PERSEPSI REMAJA TERHADAP GAME *MOBILE LEGEND* DI DESA KABAR KECAMATAN SAKRA KABUPATEN LOMBOK TIMUR

M Syatho Khoarizmi¹, Siti Nurjannah², I Dewa Made Satya Parama³

Program Studi Sosiologi, Universitas Mataram

Email : syathokhoarizmi@gmail.com

Abstrak

Game *Mobile Legend* saat ini adalah salah satu game paling populer yang ada di Indonesia, hampir semua daerah di Indonesia saat ini bermain game *Mobile Legend* tidak terkecuali remaja di desa Kabar game *Mobile Legend* bukan hanya game semata namun mempersepsikan dan memaknai game ini lebih dari sebuah game. Oleh karenanya penelitian ini bertujuan untuk memahami persepsi remaja terhadap game *Mobile Legends* dan pola interaksi sosial yang terbentuk di dalamnya. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan fenomenologi, penelitian ini melibatkan observasi partisipatif dan wawancara mendalam dengan remaja, orang tua, dan tokoh masyarakat. Teori interaksionisme simbolik Mead digunakan untuk mencari tahu makna atau simbol pada suatu hal, hal itu dikarenakan penelitian ini ingin mencari tahu makna atau persepsi remaja di desa Kabar terkait game *Mobile Legend*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa remaja di desa Kabar memiliki persepsi pada game *Mobile Legend* adalah sebuah permainan yang yang mudah dimainkan, permainan yang mempunyai gameplay yang menarik, dan permainan yang memberikan penghasilan karena dalam game *Mobile Legend* para pemain pro bisa menjadi joki yang bertugas menaikkan rank dari pemain lain dengan bayaran yang lumayan. Interaksi antara pemain *Mobile Legends* juga memperkuat hubungan sosial, menciptakan lingkungan positif. Baik dalam In-Game maupun Out-Game.

Kata Kunci : Desa Kabar, *Mobile Legends*, Persepsi, Remaja

Abstract

Mobile Legend game is currently one of the most popular games in Indonesia, almost all regions in Indonesia are currently playing Mobile Legend games, including teenagers in Kabar village, Mobile Legend game is not just a game but perceives and interprets this game more than a game. Therefore, this study aims to understand adolescents' perceptions of the Mobile Legends game and the patterns of social interaction formed in it. This study uses a qualitative research method with a phenomenological approach, this study involves participatory observation and in-depth interviews with teenagers, parents, and community leaders. Mead's symbolic interactionism theory is used to find out the meaning or symbol of something, this is because this study wants to find out the meaning or perception of teenagers in Kabar village related to the Mobile Legend game. The results of the study showed that teenagers in Kabar village have a perception that the Mobile Legend game is a game that is easy to play, a game that has interesting gameplay, and a game that provides income because in the Mobile Legend game pro players can become jockeys who are tasked with raising the rank of other players with a decent fee. Interaction between Mobile Legends players also strengthens social relationships, creating a positive environment. Both In-Game and Out-Game.

Keywords: *Mobile Legends, Kabar Village, Perception, Teenagers*

Pendahuluan

Indonesia mengalami peningkatan pesat minat bermain gim daring, terutama di kalangan remaja. Pergeseran ini terjadi seiring perkembangan teknologi, di mana gim tradisional mulai ditinggalkan karena dianggap tidak relevan dengan kehidupan modern (Qarthazanny, 2022). Meskipun demikian, gim daring tidak hanya sekadar hiburan; munculnya peluang kerja baru seperti YouTuber dan pemain profesional turut mendorong perkembangannya. Kemudahan akses melalui gim seluler memperkuat tren ini. Keberadaan turnamen gim dengan hadiah besar juga menjadi daya tarik bagi anak muda untuk bercita-cita sebagai pemain profesional (Qarthazanny, 2022).

Gim daring, yang membutuhkan koneksi internet dan perangkat khusus seperti komputer atau konsol gim, menciptakan dunia virtual tempat pemain berinteraksi, menjalankan misi, dan berkompetisi (Kumparan, 2023). *Mobile Legends: Bang Bang* (ML), gim multiplayer online battle arena (MOBA) yang dikembangkan Moonton, menjadi salah satu gim daring paling populer di Indonesia dan dunia, dengan lebih dari 1 miliar unduhan dan pendapatan kotor US\$1 miliar pada 2021 (Naufal, 2021). Popularitas ML sangat tinggi di kalangan remaja Indonesia, termasuk di Nusa Tenggara Barat (NTB), bahkan telah menjadi pop culture atau tren di kalangan anak muda. Keberadaan turnamen rutin, baik di

