>	David Hermawan	Informan Kunci
2.	<p>a) Merupakan anggota Purwoyoso <i>Community</i></p> <p>b) Aktif dalam mengikuti kegiatan komunitas</p> <p>c) Memiliki pengalaman dalam turnamen</p>	<p>1) Nico Ardiansyah</p> <p>2) A. R. Thubasaufan,</p> <p>3) Aditiya R. Herlambang,</p> <p>4) Syahrul D. Ardiansyah,</p> <p>5) M. F. Susanto</p>	Informan Utama
3.	<p>a) Merupakan anggota Purwoyoso <i>Community</i></p> <p>b) Aktif dalam mengikuti kegiatan komunitas</p> <p>c) Memiliki pengalaman dalam turnamen</p> <p>d) Mampu terlibat dalam memberikan data penelitian</p>	<p>1) S. K. Winduwihaha</p> <p>2) Kharisma</p>	Informan Tambahan



	walaupun sedikit pengalaman		
--	-----------------------------	--	--

Tabel 1. Sumber informan : David Hermawan

### c. Dokumentasi

Pengambilan data selanjutnya peneliti akan memanfaatkan dokumentasi berupa foto kegiatan, dokumen agenda kegiatan, postingan kegiatan di laman instagram, dan lain-lain. Dokumentasi dapat berguna sebagai pendukung keperluan data (Sugiyono, 2016). Nantinya peneliti memerlukan dokumentasi sebagai proses penafsiran mengenai aktivitas informan di Purwoyoso *Community*. Selanjutnya peneliti pula berupaya mencari dokumen foto dari galeri informan terkait kegiatan komunitas demi menjaga kesesuaian data dengan pengalaman informan.

## 5. Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan proses mencari data secara sistematis dalam mengumpulkan catatan hasil observasi, wawancara dan lainnya untuk meningkatkan pemahaman peneliti dalam menemukan makna (Muhadjir, 1998). Pencarian data akan berlangsung selama di lapangan dan tentunya telah dipersiapkan sebelumnya. Dalam hal ini, peneliti telah menyiapkan asumsi dan pandangan yang berkaitan dengan topik yang akan dikaji. Adapun tahapan dalam menganalisis data ialah reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan (Miles & Huberman, 1994).

Reduksi data adalah upaya mengerjakan pemilihan data, merangkum dan memfokuskan inti-intinya, mengabstraksi, dan menyusun data secara sistematis dengan tujuan memberi gambaran yang lebih jelas mengenai hasil pengamatan yang ada di lapangan (Miles & Huberman, 1994). Proses reduksi data terjadi secara terus menerus. Bahkan Miles dan Huberman (1994) memaparkan bahwa reduksi data dapat dilakukan sebelum benar-benar data dikumpulkan sebagai bentuk antisipatif.

Selanjutnya dilakukan penyusunan penyajian data dalam bentuk narasi yang tersusun dan sistematis. Penyajian data ialah kumpulan informasi tersusun yang memberi kemungkinan adanya penarikan

kesimpulan. Penyajian data dapat berbentuk teks naratif dan tabel yang kemudian dirancang untuk menggabungkan data temuan, sehingga dapat ditarik kesimpulan (Miles & Huberman, 1994).

Berikutnya peneliti menarik kesimpulan setelah semua proses yang dibutuhkan selesai. Walaupun begitu, penarikan kesimpulan harus dilakukan secara terus menerus sehingga kesimpulan semakin kokoh dan merinci (Miles & Huberman, 1994). Menarik kesimpulan ialah cara meninjau ulang terhadap catatan lapangan agar makna suatu realita yang muncul dapat bersifat valid (Sugiyono, 2016).

## **G. Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan pada penelitian skripsi ini terbagi menjadi beberapa bab dan sub bab yang disusun secara sistematis, meliputi :

### **BAB I Pendahuluan**

Bab I memuat latar belakang dan menjabarkan rumusan masalah untuk membatasi permasalahan penelitian. Kemudian mendeskripsikan tujuan dan manfaat dari penelitian. Selanjutnya dipaparkan tinjauan pustaka dan dilanjutkan metode penelitian yang digunakan untuk menunjukkan bukti dan sikap ilmiah pada penelitian ini. Diakhir dimuat sistematika penulisan untuk menunjukkan apa saja poin-poin yang dimuat dalam bab I.

### **BAB II Interaksi Simbolik Pada Representasi Diri Pemain *Mobile Legends* di Purwoyoso Community**

Bab II akan banyak mengulas hal-hal yang berkaitan dengan kajian teori sebagai landasan penelitian skripsi ini. Teori interaksionisme simbolik merupakan teori yang dipakai untuk melihat bagaimana relevansi antara fenomena dengan teori yang dipakai. Lima konsep dasar yang akan banyak digunakan yaitu konsep diri, konsep aksi, interaksi sosial, objek, dan *join actions*. Selain itu pula, bab II memuat definisi konseptual guna membentuk kerangka definisi dan alur pikir yang sesuai dengan penelitian ini. Hal-hal yang dimuat dalam definisi konseptual yaitu Identitas, Representasi diri, Pemain *Mobile Legends*, dan Purwoyoso Community.

### **BAB III Gambaran Umum Purwoyoso *Community***

Bab III akan banyak menceritakan tentang profil Purwoyoso *Community* sebagai komunitas yang menjadi subjek penelitian ini. Beberapa hal yang akan digali oleh peneliti mengenai komunitas tersebut ialah latar belakang terbentuknya Purwoyoso *Community*, Struktur kepengurusan, Jumlah keanggotaan, dan kegiatan komunitas.

### **BAB IV Representasi Diri Pemain *Mobile Legends* di Purwoyoso *Community***

Bab IV pada penelitian ini akan mengambil data-data terkait dengan bagaimana representasi pemain dalam kegiatannya di Purwoyoso *Community*. Peneliti akan menceritakan bagaimana tindakan dan interaksi sosial dari seluruh informan terkait dengan kegiatannya di Purwoyoso *Community*.

### **BAB V Implikasi Atas Representasi Diri Pemain Terhadap Pembentukan Identitas**

Bab V memuat data-data yang berkaitan dengan bagaimana implikasi atas interaksi dan tindakan para informan dalam kegiatan game online mampu membentuk identitas. Hal ini akan didasarkan pada cerita atau pengalaman informan. Kemudian peneliti pula akan memuat bagaimana implikasi teoritik dengan pengalaman informan.

### **BAB VI Penutup**

Bab VI berisi simpulan yang memuat inti dari keseluruhan isi penelitian serta bagaimana menjawab rumusan permasalahan. Kemudian saran dimuat untuk membangun tulisan penelitian skripsi dapat lebih baik lagi serta bagaimana sikap yang bisa diambil oleh peneliti selanjutnya terkait dengan tema serupa.

## **BAB II REPRESENTASI PEMAIN *MOBILE LEGENDS* DI PURWOYOSO *COMMUNITY***

Aktivitas komunitas *gamer* yang bermain *mobile legends* menjadi fenomena yang cukup menarik untuk dikaji. Keunikan itu tersaji pada banyaknya peminat permainan daring *Mobile legends* di kalangan remaja dan dewasa sehingga mampu membawa gejala sosial atau fenomena masyarakat semakin beragam. Hal ini ditandai dengan data sebelumnya. Di antaranya individu dalam masyarakat mulai mengikuti kegiatan komunitas *mobile legends* seperti di *Purwoyoso Community* yang menyediakan ruang bagi para pemain untuk beraktivitas permainan *mobile legends* seperti turnamen. Tidak hanya cukup di situ, komunitas juga mampu membantu individu dalam mengenali dirinya sehingga *gamer* yang aktif di *Purwoyoso Community* mulai mengonsepsi dirinya melalui interaksi simbolik di dalam komunitas. Melihat hal itu, peneliti pun tertarik untuk membahas fenomena *gamer* di komunitas dengan pendekatan sosiologis melalui pandangan interaksionisme simbolik. Dengan adanya penelitian ini berharap penelitian kajian *gamer* di komunitas mampu menambahkan referensi sebagai bentuk keragaman teori yang menjadi sudut pandangnya. Penelitian ini menjadikan interaksionisme simbolik Blumer sebagai teori utama, namun peneliti tetap akan menambahkan teori-teori lain yang menjadi pendukung dalam membahas penelitian skripsi ini

## **A. Interaksi Pemain di Purwoyoso Community**

### **1. Interaksi Sosial**

Interaksi merupakan suatu proses timbal balik pada masing-masing manusia yang terlibat dalam suatu proses komunikasi dan kontak. Komunikasi merupakan suatu proses penyampaian pesan kepada orang lain dan memberinya tafsiran (Soekanto, 2014). Sedangkan kontak merupakan suatu aksi yang melibatkan makna dari individu atau kelompok. Melalui dua aspek tersebut proses timbal balik akan bisa dipahami karena penyampaian pesan bisa dibuktikan dengan adanya aksi atau tindakan pula. Representasi menurut Stuart Hall (1995) merupakan pemakaian bahasa (*language*) yang digunakan untuk penyampaian pesan bermakna (*meaningful*) kepada orang

lain. Konsep yang berasal dari pikiran individu diartikan dan diwujudkan dalam penyampaian bahasa. Pengertian tersebut merupakan suatu upaya proses interaksi individu kepada orang lain dan akhirnya membentuk kebiasaan. Begitupula, dalam kebiasaan tersebut juga terdapat tindakan-tindakan yang dibangun oleh individu.

Adanya perkembangan teknologi berdampak pula dalam proses interaksi sosial yang terjadi seperti penyampaian pesan dapat dilakukan secara virtual bahkan menciptakan suatu tatanan berupa komunitas online. Menurut Alyusi (2018) komunitas online suatu kelompok yang melibatkan diri dalam dunia maya yang memiliki minat yang sama. Adanya media yang sebagai fasilitas maka membuat proses interaksi yang diciptakan pun berbeda. Interaksi akan melibatkan medium dalam menyampaikan pesan dan proses pemaknaan pun akan turut berbeda.

## **2. Pemain *Mobile Legends***

Pada dasarnya semua individu yang aktif bermain *mobile legends* merupakan *player* atau pemain *mobile legends* itu sendiri. Dirinya telah terikat dalam suatu identitas sebagai *gamer* yang dimengerti secara general. Namun pada penelitian ini, peneliti meninjau lebih jauh lagi ternyata pemain *game online* sebagai identitas yang general ternyata memiliki tautan yang lebih dalam lagi sebagaimana pemain merepresentasikannya (Wartono 2015). Dalam penelitian Wartono (2015) dikatakan bahwa pembentukan identitas seorang pemain telah disediakan oleh *develover* dan tergantung para pemain membentuk identitasnya.

Berdasarkan hal itu, pemain *game online* di sini merupakan aktor yang berperan aktif dalam permainan *mobile legends* yang tergabung dalam *Purwoyoso Community*. Di dalamnya para pemain melakukan hubungan sosial satu sama lain yang diikat oleh kegiatan komunitas sendiri. Para pemain tidak sekedar bermain *game online* tetapi membentuk suatu *interest* dan *value* untuk meningkatkan peran personal dan sosial

## **3. *Purwoyoso Community***

Purwoyoso *Community* merupakan salah satu komunitas yang bergerak dalam bidang *game online* khusus pada permainan *mobile legends*. Tujuannya yaitu untuk menjaring setiap pemain *mobile legends* mampu berpartisipasi menyalurkan keterampilan bermain *game* bergenre MOBA ini. Walaupun sifat permainannya daring tetapi Purwoyoso *Community* hadir secara langsung di tempat pula. Hal ini ditandai dengan keanggotaannya yang banyak dari masyarakat Kota Semarang (Hermawan, 2021).

Purwoyoso *Community* mampu menjadi wadah bagi para pemain *mobile legends* untuk aktif memanfaatkan kegiatan atau agenda yang ada di komunitas yang meliputi *mini tournament*, *official tournament*, *starlight tournament*, meningkatkan ranking terutama rangking hero, main bareng (mabar) dan lain-lain (Wawancara, Hermawan, 2021). Selain itu, bisa pula memanfaatkan aktivitas yang sifatnya *personal interest* seperti menemukan teman baru dan mempererat persahabatan, mendukung tim atau teman bertanding, menyalurkan hobi semata, dan lain-lain. Semua interaksi dan tindakan yang direpresentasikan oleh anggota dapat diwadahi oleh komunitas sehingga tujuan terbangunnya komunitas sebagai tempat berkumpul, penyaluran hobi hingga media ekspresi jati diri dapat diwujudkan dengan baik

## **B. Gamer Identity**

### **1. Identitas**

Identitas menurut Chris Barker (2004) ialah mengenai kesamaan dan perbedaan tentang aspek personal dan sosial. Persamaan individu dengan banyak individu lainnya atau perbedaan antara masing-masing individu. Artinya pembentukan identitas personal menjadi suatu keunikan pada setiap individu. Begitu pula dalam identitas sosial seperti ras, etnik, gender hingga peran sosial menjadi ciri bahwa setiap individu mempunyai tanda pengenal dalam kehidupan sosial. Luasnya pemahaman identitas yang melekat pada setiap individu maka peneliti perlu menarik dan mempersempit maksud identitas sebagaimana kaitannya dengan penelitian ini.

Identitas diri yang dibentuk berdasarkan keunikan individu merupakan pembentukan dari konsep diri individu dalam memahami realitas (Barker 2004). Keunikan tersebut berupa sesuatu yang khas atau dalam penelitian ini berupa keterampilan bermain *game mobile legends* serta kemampuan berlaga pada turnamen yang diadakan komunitas. Keunikan ini belum tentu dimiliki semua orang karena berbedanya khas setiap individu. Namun ada pula orang yang memiliki kesamaan pada keterampilan bermain *game online mobile legends*. Selanjutnya konsep diri yang membentuk identitas diri tersebut akan membangun *social identity* karena individu berupaya merepresentasikan keterampilan kepada kehidupan sosial. Maka sebagaimana Barker (2004) bahwa proses konstruksi identitas ialah usaha merepresentasikan tentang siapa diri individu kepada orang lain beserta keunikannya. Bahwa membangun identitas dapat diwujudkan melalui identitas diri yang berusaha mempresentasikan kemampuan diri pada orang lain. Berarti asumsinya identitas personal mampu membangun identitas sosial seseorang di komunitas.

Dalam keterangan lain yang cukup senada yaitu disampaikan oleh Tajfel dan Turner (1986) ada tiga kategori identitas yaitu :

- a. *Human identity* merupakan identitas yang dipersepsikan untuk membedakan diri dengan jenis makhluk lainnya. Identitas sebagai manusia yang memiliki ciri atau khas berbeda dengan jenis makhluk lainnya seperti hewan, tumbuhan, dan lain-lain.
- b. *Social identity* yaitu perwujudan dari seorang individu dengan identitas sosial yang dimiliki berupa umur, ras, pekerjaan, dan lain-lain. Pengertian identitas ini masih berkaitan sebagaimana penjelasan sebelumnya bahwa identitas sosial merupakan upaya representasi individu terhadap apa yang dimilikinya. Dalam hal ini, identitas sebagai *gamer* yang aktif bermain di Purwoyoso *Community* telah mewakili peran sosial yang dimilikinya dan hal itu menjadikan bagian dari identitas sosial.

- c. *Personal identity* ialah suatu ciri atau khas yang dimiliki individu secara unik. Keunikan yang muncul merupakan spesialisasi yang dilakukan individu dalam mewakili konsep dirinya.

Selanjutnya kategori identitas yang masih cukup berkaitan dari Hall dan Bucholtz (2005) ialah

- a. *Personal identity* yaitu keunikan seseorang menjadi sesuatu yang berbeda dengan orang lain.
- b. *Relational identity* ialah identitas yang dihasilkan dari hubungan individu dengan orang lain seperti ayah dan ibu, murid dan guru, dan lain-lain.
- c. *Communal identity* adalah identitas yang berkaitan dengan tanda yang besar seperti ras, agama, bangsa, dan lain-lain.

Selain itu ada spesialisasi atau gamifikasi yang berhubungan dengan identitas seorang *gamer*. Hal ini dikembangkan dari perspektif psikologi dengan nama taksonomi Bartle. Richard A. Bartle (1996) membagi identitas *gamer* berdasarkan penelitiannya dengan para pemain game MUD (*Multi-User Dungeon*) yang ditulis dalam artikel berjudul *Hearts, Clubs, Diamonds, Spades: Players Who Suit Muds*. Kategori tersebut ialah :

- a. *Achievers* : pemain ini memiliki hasrat terhadap prestasi yang ingin dicapainya terhadap sebuah *game* berupa tingginya level dan poin. Minat yang ditunjukkan oleh tipe ini ialah pencapaian misi untuk mendapatkan sumber daya. Tidak hanya ditujukan kepada *game* bahkan tipe *achievers* merepresentasikannya dalam sebuah interaksi sosial berupa keinginan memenangkan perlombaan dan kejuaraan
- b. *Explorers* : *Gamer* tipe *explorers* berminat terhadap wawasan baru yang ingin didapatkannya melalui jelajah di dalam *game*. Jelajah yang dimaksud bisa berupa pencarian area baru serta hal-hal tersembunyi lainnya. Hal ini dapat membawanya kepada minat dalam dunia sosial berupa interaksi dengan dunia barunya atau dalam hal ini bersama komunitas lainnya.



- c. *Socialicers* : Tipe ini menjadikan *game* sebagai alat interaksi sosial. Hubungan yang dibangun dalam mencari relasi pertemanan memiliki nilai yang cukup penting. Bahkan kadang-kadang hubungan sosial untuk berinteraksi antar pemain dinilai lebih utama dibanding permainannya. *Socialicers* berminat untuk membantu dan mendukung pemain lainnya baik untuk kebutuhan *game* maupun sosialnya.
- d. *Killers* : Gamer yang ingin menunjukkan dominasi dirinya dalam permainan. Memaksakan kehendak dirinya kepada pemain lain untuk mendapatkan kesulitan bahkan kerugian yang bersifat psikologis. Walaupun begitu, ada yang menyebutkan bahwa *killers* yang dimaksudkan Bartle perlu diperluas yaitu memaksakan kehendak tidak hanya mengganggu pemain lain tetapi bisa juga membimbingnya karena melalui permainan tipe *killers* menunjukkan visinya kepada orang lain

## 2. Refleksi Islam Terhadap *Gamers Identities*

Pada dasarnya gamer merupakan status yang disematkan pada orang-orang yang sibuk dengan aktivitas bermain *game*. Kesibukan tersebut memberikan suatu produktivitas yang didasarkan oleh makna dari masing-masing. Seperti dalam sub bahasan sebelumnya mengenai identitas *gamers* bahwa pada dasarnya setiap *gamer* memiliki suatu ciri atau khas yang diperankan selama beraktivitas. Beberapa *gamer* seperti identitas *socializers gamers* memiliki produktivitas dalam menjalankan aktivitas *gaming* untuk mendapat perhatian dari teman-temannya sehingga mampu membentuk suatu ruang interaksi yang cukup intens. Refleksi pemahaman islami terhadap peran *gamers* tersebut dijelaskan dalam Hadist berikut :

Sebagaimana pada Hadits berikut.

عن انس رضي الله عنه عن النبي صل الله عليه وسلم قال : لا يؤمن أحدكم حتى يحب لأخيه ما يحب لنفسه. (رواه البخاري ومسلم واحمد ونساء)

Artinya : “Tidaklah beriman di antara kalian sehingga mencintai saudaranya sebagaimana ia mencintai dirinya sendiri”. (H.R. Bukhari, Muslim, Ahmad, dan Nasa’i)

Kemudian beberapa *gamer* dari *achievers gamers* memiliki kesibukan dalam memenangkan permainan dan meraih poin tinggi dari persaingan bersama para pemain lainnya. Hal ini menunjukkan semangat kompetitif namun tetap menunjukkan sikap sportif. Tindakan ini dijelaskan dalam Alquran surat Al-Baqoroh ayat 148 sebagai suatu sikap kebaikan.

فَاسْتَبِقُوا الْخَيْرَاتِ

Artinya : “Maka berlomba-lombalah dalam kebaikan”. (Surat Al-Baqoroh ayat 148)

Selanjutnya identitas *explorers gamers* yang memiliki kesibukan dalam bermain *game* untuk mencari pengalaman dan hal-hal baru yang bisa dipelajari dari bermain *game* serta aktivitas seorang *gamer* lainnya. Aktivitas tersebut berorientasi pada suatu pengembangan diri untuk mencapai pengalaman baru sehingga bisa meningkatkan produktivitas yang bermanfaat bagi orang lain. Hal itu disinggung dalam Alquran surat Ali Imron ayat 139

وَلَا تَهِنُوا وَلَا تَحْزَنُوا وَأَنْتُمْ الْأَعْلَوْنَ إِنْ كُنْتُمْ مُؤْمِنِينَ

Artinya : “Dan janganlah kamu bersikap lemah, dan janganlah pula kamu bersedih hati, padahal kamulah orang-orang yang paling tinggi (derajatnya), jika kamu orang-orang yang beriman”. (Surat Ali Imron ayat 139)

## C. Interaksionisme Simbolik Herbert G. Blumer

### 1. Konsep Interaksionisme Simbolik Blumer

Penelitian ini akan menggunakan teori interaksionisme simbolik dari Herbert G. Blumer sebagai analisis dalam mengkaji isu yang sedang diteliti. Herbert G. Blumer dalam *Symbolic Interactionism: Perspective and*

*Method* banyak menguraikan keterangan bagaimana Mead memberikan pemikiran baru dalam sosiologi. Sebut saja kritiknya terhadap behaviorisme radikal yang secara terang-terangan mengatakan bahwa tindakan manusia tidak terlepas dari stimulus yang memengaruhinya (Blumer 1969). Menurut Blumer apa yang digagaskan oleh Mead tentang *Mind, Self and Society* telah membawa sosiologi kepada arah yang manusiawi. Alasannya ialah behaviorisme telah mengabaikan peran pikiran manusia yang mampu menafsirkan simbol-simbol dalam interaksi (Blumer 1969).

Interaksionisme simbolik memberikan pemahaman bahwa diri manusia memiliki peranan penting terhadap kelangsungan aktivitasnya. Proses sosial berjalan tidak karena objektivisme atau dikekang oleh hal-hal yang mengikat, melainkan dijalankan oleh kreativitas diri manusia dalam melakukan interaksi sosial. Menurut Blumer (Blumer, 1969) interaksionisme simbolik menunjuk pada sifat khas manusia yaitu bahwa manusia saling memahami dan menerjemahkan masing-masing tindakannya. Tanggapan kepada orang lain bukan hanya reaksi belaka melainkan didasarkan atas makna yang diberikan pada tindakan orang lain. Interaksi tersebut dijumpai oleh simbol-simbol dan interpretasi yang berusaha saling memahami maksud dari tindakan tersebut.

## **2. Asumsi Dasar**

Menurut Blumer untuk memahami interaksionisme simbolik perlu memahami tiga premis sederhana yaitu pertama, manusia bertindak berdasarkan makna. Kedua, makna tersebut muncul berasal dari interaksi dengan sesama. Ketiga, makna tersebut dimodifikasi melalui proses interpretasi pada hal yang ditemuinya (Blumer 1969). Berdasarkan tiga premis dapat dipahami bahwa makna dan interpretasinya membawa aktivitas kehidupan manusia menjadi lebih aktif dan kreatif. Manusia tidak bertindak berdasarkan pengaruh luar tetapi peran makna dan proses penafsiran dari interaksi sehari-hari memberi dampak pada tindakannya. Bahkan diri manusia dapat mempertimbangkan, menguraikan, menilai

sesuatu yang dibawa pada kesadarannya sehingga manusia membentuk tindakan-tindakan terorganisir (Blumer, 1969).

Kemampuan dalam mempertimbangkan, menguraikan, menilai dan mengevaluasi suatu makna, Blumer menyebutnya dengan istilah *self-indication*. Lebih jelasnya *self-indication* yaitu suatu proses pemaknaan yang terjadi pada individu. Proses tersebut berjalan dalam interaksi sosial di mana individu mengetahui, menilainya, memaknai dan memberikan tindakan sosial (Soeprapto 2002). Maka dapat dikatakan bahwa manusia merupakan makhluk yang aktif dan tindakan yang muncul bukan disebabkan oleh objek lingkungannya melainkan adanya pemaknaan terhadap simbol. Sebagaimana premis ketiganya berarti individu dapat memodifikasi atau menyempurnakan makna melalui refleksi berdialog dengan diri sendiri yang bisa menjadi objek dan subjek.

### **3. Konsep Kunci Interaksionisme Simbolik Herbert G. Blumer**

*Symbolic Interactionsime: Perspective and Method* dari Herbert G. Blumer pada bagian *Sociological of The Thought of George Herbert Mead* telah menjelaskan bagaimana pemikiran yang tersirat dalam interaksionisme simbolik Mead. Sekaligus ini mengindikasikan bahwa Blumer telah mengembangkan gagasan-gagasan dari Mead. Menurut Blumer mengenai pemikiran Mead bahwa kehidupan kelompok manusia telah memunculkan kesadaran, pikiran, dunia objek hingga tindakan yang dikonstruksi (Blumer 1969). Hal itu tidak lepas dalam kehidupan manusia yang berasal dari proses interaksi. Demikian pula hal ini telah membalikan asumsi tradisional yang mendasari psikologis dan sosiologis. Namun Blumer mengatakan bahwa kontribusi Mead yang hebat dalam memetakan skema teoritis tentang masyarakat tidak begitu tampak, namun tersirat (Blumer 1969). Blumer dalam *Symbolic Interactionsime: Perspective and Method* tertulis :

..... *However, such scheme is implicit in his work. It has to be constructed by tracing the implications of central matters which he analyzed. This is what I purpose to do. The central matters I shall consider are (1) the self, (2) the act, (3) social interaction, (4) objects, and (5) joint action* (Blumer 1969, p. 61-62).

## 1. Konsep Diri

Konsep diri berarti manusia sebagai organisme yang sadar akan dirinya bukan semata-mata berada pada pengaruh luar atau dalam tetapi manusia sibuk mengarahkan diri pada objek-objek termasuk dirinya sendiri (Blumer, 1969). Konsepsi diri yang dikemukakan Blumer merupakan pengembangan dari pemikiran Mead tentang *I* dan *Me* yang keduanya saling timbal balik dan memengaruhi. Sederhananya, *I* merupakan inisiator yang mengambil keputusan tindakan dan *Me* sebagai arahan tindakan agar sesuai dengan harapan dan pengertian masyarakat (Veeger 1993). Maka dapat dimengerti bahwa konsep diri yang dikemukakan Mead terjadi ketika individu berada bersama individu lain. Sedangkan Blumer mengatakan bahwa konsepsi diri dimulai dari *self and mind* sebagai entitas secara independen dan kemudian berinteraksi dengan orang lain (McPhail dan & Rexroat 1979). Maka manusia dapat menunjuk sesuatu untuk dirinya sendiri seperti keinginannya, tujuannya, objek di sekitar dirinya, tindakan orang lain, tindakan yang diharapkan dan lainnya. Lebih lanjut lagi diri sendiri dapat mempertimbangkan, menguraikan, menilai sesuatu yang dibawa pada kesadarannya sehingga manusia membentuk tindakan-tindakan terorganisir. Oleh karena itu, interaksionisme simbolik sangat erat kaitannya dengan proses interpretasi.

Kaitannya dengan penelitian ini bahwa peneliti perlu mendalami bagaimana pemahaman subjek penelitian terhadap konsep diri yang mereka bangun. Pemahaman tersebut dapat digali melalui interview. Namun, peneliti telah melihat beberapa fenomena yang berkaitan dengan interaksi simbolik pada kegiatan komunitas berupa upaya para pemain membentuk tim untuk turnamen, tujuan mengikuti turnamen, proses sosialisasi individu bersama individu lain di dalam komunitas, dan lain-lain. Semua fenomena ini akan mengungkap konsep diri yang dibangun oleh pemain *mobile legends* di Purwoyoso *Community*.

## 2. Konsep Aksi

Konsep aksi dalam interaksionisme simbolik menunjukkan tindakan manusia dibentuk melalui proses interaksi dengan diri sendiri, maka manusia senantiasa dihadapkan pada hal-hal seperti kebutuhan, perasaan, tujuan, harapan dan tuntutan, *self-image* hingga cita-citanya (Blumer, 1969). Menurut Blumer (1969) dalam menghendaki tindakannya individu senantiasa mengidentifikasi keinginannya, menetapkan tujuan, menginterpretasi tindakan, menilai dan mengevaluasi. Walaupun begitu, Blumer (1969) mengatakan tidak berarti tindakan individu harus menggunakan keunggulan konstruksinya. Bisa jadi dalam proses memperhitungkan dan menginterpretasi pada diri manusia itu terjadi kesalahan dan bentuk lainnya dari kekurangan individu. Artinya segala kekurangan tersebut pada dasarnya merupakan tindakan yang dibentuk oleh dirinya berdasarkan apa yang diperhitungkannya. Maka semakin jelas bahwa individu bertindak tidak semata karena reaksi biologis, peraturan dan situasi lainnya tetapi kehendak dari konstruksi dirinya.

Sebagaimana fenomena yang telah peneliti paparkan pada konsep diri, selanjutnya konsep *the act* akan muncul pada diri para pemain. Beberapa dari pemain mulai mengindikasikan dalam dirinya untuk bertindak pada hal-hal yang diinginkan dan dibutuhkan. Seperti tindakan pemain mencari tim untuk mengikuti kegiatan turnamen. Dalam kelangsungannya, pemain sama sekali tidak dipaksa oleh tuntutan untuk bergabung dalam suatu tim. Pemain akan menentukan dirinya bersama tim mana ia bergabung. Hal ini menyesuaikan keterampilan personal dan kebutuhan tim dalam proses perekrutan (Wawancara, Hermawan, 2021).

### **3. Interaksi Sosial**

Perhatian Mead dalam menjelaskan interaksi sosial terletak pada proses pengambilan peran. Gambarannya para peserta dari masing-masing individu memindahkan diri mereka pada orang lain secara mental. Kemudian mereka mencari dan memahami maksud dari pihak yang bersangkutan dengan aksinya (Veeger 1993). Jadi interaksi sosial terjadi melalui pemahaman pada simbol-simbol dan makna yang dimengerti. Lalu

individu akan bertindak berdasarkan pada arti atau makna tersebut. Maka pengambilan peran tercipta karena adanya interaksi sosial. Lanjut Veeger (1993) dalam bukunya *Realitas Sosial* menambahkan penerangan interaksi sosial lebih lanjut sesuai apa yang dikatakan Blumer bahwa memang tindakan individu akan berdasarkan pada makna dari proses interaksi sosial yang terjadi. Individu mempertimbangkan aksinya secara timbal balik dan hal itu tidak hanya menghasilkan rangkaian perbuatan melainkan membentuk aksi yang khusus dan mempunyai logika dan perkembangan sendiri (Blumer, 1969). Berdasarkan hal itu, dapat terlihat bahwa bagi Mead interaksi sosial merupakan tahap awal yang selanjutnya masuk dalam proses konsep diri. Sedangkan Blumer menempatkan interaksi setelah self dan mind terbentuk secara independen (McPhail dan & Rexroat 1979).

Melalui pemahaman Blumer dapat diketahui bahwa peneliti tidak bisa memulai penyelidikan informan dari interaksi sosialnya. Memang benar hal itu menjadi bagian penting di awal penyelidikan, tetapi peneliti perlu mendalami dahulu motif dalam diri individu melakukan interaksi sosial tersebut. Sederhananya, peneliti perlu mencari alasan atau makna dahulu mengapa para pemain bergabung bersama *Purwoyoso Community* dan mengapa pemain bersedia mengajukan dirinya bergabung dalam satu tim tertentu untuk pertandingan turnamen. Setelah itu peneliti dapat memahami bagaimana interpretasi dari proses interaksi para pemain selama mengikuti kegiatan di *Purwoyoso Community*.

#### **4. Objek**

Manusia senantiasa hidup disekitar objek dan kegiatan yang berlangsung pun terbentuk di sekelilingnya. Mead menerangkan bahwa objek merupakan sesuatu yang dikonstruksi oleh manusia bukan sebagaimana sifat interinsiknya (Blumer 1969). Maka asumsinya objek terdiri dari dua yaitu objek fisik dengan interinsik apa adanya dan objek abstrak yaitu objek tak terlihat tetapi ada. Blumer memberikan poin-poin penting dalam menganalisis objek yaitu pertama, sifat objek dibentuk oleh makna. Kedua, makna dibentuk dari bagaimana manusia siap bertindak.

Ketiga, objek terbentuk dari bagaimana orang lain bertindak. Keempat, manusia bertindak terhadap objek berdasarkan maknanya (Blumer 1969).

Relevansinya dengan penelitian ini bahwa pemain mobile legends tidak hanya memandang Purwoyoso *Community* sebagai objek–produk sosial, tetapi masing-masing pada individu memiliki pemaknaan yang berbeda. Individu yang tergabung bersama komunitas telah memutuskan apa tujuannya bergabung bersama komunitas (Wawancara, Hermawan, 2021). Hal itu telah menunjukkan adanya konsep diri atau pemahaman individu terhadap komunitas itu sendiri. Individu telah memutuskan untuk bermain game online secara berkelompok atau istilah dalam komunitas *game online* ialah main bersama (mabar). Rangkaian itu merupakan proses pemaknaan dari individu terhadap objek atau komunitas.

#### **5. *Join Actions***

Blumer memunculkan istilah ini sebagai ganti dari tindakan sosial Mead (Blumer 1969). *Join actions* berarti tindakan bersama yang muncul dari perbuatan masing-masing peserta disesuaikan atau diserasikan sebagaimana dalam transaksi, pernikahan, diskusi, dan lain sebagainya (Blumer, 1969). Walaupun menggunakan istilah tindakan bersama bukan berarti perhatian sepenuhnya pada kesamaan tindakan tetapi bagaimana memaknai tindakan yang berbeda dari masing-masing individu. Lalu bagaimana tindakan yang berbeda dapat terjadi keserasian yang cocok ? Blumer (1969) mengatakan bagaimana menganalisis penyesuaian tindakan bersama yaitu pertama, mengidentifikasi tindakan sosial di mana mereka terlibat. Melalui ini individu mampu mengidentifikasi dirinya. Individu telah memiliki kunci atau perangkat untuk menafsirkan tindakan orang lain dan panduan untuk mengarahkan tindakannya. Jadi untuk bertindak dengan tepat, individu harus mengidentifikasi tindakan sesuai dengan tindakan tersebut. Misalnya tindakan mencari tim untuk kegiatan turnamen harus diidentifikasi sebagai tindakan mencari tim dalam rangka mengikuti turnamen di komunitas.



Kedua, menafsirkan dan mendefinisikan tindakan masing-masing dalam membentuk tindakan bersama. Meskipun individu telah berada pada identifikasi tindakan, individu satu sama lain merasa perlu untuk menafsirkan dan mendefinisikan tindakan yang sedang berlangsung. Dalam rangka membentuk relasi sosial dalam suatu tim di Purwoyoso Community, para pemain masih perlu menafsirkan tindakannya dalam rangka mencari arti terhadap perbuatan pemain lain. Bisa jadi, tim hanya memerlukan pemain dengan keterampilan yang dibutuhkan dan sesuai dengan proporsi tim.

Simpulannya dalam memahami interaksionisme simbolik sebagaimana menurut Ritzer dan J. Goodman (2011) dapat ditarik dengan memahami prinsip-prinsip dasarnya yaitu proses berpikir merupakan bagian penting dalam kelangsungan interaksi sosial dan tindakan manusia. Karena dalam proses interaksi tersebut manusia saling memberi pesan atau satu sama lain dan kemudian mempelajari simbol dan maknanya. Bahkan individu mampu memodifikasi simbol dan makna yang digunakan untuk bertindak (Ritzer dan J. Goodman 2011).

### **BAB III**

#### **PURWOYOSO COMMUNITY KOTA SEMARANG SEBAGAI LOKASI PENELITIAN**

##### **A. Kota Semarang**

## **1. Kondisi Geografis**

Berdasarkan keterangan dari website Bappeda (2013) Kota Semarang bahwa secara geografis terletak antara garis  $6^{\circ} 50'$  -  $7^{\circ} 10'$  Lintang Selatan dan garis  $109^{\circ} 35'$  -  $110^{\circ} 50'$  Bujur Timur. Letak tersebut berada pada posisi perlintasan jalur utara Pulau Jawa. Maka Kota Semarang memiliki batas-batas administrasi sebagai berikut :

- Sebelah Utara : Laut Jawa
- Sebelah Selatan : Kabupaten Semarang
- Sebelah Timur : Kabupaten Demak
- Sebelah Barat : Kabupaten Kendal

Secara tofografi, terdiri atas daerah pantai, dataran rendah dan perbukitan. Daerah pantai merupakan kawasan di bagian utara yang berbatasan langsung dengan Laut Jawa dengan kemiringan antara 0% sampai 2%. Daerah dataran rendah merupakan kawasan di bagian tengah, dengan kemiringan antara 15% – 40% dan beberapa kawasan dengan kemiringan di atas 40% (Bappeda, 2013).

Secara administratif, Kota Semarang terbagi pada 16 kecamatan dan 117 kelurahan (BPS, 2020). Luas wilayah Kota Semarang tercatat 373,70 Km<sup>2</sup>. Luas yang ada, terdiri dari 39,56 Km<sup>2</sup> (10,59%) tanah sawah dan 334,14 (89,41%) bukan lahan sawah. Lahan kering sebagian besar digunakan untuk tanah pekarangan atau tanah untuk bangunan dan halaman sekitar, yaitu sebesar 42, 17% dari total lahan bukan sawah (Bappeda, 2013).

## **2. Kondisi Topografi**

Secara topografi terdiri atas daerah pantai, dataran rendah dan perbukitan. Daerah pantai merupakan kawasan di bagian Utara yang berbatasan langsung dengan Laut Jawa dengan kemiringan antara 0% sampai 2%, daerah dataran rendah merupakan kawasan di bagian Tengah, dengan kemiringan antara 2 – 15 %, daerah perbukitan merupakan

kawasan di bagian Selatan dengan kemiringan antara 15 – 40% dan beberapa kawasan dengan kemiringan diatas 40% (>40%).

Kemiringan lereng 2-15 khususnya pada daerah yang sangat miring sebenarnya sulit untuk dibangun, dan lebih sesuai sebagai kawasan yang hijau sebagai penahan erosi. Hal-hal yang harus diperhatikan untuk daerah-daerah yang demikian adalah bahwa daerah perbukitan merupakan daerah aliran air hujan yang akan mengirim akumulasi air hujan ke daerah yang lebih rendah. Karena itu pembangunan di daerah ini memerlukan perencanaan yang khusus, karena ia juga merupakan daerah cadangan air untuk wilayah disekitarnya

Kemudian daerah perencanaan mempunyai ketinggian rata-rata 0 sampai dengan 150 meter di atas permukaan laut, dengan sedikit wilayah perbukitan di sebelah selatan Kecamatan Semarang Barat. Kecamatan Semarang Barat berada pada ketinggian 0 - 5 meter dan permukaan laut.

Daerah perencanaan adalah wilayah yang berbatasan langsung dengan pantai utara pulau Jawa. Kondisi topografi yang relatif datar, serta ketinggian yang tidak terlalu jauh berbeda dengan muka air laut, menyebabkan adanya daerah-daerah yang rawan terhadap genangan. Di Kecamatan Semarang Barat meliputi Kelurahan Tambakharjo, Tawangsan, Tawangmas, Karangayu, Salaman Mioyo, Kalibanteng Kidul dan Kalibanteng Kulon.

### **3. Secara Demografis**

#### **a. Jumlah Penduduk**

Berdasarkan data yang diterbitkan dari Badan Pusat Statistika Kota Semarang bahwa jumlah penduduk di Kota Semarang pada tahun 2021 tercatat 1.656.564,00 jiwa. Sedangkan luas wilayah Kota Semarang pada tahun 2021 sekitar 373,78 Km<sup>2</sup>. Dengan begitu, diketahui bahwa kepadatan penduduk Kota Semarang sekitar 4.431,92 (jiwa/km<sup>2</sup>) (BPS, Badan Pusat Statistika Kota Semarang, 2022). Berikut tabel lengkap mengenai kepadatan penduduk berdasarkan setiap kecamatan di Kota Semarang :

**Tabel 3.1 Kepadatan Penduduk**

Nama Wilayah	Kepadatan Penduduk (Jiwa/Km2)		
	Luas Wilayah	Jumlah Penduduk	Kepadatan Penduduk
	2021	2021	2021
Mijen	56.52	83321.00	1474.10
Gunungpati	58.27	98343.00	1687.66
Banyumanik	29.74	141689.00	4763.89
Gajahmungkur	9.34	55857.00	5977.97
Smg Selatan	5.95	61616.00	10362.05
Candisari	6.40	74952.00	11716.59
Tembalang	39.47	191560.00	4853.37
Pedurungan	21.11	193128.00	9148.80
Genuk	25.98	125967.00	4848.79
Gayamsari	6.22	69792.00	11220.74
Smg Timur	5.42	65859.00	12146.92
Smg Utara	11.39	116820.00	10253.94
Smg Tengah	5.17	54696.00	10572.18
Smg Barat	21.68	147885.00	6822.33
Tugu	28.13	32948.00	1171.48
Ngaliyan	42.99	142131.00	3306.32
Kota Semarang	373.78	1656564.00	4431.92

Sumber : Website BPS Kota Semarang 2021

**b. Usia dan Jenis Kelamin**

Berikut data jumlah penduduk Kota Semarang berdasarkan usia dan jenis kelamin yang didapatkan dari website Badan Statistika Kota Semarang ialah sebagai berikut (BPS, 2022) :

**Tabel 3.2. Peduduk Kelompok Umur**

Kelompok Umur	Penduduk Kelompok Umur (Jiwa)		
	Laki-Laki	Perempuan	Jumlah
	2020	2020	2020
0-4	59.504	56.673	116.177
5-9	62.324	59.608	121.932
10-14	64.596	61.052	125.648
15-19	66.546	62.632	129.178
20-24	64.040	61.511	125.551
25-29	64.617	64.356	128.973
30-34	65.580	66.547	132.127
35-39	67.039	68.197	135.236
40-44	66.165	68.233	134.398
45-49	59.085	62.225	121.310
50-54	51.914	56.164	108.078
55-59	44.172	48.986	93.158
60-64	35.730	39.247	74.977
65-69	25.328	28.949	54.277
70-74	12.696	15.245	27.941
75+	10.449	17.154	27.603
Kota Semarang	819.785	836.779	1.656.564

Sumber : Website BPS Kota Semarang 2022

Berdasarkan data tersebut dapat diketahui bahwa jumlah perempuan lebih banyak dengan jumlah 836.779 jiwa, sedangkan jumlah laki-laki yaitu 819.785 jiwa. Hal itu memengaruhi perbedaan jumlah usia produktif dengan angka perempuan berjumlah 598.098 jiwa lebih banyak dibandingkan laki-laki dengan jumlah 584.888 jiwa.

### c. Pendidikan

Pendidikan menjadi salah satu faktor yang perlu diperhatikan dalam pembangunan suatu daerah. Salah satu representasi pendidikan ialah sekolah. Sebagaimana dalam UU. No. 20 Tahun 2003 bahwa sekolah sebagai lembaga pendidikan formal merupakan pendidikan yang diselenggarakan secara sistematis, terstruktur, bertingkat, dan berjenjang yang terdiri dari pendidikan dasar, pendidikan menengah, dan pendidikan tinggi. Berikut data jumlah fasilitas pendidikan formal (sekolah) dari website Badan Statistika Kota Semarang (BPS, 2021)

**Tabel 3.3. Fasilitas Pendidikan**

<b>Kecamatan</b>	<b>SD</b>	<b>SMP</b>	<b>SMA</b>	<b>SMK</b>	<b>Perguruan Tinggi</b>
Mijen	14	10	5	3	1
Gunungpati	16	11	7	4	2
Banyumanik	11	9	8	3	1
Gajahmungkur	7	2	3	3	5
Smg Selatan	10	6	5	5	5
Candisari	7	5	2	3	4
Tembalang	12	8	5	3	3
Pedurungan	12	12	9	5	5
Genuk	12	9	6	3	1
Gayamsari	7	5	3	4	3
Smg Timur	10	6	1	6	4
Smg Utara	8	7	2	3	1
Smg Tengah	14	12	7	7	4
Smg Barat	16	12	8	6	6
Tugu	7	4	3	1	1
Ngaliyan	10	7	4	3	1

Kota Semarang	173	125	78	62	47
---------------	-----	-----	----	----	----

Sumber : Website BPS Kota Semarang 2021

Berdasarkan data tersebut Sekolah Dasar (SD) memiliki jumlah yang lebih banyak yaitu 173 sekolah dibandingkan jenjang menengah sebanyak 125 sekolah. Sedangkan jenjang atas (SMA) sebanyak 78 sekolah dan kejuruan (SMK) sebanyak 62 sekolah. Kemudian perguruan tinggi terhitung sebanyak 47 kampus.

#### d. Kegiatan Utama

Berikut data jumlah penduduk umur 15 tahun ke atas menurut jenis kegiatan selama seminggu yang lalu dan jenis kelamin di Kota Semarang tahun 2021 :

**Tabel 3.4. Kegiatan Utama**

Kegiatan Utama Protestan	Jenis Kelamin		
	Laki	Perempuan	Jumlah
<b>Angkatan Kerja</b>	<b>579.328</b>	<b>455.466</b>	<b>1.034.794</b>
Bekerja	521.351	414.725	936.076
Pengangguran Terbuka	57.977	40.741	98.718
<b>Bukan Angkatan Kerja</b>	<b>144.914</b>	<b>311.034</b>	<b>455.948</b>
Sekolah	80.323	85.474	165.797
Mengurus Rumah Tangga	24.223	198.056	222.279
Lainnya	40.368	27.504	67.872
<b>Jumlah</b>	<b>724.242</b>	<b>766.500</b>	<b>1.490.742</b>

Sumber : Website BPS Kota Semarang Tahun 2021

Berdasarkan data tersebut bahwa penduduk Kota Semarang mayoritas beragama Islam dengan total 1.470.442 jiwa. Kemudian penduduk dengan beragama Kristen Protestan dan Katolik menempati kedua dan ketiga terbanyak dengan masing-masing 116.744 jiwa

beragama Kristen Protestan dan 86.166 jiwa beragama Kristen Katolik. Kemudian penduduk beragama Budha dengan jumlah 10.894 jiwa dan disusul oleh Hindu berjumlah 1.236 jiwa. Di luar agama yang diresmikan secara nasional tercatat sejumlah 427 jiwa.

## **B. Profil Purwoyoso *Community***

### **1. Latar Belakang**

Nama Purwoyoso *Community* bukanlah menunjukan pada suatu komunitas yang secara khusus menampung masyarakat Kelurahan Purwoyoso di Kota Semarang, melainkan suatu komunitas game *online mobile legends* di Kota Semarang yang diketuai oleh David Hermawan yang secara kebetulan berasal dari Kelurahan Purwoyoso Kota Semarang. David Hermawan sebagai *leader* komunitas, awalnya merupakan *player* yang tergabung bersama komunitas *mobile legends* lainnya di Kota Semarang. Sama dengan anggota komunitas *game online* pada umumnya, Hermawan merupakan pemain yang biasa mengikuti turnamen *mobile legends* di komunitas dengan membentuk tim bersama teman-temannya.

Ide dalam pembentukan Purwoyoso *Community* muncul sejak bertemu dengan temannya yang memiliki jaringan dengan komunitas *mobile legends* yang cukup berwenang dalam pembentukan komunitas *game online* yaitu *Community Hero*. Keterangan dari Igun sebagai temannya menyatakan jika memang berminat membentuk suatu komunitas *mobile legends* maka bisa diwujudkan melalui pendaftaran di *Community Hero*. Tahap pertama dalam pendaftaran komunitas yaitu proses administrasi data-data yang diperlukan mengenai komunitas yang akan dibentuk atau dalam hal ini yaitu Purwoyoso *Community*. Tahap selanjutnya merupakan tahap trial untuk uji coba kesungguhan dalam pembentukan komunitas *mobile legends* (Wawancara, Hermawan, 2022).

Menurut Hermawan (2022) *Community Hero* merupakan komunitas *mobile legends* yang berpusat di Yogyakarta dengan memiliki wewenang



yang cukup berpengaruh terhadap pembentukan komunitas dengan berpayung langsung kepada Moonton sebagai *developer mobile legends*. Data yang terdapat dalam situs *Community Hero* bahwa di Kota Semarang terdapat 3 komunitas di bawah wewenang *Community Hero* yaitu Purwoyoso *Community*, *Basecamp Sampangan Community*, dan *Adista Game Tournament* (Hero, 2022). Dikutip dari postingan akun resmi facebook *Mobile Legends: Bang-Bang* bahwa *Community Hero* merupakan program resmi dari MLBB yang memiliki kesempatan dalam mengadakan *gathering*, mini turnamen, hingga turnamen resmi dan hal itu didukung resmi oleh MLBB (@MobileLegendsGameIndonesia, 2020).

Adapun gambaran pemetaan tentang bagaimana peranan Moonton yang mendukung secara struktural bahwa Moonton merupakan *developer* atau pengembang dari game *mobile legends* yang berpusat di Shanghai negara China. Adapun cabang yang berdiri di Indonesia terletak di AXA Tower Kuningan Jakarta Utara. Kemudian untuk mendukung perkembangan *mobile legends* pada aktivitas masyarakat maka dibentuklah *Community Hero* sebagai suatu representasi dalam membentuk komunitas yang berdiri di setiap daerah. Melalui hal itu, Moonton menunjukkan peranannya kepada komunitas *mobile legends* di setiap daerah untuk mewadahi minat setiap para pemain.

Berdasarkan keterangan dari website resmi *Community Hero*, ada beberapa persyaratan agar terbentuknya komunitas *mobile legends* dengan dukungan resmi dari pengembang yaitu Moonton. Persyaratan tersebut ialah pengajuan nama komunitas, menarik member minimal 20 anggota, membuat akun sosial media untuk komunitas, membuat logo, dan kontak pribadi calon *leader* komunitas. Kemudian terdapat juga beberapa keuntungan yang bisa didapatkan melalui program tersebut yaitu bisa ikut serta dalam event spesial MLBB, membuat event sendiri, mendapat dukungan berupa *diamond* (semacam mata uang resmi dalam game *mobile legends*) dan *skins* (tampilan karakter) kelas epic limited, dan memiliki

wewenang untuk berkomunikasi dengan staff mobile legends secara langsung (Hero, 2022).

Setelah proses administrasi data-data diselesaikan dan diterima oleh *Community Hero*, selanjutnya diadakan mentoring sekaligus trial sebagai bentuk proses uji coba bagaimana kesungguhan dalam pembentukan komunitas *game online*. Mentoring merupakan proses pendampingan dari *Community Hero* kepada calon *leader* komunitas *game online* agar sesuai dengan aturan-aturan (*rules*) yang berlaku di *Community Hero*. Kemudian *trial* yaitu proses uji coba calon *leader* komunitas *game online* dalam menjalankan agenda komunitas sebagaimana ketentuan yang telah disampaikan dalam proses mentoring (Wawancara, Hermawan, 2022).

Adapun proses trial yang dilakukan oleh Purwoyoso Community yaitu diadakannya event turnamen sebanyak dua kali. Event pertama diadakan pada 26 Agustus 2020 dan event kedua diadakan pada 8 September 2020. Kedua event trial tersebut diadakan secara online karena situasi saat itu ada dalam kondisi pandemi COVID-19. Ada beberapa aturan-aturan (*rules*) yang diberikan oleh *Community Hero* selama proses trial. Bahkan *rules* ini akan terus berlaku untuk kegiatan turnamen ke depannya bagi Purwoyoso Community (Wawancara, Hermawan, 2022). *Rules* ini meliputi ketentuan yang harus dipenuhi bagi tim dan individu yang terdaftar dalam kegiatan turnamen. Adapun aturan-aturan tersebut ialah :

**a. Tier atau Strata Status Rank**

Dalam permainan mobile legends, ada beberapa tingkatan rank yang akan ditempuh oleh seorang *player*. Tingkatan rank tersebut meliputi *warriors, elite, master, grand master, epic, legends, mhytic, dan mhytical glory*. Berdasarkan data dari facebook Purwoyoso Community bahwa semua status rank dapat berpartisipasi dalam kegiatan turnamen yang diadakan oleh Purwoyoso Community. Namun, hal ini akan kembali kepada keputusan tim yang akan bertanding. Selain itu pula, semakin tinggi *tier* akan memiliki status *ranking hero* yang diperhitungkan seperti Guinevere, nomor 14 Ngaliyan.

**Gambar 3.1. Contoh Tier**



Sumber : Screenshot akun mobile legends informan

**Gambar 3.2. Status Rangka Hero Berdasarkan Daerah**



Sumber : Screenshot akun mobile legends informan

**b. Draft Pick Room**

*Draft pick room* merupakan ruang yang dibuat secara *custom* dalam *game* dan disediakan oleh leader komunitas untuk tim yang akan bertanding. Masing-masing tim yang bertanding terdiri dari 5 orang. Selanjutnya dilakukan pemilihan hero (karakter avatar) sesuai dengan pilihan individu dan keputusan tim. Berdasarkan pengamatan peneliti, dalam proses *draft pick* setiap individu berinteraksi untuk menyesuaikan pilihan hero yang akan diambil. Proses interaksi tersebut meliputi pemahaman terhadap statistik kualitas *hero*, penyesuaian terhadap *battle spell* (skill tambahan)

yang akan dipakai, dan pemilihan hero yang akan di *banned* selama pertandingan berlangsung.

### Gambar 3.3. Custom Room



Sumber : Screenshot Turnamen Online di Youtube King X

### Gambar 3.4. Draft Pick Room



Sumber : Screenshot Turnamen Online di Youtube King X

#### c. *Single Elimination dan Double Elimination*

Dalam babak pertandingan *esports* ada istilah *single elimination* dan *double elimination*. Dikutip dari hybrid.co.id (2021) bahwa *single elimination* tidak memberi kesempatan tim yang kalah untuk bermain di babak selanjutnya, sedangkan *double elimination* memberi kesempatan pada tim yang kalah untuk bermain di babak *loser bracket*. Berdasarkan data dari Hermawan pertandingan yang berlaku pada turnamen Purwoyoso Community, *single elimination* biasanya berlaku pada turnamen *online* sedangkan *double elimination* biasanya berlaku pada turnamen *offline*. Hal ini bergantung pula pada *rules* dan slot yang ditentukan.

#### d. *Multi Slot Off*

Istilah ini merujuk pada aturan bahwa para pemain tidak diperkenankan ikut dalam 2 atau lebih tim berbeda. Berdasarkan keterangan dalam IESCE (*Indonesia Esports Content Event*) (2019) bahwa satu *owner* atau manajemen boleh mendaftarkan lebih dari satu tim dengan ketentuan

pemainnya berbeda. Aturan ini diberlakukan untuk menunjukkan sikap sportifitas dalam kegiatan *esports*.

Selanjutnya, jika proses trial berhasil dan disetujui oleh *Community Hero* dengan ketentuan yang berlaku maka lahirlah secara resmi Purwoyoso *Community* sebagai komunitas *game mobile legends* di Kota Semarang yang berada di bawah wewenang *Community Hero*. Peresmian komunitas pula ditandai dengan tercantumnya dalam daftar atau list di situs *community hero* yaitu [indoch.mobilelegends.com](http://indoch.mobilelegends.com). Perkembangan Purwoyoso *Community* hingga saat ini cukup meningkat karena jumlah anggota yang tergabung dalam grup whatsapp terhitung sebanyak 181 peserta. Begitu pula dengan *event* yang diadakan baik *offline* maupun *online* sebanyak lebih dari 28 *event* lebih.

## 2. Struktur Organisasi

Berdasarkan keterangan dari Hermawan (2022) bahwa struktur dalam mengorganisir kegiatan komunitas tidak terlalu kompleks. Hermawan hanya membentuk struktur berdasarkan kebutuhan yang disesuaikan dengan agenda komunitas yaitu turnamen. Berikut struktur yang dibentuk Hermawan dalam melangsungkan kegiatan Purwoyoso *Community* :

**Tabel 3.5. Struktur Organisasi**

Struktur	Tugas
<i>Leader</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menentukan waktu dan tempat agenda turnamen.</li> <li>• Melakukan koordinasi bersama <i>Community Hero</i> terkait <i>event mobile legends</i>.</li> <li>• Membangun relasi bersama sponsorship seperti <i>cafe</i>, angkringan, hingga kampus.</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Koordinasi bersama anggota komunitas terkait turnamen dan hal-hal lain yang berkaitan dengan <i>event mobile legends</i>.</li> <li>• Melaksanakan <i>stream</i> terkait turnamen <i>online</i> di jejaring media sosial seperti youtube dan tiktok.</li> <li>• Mencari tim dan pemain untuk slot yang dibutuhkan</li> </ul>
<p style="text-align: center;">Dokumentasi</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Membagikan banner <i>event</i> turnamen di media sosial.</li> <li>• Membantu <i>leader</i> untuk pengambilan gambar dan video kegiatan turnamen sebagai bukti kepada <i>Community Hero</i>.</li> <li>• Membantu ketua mencari tim atau slot yang masih kosong.</li> </ul>
<p style="text-align: center;">Venue</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Berkoordinasi bersama ketua untuk mempersiapkan room pada kegiatan turnamen <i>offline</i> dan <i>online</i>.</li> <li>• Membantu ketua dalam berkoordinasi bersama sponsorship mengenai waktu dan tempat.</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Membantu <i>leader</i> dalam mengarahkan peserta turnamen sesuai dengan <i>rules</i> yang ditentukan.</li> </ul>
--	---

Sumber : Wawancara bersama David Hermawan (Ketua Komunitas)

Posisi *leader* yang diisi oleh David Hermawan memiliki tugas yang cukup banyak. Penentuan waktu dan tempat agenda turnamen tidak begitu mudah untuk diadakan. Mengingat jenis *event* terbagi pada turnamen *online* dan *offline*. Langkah pertama yang perlu dilakukan yaitu berkoordinasi bersama *Community Hero*. Hal ini dilakukan karena turnamen bisa berjalan sesuai dengan *event* yang tersedia pada *mobile legends* seperti munculnya *hero* (karakter) dan *skin* (tampilan karakter/avatar) baru, *starlight* pada setiap bulan, hingga peringatan ulang tahun *mobile legends* atau biasa disebut party 515. Setelah adanya pembicaraan bersama *Community Hero*, maka dibentuklah agenda turnamen sesuai dengan *event* dari *mobile legends* sendiri. Selanjutnya *Community Hero* akan menyesuaikan terkait *reward* dalam kejuaraan turnamen berupa *diamond* (mata uang dalam *game mobile legends*). Dalam pelaksanaan turnamen tersebut, biasanya diadakan secara *offline* di tempat yang ditentukan dan secara *online* yang disiarkan melalui platform youtube dengan nama *channel* King X. Hermawan (Hermawan, Representasi Pemain di Purwoyoso Community (Kajian Interaksionisme Simbolik Pemain Game Online), 2022) mengatakan jenis agenda tersebut masuk pada kategori agenda turnamen berbasis manual karena jenis agenda turnamen ini membuat Purwoyoso *Community* sangat terikat dengan *Community Hero*. Dengan begitu, Purwoyoso Community akan berkoordinasi terkait hal-hal yang diperlukan bersama *Community Hero* untuk kelangsungan turnamen seperti jadwal turnamen, dokumentasi bukti kegiatan, mempersiapkan *reward* yang turun dari *Community Hero*, dan berkoordinasi bersama peserta turnamen.

### Gambar 3.5. Turnamen Offline



Sumber : Dokumentasi kegiatan turnamen offline

### Gambar 3.6. Turnamen Online



Sumber : Screenshot Turnamen Online di Youtube King X

Sedangkan jenis agenda turnamen lainnya ada yang disebut dengan turnamen berbasis *sponsorship*. Jenis turnamen ini berupa kerja sama yang diajukan oleh pihak sponsor kepada Purwoyoso *Community*. Biasanya jenis *event* ini dilaksanakan secara *offline* atau langsung di tempat yang ditentukan. Kerja sama ini dilakukan sebagai upaya promosi yang dilakukan suatu pihak seperti angkringan, burjo, dan lainnya dengan tujuan menarik para pembeli. Kerja sama ini memberikan keuntungan bagi kedua pihak baik Purwoyoso *Community* maupun pihak yang mengajukan kerja sama. Beberapa event kolaborasi *sponsorship* ialah *sponsorship* bersama Burjo Rizqi, Picco Coffee, Angkringan Blendoek, Elite Global, dan lain-lain (Hermawan, Representasi Pemain di Purwoyoso *Community* (Kajian Interaksionisme Simbolik Pemain Game Online), 2022).

Selanjutnya untuk tugas dokumentasi yang dipegang oleh Nico Ardiansyah berfokus pada hal-hal yang berkaitan dengan bukti-bukti acara, publikasi *banner* di media sosial, dan membantu tugas *leader* lainnya.



Bukti-bukti acara perlu diarsipkan sebagai kumpulan data dari kegiatan yang telah diselenggarakan oleh Purwoyoso *Community* yang tersimpan dalam *google drive*. Selain itu, bukti-bukti acara berupa foto dan video menjadi salah satu *rule* atau aturan yang ditetapkan *Community Hero* supaya hadiah atau *reward* bisa diberikan pada acara turnamen yang dilaksanakan Purwoyoso *Community*. Jika bukti acara tidak dikirimkan hingga waktu yang ditentukan maka *reward* akan dibatalkan dan solusinya diadakan pertandingan ulang (Hermawan, Representasi Pemain di Purwoyoso Community (Kajian Interaksionisme Simbolik Pemain Game Online), 2022). Oleh karena itu, tugas ini merupakan bagian yang sangat penting. Kemudian dokumentasi juga tidak sekedar berfokus pada hal-hal pengambilan gambar dan video tetapi ikut mempublikasikan *banner*. Publikasi ini dilakukan pada sosial media grup whatsapp (Purwoyoso Community SMG), instagram (@Purwoyoso\_Community) dan Facebook (Purwoyoso Community). Hal-hal yang disampaikan dalam *banner* ialah jadwal turnamen dan rules yang bisa diikuti oleh para peserta.

### Gambar 3.7. Banner Turnamen



Sumber : Facebook Purwoyoso *Community*

Selanjutnya divisi venue yang diisi oleh Kharisma bertugas mengoordinasi para peserta dalam melangsungkan kegiatan turnamen. Divisi ini sangat diperlukan terutama dalam turnamen yang dilaksanakan secara *offline*. Koordinasi ini meliputi absensi kehadiran tim dan peserta yang akan bertanding, kelengkapan fasilitas selama pertandingan turnamen yang meliputi layar atau monitor sebagai *screen recorder* pertandingan, panggung peserta, dan tempat para penonton. Sedangkan dalam turnamen

*online*, koordinasi ini cukup disampaikan secara virtual melalui personal *chat whatsapp*. Ruang yang disediakan ialah *custom room* yang tersedia di dalam *game mobile legends: bang-bang*.

### 3. *Event Turnamen*

Pelaksanaan kegiatan Purwoyoso *Community* telah lama dilakukan hingga 2 tahun belakangan ini. Kegiatan tersebut berfokus pada turnamen yang dilaksanakan secara *online* dan *offline*. Dalam penyelenggaraan tersebut, Purwoyoso *Community* telah membuat data-data berupa banner yang diunggah pada sosial media instagram dan facebook. Berikut rangkaian kegiatan Purwoyoso *Community* berdasarkan sumber dari dokumentasi banner (Hermawan, 2022) :

**Tabel 3.6. Agenda Turnamen**

No	Nama Kegiatan	Jenis Kegiatan	Waktu	Keterangan
1.	Percobaan Pertama ( <i>Trial</i> ) Turnamen	<i>Online Tournament</i>	Rabu, 26 Agustus 2020	Percobaan turnamen pertama sebagai afiliasi komunitas bersama <i>Community Hero</i>
2.	Percobaan Kedua ( <i>Trial</i> ) Turnamen	<i>Online Tournament</i>	Selasa, 8 September 2020	Percobaan turnamen kedua sebagai afiliasi komunitas bersama <i>Community Hero</i>
3.	Mini Turnamen <i>Online Lord</i>	<i>Online Tournament</i>	Regist : 7-11 September 2020 Technical Meeting :	Mini turnamen secara daring dengan kolaborasi bersama Komunitas Lord

			11 September 2020 Play : 12 September 2020	
4.	Turnamen Purwoyoso <i>Community</i>	<i>Online Tournament</i>	Regist : 12-16 September 2020 Play : 17- 18 September 2020	Turnamen daring yang sifatnya internal untuk anggota Purwoyoso <i>Community</i>
5.	<i>Event</i> Turnamen <i>Magic Chess Mobile Legends: Bang-Bang</i>	<i>Online Tournament</i> dan Berbayar Rp. 10.000	Senin, 21 September 2020	<i>Magic Chess</i> merupakan bagian dari mode bermain dalam <i>mobile legends</i> yang bersifat strategis.
6.	Turnamen Purwoyoso Community	<i>Online Tournament</i> dan Berbayar 10.000	Rabu, 23 September 2020	Turnamen diadakan sebagai bentuk memeriahkan adanya hero baru dalam <i>game mobile legends</i> bernama Barats
7.	Turnamen Purwoyoso <i>Community</i>	<i>Online Tournament</i>	26-27 September 2020	Turnamen daring yang sifatnya internal untuk

		dan membayar Rp. 20.000		anggota Purwoyoso <i>Community</i>
8.	Turnamen Purwoyoso <i>Community</i>	<i>Online Tournament</i> dan membayar Rp. 25.000	21-22 September 2020	Turnamen daring yang sifatnya internal untuk anggota Purwoyoso <i>Community</i>
9.	Turnamen Purwoyoso <i>Community</i>	<i>Online Tournament</i>	Minggu, 29 November 2020	Turnamen diadakan sebagai bentuk memeriahkan adanya skin baru dalam <i>game mobile legends</i> yaitu Blazin Gun (Layla)
10.	Turnamen Purwoyoso <i>Community</i>	<i>Online Tournament</i>	Minggu, 6 Desember 2020	Turnamen diadakan sebagai bentuk memeriahkan adanya <i>skin</i> baru dalam <i>game mobile legends</i> yaitu Samurai Mech (Jawhead)
11.	Turnamen Purwoyoso <i>Community</i>	<i>Online Tournament</i>	Minggu, 13 Desember 2020	Turnamen diadakan sebagai bentuk memeriahkan adanya <i>skin</i> baru dalam <i>game mobile legends</i> yaitu West World (Claude)

12.	Turnamen Purwoyoso Community	<i>Online Tournament</i>	Sabtu, 19 Desember 2020	Turnamen diadakan sebagai bentuk memeriahkan adanya <i>hero</i> baru dalam <i>game mobile legends</i> bernama Mathilda
13.	Turnamen Purwoyoso Community	<i>Online Tournament</i>	Selasa, 22 Desember 2020	Turnamen diadakan sebagai bentuk memeriahkan adanya <i>skin</i> baru dalam <i>game mobile legends</i> yaitu Thunderfist (Chou)
14.	Turnamen Purwoyoso Community	<i>Online Tournament</i>	Kamis, 7 Januari 2021	Turnamen diadakan sebagai bentuk memeriahkan adanya <i>skin</i> baru dalam <i>game mobile legends</i> yaitu Demonlord (Valir)
15.	Turnamen Purwoyoso Community	<i>Online Tournament dan Berbayar Rp. 10.000</i>	Minggu, 17 Januari 2021	Turnamen diadakan sebagai bentuk memeriahkan adanya <i>Tournament International M2 Mobile Legends</i>
17.	<i>Fun Match Tournament 5v5 Marksman</i>	<i>Online Tournament</i>	Sabtu, 27 Februari 2021	Turnamen yang bersifat hiburan dengan memainkan

		dan Berbayar Rp.10.000		<i>hero</i> kelas <i>marksman</i>
18.	<i>Starlight Tournament</i>	<i>Online Tournament</i> dan Berbayar Rp.10.000	Kamis, 4 Maret 2021	Turnamen diadakan sebagai bentuk memeriahkan adanya <i>skin starlight</i> Dreadful Clown (Khufra)
19.	Turnamen Sponsorship Burjo Rizqi	<i>Offline Tournament</i> dan Berbayar Rp. 10.000	Open Regist : 31 Mei – 25 Juni 2021 Play : 26- 27 Juni 2021	Turnamen bersifat <i>sponsorship</i> bersama Burjo Rizqi di Jl. Wahyu Asri no. AA 212, Tambak Aji, Ngaliyan, Kota Semarang
20.	Turnamen Sponsorship Blondoek Cup	<i>Offline Tournament</i> dan Berbayar Rp. 50.000	Qualifier : 2-3 September 2021 Grand Final : 4 September 2021	Turnamen bersifat <i>sponsorship</i> bersama Angkringan Blondoek di Jl. Gajah Mada no. 138, Kota Semarang
21.	Turnamen Sponsorship Picco Coffee	<i>Offline Tournament</i>	Regist : 1- 10 Oktober 2021 Play : 11- 12	Turnamen bersifat <i>sponsorship</i> bersama Picco Coffee di Jl. Soekarno Hatta

			Oktober 2021	179, Pedurungan, Kota Semarang
22.	Turnamen Sponsorship Elite Global	<i>Offline Tournament</i> dan Berbayar Rp. 35.000	Regist : 9- 12 November 2021 Technical Meeting : 12 November 2021 Play : 13- 14 November 2021	Turnamen bersifat <i>sponsorship</i> bersama Elite Global di Jl. Kedungpane, Beringin, Ngaliyan, Kota Semarang. Turnamen ini juga berkolaborasi bersama NOQS Esport
23.	Turnamen Sponsorship Picco Coffee	<i>Offline Tournament</i>	Match Day : 17- 18 November 2021	Turnamen bersifat <i>sponsorship</i> bersama Picco Coffee di Jl. Soekarno Hatta 179, Pedurungan, Kota Semarang
24.	Turnamen Sponsorship Teras Kitchen	<i>Offline Tournament</i> dan Berbayar Rp.35.000	Regist : 9 Desember 2021 Technical Meeting : 10 Desember 2021	Turnamen bersifat <i>sponsorship</i> bersama Teras Kitchen di Jalan Banjarsari Selatan no. 49a, Tembalang Kota Semarang

			Match Days : 11- 12 Desember 2021	
25.	Turnamen <i>Sponsorship</i> Picco Coffee	<i>Offline</i> <i>Tournament</i>	Regist : 20-23 Desember 2021 TM : 23 Desember 2021 Match Days : 24- 27 Desember 2021	Turnamen bersifat <i>sponsorship</i> bersama Picco Coffee di Jl. Soekarno Hatta 179, Pedurungan, Kota Semarang
26.	Turnamen <i>Sponsorship</i> Burjo Rizqi 3	<i>Offline</i> <i>Tournament</i>	Open Regist : 8- 25 Februrari 2022 Play : 26- 27 Februrari 2022	Turnamen bersifat <i>sponsorship</i> bersama Burjo Rizqi di Jl. Wahyu Asri no. AA 212, Tambak Aji, Ngaliyan, Kota Semarang
27.	<i>Official Eid</i> <i>Mubarak</i>	<i>Online</i> <i>Tournament</i>	Match Day : 8 Mei 2022	Turnamen dalam rangka memperingati Hari Idul Fitri



28.	<i>Official Tournament of National Childerns Day</i>	<i>Online Tournament</i>	Match Day : 24 Juli 2022	Turnamen dalam rangka memperingati Hari Anak Nasional
29.	<i>Tournamen Official of Indonesia Indenpendence Day</i>	<i>Online Tournament</i>	Match Day : 24 Agustus 2022	Turnamen dalam rangka memperingati Hari Kemerdekaan Indonesia

Sumber : Akun Facebook Purwoyoso Co

Sumber : Media Facebook Purwoyoso *Community*

Berasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa Purwoyoso *Community* telah menghadirkan *event* turnamen secara konsisten dalam kurun waktu 2 tahun ini dari bulan Agustus 2020 hingga Agustus 2022. Turnamen yang dilaksanakan secara *online* beberapa memerlukan registrasi secara berbayar. Pembayaran tersebut dihitungkan pada per tim bukan individu. Begitu pula pada turnamen *offline*. Kemudian Berdasarkan nama kegiatannya, tampak Purwoyoso *Community* mengikuti alur yang dikehendaki oleh *Community Hero*. Pada kegiatan pertama dan kedua merupakan turnamen uji coba (*trial*) dari *Community Hero* sebagai bentuk memenuhi syarat terdaftarnya Purwoyoso *Community* dalam data komunitas *mobile legends* di situs [indoch.mobilelegends.com](http://indoch.mobilelegends.com). Setelah berhasil memenuhi syarat tersebut, Purwoyoso *Community* melaksanakan turnamen dengan berbagai agenda seperti turnamen bersifat koborasi bersama komunitas lain seperti Komunitas Lord dan NOQS Esports. Kemudian turnamen bersifat manual yang terikat langsung bersama *Community Hero*, hingga turnamen sponsorship bersama Burjo Rizqi, Picco Coffee, Angkringan Blendoek, Elite Global, dan Teras Kitchen.

**BAB IV**  
**INTERAKSI PEMAIN *MOBILE LEGENDS* DI**  
**PURWOYOSO *COMMUNITY***

Dalam keseharian individu bersama individu lainnya, senantiasa diwarnai oleh kesibukan untuk membangun hubungan sosial. Hubungan tersebut direpresentasikan dengan terbentuknya suatu tautan individu dalam suatu kelompok yang diikat oleh kepentingan bersama sehingga melahirkan sebuah komunitas (Kertajaya, 2008). Menurut Fernback (1995) yang dikutip dalam Jones (1999) bahwa kepentingan bersama pada kelompok itu bersifat fungsional dan simbolik. Secara fungsional berarti sebagai anggota komunitas menyadari terhadap kesadaran wilayah dan ikatan lokasi dari komunitas tersebut, sedangkan secara simbolik berarti kesadaran anggota terhadap tren atau gaya hidup yang dibangun oleh komunitas. Melalui hal itu maka muncul komunitas agama, komunitas motor, komunitas hobi, hingga komunitas *game online*.

Purwoyoso *Community* merupakan komunitas yang berfokus pada kepentingan bermain *mobile legends* sebagai *game online* masa kini. Individu yang telah tergabung dalam komunitas ini secara sadar telah terikat oleh tautan lokasi serta kesadaran terhadap simbol yang ada pada

Purwoyoso *Community*. Dalam setiap kegiatan turnamen yang diadakan oleh Purwoyoso *Community* memiliki syarat identitas berupa KTP (Kartu Tanda Penduduk) beralamat Kota Semarang. Kemudian anggota juga memiliki kesadaran terhadap simbolik komunitas yaitu komunitas *game online mobile legends*. Melalui hal itu, anggota atau para pemain dalam komunitas akan membentuk suatu lingkungan yang tidak lepas dari fenomena interaksi sosial para pemain *mobile legends* untuk mencapai tujuannya.

Keterangan dari Arifin (2015), interaksi sosial dapat membentuk lingkungan sosial yang di dalamnya individu saling berinteraksi berdasarkan peran yang ada. Keterangan itu menunjukkan bahwa individu sebagai makhluk yang aktif dan kreatif memiliki pengaruh dan peranan dalam pembentukan aktivitas sosial. Sebagaimana hidupnya kegiatan Purwoyoso *Community* yang tidak lepas dari adanya interaksi sosial pada masing-masing pemain atau anggotanya. Uniknya interaksi sosial tersebut mewarnai bagaimana terbentuknya peranan individu atau pemain melalui pemahaman konsep diri dalam beraktivitas di Purwoyoso *Community*. Untuk mengetahui hal itu maka peneliti akan memaparkan bagaimana pengalaman para pemain atau informan dalam beraktivitas di Purwoyoso *Community* dengan memerhatikan analisis interaksi simbolik Herbert Blumer.

#### **A. Membangun Konsep Diri di Purwoyoso *Community***

Perlu diketahui bahwa dalam analisis ini, Purwoyoso *Community* dan *game online mobile legends* merupakan objek. Objek yang dimaksud ialah segala sesuatu yang diberi makna oleh individu dalam menciptakan dunia sosialnya melalui interaksi simbolik (Blumer, 1969). Purwoyoso *Community* merupakan objek sosial yang diciptakan anggota komunitas melalui pemahaman simbolik bahwa mereka di dalamnya memiliki peranan sebagai *gamers* untuk menciptakan aktivitas komunitas. Sedangkan *mobile legends* merupakan objek fisik yang dipahami anggota

Purwoyoso *Community* sebagai media permainan untuk menciptakan proses sosial seperti main bareng (mabar) dan turnamen.

Dalam temuan peneliti, aktivitas main bareng (mabar) merupakan bentuk representasi dari para pemain untuk menemukan teman bermain *game* dengan tujuannya masing-masing, seperti menemani waktu kosong, meraih tingkatan *rank* dalam *game*, meraih angka kemenangan *game*, hingga mengikuti *events* yang ada dalam *game mobile legends* itu sendiri. Senada dengan penelitian Cahyani dan Destiwati (2021) bahwa main bareng (mabar) merupakan ajakan kepada pemain lainnya untuk bermain bersama. Purwoyoso *Community* memberi ruang dan jaringan bagi anggotanya untuk aktivitas tersebut. Melalui aktivitas main bareng ini biasanya para pemain dapat membentuk *chemistry* serta pembentukan tim untuk pertandingan turnamen.

### **1. Pemaknaan Terhadap Hubungan Pertemanan**

Turnamen sebagai kegiatan pokok di Purwoyoso *Community* telah menunjukkan fenomena yang cukup menarik untuk diteliti. Dalam temuan peneliti, turnamen menjadi objek yang menarik perhatian beberapa pemain untuk bergabung pada Purwoyoso *Community*. Hal ini terlihat sebagaimana yang terjadi pada para pemain atau anggota dalam menentukan pilihannya untuk bergabung di Purwoyoso *Community*. Keterangan dari Thubasaufan sebagai salah satu pemain *mobile legends* mengatakan bahwa minat dirinya bergabung di Purwoyoso *Community* ialah untuk membentuk teman bermain serta mendapatkan tim dalam membantunya mengikuti kegiatan turnamen *game online mobile legends* (Thubasaufan, 2022). Thubasaufan meyakini bahwa bergabung bersama Purwoyoso *Community* mampu mendapatkan kesempatan dalam mengembangkan minatnya melalui kegemaran (*hobby*) bermain *game online*. Bahkan adanya Purwoyoso *Community* sebagai bagian dari *Community Hero* membuat dirinya yakin bahwa komunitas tersebut akan memberikan kesempatan lebih banyak dalam bertanding turnamen.

“Awal bergabung bersama Purwoyoso *Community* itu pada tahun 2021 awal karena melihat teman saya sering ikut turnamen. Lalu saya tertarik untuk bergabung bersama komunitasnya karena bagi saya ini bisa menjadi kesempatan untuk mendapat lebih banyak teman satu hobi. Terus, anggota komunitasnya yang lumayan rame dan sering ada *event* turnamen bikin saya tertarik. Karena dari situ juga saya bisa ngebuat tim bersama teman-teman yang baru kenal” (Wawancara, Thubasaufan, 2022).

Pengalaman tersebut senada dengan informan bernama Herlambang bahwa bergabung bersama Purwoyoso *Community* bertujuan mendapatkan teman bermain yang bisa membantu dirinya menaikan *tier* (yaitu status atau pangkat seorang pemain dalam *game mobile legends*) serta persentase *winrate* pada akun *game* nya (Herlambang, 2022). Selain itu, bagi Herlambang teman bermain dalam komunitas bisa memberinya pengalaman dalam *leadership* terutama saat pertandingan turnamen (Herlambang, 2022). Sebagaimana dalam kutipan wawancara berikut bersama Herlambang :

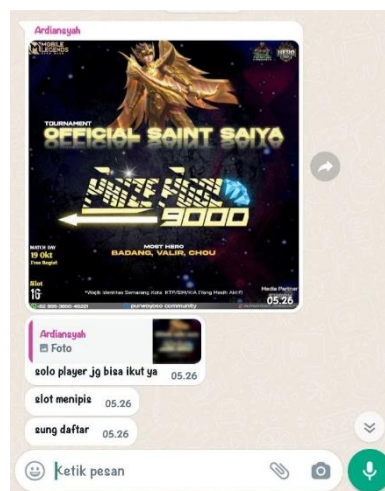
“Main *mobile legends* sekalian gabung sama komunitas itu enak banget. Apalagi aku kan kerja. Jadi bisa bantu aku buat nambah teman-teman lagi setelah lulus sekolah. Apalagi teman main *game* online. Dari situ juga aku belajar jadi kapten tim buat memimpin temen-temen.” (Wawancara, Herlambang, 2022).

Berdasarkan data di atas dapat dicermati bahwa keputusan Thubasaufan dan Herlambang untuk bergabung bersama Purwoyoso *Community* merupakan hasil pikir atau interpretasi yang dilakukan oleh dirinya. Hasil pikir ini ditunjukkan melalui pengamatannya terhadap *event* turnamen sebagai simbol dari kegiatan komunitas serta adanya interaksi bersama pemain-pemain lainnya untuk membangun relasi teman bermain. Sikap tersebut menunjukkan minat keduanya untuk memperluas jaringan pertemanan di Purwoyoso *Community* supaya mendapatkan lebih banyak teman bermain *game mobile legends*. Maka dapat diketahui bahwa Thubasaufan dan Herlambang membangun makna atau konsep diri pada *game* dan komunitas yaitu membentuk dan memperbanyak relasi pertemanan.

Tidak hanya cukup untuk memperluas jaringan pertemanan, pemain lainnya berminat untuk bagaimana menciptakan relasi pertemanan bersama orang-orang baru dikenal. Keterangan Ardiansyah menyatakan ketertarikannya menghidupkan kegiatan komunitas ialah untuk menciptakan hubungan pertemanan sesama pemain *mobile legends* (Ardiansyah, 2022). Hubungan pertemanan tersebut didasari oleh kepentingan bermain *game mobile legends* baik untuk kegiatan main bareng (mabar) dan turnamen. Melalui pengalaman yang cukup lama bergabung di Purwoyoso *Community* telah tersirat interpretasi untuk membantu *leader* dalam mengembangkan komunitas. Sebagaimana dalam wawancara berikut :

“Saya sudah cukup lama gabung sama Purwoyoso *Community*, terus saya cukup dekat sama *leadernya* mas David. Jadi ya sekalian juga selain untuk mengembangkan *skill* bermain *game online* dan nyari banyak teman di komunitas, saya juga bisa bantu in leader buat ngembangin komunitas” (Wawancara, Ardiansyah, 2022).

#### Gambar 4.1. Ajakan Membentuk Tim



Sumber : Screenshot Grup Whatsapp Purwoyoso *Community*

Pendapat para informan di atas telah mewakili bahwa interpretasi para pemain terhadap pembentukan relasi pertemanan menjadi alasan yang cukup populer. Menurut peneliti hal tersebut menunjukkan sikap usia remaja-dewasa untuk membentuk relasi pertemanan yang didasari oleh minat yang sama. Berdasarkan keterangan dari Mappiare (2006) teman

sebayu memiliki ketertarikan dan kecenderungan pada kegiatan yang sama dengan alasan latar belakang, minat, dan kesenangan yang sama. Lebih lanjut lagi, dalam buku Santoso (1992) menyebutkan alasan teman mampu mendorong individu untuk bisa membangun ikatan pertemanan ialah sebagai bentuk proses sosialisasi, kebutuhan menerima penghargaan dan perhatian orang lain, serta keinginan untuk menemukan dunianya (Santoso, 1992). Menurut peneliti, keterangan tersebut ikut membuktikan bagaimana peranan diri (konsep diri) pada informan selalu tertaut untuk mencari relasi teman melalui proses sosialisasi. Keinginan untuk menemukan dunia bagi diri sendiri pula menjadi alasan mengapa pentingnya memperluas pertemanan, sebagaimana pada Ardiansyah yang berupaya membangun hubungan pertemanan melalui *event* turnamen *mobile legends*. Dengan begitu pula, komunitas dan permainan *mobile legends* menjadi objek yang telah diberi makna oleh informan untuk menciptakan jaringan sesama teman game online.

Informan selanjutnya yaitu Winduwihaha sebagai salah satu anggota Purwoyoso Community. Winduwihaha memaknai game *mobile legends* dan komunitasnya yaitu untuk mencari teman dengan hobi yang sama yaitu bermain *game*. *Mobile legends* menjadi *game* yang dimaknai oleh Winduwihaha sebagai permainan yang dapat mempertemukan orang-orang dengan hobi yang sama sebagai *gamer*. Dalam upaya tersebut, Winduwihaha memaknai Purwoyoso *Community* sebagai media yang memberi ruang untuk para pemain *mobile legends* saling berinteraksi satu sama lain (Winduwihaha, 2022). Sebagaimana dalam kutipan wawancara

“Saya main ML pertama karena hobi. Bagi saya orang main game pasti tidak lepas dari hobi. Makanya saya main ML dan gabung sama Purwoyoso Community biar ketemu sama orang-orang yang punya hobi yang sama. Apalagi di Purwoyoso Community banyak eventnya dan anggotanya cukup banyak” (Wawancara, Winduwihaha, 2022).

Tindakan yang bermakna merupakan kunci dari premis interaksionisme simbolik (Blumer, 1969). Tindakan yang diambil oleh Winduwihaha bergabung tidak semata bergabung bersama Purwoyoso

*Community* tetapi memiliki makna yang dalam hal ini disebut konsep diri yaitu mencari teman dengan hobi yang sama. Bagi Windiwihaha komunitas *game* bukanlah ruang yang terdiri dari anggota-anggotanya saja tetapi media interaksi sosial para *gamer* sehingga mampu menjalin pertemanan dengan minat yang sama.

Kemudian keterangan dari Kharisma yang terlibat sebagai informan peneliti sama memaknai *game* dan komunitas yaitu media hiburan yang bisa menciptakan jalinan pertemanan sesama pemain *mobile legends*. Menurutnya, *mobile legends* tidak lagi menjadi media hiburan semata melainkan mampu menambah dan membentuk pertemanan. Hal ini dikonstruksi oleh Kharisma melalui bagaimana permainan tersebut sangat membutuhkan teman bermain yang melibatkan komunikasi dan kerja sama (Kharisma, 2022). Berikut kutipan wawancara :

“Sekarang itu ML nggak lagi Cuma hiburan, tapi bisa buat nyari teman baru. Terus bisa jadi alasan buat kita sama temen-temen kumpul bareng. Makanya gabung sama Purwoyoso Community supaya bisa nyari teman sama kumpul-kumpul gitu. Apalagi main bareng ML” (Wawancara, Kharisma, 2022).

Kharisma menunjukkan bahwa konsep diri yang dinyatakannya benar-benar hasil pikir dan interpretasinya. Bukan dari hasil reaksi psikologis yang muncul akibat rangsangan dari orang-orang bermain *game mobile legends*. Artinya Kharisma telah menunjukkan minat dari dirinya bahkan memaknai *game* dan komunitas sebagai media yang mampu menciptakan tautan pertemanan. Menurut Blumer, interaksionisme simbolik mampu diciptakan manusia jika ada makna yang dikonstruksi. Makna tersebut akan membentuk tindakan. Dan tindakan Kharisma bergabung di Purwoyoso *Community* membuktikan adanya makna yang dibangun oleh dirinya.

## **2. Pemaknaan Terhadap Hubungan Diri dan Komunitas**

Selanjutnya keterangan dari informan yang masih sama tergabung dalam Purwoyoso *Community* yaitu Syahrul. Dalam penuturan Syahrul mengatakan bahwa dirinya bergabung bersama Purwoyoso *Community* karena menginginkan pengalaman yang lebih variatif dalam bermain



*mobile legends* dengan menemukan teman bermain yang berbeda-beda (Syahrul, 2022). Hal itu didasari oleh pengalaman Syahrul yang sudah bermain *mobile legends* sejak tahun 2017 serta pernah ikut membentuk komunitas sejak tahun itu juga (Syahrul, 2022) Sebagaimana dalam kutipan wawancara berikut :

“Pastinya ingin mendapatkan pengalaman bermain *mobile legends* yang beda-beda sih dari setiap pemain dan tim. Apalagi saya sudah lama bermain *mobile legends* sejak 2017 dan sudah pernah membentuk komunitas kecil bernama Warung Sopmed. Makanya semenjak *join Purwoyoso Community* selain mendapatkan teman-teman baru, saya juga dapat belajar tentang gaya permainan orang-orang” (Wawancara, Syahrul, 2022).

Minat yang diperlihatkan Syahrul menunjukkan adanya dalih yang menjadi pemahaman bagi peneliti bahwa tindakan tersebut bukan muncul sekedar dari rangsangan luar, melainkan dari kreatifitas yang ditunjukkan Syahrul dari dalam dirinya. Rangsangan luar yang dimaksud yaitu bergabungnya Syahrul untuk bermain *mobile legends* bersama pemain lainnya bukan didorong oleh paksaan komunitas melainkan dirinya yang ingin aktif pada komunitas bersama pemain-pemain lainnya. Bahkan Syahrul menuturkan bahwa dirinya sempat ikut juga bersama komunitas lainnya yang ada di Kota Semarang. Sebagaimana dalam wawancaranya :

“Tidak hanya bergabung bersama Purwoyoso Community. Saya juga ikut komunitas lainnya seperti Adista Game Tournament” (Wawancara, Syahrul, 2022).

Motivasi serupa terjadi juga pada informan selanjutnya bernama Susanto. Ia menyatakan bahwa dirinya memiliki pengalaman yang cukup lama dalam mengikuti kegiatan komunitas *game online*. Bahkan dirinya juga ikut tergabung bersama komunitas lainnya di Kota Semarang dengan alasan untuk mengembangkan sesama komunitas *game online* serta membuat *mobile legends* bisa lebih menarik perhatian orang lain.

“Mengembangkan sesama komunitas. Itu sih alasan saya untuk gabung sama Purwoyoso Community. Selain itu, adanya teman bermain bisa bantu saya buat *game mobile legends* bisa lebih menarik lagi” (Wawancara, Susanto, 2022).

Susanto meyakini bahwa dengan banyaknya teman dalam bermain *game* merupakan stimulus yang bisa menjadikan *mobile legends* sebagai permainan yang hingga saat ini ramai dimainkan (Susanto, 2022). Dengan begitu, Susanto berminat mengikuti banyak komunitas *game online* di Semarang dengan interpretasi bahwa tindakannya tersebut mampu mengembangkan sesama komunitas *game online* di Semarang. Dalam interaksionisme simbolik Blumer, tindakan Susanto merupakan tindakan interpretatif yang berusaha dikelola oleh diri dan pikirannya bahwa peranan teman dalam *game online* dan komunitas mampu menghidupkan eksistensi keduanya.

Berdasarkan keterangan dari para informan di atas terdapat peranan penting yang ada pada para informan yaitu minat dari diri pemain dalam melangsungkan keputusannya bermain *mobile legends* bersama komunitas. Keputusan tersebut tidak muncul begitu saja, tetapi melalui pemikiran dan minat diri sendiri untuk berperan dalam komunitas *game online*. Dalam kajian interaksionisme simbolik Blumer (1969) dikatakan bahwa timbulnya keputusan tersebut merupakan hasil interpretasi, pertimbangan dan menilai diri (*self indication*) melalui interaksi sosial atau lebih tepatnya yaitu konsep diri pemain terhadap *mobile legends* dan Purwoyoso *Community* dengan interaksi bersama pemain-pemain lainnya. Konsep diri dan tindakan dibangun melalui benarnya bermain *mobile legends* dan terdaftar dalam keanggotaan Purwoyoso *Community* serta mengikuti serangkaian turnamen yang diagendakan oleh komunitas tersebut yang di dalamnya interaksi sosial berlangsung.

## **B. Interaksi Pemain Dalam Main Bareng (mabar) di Purwoyoso Community**

### **1. Grup Whatsapp Sebagai Media Komunikasi**

Dalam temuan peneliti, Purwoyoso *Community* telah memberi ruang dan jaringan bagi para pemain (atau anggota komunitas) untuk bisa beraktivitas *main bareng* dengan para pemain lainnya yang telah tersedia dalam grup whatsapp. Grup whatsapp tersebut memiliki peranan penting

dalam menghubungkan para pemain lainnya untuk saling mengenal dan membentuk tim, baik untuk main bareng maupun untuk pertandingan turnamen. Ini menandakan adanya komunikasi kelompok yang terjadi pada para pemain dalam grup whatsapp. Michael Burgoon dan Michael Ruffner (1978) mengatakan bahwa komunikasi kelompok merupakan interaksi dari tiga atau lebih individu untuk memperoleh maksud atau tujuan yang dikehendaki seperti berbagi informasi. Peneliti menemukan bagaimana para pemain saling terhubung melalui komunikasi bersama (*group communication*) dengan cara ajakan kepada anggota lainnya. Dalam hal ini, para pemain memiliki kecenderungan terbuka untuk bermain dengan siapa pun. Sebagaimana keterangan dari Ardiansyah :

“Kadangkan kalo main solo (sendiri) itu dapet timnya random. Pengen menangnya itu sulit. Jadi mending manfaatin grup WA komunitas. Seenggaknya kalo sesama komunitas ada saling yakin buat sama-sama pengen menang pas waktu main mobile legends” (Wawancara, Ardiansyah, 2022).

Pernyataan tersebut senada pula dengan keterangan Winduwiwaha, bahwa grup whatsapp komunitas setidaknya memberikan kenalan lama dan baru untuk meluangkan waktu bermain bersama. Dalam pengalaman Winduwiwaha menemukan teman-teman komunitas memiliki keterampilan bermain yang baik. Hal itu didukung dari pemahaman pemain lainnya terhadap cara bermain *game mobile legends* sehingga hal itu menjadi modal untuk kesenimbangan bisa main bareng bahkan menjadi tim turnamen (Winduwiwaha, 2022).

“Sudah beberapa kali dapet temen yang cara mainnya tu bagus menurut saya. Ya mereka paham gimana cara menggunakan hero ini itu. Bagi saya itu keuntungan untuk bermain bareng anak-anak komunitas dibanding sama temen-temen yang gak gabung komunitas” (Wawancara, Winduwiwaha, 2022).

Sedangkan keterangan dari informan Susanto, bahwa grup *online* komunitas tidak hanya memberi ruang komunikasi bagi para pemain. Grup komunitas juga memberi manfaat bagi para pemain untuk menemukan teman yang cocok dijadikan tim saat diadakan turnamen. Kecocokan

tersebut dapat didefinisikan sebagai teman yang bisa bersungguh-sungguh dan memberikan *chemistry* untuk tim. Sebagaimana pernyataannya :

“Grup WA komunitas itu nggak Cuma buat nyari temen main doang, tapi bisa dimanfaatkan buat nyari temen main yang cocok buat kedepannya. Kayak buat turnamen. Soalnya turnamen tuh butuh banget chemistry temen” (Wawancara, Susanto, 2022).

Terkoneksinya para pemain dalam Purwoyoso *Community* telah menunjukkan adanya fenomena interaksi simbolik dalam kegiatan komunitas. Para pemain memberikan makna bahwa grup dapat dijadikan sebagai media dalam menemukan teman bermainnya. Upaya yang perlu dilakukan ialah mengajak pemain lainnya melalui komunikasi dan pemberitahuan pada grup whatsapp komunitas. Ajakan tersebut bersifat random atau berlaku pada pemain mana pun. Bentuk pemberitahuan yang diumumkan dalam kolom group chat merupakan simbol. Kemudian simbol itu dimaknai sebagai bentuk ajakan oleh pemain lainnya. Dalam temuan peneliti, tidak sedikit para pemain di Purwoyoso *Community* merupakan *solo player* atau para pemain yang biasa bermain sendiri. Melalui interaksi dalam grup tersebut, para pemain memberikan makna main bareng dapat dibentuk dengan mengajak pemain lain melalui grup whatsapp komunitas.

## **2. Kelompok Kecil Sebagai Media Main Bareng (Mabar)**

Menurut Blumer, komunitas bukanlah sistem sosial yang menciptakan bagaimana kehidupan sosial manusianya melainkan kehidupan komunitas itu diciptakan dan dihasilkan dari interaksi manusia itu sendiri (Polama, 1992). Aktivitas main bareng di Purwoyoso *Community* merupakan tanda kreasi dari diri manusia mampu menghidupkan proses-proses sosial dalam komunitas. Proses sosial tersebut mencakup segala aktivitas yang berkaitan dengan adanya interaksi sosial baik individu dan individu maupun kelompok (Soekanto, 2014). Terkait hal itu, para pemain di Purwoyoso *Community* mampu menciptakan proses sosial melalui main bersama (mabar) dalam ruang daring maupun luring. Perbedaannya hanya ada dan tidak adanya

pertemuan langsung antar pemain. Namun hal itu, tidak mengurangi dari pendefinisian proses sosial. Menurut Gillin dan Gillin (1954) bahwa syarat terbentuknya proses sosial ialah adanya komunikasi dan kontak sosial.

Pengalaman informan Kharisma mendukung deskripsi di atas bahwa hal terpenting pada main bareng dalam konsep *gaming* yaitu adanya obrolan dan reaksinya. Pemanfaatan fitur-fitur yang tersedia dalam *game mobile legends* seperti teks obrolan dan *voice chat*, serta kontak *quick chat* (Kharisma, 2022). Walaupun begitu, menurutnya pengalaman main bareng secara langsung lebih menyenangkan.

#### Gambar 4.2. Obrolan Untuk Main Bareng (Mabar)



Sumber : Screenshot Grup Whatsapp Purwoyoso Community

#### Gambar 4.3. Aktivitas Main Bareng (Mabar)



Sumber : Dokumen Pribadi

“Sebenarnya mau mabar langsung atau nggak sama aja sih. Kan di *game* juga bisa lewat chat sama aktifin *voice chat*. Cuma mabar sambil ketemu orangnya lebih asik dan bisa sambil bercanda langsung. Soalnya reaksinya langsung kayak bercanda” (Wawancara, Kharisma, 2022).

Kharisma berpersepsi bahwa *mabar* bisa menghadirkan suasana yang menyenangkan dan asik terutama adanya pertemuan langsung. Dengan alasan mampu berkomunikasi serta bercanda secara langsung bisa menciptakan suasana kelompok yang lebih intens dalam bermain. Bahkan menurut Fine dan Corte rasa senang yang timbul dari aktivitas grup tersebut dapat menciptakan kelompok di dalamnya (*in group*) (Fine & Corte, 2017). Ini menandakan terbentuknya *in group* tersebut bisa berasal dari persepsi dan pemaknaan setiap pemain melalui interaksinya pada main bareng (*mabar*) *game mobile legends*.

Lebih lanjut lagi, kesenangan yang muncul dalam fenomena main bareng tidak semata sebagai kegairahan diri, tetapi datang akibat adanya timbal balik dari masing-masing pemain berupa komunikasi atau penyampaian ide-ide dari dirinya tentang permainan yang berlangsung untuk mencapai tujuan. Keterangan selanjutnya dari Fine dan Corte (2017) kesenangan kolektif berasal dari interaksi sosial yang berisikan nilai-nilai sosialisasi dengan mengutamakan kolaboratif. Nilai sosialisasi tersebut berupa harapan yang muncul dalam interaksi sosial yang berlangsung seperti kerja sama dan akomodasi. Dalam rasa senang tersebut para pemain berupaya untuk menyeimbangkan antara tekanan permainan dengan emosional supaya tujuan menangnya pertandingan bisa terwujud (sumber). Oleh karena itu, tidak hanya puas dengan rasa senang semata, main bareng (*mabar*) dapat menciptakan kelompok bermain yang sesuai dengan kebutuhan pemain. Sesuai dengan pengalaman Herlambang bahwa main bareng (*mabar*) memiliki intensitas dan kemungkinan menang yang cukup. Hal itu berpengaruh untuk kelangsungan kualitas akun *game* karena profil akun pemain akan menyediakan persentase angka kemenangan dari total hasil pertandingan (Herlambang, 2022). Bagi Herlambang itu merupakan kebutuhan yang diciptakan dari main bersama.

“Enakan *mabar* sama temen-temen. Terutama yang sudah kenal. Random juga dari anak-anak komunitas lumayan serius. Dari pada main solo dapet tim *noob*, mending *mabar*. Jadi bisa bareng-bareng buat menang” (Wawancara, Herlambang, 2022).

Aktivitas main bareng (mabar) permainan *mobile legends* dalam komunitas mampu menciptakan kelompok kecil atau biasa disebut squad. Squad merupakan perkumpulan dari para pemain *mobile legends* yang terbatas pada jumlah 9 orang (Khun, 2022). Batas tersebut disesuaikan dengan ketentuan yang diatur oleh pihak pengembang *game* sendiri. Menurut Devito (1997) kelompok kecil merupakan sekumpulan individu yang hitungannya relatif kecil dan tersediri dari 5 sampai 12 orang dengan dihubungkan oleh tujuan. Selaras dengan pengalaman Thubasaufan bahwa squad dalam *mobile legends* dapat tercapai melalui main bareng yang dilakukan secara intens (Thubasaufan, 2022). Terbentuknya squad akan berpotensi mudahnya meningkatkan tier dan ranking dalam *game* dan ikatan teman mabar yang lebih solid. Adapun nama squadnya ialah ASix Esport.

**Gambar 4.4. Contoh Daftar Anggota Squad**



Sumber : Screenshot Akun Mobile legends Informan

“Kita bentuk squad dari temen-temen yang emang udah akrab dan biasa mabar. Untungnya buat kita enak di mabar” (Wawancara, Thubasaufan, 2022).

Main bareng (mabar) telah memberi peranan penting dalam aktivitas para pemain dalam komunitas *game online*. Dalam aktivitas tersebut terdapat rangkaian timbal balik yang satu sama lain saling memahami simbol yang timbul dari objek. Pertama mabar ditafsirkan sebagai aktivitas yang memberikan rasa senang dan hal itu memberikan efek dalam pembentukan kelompok. Kedua, mabar dimaknai sebagai kebutuhan yang memiliki nilai sosialisasi. Ketiga mabar dimaknai oleh

pemain sebagai kesempatan dalam membentuk kelompok kecil dalam *game online* seperti *squad*.

### **C. Interaksi Pemain Dalam Aktivitas Turnamen di Purwoyoso Community**

Memahami bagaimana menganalisis kegiatan aktivitas para pemain *mobile legends* terhadap tindakannya di Purwoyoso Community, peneliti akan memerhatikannya melalui pernyataan Blumer yaitu perbuatan itu dibentuk oleh diri melalui interaksi, manusia tidak dibebani oleh situasi melainkan diri di atasnya, dan manusia adalah aktor dari tindakannya (Blumer, 1969). Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa tindakan manusia dibentuk oleh konsep dirinya melalui interaksi sosial dengan individu lain. Dengan begitu, tindakan yang muncul dari para pemain atau informan tidak lepas dari bagaimana mereka memberikan konsep diri terhadap kegiatan komunitas.

Kemudian adanya interaksi sosial terjadi melalui simbol-simbol yang dipahami dan tindakan yang muncul dari interaksi tersebut disebabkan oleh hasil penafsiran dan pemaknaan dari masing-masing individu. Kemudian Blumer melanjutkan bahwa interaksi sosial tidak sekedar proses timbal balik melainkan adanya suatu pertimbangan yang muncul sebagai bentuk penyesuaian sehingga melahirkan aksi yang khusus (Blumer, 1969).

Berdasarkan temuan peneliti, ada dua fase dalam kegiatan turnamen di Purwoyoso Community yaitu pra-turnamen dan in-turnamen. Dua fase tersebut menjadi ruang dan waktu bagi peneliti untuk menggali data dan menganalisis pengalaman para pemain yang dilihat dari sudut interaksionisme simbolik. Pra-turnamen merupakan waktu yang peneliti teliti mengenai bagaimana upaya para pemain dalam mendapatkan informasi turnamen dan bagaimana mereka membentuk tim. Sedangkan in-turnamen meliputi bagaimana interaksi sosial pemain terjadi saat pertandingan berlangsung. Di dalam itu peneliti akan meneliti bagaimana kegiatan timbal balik simbolik pada para pemain memiliki makna.



## 1. Interaksi Pemain Saat Pra-Turnamen

Pencarian informasi mengenai *events* turnamen dan pembentukan tim bertanding menjadi sorotan utama dalam waktu pra-turnamen. Para pemain saling berinteraksi untuk menemukan keduanya. *Events* turnamen menjadi objek yang diberi makna oleh para pemain bahwa hal itu memberinya kesempatan untuk bertanding dalam skala turnamen komunitas. Begitu pula tim sebagai suatu kelompok kecil dibentuk oleh hasil interaksi antarindividu. Beberapa informan menceritakan pengalaman bermakna tersebut. Seperti pada Thubasaufan bahwa dirinya senantiasa mendapat informasi agenda turnamen dari grup whatsapp Purwoyoso *Community*. Selain dari grup whatsapp (media daring), Thubasaufan juga diberitahu oleh teman sebayanya baik melalui *chat personal* (daring) maupun langsung (luring). Kadang-kadang, pemberitahuan tersebut berpotensi untuk terbentuknya tim untuk bertanding di turnamen (Thubasaufan, 2022). Sebagaimana penjelasan Thubasaufan pada wawancaranya :

“Untuk informasi tentang update kegiatan turnamen sih biasanya dapet dari grup whatsapp sama teman-teman di *chat*. Nah, kadang-kadang dari situ bisa cepet kebentuk tim. Tapi kadang-kadang juga harus nyari tim sendiri soalnya pernah dalam satu tim kita baru saling kenal” (Wawancara, Thubasaufan, 2022).

Hal serupa dialami oleh informan Herlambang yang mengatakan bahwa info mengenai perbaruan jadwal turnamen didapatkan melalui grup whatsapp yang dibagikan oleh *leader* dan bagian dokumentasi Purwoyoso *Community*. Teman-temannya juga ikut berperan dalam memberi info adanya *event* turnamen *mobile legends*. Walaupun begitu, Herlambang tidak sepenuhnya konsisten menjalani dan mengikuti turnamen dengan alasan kesibukannya bekerja. Sebagaimana disampaikan Herlambang dalam wawancara berikut :

“Informasi mengenai adanya *event* baru biasanya saya dapatkan dari grup whatsapp. Itu sudah pasti karena saya tergabung di grup. Kemudian teman-teman juga kadang PC di whatsapp buat ikut dan kadang sebaliknya saya yang mengajak teman-teman” (Wawancara, Herlambang, 2022).

Pada dasarnya informasi mengenai turnamen memang selalu dibagikan melalui obrolan whatsapp di grup Purwoyoso *Community* sehingga kebanyakan dari setiap pemain memiliki ketersediaan informasi dari grup tersebut. Hal ini dilihat dari hasil wawancara peneliti pada setiap informan serta pengamatan peneliti terhadap grup whatsapp. Begitu pula pembentukan tim bertanding terkadang terjadi melalui share informasi pada grup whatsapp. Seperti mengumumkan apakah ada slot tim yang kosong atau apakah ada pemain yang bersedia untuk bergabung dalam slotnya. Seperti pada screenshot berikut.

#### **Gambar 4.5. Pemain Berinteraksi Mencari Tim Turnamen**



Sumber : Screenshot Grup Whatsapp Purwoyoso *Community*

Kembali pada informan di atas, ada perbedaan yang dialami oleh Thubatsuaran dan Herlambang dalam pengalamannya di fase ini. Dalam membentuk tim bertanding, terkadang pemilihan teman untuk tim bermain perlu dikonstruksi sesuai apa yang dibutuhkan oleh pemain. Biasanya fenomena ini muncul ketika pertandingan turnamen berlangsung secara langsung (luring). Sebagaimana keterangan dari Thubasaufan bahwa mempertimbangkan tim pada *skill* permainan, kemampuan dalam berkomunikasi, dan pengetahuan tentang cara bermain. Sebagaimana yang dituturkannya saat wawancara :

“Sebenarnya saya tidak begitu mempermasalahkan sama siapa aja tim dan mainnya. Apalagi kalo sama teman yang menurut saya tuh udah nyaman. Tapi kadang-kadang harus liat juga dari *skill*, komunikasi tim, serta ‘makro’ dan ‘mikro’ nya” (Wawancara, Thubasaufan, 2022).

Sedangkan Herlambang mempertimbangkan teman tim bertanding pada sejauhmana sejauhmana presentase pemain lainnya dalam bermain *mobile legends*. Hal tersebut menjadi suatu penilaian bagi Herlambang. Walaupun begitu, jika bertanding dalam satu tim bersama teman-teman yang sudah akrab tidak terlalu mempertimbangkannya. Alasannya untuk mempererat relasi pertemanan. Sebagaimana dijelaskan Herlambang dalam wawancaranya :

“Apakah saya sering daftar ikut turnamen atau tidak itu bergantung sama apa yang menurut saya diperlukan. Misal kalo sama temen yang sudah lama atau biasa main tuh biasa aja dibawa have fun walaupun kalah. Tapi semisal lagi pengen bener-bener juara, pasti liat persentase akun temen atau pemain lainnya. Walaupun winrate saya tidak terlalu bagus. Tapi ya itu sih penting menurut saya” (Wawancara, Herlambang, 2022)

Tidak hanya berlaku pada kedua informan tersebut, kenyataannya bahwa teman yang sudah akrab dimaknai oleh pemain lain pun sebagai ikatan individu yang sudah erat sehingga memiliki nilai kepercayaan dari satu sama lain. Kepercayaan tersebut didorong oleh makna dari diri individu satu sama lain untuk melanggengkan keakrabannya. Kaitannya dengan hal itu, Sullivan dalam Santrock yaitu sensitifitas terhadap hubungan yang lebih akrab akan membantu individu atau kelompok dalam menciptakan persahabatan yang lebih dekat (Santrock, 2007).

Walaupun ada dua pertimbangan yang berbeda pada keduanya, namun kedua hal tersebut memiliki makna yang diinterpretasikan oleh informan. Pada satu sisi kedua Thubasaufan dan Herlambang mempertimbangkan bagaimana memilih tim untuk turnamen, namun di satu sisi pula melihat pemaknaan pada teman yang sudah lama akrab. Dengan begitu, dua pernyataan yang berbeda tersebut sama-sama memiliki makna yang disematkan oleh Thubasaufan dan Herlambang melalui interaksi yang terjadi saat membentuk tim bertanding.

Selanjutnya pula turnamen nyatanya mampu dimaknai untuk membangun hubungan pertemanan yang berstatus baru menjadi lebih akrab. Ardiansyah menceritakan pengalamannya dalam membentuk tim

turnamen yang berisikan teman-teman barunya. Diawali dengan mencari individu satu sama lain melalui grup whatsapp serta memanfaatkan jaringan teman lainnya, Ardiansyah mampu membentuk tim turnamen bernama UNA team. Kelompok tersebut pernah bertanding pada turnamen sponsorship Purwoyoso *Community* dengan Angkringan Blondoek di Jl. Gajah Mada no. 138 (Ardiansyah, 2022).

#### **Gambar 4.6. Tim Una**



Sumber : Dokumen Pribadi

“Bentuk tim UNA awalnya gak saling kenal sama sekali. Cuma karena aku biasa aktif di komunitas, jadi sekalian cari orang-orang baru. Dan kebetulan dapat tim yang cocok sama mereka ini. (Wawancara, Ardiansyah, 2022)”

Ardiansyah mampu merepresentasikan pemaknaan turnamen sebagai media dalam menciptakan relasi pertemanan. Membentuk tim bersama teman-teman baru dan menjadi akrab dengan memanfaatkan interaksi dalam menghadapi *event* turnamen. Secara kebetulan teman timnya ialah pemain yang menjadi informan peneliti yaitu Winduwihaha. Keduanya saling berinteraksi dan terciptalah tim UNA untuk pertandingan turnamen di Angkringan Blondoek. Hal ini membuktikan bahwa terdapat simbol (bahasa) pada interaksi Ardiansyah bersama teman timnya termasuk Winduwihaha yang menunjukkan untuk membuat tim turnamen. Kemudian simbol pada interaksi tersebut diinterpretasi dan dipahami hingga terciptanya tim turnamen. Begitu pula Winduwihaha yang menginterpretasikan turnamen sebagai media untuk menemukan teman baru (Winduwihaha, 2022). Oleh karena itu, baik yang dilakukan oleh Ardiansyah dan Winduwihaha sama-sama memberikan pemaknaan pada interaksi yang terjadi dan menciptakan kelompok atau tim bermain.

Tidak hanya dimaknai sebagai pembentuk ikatan pertemanan, turnamen juga dimaknai pemain *mobile legends* sebagai media pengembangan diri terhadap *game* dan komunitas. Dua objek tersebut mampu dimaknai melalui interaksi sosial para pemain pada kegiatan turnamen yang ada. Sebagaimana Syahrul ketika dirinya mendorong untuk berperan dalam mengikuti turnamen di komunitas *game online* lainnya di Kota Semarang. Bagi Syahrul ada perbedaan ketika dirinya bermain pada berbagai komunitas yaitu proses penyesuaian diri dalam pertemanan, gaya permainan, komunikasi, dan lain-lain. Walaupun begitu, kenyataannya hal itu menjadi tantangan dalam menghadapi komunitas *game online* (Syahrul, 2022).

“Sebenarnya sudah biasa sih ketika dapat teman baru di komunitas mobile legends mana juga. Tapi beberapa kayak ada perlu diperhatikan juga. Syukur-syukur dapat teman satu frekuensi jadi enjoy nanti buat pertandingannya” (Wawancara, Syahrul, 2022).

Dalam pembentukan tim pertandingan turnamen, Syahrul menghadapi beberapa kejadian. Ketika bermain dalam satu tim dengan teman yang sudah kenal biasanya tidak terlalu banyak dipikirkan seperti komunikasi saat pertandingan dan *role* (peran) apa yang akan dipakai. Sedangkan ketika bermain dalam satu tim bersama teman-teman baru di komunitas tentunya ada beberapa hal yang dipikirkan misalnya bagaimana kelangsungan komunikasi pada pertandingan, bagaimana menyesuaikan *role* (peran) dalam tim, bagaimana jika membuat kesalahan saat pertandingan, dan lainnya. Bagi Syahrul, situasi itu cukup menjadi evaluasi terhadap dirinya dalam bertindak di pertandingan komunitas nanti.

“Untuk buat tim memang terasa bedanya sih. Misal untuk bikin tim sama teman-temen yang udah lama kenal tuh tinggal kita obrolin aja apa yang diperluin kayak siapa yang main *jungler*, *tank* dan lain-lain. Tapi kalo sama temen-temen baru kenal kayak ada penyesuaian di komunikasi terutama” (Wawancara, Syahrul, 2022).

Senada dengan hal itu, Susanto mengenai pengalaman dirinya saat pra-turunan. Sebagaimana pada informan lainnya, penyebaran informasi mengenai pertandingan turnamen selalu tersaji dalam grup whatsapp dan sosial media komunitas. Hal itu juga yang membuat dirinya ikut terlibat dalam pendaftaran turnamen. Dengan keyakinan bahwa mengikuti kegiatan turnamen pada komunitas *game online*, dia meyakini hal itu dapat mengembangkan komunitas tetap berkelanjutan (Susanto, 2022).

“Pastinya selalu pantau grup komunitas mobile legends, mau itu Purwoyoso *Community* maupun lainnya. Bagi saya itu bisa membantu komunitas untuk tetap berkembang” (Wawancara, Susanto, 2022).

Kemudian dalam pembentukan tim untuk bertanding, biasanya dilakukan melalui diskusi bersama teman-temannya baik secara *personal chat* maupun langsung. Dalam *personal chat*, bisa didapatkan teman lama atau teman baru yang dikenal melalui grup whatsapp. Begitu pula, dalam pertemuan langsung jika pertandingan disiarkan secara *offline* (Susanto, 2022). Berdasarkan keterangan Susanto ada perbedaan dalam pembentukan tim yang dilakukan pada turnamen *online* dan *offline*. Hal itu bergantung pada teman bermain (pemain) yang didapatkan dalam tim. Jika sudah saling mengenal dan akrab, tim dapat menyesuaikan pertandingan dengan cepat seperti pemilihan hero dan peran bermain. Sedangkan jika tidak begitu kenal satu sama lain, penyesuaian berjalan agak sulit karena ada rasa ‘tidak enak’ (Susanto, 2022).

“Ada bedanya kalo tim yang dibuat tu. Tergantung jenis turnamen sama teman bermainnya. Kalo turnamen online terus dapet teman baru itu sulit banget. Kayak pilih hero dia main apa, saya main apa. Sedangkan kalo turnamen online tapi teman mainnya setidaknya udah kenal itu enak. Komunikasi juga jalan. Gitu juga kalo turnamen offline. Jadi ya terutama tergantung temen mainnya”. (Wawancara, Susanto, 2022)

Peneliti ikut menjelaskan bahwa pengalaman dua informan tersebut mewakili pemain lainnya bagaimana objek atau dalam hal ini *game* dan komunitas dapat dimaknai sebagai sarana pengembangan diri. Pemaknaan tersebut berlangsung ketika para pemain berinteraksi bersama

pemain dan objek lainnya. Dalam proses tersebut pemain mengelola ide dan pikiran bagaimana tindakan yang akan diambilnya. Pengambilan konsep dirinya tentang hal-hal di atas merupakan keputusan bahwa pengembangan diri menjadi bagian penting untuk dirinya dan komunitas. Pengembangan diri yang dimaksud ialah sebagaimana temuan-temuan tadi berupa pengalaman dalam menemukan teman baru, mengasah skill bersama pemain lain di setiap komunitas *mobile legends* di Kota Semarang, hingga kemampuan berkomunikasi. Dunnet's (2004) keterampilan merupakan bentuk pengembangan diri dari faktor latihan dan pengalaman.

Berdasarkan data-data di atas, para pemain memberi pemaknaan yang berbeda dalam melangsungkan interaksi sosialnya di komunitas *game mobile legends*. Namun dapat disederhanakan bahwa para pemain memaknai pemain lainnya dalam membentuk tim yaitu sesuai dengan apa yang dibutuhkannya. Kebutuhan tersebut telah diinterpretasikan dan dimaknai oleh dirinya. Beberapa informan atau pemain memaknai bahwa ketiga hal itu merupakan upaya dalam membangun relasi pertemanan sesama *gamer* dalam komunitas, mempererat pertemanan sekaligus kesempatan untuk membentuk tim bermain, dan sebagai sarana pengembangan diri.

## **2. Interaksi Pemain Saat Turnamen Berlangsung**

Fenomena yang terjadi pada turnamen berlangsung akan dideskripsikan dengan dua keadaan yang berbeda yaitu *online* dan *offline*. Pertandingan turnamen yang terjadi secara *online* yaitu turnamen yang diadakan oleh Purwoyoso *Community* melalui pertemuan virtual. Walaupun begitu, beberapa pemain dapat melangsungkan bermain bersama di tempat yang sama, tetapi tidak dipertemukan secara keseluruhan. Sebaliknya, pertandingan turnamen secara *offline* ialah pertandingan turnamen game online melalui pertemuan langsung seluruh pemain yang bertanding (Hermawan, 2022). Dalam memahami fenomena tersebut, konsep Blumer masih tetap digunakan menjadi analisis

sebagaimana pada sebelumnya. Beberapa bentuk pengalaman pemain pada turnamen yang menjadi analisis bagi peneliti meliputi bagaimana pemain memutuskan pilihan-pilihannya seperti pemilihan dan *banned hero*, bagaimana pemain memutuskan setiap aksinya pada saat permainan berlangsung, bagaimana fenomena psywar berlangsung, dan bagaimana tindakan yang muncul jika hasil pertandingan menang atau kalah.

Berdasarkan keterangan dari Kharisma bahwa pertandingan turnamen yang diadakan secara *online*, tidak begitu banyak terlihat suatu antusias. Tidak adanya pertemuan secara langsung menjadi alasan bahwa pertandingan hanya berjalan sebagaimana pertandingan ranked dalam game mobile legends biasanya (Kharisma, 2022). Pertandingan ranked adalah pertandingan yang bertujuan untuk menaikkan ranking atau tier seorang player. Dengan begitu, interaksi yang terjadi saat turnamen online berlangsung biasanya terbatas pada penggunaan fitur-fitur obrolan, di antaranya ialah *voice chat*, pesan *text*, dan *quick chat*.

Dalam melangsungkan pemilihan hero, beberapa pemain memilih berdasarkan kebiasaan peran (*role*) yang digunakannya. Dalam kondisi ini ada perbedaan keputusan berbeda berdasarkan jangkauannya. Di turnamen online, pemilihan hero biasanya terjadi sesuai dengan figur atau identitas masing-masing pemain. Sebagaimana pada Ardiansyah yang biasa menggunakan *hero jungler* sebagai perannya dalam tim. Kemudian itu membawanya kepada figur atau identitas bahwa Ardiansyah merupakan pemain *jungler* (Ardiansyah, 2022). Hal itu ditunjukkan dengan *title* yang telah diraihnya. Selain itu pula, pemahaman teman-temannya tentang Ardiansyah yang memiliki pengaruh dengan *title* yang ditunjukkannya sehingga teman satu timnya telah memahami simbol itu sebagai suatu kode dan tafsiran bahwa Ardiansyah akan menggunakan *hero tipe jungler*. Hal itu ditunjukkan melalui obrolan voice chat yang menginginkan Ardiansyah berperan sebagai *jungler* dalam tim. *Jungler* merupakan peran yang digunakan player sebagai pembunuh utama dalam tim terhadap lawannya.



Sesuai dengan kasus di atas, Ardianyah bersama timnya yang pernah bertanding secara *online* terjadi dua interaksi simbolik. Pertama, pemahaman simbolik tim terhadap *title* (capaian) Ardiansyah untuk berperan sebagai jungler dan Ardiansyah mengerti akan hal itu. Kedua, adanya penegasan melalui obrolan *voice chat* dari teman satu tim kepada Ardiansyah untuk berperan sebagai jungler. Dengan begitu, timbul pemaknaan dalam diri Ardiansyah untuk berperan menjadi jungler dengan tindakannya memilih hero-hero tipe jungler saat turnamen tersebut.

Begitu pula pada informan Herlambang, Winduwiwaha, dan Susanto yang biasa menggunakan peran masing-masing sesuai kesukaannya. Herlambang biasa menggunakan peran *goldlane* dengan tipe-tipe *hero marksman* (Herlambang, 2022), sedangkan Winduwiwaha dan Susanto biasa berperan sebagai *midlaner* dengan tipe-tipe *hero mage* (Susanto, 2022). Kebiasaan tersebut nyatanya berpengaruh terhadap kelangsungan para pemain dalam memutuskan pemilihan hero saat turnamen. Sebagaimana dikatakan Herlambang bahwa hal itu dipengaruhi oleh pertimbangan bahwa untuk memenangkan pertandingan memerlukan penyesuaian antara peran (*role*) yang biasa digunakan dengan presentasinya.

“Menurutku sih hal penting untuk memenangkan pertandingan turnamen tu kita jago main di hero yang presentasinya bagus” (Herlambang, 2022).

Berbeda dengan Thubasaufan, dan Syahrul, peran mereka terkadang berganti-ganti sesuai dengan hero presentase dan *title* yang mereka miliki. Dalam keterangan Thubasaufan, diketahui memiliki *title* hero meliputi Jawhead no.34 Jawa Tengah, Khufra no. 98 Jawa Tengah, dan Mathilda no. 45 Kota Semarang. Sedangkan Syahrul pernah memiliki *title* yang meliputi Chou no.8 Jawa Tengah dan Selena no. 40 Jawa Tengah. Dengan *title* tersebut, keduanya mampu bermain dengan *role midlane* dan *offlaner*. Keterangan dari Thubasaufan:

“Waktu pertandingan itu kita menyesuaikan hero masing-masing. Saya biasanya main dengan *role offlaner* atau *tank*. Karena memang menurut saya, saya jagonya di sana” (Wawancara, Thubasaufan, 2022).

Keterangan di atas mempertegas bahwa pemahaman simbolik terhadap peran dan *title* dalam melangsungkan pertandingan turnamen memiliki arti penting bagi pemain *mobile legends*. Tujuan dan harapan untuk memenangkan pertandingan dengan pemaknaan pada interaksi simbolik pada fenomena para pemain merupakan proses upaya untuk memenangkan pertandingan.

Selanjutnya mengenai bagaimana para pemain bertindak selama pertandingan berlangsung. Tindakan ini memungkinkan para pemain untuk mengambil keputusan yang berpengaruh terhadap keberlangsungan interaksi atau bisa menggunakan istilah blumer *Join Actions*. Artinya selama pertandingan berlangsung, para pemain terus menerus melakukan ‘negosiasi’ atau tukar menukar ide supaya pertandingan berjalan menuju kemenangan (Blumer, 1969). Berdasarkan temuan peneliti, negosiasi yang muncul didasarkan pada inisiatif, komunikasi tim, dan keputusan kapten.

Keterangan dari Herlambang yang pernah menjadi kapten dalam tim turnamen, salah satu hal penting dalam memutuskan tindakan sebagai kapten ialah melakukan *shot call* yang bertujuan untuk memberi keputusan terhadap pergerakan tim (Herlambang, 2022). *Shot call* ini bisa berupa bahasa yang mengandung simbol atau kode seperti kepong lawan, serang lawan, mundur, dan lain-lain. Walaupun kapten memiliki wewenang seperti itu, pemain lainnya dalam tim dapat ikut mempertimbangkan tentang keputusan tersebut. Pada proses tersebut terjadi adanya interaksi para pemain untuk memutuskan setiap pergerakannya saat berhadapan dengan tim lawan. Keterampilan dalam berinisiatif dan komunikasi kelompok (*group communication*) merupakan bagian dari proses memaknai setiap interaksi yang terjadi pada para pemain saat pertandingan turnamen berlangsung. Hal itu pula menandai adanya negosiasi atau *join actions* yang muncul di tengah pertandingan turnamen pemain *mobile legends*.

“Waktu jadi kapten tu kayak masih belajar juga. Gimana caranya buat inisiasi keputusan yang kurang dan tepat untuk pertandingan. Makanya tetap aja minta bantu dari teman-teman juga” (Wawancara, Herlambang, 2022).

#### **Gambar 4.7. Pertandingan Turnamen**



Sumber : Dokumen Pribadi

Selanjutnya ada pula fenomena *psywar* yang terjadi saat pertandingan turnamen berlangsung. Menurut Willian E. Daugherty yang berkolaborasi dengan Morris Janowitz dalam bukunya berjudul *A Psychological Warfare Case Book*, *psywar* merupakan kegiatan yang memengaruhi terhadap pendapat, emosi, sikap, dan perilaku pada suatu pihak kelompok atau individu yang mengakibatkan reaksi psikologis. Temuan peneliti melihat fenomena ini tidak hanya melangsungkan antarpemain tetapi adanya ikut campur interaksi antara para pemain yang bertanding dengan para penonton. Sebagaimana pengalaman pada beberapa pemain dari Purwoyoso *Community* saat bertanding turnamen offline di Angkringan Blondoek yang menimbulkan teriakan-teriakan baik dari pemain maupun penonton. *Psywar* tersebut berupa emosi suatu pihak kepada para pemain yang melakukan blunder. Hal ini dialami oleh Ardiansyah yang berperan sebagai jungler, di mana saat terjadinya kekeliruan dalam menentukan aksinya pada pertandingan turnamen, dirinya diserang dengan kata-kata emosional baik oleh tim lawan maupun penonton.

“Sedikit kena mental sebenarnya waktu dikata-katain sama mereka. Apalagi hasil pertandingannya kalah. Makanya sempet bales buat teriaki tim lawan saat blunder juga” (Wawancara, Ardiansyah, 2022).

Walaupun begitu, berdasarkan wawancara peneliti dengan para pemain bahwa *psywar* memiliki pemaknaan yang berbeda. Seperti Ardiansyah memaknai *psywar* sebagai serangan mental melalui timbal balik kata-kata berupa cemoohan. Oleh karena itu, dirinya melakukan tindakan *psywar* balik kepada tim lawan. Hal itu dilakukan berdasarkan makna yang dipikirkannya.

Sedangkan temuan peneliti dari pengalaman Thubasufan dan Herlambang saat bertanding turnamen secara *offline* di tempat yang sama pula dengan Ardiansyah memaknai *psywar* sebagai momen menjatuhkan mental, di mana *psywar* dari tim lawan hanya sampai pada mental dan sulit untuk diberikan atau ditimbalbalikan (Herlambang, 2022). Hal itu diakibatkan lelahnya pikiran saat bertanding harus beradu dengan perkataan orang lain. Oleh karena itu, tindakan yang muncul hanya reaksi kata-kata singkat seperti ‘anjir’.

“Gara-gara *psywar* dari penonton jadi sulit fokus. Makanya pertandingan tadi jadi kalah”. (Wawancara, Herlambang, 2022)

“Sulit buat *psywar* balik sih. Soalnya kondisi pertandingan bener-bener panas apalagi banyak yang nonton” (Wawancara, Thubasufan, 2022).

Berdasarkan temuan-temuan data di atas, dalam pertandingan turnamen berlangsung ternyata terdapat serangkaian interaksi sosial yang didalamnya ada timbal balik simbol. Di mana simbol-simbol tersebut dimengerti satu sama lain oleh para *player* dan dimaknai sesuai dengan interpretasinya. Oleh hal itu pula, muncul tindakan-tindakan dari para pemain. Sebagaimana dari keterangan data-data di atas yaitu bagaimana para pemain dalam memilih hero yang melangsungkan interaksi antar para pemain sehingga diputuskan (*act*) hero dan peran apa yang dipilih (*role*), kemudian bagaimana menentukan keputusan tindakan para pemain saat pertandingan turnamen berlangsung, serta bagaimana sikap dan pemakaan yang muncul saat adanya *psywar*.

**BAB V**  
**IMPLIKASI ATAS REPRESENTASI PEMAIN TERHADAP**  
**PEMBENTUKAN IDENTITAS**

Pembahasan sebelumnya pada BAB IV peneliti telah menjelaskan bagaimana aksi atau representasi para pemain dalam beraktivitas di Purwoyoso *Community*. Representasi tersebut merupakan suatu tindakan yang melibatkan peran pikiran sebagai interpretasi dalam menentukan keputusannya. Pikiran tersebut menjadikan diri para pemain untuk membentuk suatu konsep diri sehingga melahirkan berbagai tindakan yang diambilnya dalam beraktivitas di komunitas. Walaupun begitu selama proses tindakan dan interaksinya individu dapat mengelola dan menyempurnakannya sehingga tindakan yang muncul benar-benar telah bermakna (Blumer, 1969). Dengan kata lain, konsep diri yang telah ditentukan para pemain berdasarkan interpretasinya memiliki implikasi terhadap pembentukan identitas yang berlaku dalam ruang komunitas *game online*. Identitas merupakan persamaan dan perbedaan pada individu yang dapat membentuk dan membagi atas ciri atau khas yang ditampilkannya. Dalam pembentukan dan pembagian identitas tersebut, peneliti akan mereperensikannya pada kajian-kajian yang terdapat pada BAB II.

**A. Pembentukan *Gamer Identity* Dalam Ruang Purwoyoso *Community***

**1. Pengertian *Gamers***

Beberapa temuan peneliti terhadap pendefinisian *gamer* seperti pada artikel Malgorzata Cwil dan William T. Howe (2020) memiliki beberapa identifikasi yang berbeda namun dapat saling dikaitkan. Williams (2005) mengidentifikasi *gamer* sebagai seorang remaja berkulit pucat yang terisolasi dalam sebuah ruang dan secara obsesif menekan tombol. Kemudian Amby, dkk (2020) menyatakan bahwa *gamer*

dipandang sebagai pemalas, kasar, introvert, tidak bertanggung jawab namun cerdas oleh bukan *gamer*. Lalu Hatmann dan Klimmt (2006) memiliki identifikasi kepada *gamer* tentang bagaimana rata-rata waktu yang dihabiskan untuk bermain game. Sedangkan Bosser dan Nakatsu (2006) *gamer* yang bermain *game* dengan genre FPS, MMO, dan sekarang ada MOBA dianggap dan layak dinilai sebagai *gamer* dibanding genre kasual. Berdasarkan keterangan tersebut, peneliti mengaitkan dengan data-data pengalaman informan sebagaimana pada bab sebelumnya.

Terlepas dari adanya definisi yang membedakan gender sebagaimana disematkan Williams (2005) terhadap identitas *gamer* bahwa *gamer* lebih cenderung pada laki-laki kenyataannya data yang dimiliki peneliti tentang ketersediaan keanggotaan Purwoyoso *Community* memang didominasi oleh kelompok laki-laki dengan jumlah laki-laki 166 orang sedangkan perempuan 9 orang dan total keseluruhan 175 orang. Data tersebut disesuaikan dengan jumlah keanggotaan yang terdaftar dalam grup whatsapp. Kemudian jika melihat data informan atau pemain yang peneliti pilih untuk sampel, semua informan merupakan laki-laki. Hal ini dilakukan peneliti karena setiap aktivitas yang teramati oleh (mabar) peneliti hanya laki-laki yang aktif di ‘lapangan’ seperti main bareng di burjo dan turnamen komunitas. Maka penyesuaian informan atau pemain yang tersedia telah masuk dalam identifikasi *gamer*. Terisolasinya pemain *game* dalam ruang yang disampaikan William (2005) sebenarnya bisa diasumsikan dengan kondisi sekarang bahwa pemain *game* memang telah terisolasi dengan ruang di mana pun dengan tangan yang terenggam dengan perangkat (*smartphone*, komputer, dll.). Relevan dengan penelitian Howe, dkk (2019) bahwa perangkat untuk bermain *game* seperti konsol memengaruhi bagaimana seseorang mengidentifikasi dirinya sebagai *gamer*. Sebagaimana pengamatan peneliti bahwa setiap pemain di Purwoyoso *Community* selalu membawa *smartphone* ke mana pun dengan aplikasi *mobile legends* yang telah terpasang. Artinya *smartphone* memiliki makna bagi seorang yang berstatus sebagai *gamer*. Seperti Syahrul (2022)

dan Susanto (2022) yang memaknai *smartphone* sebagai perangkat yang mempertemukan para *gamer* di mana pun dan media mencari informasi baru tentang *mobile legends* di kontak komunitas. Kharisma (Kharisma, 2022) memberi makna *smartphone* yaitu media komunikasinya para *gamer*. Sedangkan Winduwiwaha (2022) dan Thubtsauran (2022) memaknai *smartphone* sebagai media untuk menyalurkan hobi bermain *game online*.

Sedangkan berdasarkan rata-rata waktu yang dihabiskan dalam sehari untuk bermain *game mobile legends* oleh para pemain di komunitas ialah 2 sampai 4 jam lebih dengan periode waktu yang terputus. Rata-rata banyak dimainkan pada malam hari dan hanya sedikit di waktu senggang seperti jam istirahat kuliah bagi pemain berstatus mahasiswa atau pelajar. Seperti pada Thubasaufan dan Winduwiwaha yang berstatus mahasiswa bermain *mobile legends* sesuai dengan waktu senggang, namun waktu malam menjadi pilihan paling relevan untuk cukup menghabiskan waktu bermain *game mobile legends*.

Dalam mengidentifikasi para pemain di Purwoyoso *Community* apakah mengonsepsi dirinya sebagai *gamer* maka jawabannya benar. Berdasarkan pertanyaan yang diajukan peneliti semua informan mengatakan benar. Pertanyaan yang peneliti berikan dalam mengungkapkan konsepsi diri *gamer* didasarkan pada premis-premis di atas. Di antaranya mengenai rata-rata waktu bermain *game* seperti pada Thubasaufan (2022), Winduwiwaha (2022), Herlambang (2022) dan Kharisma (2022) menghabiskan waktu bermain *mobile legends* dengan rata-rata 2-3 jam . Sedangkan Ardiansyah (2022), Susanto (2022), dan Syahrul (2022) rata-rata menghabiskan waktu 4 jam atau lebih untuk bermain *mobile legends*. Kemudian sebagaimana diketahui bahwa permainan *mobile legends* merupakan genre MOBA yang berdasarkan keterangan Bosser dan Nakatsu (2006) bahwa genre aksi dan strategi dianggap layak disebut *gamer*. Berdasarkan identifikasi *gamer* di atas, semua informan mengonstruksi identitas dirinya sebagai *gamer*.

Kemudian peneliti melanjutkan identifikasi *gamer* dan analisis yang didasarkan pada pengalaman para pemain atau informan di BAB IV dalam merepresentasikan dirinya sebagai *gamer* di *Purwoyoso Community*. Hal ini bertujuan untuk melangsungkan keterkaitan bagaimana implikasi dari representasi tersebut dalam membentuk *gamer identity*. Identifikasi *gamer identity* akan dilanjutkan pada klasifikasi *gamer* yang ditemukan oleh Ricahrd A. Bartle dengan nama *Bartle Taxonomy*.

## **2. Perbedaan *Player* dan *Gamer***

Setiap manusia yang bermain game akan dikatakan sebagai pemain atau *player*. Ini merujuk pada kata yang disematkan pada seseorang sebagai subjek yang bermain *game* sehingga menggunakan kata *player* kepada orang yang bermain *game* menjadi kata yang umum dan dapat diterima oleh siapa pun (Deshbandhu, 2016). Ada perbedaan yang mendasar pada istilah pemain (*player*) dan *gamer*.

Istilah pemain digunakan kepada seseorang atau kelompok yang bermain game atau permainan apa pun sehingga pelaku yang bermain tersebut akan disematkan sebagai *player*. Sedangkan *gamer* memiliki indikasi yang cukup diperhatikan sebagaimana pengertian pada sub bahasan sebelumnya. Artikel Deshbandhu menemukan bahwa orang-orang akan menerima jika disematkan pada dirinya sebagai seorang *player* karena penggunaan kata tersebut tidak memiliki konstruksi yang berpengaruh ada sosial budaya. Hanya istilah kata yang mendefinisikan seseorang bermain *game* (Deshbandhu, 2016).

Berbeda dengan istilah *gamer* bahwa setiap orang yang dikonstruksikan dengan kata *gamer* akan berpikir kembali dan menanyakan pada dirinya sendiri apakah pantas menyandang kata *gamer*. Dalam penelitian Deshbandhu ditemukan bahwa terdapat informannya yang merasa berat dengan istilah *gamer* karena adanya tekanan sosial budaya dari sesama *gamer* untuk memainkan games tertentu (Deshbandhu, 2016). Walaupun begitu, konstruksi *gamer* akan diidentifikasi pada



pemaknaan *gamer* sendiri oleh para pemainnya. Para pemain bisa menentukan apakah mereka layak dikatakan *gamer*. Dengan begitu dapat dikatakan bahwa *player* merupakan subjek bagi seseorang yang bermain *game*, sedangkan *gamer* merupakan konstruksi yang disematkan pada seseorang dengan premis-premis tertentu dan pemaknannya terhadap istilah *gamer*.

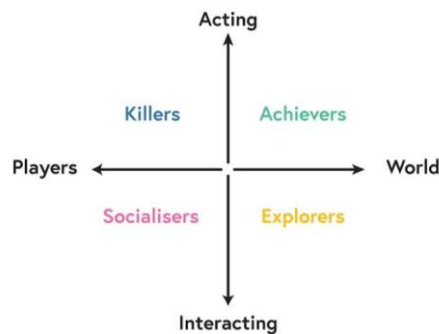
Peneliti menemukan bahwa informan yang tersedia dalam penelitian ini pada dasarnya merupakan seorang pemain (*player*) yang bermain *game* dan bahkan beberapa memainkan banyak *game* pula. Identifikasi *gamer* muncul pada bagaimana pemaknaan terhadap *gamer* seperti bagaimana kontribusi dalam bermain *game*, meluangkan waktu untuk *game*, lebih banyak berinteraksi dengan sesama *gamer*, dan lain-lain. Sederhananya, istilah *gamer* memiliki pemaknaan yang lebih kompleks bahkan berpengaruh pada sosial budaya.

## **B. Konstruksi *Gamers Identities* Melalui *Bartle Taxonomy* Berdasarkan Interaksi Simbolik Para Pemain**

### **1. Pengertian *Bartle Taxonomy***

Richard A. Bartle merupakan peneliti yang menemukan pengelompokan *gamers* dengan menggunakan studi Multi-User Dungeon (MUD) yang didasarkan pada preferensi dan orientasi tindakan atau interaksi dalam bermain *game* (Kocadere & Çağlar, 2018). Identifikasi *Bartle Taxonomy* divisualisasikan pada empat arah yang membentuk pola tambah. Arah horizontal atau disebut sumbu x diorientasikan pada dunia (*world*) dan pemain (*player*), sedangkan arah vertikal atau disebut sumbu y diorientasikan pada tindakan (*acting*) dan interaksi (*interacting*) (Bartle, 1996). Berikut gambar atau visualisasi *Bartle Taxonomy*.

### **Gambar 5.1. Visualisasi Konsep *Bartle Taxonomy***



Sumber : Artikel Richard A. Bartle

Tipe pemain yang disebut *killers* merupakan tipe pemain yang berupaya untuk mendominasi pemain lain (*acting on players*) dengan bertindak atas orang-orang dalam lingkungan permainan. Tipe *killers* kurang berminat dalam menyelesaikan misi atau meraih poin tinggi karena hanya berfokus untuk mengalahkan lawan atau pemain lainnya. Komunikasi yang berlangsung pun ditujukan untuk menyerang dan mempermalukan pemain lainnya (Bartle, 1996).

Kemudian tipe *achievers* dapat diistilahkan dengan pemain yang bertindak di dunia (*acting on world*). Tipe ini akan berfokus pada pencapaian misi dan poin permainan agar bisa mendapatkan kemenangan. Kemudian, akan memanfaatkan sosialisasi dengan pemain lainnya untuk mempelajari pemain lain dan meningkatkan poin. Selain pada itu, tipe ini tidak begitu peduli memerhatikan pemain lain kecuali akan melawan pemain lain jika menghalangi tujuannya (Bartle, 1996). Artinya tipe *achiever gamer* berfokus pada kepentingan diri sendiri dan memanfaatkan interaksi sosial untuk mempelajari hal-hal yang bisa mencapai poin tinggi dalam permainan.

Selanjutnya tipe *explorers* yang diistilahkan dengan pemain yang berinteraksi dengan dunia (*interacting on world*). Tipe ini berfokus pada keinginan menjelajahi lingkungan demi hal baru baik itu di lingkungan pemain lainnya seperti komunitas *game* maupun lingkungan dalam *game* itu sendiri. Dengan begitu, sosialisasi yang dilakukan oleh tipe ini berhubungan dengan mengeksplor hal-hal baru (Bartle, 1996). Dengan begitu, bagi tipe *explorer gamer* bahwa mengeksplor pengalaman baru

lebih diutamakan dibanding berambisi dalam mencapai poin tinggi. Baginya berinteraksi bersama lingkungan (*world*) akan memberinya pengalaman baru yang dinilai lebih berharga (Bartle, 1996).

Kemudian terakhir yaitu pemain dengan tipe *socializers* yang cenderung untuk berinteraksi dengan lingkungan para pemain (*interacting with players*). Artinya tipe pemain ini lebih peduli untuk bersosialisasi dengan para pemain lain sesuai tujuannya, dibandingkan untuk mendominasi. *Socializers* berupaya untuk aktif dalam lingkungan untuk mengetahui pembicaraan di kalangan *players* dan mampu menjangkau komunitas. Dengan begitu tujuan dari tipe ini ialah bertemu para pemain lainnya, melangsungkan komunikasi, dan membangun pertemanan (Bartle, 1996). Oleh karena itu, *socializers* cenderung lebih mempedulikan bagaimana mereka membangun interaksi dan bersosialisasi bersama gamer lainnya dibandingkan ambisi mencapai poin tinggi atau prestasi lainnya. Kemudian tipe ini pula memiliki rasa solidaritas yang tinggi yaitu menjaga integrasi dan melindungi teman bermainnya.

Berdasarkan keterangan di atas, dapat diketahui bahwa konstruksi gamer identity tidak sekedar melakukan klaim sebagai gamer kepada informan. Penjelasan secara ilmiah mengenai bagaimana gamer itu bertindak dan berinteraksi di lingkungannya menjadi sesuatu yang diperhatikan oleh peneliti. Kemudian mengidentifikasi dan mengonstruksi *gamers* pada identitas yang relevan dengan *Bartle Taxonomy* bertujuan untuk memberikan status dalam mengelompokkan *gamer* yang berkaitan dengan interaksi simbolik *gamers* dalam kehidupannya di komunitas dan *game mobile legends*.

## **2. Konstruksi Gamer Terhadap Pemain (*Player*)**

Barker (2004) mengatakan bahwa proses konstruksi identitas ialah usaha merepresentasikan tentang siapa diri individu kepada orang lain beserta keunikannya. Maksudnya membangun identitas dapat diwujudkan melalui identitas diri yang berusaha mempresentasikan kemampuan diri pada orang lain. Maka identitas personal mampu membangun identitas

sosial seseorang di komunitas (Barker, 2004). Berarti asumsinya *gamers* merupakan identitas yang dikonstruksikan oleh orang-orang kepada individu yang teridentifikasi relevan dengan konstruksi *gamers* sebagaimana pada deskripsi sebelumnya.

Bervariasinya tindakan yang muncul dari para pemain yang ditemukan oleh peneliti memiliki ciri yang unik. Melalui keunikan tersebut dapat diidentifikasi dengan klasifikasi *gamer* dari konsep Bartle *Taxonomy*. Konsep ini telah direferensikan oleh banyak artikel yang merelevansikan kaitannya aktivitas pemain *game* dengan tindakan yang dilakukannya terhadap *game* dan komunitas. Seperti penelitian *Virtual Consumption: Using Player Types to Explore Virtual Consumer Behavior* (Drennan & Keefe, 2007), *Differences in Learning Motivation among Bartle's Player Types and Measures for the Delivery of Sustainable Gameful Experiences* (Park, Min, & Kim, 2021), *Virtual Identities and Market Segmentation in Marketing in and Through Massively Multiplayer Online Games (MMOGs)* (Zackariasson, Wåhlin, & Wilson, 2010), *Game Reward Systems: Gaming Experiences and Social Meanings* (Wang & Sun, 2011), dll. Riset-riset tersebut telah memerankan Bartle *Taxonomy* kepada konsep pengelompokan seorang pemain *game* berdasarkan interaksinya dalam *game* dan sosial. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk menganalisis interaksi simbolik para informan yang berperan sebagai pemain *game* di Purwoyoso *Community* dengan mengonstruksi konsep *gamer* melalui Bartle *Taxonomy*.

Konsep awal yang disediakan oleh Blumer tentang bagaimana memahami pemaknaan individu dalam interaksi sosialnya yaitu mengetahui konsep diri yang dibangunnya terhadap *game mobile legends* dan Purwoyoso *Community*. Peneliti menemukan beberapa konsep diri para pemain yang menjadi informan yang dapat dianalisis untuk mengonstruksi *gamer identity* pada pemain-pemain *mobile legends* berikut. Konsep diri Thubasaufan telah mengantarkannya dalam beraktivitas *game* di komunitas bersama teman-temannya yaitu

membentuk teman bermain serta mendapatkan tim dalam membantunya mengikuti kegiatan turnamen *game online mobile legends*. Representasi yang ditunjukkannya memanfaatkan momen main bersama untuk membangun hubungan pertemanan sesama pemain hingga menciptakan kelompok kecil yang dinamakan *squad*. Kemudian membentuk tim turnamen dengan mempertimbangkan *skill* individu, kemampuan dalam berkomunikasi, dan pengetahuan tentang cara bermain. Selain itu, peranan yang diberikan Thubasaufan saat berlangsungnya pertandingan ialah memanfaatkan modal *game* pada permainan *mobile legends* dengan memaksimalkan peran (*role*) yang dirinya mainkan yaitu tank/support. Modal *game* mengacu pada pengetahuan dan kemandirian pemain mengenai *game* (Consalvo, 2007)

Hal yang dapat dicermati dari pengalaman Thubasaufan bahwa teman untuk bermain *game* dalam komunitas merupakan objek pada interaksi sosial sehingga melahirkan konsep diri yaitu membangun hubungan relasi pertemanan untuk melangsungkan kegiatan *gamer* di komunitas. Ini menandai adanya tujuan bersosialisasi dengan pemain lain bukan untuk menyaikiti yang lainnya. Itu dibuktikan melalui representasinya sebagai pemain yang memiliki keterbukaan untuk bermain bersama pemain lainnya yang diwujudkan dengan menciptakan kelompok bermain. Bahkan peranan dalam bermain *game* baik untuk aktivitas main bareng (*mabar*) maupun pertandingan turnamen, dirinya banyak bermain sebagai *tank/support* (Thubasaufan, 2022) yang menurut penelitian Aji (2016) hal itu merepresentasikan sebagai peran penjaga dan pembantu untuk kelangsungan permainan tim. Maka identifikasinya ialah Thubasaufan merupakan seorang laki-laki yang aktif bermain *game* bergenre MOBA yaitu *mobile legends* dan menghabiskan rata-rata waktu bermain 2-3 jam dibalik kesibukannya. Kemudian aktif dan terbuka untuk bersosialisasi bersama pemain lainnya di Purwoyoso *Community* melalui keterlibatannya main bareng (*mabar*) dan berpartisipasi pada turnamen. Maka dapat disimpulkan dan dikonstruksikan bahwa Thubasaufan

merupakan *gamer* yang merepresentasikan diri sebagai pemain *socializer gamer* yaitu *gamer* yang berfokus untuk berinteraksi bersama pemain lainnya (*interacting on players*).

Senada dengan hal itu, fakta bahwa membangun hubungan pertemanan sesama pemain *game* di komunitas merupakan konsepsi diri pula yang dibangun Herlambang untuk bergabung di Purwoyoso *Community*. Melalui hubungan tersebut bertujuan untuk mendapatkan teman bermain yang membantu dirinya menaikkan *tier* dan persentase *winrate* (Herlambang, 2022). Momen keseharian dalam beraktivitas *game* bersama pemain lainnya dimanfaatkan Herlambang dengan main bareng (mabar). Kemudian membentuk tim turnamen bersama pemain lainnya baik itu teman yang baru maupun sudah akrab sebelumnya. Pembentukan tim dilakukan dengan saling mengenal satu sama lain termasuk mengenal akun *game* dengan tujuan melihat data *history* hasil permainan. Selain itu, Herlambang sempat menjadi kapten dalam tim pertandingan turnamen dan hal itu memberinya pengalaman agar bisa membuat keputusan untuk tim (Herlambang, 2022).

Konsep diri yang dibangun Herlambang yaitu membangun hubungan sosial bersama pemain lainnya yang dibuktikan dengan ketersediaan dirinya untuk bermain *game* dengan pemain lain. Tujuannya bukan untuk menyakiti tetapi bersosialisasi. Walaupun memiliki tujuan yaitu untuk menaikkan presentase *winrate* sebagaimana yang telah dikatakannya tetapi hal itu pula ditujukannya untuk membantu menaikkan *winrate* pemain lainnya sehingga tujuan untuk membangun ikatan pertemanan di kalangan sesama *gamer* memiliki nilai sosialisasi yang cukup relevan. Hal itu ditunjukkan dengan dirinya bukan seorang solo *player* tetapi terbuka untuk main bareng (mabar) dengan pemain lainnya di waktu yang senggang. Melalui nilai-nilai sosialisasi tersebut, Herlambang mampu dipercaya untuk menjadi kapten dalam pertandingan tim turnamen dan berambisi untuk memenangkan turnamen. Maka identifikasinya ialah Herlambang sebagai laki-laki yang aktif bermain

*game mobile legends* dengan rata-rata menghabiskan waktu 3 jam lebih untuk bermain *game*. Kemudian memiliki nilai sosialisasi yang direpresentasikan dengan keterbukaan untuk ikut dalam main bersama dan mengikuti turnamen komunitas. Walaupun begitu, Herlambang memiliki cukup keinginan menaikkan poin permainan (*winrate* dan *title*) sebagaimana ditunjukkan pada data-data sebelumnya. Berdasarkan hal itu, maka dapat disimpulkan dan dikonstruksi bahwa Herlambang merupakan *achiever gamer* yang merepresentasikan diri untuk memenuhi pencapaiannya dalam bermain *game mobile legends*.

Kemudian informan Winduwihaha yang berstatus sebagai anggota Purwoyoso *Community*. Konsep diri yang diciptakannya dalam bergabung bersama Purwoyoso *Community* yaitu mencari teman yang memiliki hobi yang sama untuk bermain *game* (Winduwihaha, 2022). Bagi Winduwihaha makna *game online mobile legends* merupakan hobi yang bisa direlasikan untuk berteman sesama gamer. Untuk merealisasikan hal itu, maka bergabung bersama komunitas merupakan solusinya. Oleh karena itu, bagi dirinya main bareng (*mabar*) merupakan momen hiburan yang bisa dirasakan bersama teman-teman terutama di tengah sibuknya waktu perkuliahan (Winduwihaha, 2022).

Selain itu, Winduwihaha telah beberapa kali mengikuti kegiatan turnamen yang diadakan komunitas. Baginya turnamen merupakan kegiatan kompetitif yang diagendakan komunitas namun memberikan kesempatan untuk menemukan teman baru (Winduwihaha, 2022). Oleh karena itu, Winduwihaha cukup terbuka untuk berteman dengan sesama pemain *mobile legends*. Bahkan untuk membentuk tim pertandingan turnamen. Komunitas cukup memberi ruang terbuka dalam grup whatsapp sehingga setiap anggota diberikan hak untuk memulai obrolan termasuk mencari slot kosong untuk turnamen. Kemudian keberlangsungannya dalam turnamen Winduwihaha biasa memainkan peran (*role*) *mage/support* yang biasanya membantu melindungi jungler bersama tank (Winduwihaha, 2022). Dengan peran tersebut, Winduwihaha memaknai

bahwa peran tersebut dapat menemukan teman bermain karena biasanya pemain-pemain lain cukup enggan bermain pada *role* ini sehingga bisa mengisi kelengkapan tim dengan mudah.

Winduwihaha mengonsepsi diri bahwa Purwoyoso *Community* dan *game mobile legends* merupakan media yang bisa mencari dan mempertemukan dirinya dengan *gamer* lain. Pertemuan tersebut tentunya didasari oleh kegemaran yang sama. Kemudian Winduwihaha juga senang berinteraksi dengan teman *gamer* dan hal itu dibuktikan melalui main bareng (mabar) dengan teman-temannya. Bagi Winduwihaha main bersama merupakan waktu untuk menghibur diri bersama teman-temannya dibalik kesibukan perkuliahan. Selain itu, Winduwihaha memanfaatkan waktu main bersama untuk membentuk kelompok bermain pada *event* turnamen komunitas. Hal ini menandakan bagi dirinya bahwa hal penting dari *game* dan komunitas ialah menemukan relasi teman dan hiburan dibandingkan berambisi untuk kemenangan. Maka identifikasinya yaitu Winduwihaha merupakan laki-laki yang aktif bermain *game mobile legends* dengan rata-rata menghabiskan waktu 3 jam lebih untuk bermain *game*. Kemudian terbuka untuk bersosialisasi bersama para pemain *mobile legends* lainnya untuk main bersama serta berpartisipasi di turnamen dengan berperan (*role*) sebagai *mage/support* yang merepresentasikan dukungan terhadap pemain lainnya. Berdasarkan hal tersebut, dapat disimpulkan dan dikonstruksi bahwa Winduwihaha merupakan *gamer* yang mengutamakan sosialisasi bersama teman *gamer* lainnya dan membentuk kelompok bermain. Identitas *gamer* yang dapat disematkan dan dikonstruksikan padanya ialah *socializer gamer*.

Cukup senada dengan Winduwihaha, informan bernama Kharisma memaknai *game* dan komunitas sebagai instrumen hiburan yang bisa memperluas relasi pertemanan. Kharisma berfikir bahwa *game* tidak sekedar hiburan tetapi mampu mengisi waktu dikeheningan interaksi bersama teman-temannya saat berkumpul (Kharisma, 2022). Baginya hal terpenting dari *mobile legends* ialah bisa main bareng (mabar) dengan



teman-temannya di balik kesibukannya bekerja. Melalui main bersama mampu menciptakan rasa senang dan humor yang bisa memperlancar pertemanan sesama *gamer*. Kemudian pengalaman kharisma dalam mengikuti pertandingan turnamen tidak begitu banyak. Model turnamen yang biasa diikutinya ialah turnamen *online* untuk mengisi slot tim yang kosong. Kharisma tidak begitu berambisi untuk mendapatkan kejuaraan turnamen dan baginya pertandingan turnamen merupakan kegiatan yang lebih kompetitif dari main bersama. Walaupun begitu, Kharisma cukup bersungguh-sungguh saat mengikuti turnamen *online*. Hal itu dibuktikan dengan mengaktifkan *voice chat* sebagai bentuk komunikasi bersama *gamer* lainnya (Kharisma, 2022).

Keterangan Kharisma di atas menyatakan bahwa *game* dan Purwoyoso *Community* merupakan media untuk memperluas ikatan pertemanan. Pemaknaan tersebut didasarkan pada konsep diri serta proses yang dialaminya selama beraktivitas di komunitas. Pengalamannya dalam bermain *game mobile legends* di Purwoyoso *Community* telah menemukan arti bahwa sosialisasi bersama teman-temannya merupakan tindakan yang didasari oleh makna. Seperti kegiatan main bareng (*mabar*) yang dilakukan bersama teman-temannya telah memunculkan rasa senang dan bahagia. Hal itu membuat interaksi main bareng (*mabar*) menjadi kebiasaan. Kemudian pemaknaannya terhadap turnamen yaitu media yang mendukung untuk lebih kompetitif dari sekedar main bareng (*mabar*). Hal itu didasari dari perannya dalam mengikuti pertandingan turnamen yaitu berupaya membentuk tim dengan mengisi slot tim yang kosong. *Role* yang dimainkan dalam *game mobile legends* yaitu *gold lane* dan *support*. Walaupun begitu, Kharisma memiliki semangat berinteraksi saat pertandingan turnamen yang dibuktikan dengan mengaktifkan *voice chat* sebagai komunikasi suara langsung. Maka identifikasinya Kharisma ialah laki-laki yang aktif bermain *game mobile legends* dengan rata-rata menghabiskan waktu 3 jam lebih untuk bermain *game*. Kemudian senang untuk bersosialisasi bersama pemain lainnya yang ditunjukkan dengan main

bersama. Selain itu, memiliki semangat berinteraksi saat turnamen yang ditunjukkan dengan *voice chat*. Berdasarkan hal itu, dapat disimpulkan dan dikonstruksi bahwa Kharisma merupakan pemain yang senang bersosialisasi atau *socializer gamer*

Selanjutnya mengetahui konsep diri yang dibangun Ardiansyah pada dasarnya masih sama yaitu untuk membangun hubungan sosial bersama teman-teman di komunitas. Langkah yang diambil Ardiansyah dilihat lebih besar dalam membangun sosialisasi yaitu berpartisipasi untuk mengadakan main bareng (mabar) melalui saluran grup whatsapp berupa ajakan dan membentuk dan mencarikan slot kosong untuk tim pertandingan turnamen (Ardiansyah, 2022). Artinya Ardiansyah memanfaatkan *group communication* melalui aplikasi whatsapp untuk mengajak dan membentuk tim main bersama dan tim turnamen. Dengan hal itu menandakan dirinya memiliki upaya untuk bersosialisasi bersama pemain lainnya untuk melangsungkan kegiatan komunitas *game*. Kemudian saat berlangsungnya pertandingan turnamen, Ardiansyah memiliki semangat untuk menyerang tim lawan terutama saat dirinya dan teman satu tim diserang oleh kata-kata (*psywar*) dari tim lain saat pertandingan turnamen (Ardiansyah, 2022). Ini menandakan adanya sikap untuk melindungi diri dan tim dari sesuatu yang dapat menjatuhkan timnya dari kekalahan.

Berdasarkan konsep diri dan pengalaman yang ditunjukkan oleh Ardiansyah membuktikan bahwa dirinya memerlukan kehadiran pemain *game* lain dalam menjalankan aktivitas *gaming*. *Game mobile legends* memang pada dasarnya didesain untuk pertandingan yang melibatkan lebih dari satu orang sehingga hal itu dimaknai Ardiansyah untuk tidak bermain secara solo tetapi melibatkan pemain lainnya. Kepercayaan diri untuk membangun hubungan sosial dengan mengajak main bersama melalui saluran grup whatsapp Purwoyoso *Community* dan berpartisipasi untuk membentuk tim bertanding merepresentasikan bagaimana nilai-nilai sosialisasi dikembangkan oleh dirinya bersama pemain lain. Kemudian

memiliki upaya saat pertandingan turnamen untuk membela timnya dari serangan kata-kata dari tim lawan. Maka identifikasinya Ardiansyah ialah laki-laki yang aktif bermain *game mobile legends* dengan rata-rata menghabiskan waktu 4 jam lebih untuk bermain *game*. Kemudian aktif untuk membentuk kelompok tim turnamen yang menandakan gemar berinteraksi dalam komunitas. Selain itu, partisipasinya dalam pertandingan turnamen selalu mengupayakan untuk membela teman satu timnya yang ditandai dengan melawan balik tim musuh yang melakukan ejekan atau *psywar*. Pemaparan di atas dapat disimpulkan dan mengonstruksi bahwa Ardiansyah memiliki antusias untuk berinteraksi bersama *gamer* lainnya dan menandakan bahwa dirinya *socializer gamer*.

Kemudian Syahrul yang memiliki konsep diri bahwa dirinya ingin menjajaki beberapa komunitas di Kota Semarang yang aktif bermain *game mobile legends*. Penajajakan atau eksplorasi ini bersifat sosialisasi untuk bergabung bersama komunitas *mobile legends* di Kota Semarang seperti *Adista Game Tournament*, *Basecamp Sampangan Community*, *Sharks SMG*, dll (Syahrul, 2022). Oleh karena itu, kegiatan yang biasa dirinya lakukan untuk bersosialisasi bersama pemain lainnya di beberapa komunitas yaitu mengikuti ajakan-ajakan untuk main bareng (*mabar*) dan turnamen komunitas terutama secara *online*. Hal ini untuk mempermudah beradaptasi dan mendorong dirinya untuk pengalaman yang lebih variatif dalam bermain *mobile legends* dengan menemukan teman bermain yang berbeda-beda. Selama permainan berlangsung, Syahrul mampu menyesuaikan peran (*role*) untuk *match* permainan seperti *offlaner* dan *support* (Syahrul, 2022). Ini menandakan bahwa dirinya memang bermaksud untuk bisa menyesuaikan (*adaptation*) permainan dirinya bersama *gamers* lainnya di komunitas.

Berdasarkan keterangan tersebut, bahwa konsep diri yang dibangun Syahrul telah tertuju untuk mendapati pengalaman bermain. Pengalaman tersebut dimaksudkan pada *game*, teman satu permainan, dan komunitas. Pengalaman dalam *game* dapat dipengaruhi oleh bagaimana

Syahrul mampu mengembangkan keterampilannya dengan belajar hal-hal baru dari teman atau pemain *mobile legends* lainnya dan komunitas *game*. Hal baru tersebut berupa keterampilan menyesuaikan *update* dalam *game* dan membangun komunikasi. Mencari pengalaman bermain tersebut dibuktikan oleh Syahrul Syah dengan mengeksplor beberapa komunitas *mobile legends* di Kota Semarang. Dan untuk menyesuaikan bersama pemain-pemain yang baru dikenalnya maka modal untuk sosialisasinya yaitu mampu memainkan peran permainan pada dua posisi yaitu *offlaner* dan *support*. Maka identifikasinya yaitu laki-laki yang aktif bermain *game mobile legends* dengan rata-rata menghabiskan waktu 4 jam lebih untuk bermain *game* di *smartphone*. Kemudian aktif mengeksplorasi kegiatan-kegiatan di komunitas *mobile legends* lainnya di Kota Semarang dengan ikut main bareng (*mabar*) dan turnamen. Selain itu, memanfaatkan teman-temannya di komunitas yang dijajaki untuk belajar hal-hal baru seputar *update game mobile legends*. Hal itu menandakan adanya kemampuan beradaptasi pada sasusant untuk bersosialisasi bersama para pemain di luar Purwoyoso *Community*. Berdasarkan hal itu, dapat disimpulkan dan dikonstruksi bahwa *gamer identity* yang bisa disematkan pada Syahrul yaitu *eksplorer gamer* yang bersemangat dalam berinteraksi dengan dunia (atau komunitas *game online*).

Selanjutnya berdasarkan keterangan dari Susanto bahwa konsep diri yang dibentuknya dalam bergabung bersama Purwoyoso *Community* ialah untuk mengembangkan sesama komunitas. Pengembangan di sini dimaksudkan untuk mengembangkan potensi dan keterampilan dirinya melalui belajar hal-hal baru dari komunitas *mobile legends* di Kota Semarang. Lalu mengembangkan komunitas dengan berpartisipasi dalam kegiatan seperti main bareng dan turnamen (Susanto, 2022). Dengan kegiatan main bareng mampu menemukan teman yang cocok untuk menjadi satu tim dalam turnamen. Selain itu pengembangan terhadap sesama komunitas yang dilakukannya ialah menyediakan lapak *top up diamond* (mata uang dalam *game mobile legends*) untuk para pemain *game*

di komunitas. Dengan upaya tersebut akan memberikan manfaat untuk kebutuhan para pemain dalam melakukan pembelian dalam *game* dan melangsungkan event yang membutuhkan persyaratan *top up* diamond (Susanto, 2022).

Berdasarkan deskripsi di atas, dapat dicermati dari konsep diri yang diinterpretasikan Susanto terhadap game dan Purwoyoso *Community* ialah sarana dalam mengembangkan diri dan komunitas. Untuk melangsungkan hal itu, dirinya melakukan upaya eksplorasi tentang hal-hal baru dan aktif di komunitas *mobile legends* lainnya di Kota Semarang. Selain itu, partisipasinya dengan membuka lapak *top up diamond* menjadi modal agar mampu membentuk jaringan dengan para pemain lain di komunitas. Dengan pemaknaan tersebut Susanto berhasil merepresentasikan konsep diri yang telah dibangunnya. Maka identifikasi Susanto ialah laki-laki yang aktif bermain *game mobile legends* dengan rata-rata menghabiskan waktu 4 jam lebih untuk bermain *game* menggunakan *smartphone*. Kemudian aktif bersosialisasi dengan lingkungan baru di beberapa komunitas *mobile legends* di Kota Semarang untuk belajar hal-hal baru dan mengembangkan kegiatan komunitas melalui jasa *top up* diamond untuk kebutuhan para pemain dalam *game mobile legends*. Berdasarkan hal itu, dapat disimpulkan dan dikonstruksi bahwa Susanto merupakan *eksplorer gamer* dengan ciri atau khas yang dinilai aktif dalam berinteraksi dengan dunia atau komunitas *game online* (*interacting on world*).

### **3. Refleksi Islam Pada *Gamer Identity***

Meninjau keterangan di atas bahwa keunikan yang ditunjukkan gamers dalam merepresentasikan dirinya mampu menciptakan khas yang dapat disematkan suatu identitas pada diri mereka. Beberapa *gamers* yang merepresentasikan bagaimana pentingnya bersosialisasi untuk membangun integrasi dan hubungan pertemanan dalam kelompok tim bermain sebagaimana pada *socializers gamer*. Hal itu menandakan adanya nilai-nilai sosialisasi yang ingin dibangun bersama teman bermainnya. Dalam suatu hadits disampaikan bahwa bersosialisasi dan menjaga

integrasi merupakan bentuk mencintai persaudaraan sesama manusia dan tanda seseorang tersebut beriman. Sebagaimana pada Hadits berikut.

عن انس رضي الله عنه عن النبي صل الله عليه وسلم قال : لا يؤمن أحدكم حتى يحب لأخيه ما يحب لنفسه. (رواه البخاري ومسلم واحمد ونساء)

Artinya : “Tidaklah beriman di antara kalian sehingga mencintai saudaranya sebagaimana ia mencintai dirinya sendiri”. (H.R. Bukhari, Muslim, Ahmad, dan Nasa’i)

Ada pula *achievers gamers* yang merepresentasikan dirinya bagaimana memakanai sosialisasi sebagai media untuk mencapai tujuan dan prestasi bagi dirinya. Menggapai apa yang menurutnya penting dalam bermain *game mobile legends* yaitu memiliki poin kemenangan yang tinggi dalam *game* dan memenangkan turnamen. Hal ini menandakan bahwa bagi dirinya meraih pencapaian tanpa melukai teman bermainnya merupakan sikap sportif yang perlu dimiliki sebagai seorang *gamer*. Dengan begitu, suasana *game* yang kompetitif namun dibarengi dengan sikap sportif merupakan tanda interaksi sosial yang bernilai kebaikan. Sebagaimana dalam penggalan ayat Alquran surat Al-Baqoroh ayat 148 :

فَاسْتَبِقُوا الْخَيْرَاتِ

Artinya : “Maka berlomba-lombalah dalam kebaikan”. (Surat Al-Baqoroh ayat 148)

Kemudian pula *gamers* yang memiliki minat dalam mengekpolarasi dan melakukan hal-hal baru atau berbeda dari yang lainnya (*eksplorers gamers*). Representasi yang ditunjukkannya yaitu mencari tahu apa yang menurutnya perlu untuk dipelajari dari *gamer* sehingga berupaya untuk bersosialisasi pada beberapa komunitas. Sikap ingin tahu tersebut menandakan keinginan untuk mendapatkan pengalaman yang lebih banyak dalam bermain *game*. Selain itu, ada upaya

untuk mengembangkan modal diri pada komunitas tentang hal-hal yang berkaitan dengan *game* dan interaksi sosial dengan pemain *game* lainnya. berdasarkan ayat Alquran surat Ali Imron ayat 139 bahwa kesempatan untuk mengembangkan diri merupakan rahmat dari Allah sehingga manusia harus bersemangat untuk meningkatkan potensinya. Berikut kutipan surat Ali Imron ayat 139.

Berdasarkan keterangan di atas bahwa identitas gamers dapat dilihat secara luas. Artinya konsep identitas tidak membatasi pada suatu ciri yang umum, namun diklasifikasikan menjadi lebih spesifik lagi. Kemudian adanya refleksi islam yang mengutip pada sumber utama umat muslim berharap penelitian ini memberi penerangan bahwa sejatinya ilmu pengetahuan bersumber dari Sang Maha Mengetahui.

## **BAB VI**

### **PENUTUP**

#### **A. Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian mengenai representasi *gamers* di Purwoyoso *Community* melalui analisis interaksionisme simbolik dapat disimpulkan bahwa :

Pertama, Anggota yang telah tergabung dalam Purwoyoso *Community* merupakan pemain yang aktif bermain *mobile legends*. Status tersebut membawa mereka untuk merepresentasikannya melalui proses sosial yang dibangun di komunitas yaitu main bareng (*mabar*) dan turnamen komunitas. Dalam proses tersebut terdapat segala hal yang berkaitan dengan interaksi sosial serta tindakan yang terjadi. Untuk mendapatkan makna dari interaksi sosial tersebut maka setiap proses kegiatan para pemain akan digali melalui menceritakan pengalamannya. Berdasarkan data yang didapatkan oleh peneliti, konsep diri yang dibangun oleh para informan selama melakukan aktivitas sebagai pemain *mobile legends* di komunitas yaitu menjalin relasi pertemanan sesama *gamers*, mengejar pencapaian poin *game* melalui interaksi sesama *gamer*, dan mencari pengalaman dengan memanfaatkan potensi diri dan komunitas lainnya di Kota Semarang. Konsep diri tersebut telah sesuai dengan bagaimana masing-masing informan memaknai setiap hal-hal yang berkaitan dengan tindakannya, interaksi sosialnya, serta objeknya (*game* dan komunitas). Dengan begitu, keberlangsungan interaksi sesama pemain *mobile legends* (tindakan bersama atau *join actions*) terus terjalin dan menyesuaikan dengan makna yang dibangunnya.

Kedua, Konsep diri yang telah dibentuk oleh masing-masing informan berdampak pada pembentukan identitas *gamers* sendiri. *Gamers* merupakan identitas yang dikonstruksi oleh diri dan sosial. Oleh karena itu, identitas sebagai pemain (*player*) bisa menjadi *gamers* jika konstruksi itu muncul sesuai dengan bagaimana representasi para pemain terhadap pemaknaan *gamers*. Berkaitan dengan itu, setiap *gamers* ternyata memiliki konsep diri masing-masing sehingga pemaknaan pada interaksi dan tindakan selama menjadi *gamers* di Purwoyoso *Community* membentuk identitas lainnya. Identitas tersebut tercipta melalui pemaknaan *gamers* terhadap tindakannya yang relevan dengan konsep Bartle *Taxonomy* yaitu suatu konsep tentang pengelompokan *gamers* yang didasarkan pada interaksi dan tindakan. Berdasarkan temuan peneliti bahwa *gamers* di



Purwoyoso *Community* setidaknya ditemukan tiga gamers identities yaitu *achievers gamers*, *socializers gamer*, dan *explorers gamers*. Masing-masing pengelompokkan didasarkan pada interaksi dan tindakan yang direpresentasikan oleh *gamers* sebagaimana telah dijelaskan di bab-bab sebelumnya.

## **B. Saran**

Berdasarkan kesimpulan di atas, peneliti menyarankan beberapa hal yaitu pertama, bagi yang ingin melakukan penelitian sejenis supaya bisa mendapatkan informan yang lebih banyak sehingga masalah dan data penelitian lebih menarik lagi. akibat keterbatasan peneliti terhadap informan dan lokasi penelitian maka (bagi peneliti selanjutnya) bisa lakukan yang lebih banyak dan spesifik lagi sehingga kajian berikutnya bisa lebih luas lagi. Kedua, temukan masalah penelitian pada fenomena yang sosial dan siber yang berorientasi pada tren baru seperti poshumanisme yaitu melihat masalah tidak hanya pada manusia saja melainkan melibatkan aspek siber pula sehingga berpotensi untuk mengembangkan kajian sosiologi.

## DAFTAR PUSTAKA

- @MobileLegendsGameIndonesia. (2020, Maret 19). *Mobile Legends: Bang-Bang*. Diambil kembali dari Facebook Mobile Legends: Bang-Bang: <https://www.facebook.com/MobileLegendsGameIndonesia/posts/daftarkan-komunitas-kamu-dan-dapatkan-border-special-permanentwaktu-event-20-mar/1808056166012856/>
- Aji, K. H. (2016). *Game Online dan Konstruksi Identitas (Studi Konstruksi Pemain Dalam Komunitas Game Online Melalui Interaksi Simbolik yang Digunakan dalam Bermain Game Online di Surakarta)*. Surakarta: UPT Universitas Sebelas Maret.
- Alyusi S., D. (2018). *Media Sosial : Interaksi, Identitas dan Modal Sosial*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Amby, A., Caluscusan, D., Dublas, J. H., Medina, M., & Tuballa, G. (2020). *Academia*. Diambil kembali dari Academia.edu: [https://www.academia.edu/42161751/ANALYSIS\\_OF\\_STEREOTYPES\\_HOW\\_NON-GAMERS\\_VIEW\\_GAMERS](https://www.academia.edu/42161751/ANALYSIS_OF_STEREOTYPES_HOW_NON-GAMERS_VIEW_GAMERS)
- Arifin, B. S. (2015). *Psikologi Sosial*. Bandung : Pustaka Setia.
- Bappeda, K. S. (2013, Januari 4). *Bappeda Kota Semarang* . Diambil kembali dari [https://bappeda.semarangkota.go.id/uploaded/publikasi/BAB\\_II.pdf](https://bappeda.semarangkota.go.id/uploaded/publikasi/BAB_II.pdf)
- Barker, C. (2004). *Cultural Studies: Teori dan Praktik*. Yogyakarta: Kreasi Wacana.
- Bartle, R. A. (1996). Hearts, Club, Diamonds, Spades: Who Suit MUD. *Journal of MUD Research*, 1(1).
- Blumer, H. (1969). *Symbolic Interactionism*. Englewood Cliffs, New Jersey: Prentice Hall Inc.
- Bosser, A. G., & Nakatsu, R. (2006). Hardcore gamers and casual gamers playing online together. *In International Conference on Entertainment Computing* (hal. 374–377). Nishinomiya: SpringerLink.
- BPS, K. S. (2020, Juni 12). *Badan Pusat Statistika Kota Semarang*. Diambil kembali dari <https://semarangkota.bps.go.id/statictable/2016/07/22/73/jumlah-kelurahan-di-kota-semarang.html>
- BPS, K. S. (2021, Mei 11). *Badap Pusat Statistika Kota Semarang*. Diambil kembali dari <https://semarangkota.bps.go.id/statictable/2021/05/11/189/angka->

partisipasi-murni-apm-dan-angka-partisipasi-kasar-apk-menurut-jenjang-  
pendidikan-di-kota-semarang-2019-dan-2020.html

BPS, K. S. (2022, Maret 10). *Badan Pusat Statistika Kota Semarang*. Diambil kembali dari [https://semarangkota.bps.go.id/indicator/12/48/1/kepadatan-  
penduduk.html](https://semarangkota.bps.go.id/indicator/12/48/1/kepadatan-penduduk.html)

BPS, K. S. (2022, Maret 10). *Badan Pusat Statistika Kota Semarang*. Diambil kembali dari [https://semarangkota.bps.go.id/statictable/2022/03/10/235/jumlah-  
penduduk-menurut-kelompok-umur-dan-jenis-kelamin-2021.html](https://semarangkota.bps.go.id/statictable/2022/03/10/235/jumlah-<br/>penduduk-menurut-kelompok-umur-dan-jenis-kelamin-2021.html)

Bucholtz, M., & Hall, K. (2005). Identity and interaction: a sociocultural linguistic approach. *Discourse Studies*, 7(4-5), 585-614.

Burgoon, M., & Ruffner, M. (1978). *Human communication : a revision of approaching speech/communication*. New York: Holy, Rinehart and Winston.

Cahyani, R. T., & Destiwati, R. (2021). Symbolic Interacions Among Gamers n The Community of Call of Duty Mobile Zombiesky Esport (A Study of Interpersoal Communication). *MEDIALOG*, 4(2), 46-60.

Clandinin, D. J., & Connelly, F. M. (2000). *Narrative Inquiry: Mapping a Methodology*. Thousand Oaks, CA: Sage.

Consalvo, M. (2007). *Cheating: Gaining advantage in videogames*. Cambridge, Mass: MIT Press.

Cresswell. (2013). *Qualitative Inquiry: Choosing Among Five Traditions* (ke-3 ed.). Thousand Oaks: Sage Publicatons.

Cresswell, J. W., & Miller, D. L. (2000). Determining Validity in Qualitative Inquiry. *THEORY INTO PRACTICE*, 39(3), 124-130.

Creswell, J. (2008). *Educational Research. Planning, Conducting, Evaluating Quantitative and Qualitative* . USA: Pearson-Prentice Hall.

Cwil, M., & Howe, W. T. (2020). Cross Cultural Analysis of Gamer Identity: A Comparison of the United States and Poland. *Simulation and Gaming*, 51(6), 785-801.

Deshbandhu, A. (2016). Player Perspectives: What It Means to Be a Gamer. *Press Start*, 2(3), 49-64.

Devito, J. (1997). *Komunikasi Antarmanusia*. Jakarta: Professional Books.

- Drennan, P., & Keeffe, D. A. (2007). Virtual Consumption: Using Player Types to Explore Virtual Consumer Behavior. *In International Conference on Entertainment Computing* (hal. 466-469). Berlin, Heidelberg: Springer.
- Dunnets, N. (2004). *Planting Green Roofs and Living Walls*. Portland: Timber Press.
- Fernback, J. (1995). *Virtual Communities: Abort, Retry, Failur*. Albuquerque: Howard Rheingold.
- Fine, G. A., & Corte, U. (2017). Group Pleasure: Collaborative Commitments, Shared Narrative, and the Sociology of Fun. *American Sociological Association*, 35(1), 64-68.
- Fox, J. G., & Tang, W. Y. (2018). Player experiences in a massively multiplayer online game: A diary study of performance, motivation, and social interaction. *New Media & Society*, 20(11), 4056-4073.
- Gillin, J. L., & Gillin, J. P. (1954). *Cultural Sociology : A Revision of An Introduction to Sociology*. New York: Macmillan.
- Hall, S. (1995). *Representation: Cultural Representation and Signifying Practices*. London: SAGE.
- Hartmann, T., & Klimmt, C. (2006). Gender and Computer Games: Exploring Females' Dislikes. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 11(4), 910-931.
- Hero, C. (2022, Juni 30). *Community Hero*. Diambil kembali dari <https://indoch.mobilelegends.com/>
- Hidayanto, S., & Ernungtyas, N. F. (2019). Gamer dan Muslimah: Konstruksi Identitas Virtual Gamer Daring Profesional. *ETTISAL*, 4(2), 121-135.
- Howe, W. T., Livingston, D. J., & Lee, S. K. (2019). Concerning Gamer Identity: An Examination of Individual Factors Associated with Accepting the label of gamer. *First Monday*, 24(3).
- Hussain, Z., & Griffiths, M. D. (2014). A Qualitative Analysis of Online Gaming: Social Interaction, Community, and Game Design. *International Journal of Cyber Behavior, Psychology and Learning*, 4(2), 41-57.
- Hutagaol, B. (2018, April 22). *esportnesia*. Diambil kembali dari <https://esportsnesia.com/game/mobile-legends/apa-itu-mobile-legends/>
- Iacovides, I., & Mekler, E. D. (2019). The role of gaming during difficult life experiences. *In Proceedings of the 2019 CHI conference on human factors in computing systems* (hal. 12). York: ACM.

- iesce.id. (2019, September 6). *IESCE*. Diambil kembali dari Facebook: [https://www.facebook.com/369027330463550/posts/technical-meeting-mobile-legends-bang-bang-garuda-league-mgl-season-2selamat-mal/404734143559535/?\\_rdc=2&\\_rdr](https://www.facebook.com/369027330463550/posts/technical-meeting-mobile-legends-bang-bang-garuda-league-mgl-season-2selamat-mal/404734143559535/?_rdc=2&_rdr)
- Ilman, N., & Marwing, A. (2014). Identitas Diri Remaja Pengguna Game Online: Point Blank. *Journal Portal*, 42-47.
- Ismail, S. (2014). *Komunitas Vesva di Kota Makassar (Studi Tentang Gaya Hidup)*. Skripsi, UNIVERSITAS HASANUDDIN, MAKASSAR.
- Jones, S. (1999). *Doing Internet Research*. California: Sage Publications.
- Kemp, S. (2021, Februari 11). *DATAREPORTAL*. Diambil kembali dari DATAREPORTAL: <https://datareportal.com/reports/digital-2021-indonesia>
- Kertajaya, H. (2008). *Arti Komunitas*. Jakarta: Gramedia Pustaka.
- Khun, R. (2022, Oktober 2022). *Esportku*. Diambil kembali dari Esportku.com: <https://esportsku.com/cara-membuat-squad-mobile-legends-ml-2020/>
- Kocadere, S. A., & Çağlar, Ş. (2018). Gamification from Player Type Perspective: A Case Study. *Journal of Educational Technology & Society*, 21(3), 12-22.
- Mappiare, A. (2006). *Kamus Istilah Konseling dan Terapi*. Jakarta: PT Raja Grafindo.
- McPhail, C., & Rexroat, C. (1979). Mead vs. Blumer: The Divergent Methodological Perspectives of Social Behaviorism and Symbolic Interactionism. *American Sociological Review*, 44(3), 449-467.
- Miles, M. B., & Huberman, A. M. (1994). *Qualitative Data Analysis*. London: SAGE Publications.
- Moleong, J. L. (2012). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Muhadjir, N. (1998). *Metodologi Penelitian Kualitatif Pendekatan Positivistik, Rasionalistik, Fenomenologik, dan Realisme Metafisik Telaah Studi Teks dan Penelitian Agama*. Yogyakarta: Rake Sarasin.
- Mustikasari, B. F., Mutiaz, I. R., & Wiyancoko, D. (2017). Representasi Pemain Game Online Audition Ayodance (Kajian Dramaturgi Mengenai Representasi Diri Pemain Dalam Wujud Avatar Game Online Audition Ayodance). *Jurnal Sositologi*, 16(2), 191-196. doi: 10.5614/sostek.itbj.2017.16.2.4

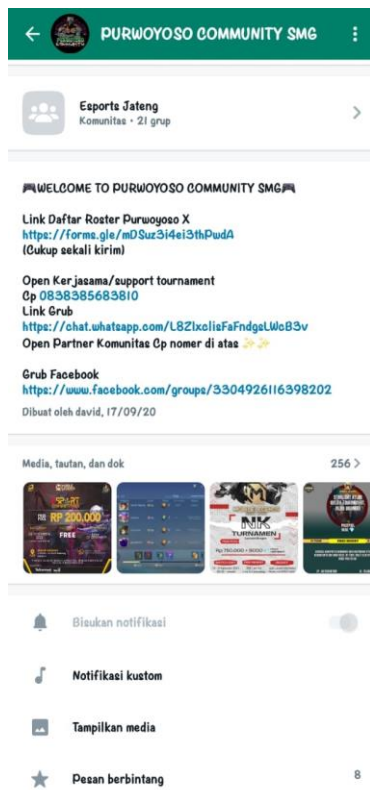
- Park, S., Min, K., & Kim, S. (2021). Differences in Learning Motivation Among Bartle's Player Types and Measures for The Delivery of Sustainable Gameful Experiences. *Sustainability*, 13(16), 1-10.
- Polama, M. M. (1992). *Sosiologi Kontemporer*. Sosiologi Kontemporer: Rajawali Press.
- Priono, A. (2021, Februari 16). *Hybrid.co.id*. Diambil kembali dari Hybrid.co.id: <https://hybrid.co.id/post/format-kompetisi-esports-indonesia>
- Raco, J. R. (2010). *Metode Penelitian Kualitatif: Jenis Karakteristik dan Keunggulannya*. Jakarta: PT Gramedia Widiasarana.
- Ritzer, G., & J. Goodman, D. (2011). *Teori Sosiologi*. Yogyakarta: Kreasi Wacana.
- Santoso, S. (1992). *Dinamika Kelompok*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Santrock, J. W. (2007). *Perkembangan Anak*. Jakarta: Perkembangan Anak.
- Sari, W. P. (2017). Konstruksi Identitas Pada Komunitas Game Touch Online (Studi Anggota Komunitas Guild Deadline). *JURNAL SCRIPTURA*, 7(1), 1-6.
- Silvadha, A., Benyamin, P., & Akbar. (2012). Konsep Diri Pemain Game Online: Studi Fenomenologi Tentang Konstruksi Konsep Diri Perempuan Pecandu Online di Jakarta. *Students e-Journal*, 1(1), 1-16.
- Soekanto, S. (2014). *Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Soeprapto, R. H. (2002). *Interaksionisme Simbolik*. Malang: Averroes Press.
- Subagyo, J. (2006). *Metode Penelitian Dalam Teori dan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Tajfel, H., & Turner, J. C. (1986). *The Social Identity Theory of Intergroup*. Chicago: Nelson-Hall.
- Veeger, K. (1993). *Realitas Sosial*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Wang, H., & Sun, C. T. (2011). Game Reward Systems: Gaming Experiences and Social Meanings. In *DiGRA conference* (hal. 1-15). Hsinchu City, Taiwan: DiGRA.
- Wartono, W. (2015). *Konstruksi Identitas Gamer MMO Web Game Wartune*. Universitas Padjadjaran. Bandung: UNPAD Repository.

- Williams, D. (2005). A Brief Social History of Game Play. *Proceedings of DiGRA 2005 Conference: Changing Views - Worlds in Play* (hal. 1-22). Urbana-Champaign: University of Illinois.
- Winduwiwaha, S. K. (2022, Agustus 7). Representasi Pemain di Purwoyoso Community (Kajian Interaksi Simbolik Pemain Game Online). (A. J. Lubis, Pewawancara)
- Winduwiwaha, S. K. (2022, Agustus 24). Representasi Pemain di Purwoyoso Community (Kajian Interaksi Simbolik Pemain Game Online). (A. J. Lubis, Pewawancara)
- Zackariasson, P., Wåhlin, N., & Wilson, T. L. (2010). Virtual Identities and Market Segmentation in Marketing in and Through Massively Multiplayer Online Games (MMOGs). *Services Marketing Quarterly*, 31(3), 275-295.

## LAMPIRAN

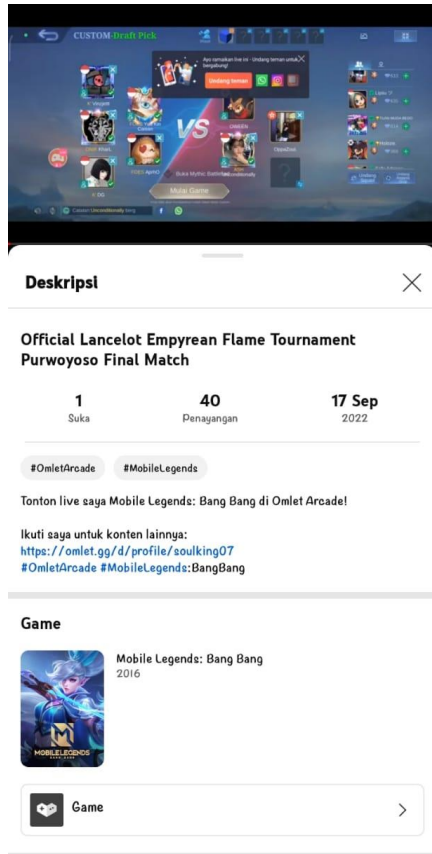
Lampiran 1. Media interaksi para pemain mobile legends di grup whatsapp

Purwoyoso Community





## Lampiran 2. Ruang turnamen online



## Lampiran 3. Kegiatan main bareng (mabar)



Lampiran 4. Kegiatan turnamen



## **RIWAYAT HIDUP**

### **Data Pribadi**

Nama : Amin Jamaludin Lubis  
Tempat, Tanggal Lahir : Tasikmalaya, 7 Agustus 1998  
Jenis Kelamin : Laki-laki  
Agama : Islam  
Kewarganegaraan : Indonesia  
Domisili : Prof. Dr. Hamka no.29, Ngaliyan Kota Semarang  
Status : Belum Menikah  
Usia : 23 Tahun  
Tinggi Badan : 164 cm  
Berat Badan : 52 Kg  
Telepon/Whatsapp : 082242248352

### **Latar Belakang Pendidikan**

2005 – 2011 : SD Negeri 1 Kawalu  
2011 – 2014 : SMP Islam Terpadu Al-Amin  
2014 – 2015 : MA Al-Amin  
2015 – 2017 : SMA KHZ. Musthafa Sukamanah  
2017 – 2023 : UIN Walisongo Jurusan Sosiologi

## Keaktifan dan Pengalaman Kerja

Periode	Keterangan
Agustus – November 2021	Riset Kualitatif Program LP2M “Modal Sosial Pengembangan Pendidikan Anak Yatim (Studi Pada Yayasan Tarbiyatul Yatama Kota Semarang)
April – Mei 2022	Part Time Waiter di Waroeng Kaligarong cab. Majapahit
Mei – Sekarang	Waiter di Cafe Semilir

Demikian daftar riwayat hidup saya buat dengan sebanar-benarnya dan dapat dipertanggungjawabkan

Semarang, 15 Desember 2022



Amin Jamaludin Lubis