tingkat provinsi (Piala Gubernur ESI NTB) maupun kabupaten (Lombok Timur), semakin memperkuat tren ini (Suara NTB, 2021). Desa Kabar di Kecamatan Sakra, Kabupaten Lombok Timur, menjadi contoh daerah dengan perkembangan gim daring yang pesat, terutama ML. Beberapa penelitian telah mengkaji *Mobile Legends: Bang Bang* (ML), namun dengan fokus dan pendekatan yang berbeda. Wahyudy (2020) menggunakan pendekatan fenomenologi untuk mengungkap motif bermain ML pada komunitas terorganisir di Pekanbaru, menemukan motif masa lalu (hobi, tren, pengaruh teman) dan masa depan (popularitas, penghargaan). Arsana (2016) meneliti transformasi budaya dari permainan tradisional ke gim daring, menyoroti dampak negatif potensial terhadap relasi sosial. Ridho Pribadi (2023) menganalisis interaksi simbolik antar pemain ML dalam komunitas esports, menggunakan teori George Herbert Mead untuk memahami dinamika sosial di dalamnya. Nazihah (2023) meneliti fenomena hiperrealitas dalam ML, mengkaji bagaimana gim menciptakan "realitas palsu" bagi pemain. Terakhir, Barseli (2023) meneliti dampak negatif ML terhadap motivasi belajar siswa, menggunakan teori pilihan rasional. Penelitian-penelitian tersebut memberikan pemahaman yang berharga tentang berbagai aspek ML, namun masih terdapat gap penelitian. Penelitian-penelitian terdahulu lebih fokus pada komunitas pemain yang terorganisir

atau dampak negatif ML terhadap aspek tertentu (motivasi belajar, relasi sosial).

Berdasarkan fenomena tersebut, dan untuk mengisi gap penelitian tersebut, penelitian ini akan menelaah persepsi remaja terhadap *Mobile Legends: Bang Bang* di Desa Kabar, Kecamatan Sakra, Kabupaten Lombok Timur. Penelitian ini bertujuan untuk mengisi gap pengetahuan tentang dampak budaya populer gim daring terhadap persepsi remaja, khususnya di konteks lokal. Penelitian ini akan menganalisis bagaimana faktor-faktor sosial, budaya, dan teknologi membentuk persepsi dan perilaku bermain gim daring di kalangan remaja, serta kontribusinya terhadap perkembangan identitas dan relasi sosial mereka. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoritis dan praktis dalam memahami fenomena gim daring di Indonesia, khususnya di konteks budaya lokal. Fokus pada persepsi remaja dan konteks budaya lokal inilah yang membedakan penelitian ini dari penelitian-penelitian terdahulu. Penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan kontribusi yang lebih komprehensif dalam memahami dampak budaya populer gim daring terhadap kehidupan remaja di Indonesia.

Berdasarkan uraian latar belakang dan tinjauan pustaka sebelumnya, penelitian ini diajukan untuk menjawab dua pertanyaan penelitian berikut: Pertama,

bagaimana persepsi remaja di Desa Kabar terhadap gim *Mobile Legends* (ML)? Kedua, bagaimana pola interaksi sosial antar pemain ML di Desa Kabar?

Teori yang relevan dengan penelitian ini adalah teori interaksionisme simbolik. Teori interaksionisme simbolik merupakan salah satu teori penting dalam paradigma sosial yang menekankan bahwa individu adalah objek utama yang dapat dianalisis melalui interaksi dengan individu lainnya. Teori ini berhubungan erat dengan kebiasaan masyarakat dalam kehidupan sosial, di mana hubungan-hubungan yang terjadi secara alami antara individu dan masyarakat terjalin melalui interaksi sosial. Interaksi ini berkembang melalui simbol-simbol yang diciptakan secara sadar, seperti suara, gerak fisik, bahasa tubuh, dan ekspresi tubuh, yang memiliki makna tertentu yang disepakati oleh masyarakat untuk menjalin interaksi sosial (Nihari, 2015). George Herbert Mead, sebagai tokoh utama dalam teori ini, menekankan bahwa interaksionisme simbolik melibatkan pertukaran simbol yang terjadi ketika individu berinteraksi, di mana setiap individu memberikan dan menerima makna. Menurut Mead, interaksionisme simbolik mencakup konsep "*mind, self, society*," yang menggambarkan proses interaksi yang membentuk makna dalam individu. Interaksi simbolik muncul dari pikiran manusia (*mind*) mengenai

diri (*self*) dan hubungannya dalam konteks masyarakat (*society*), yang pada akhirnya memediasi dan menginterpretasi makna di tengah masyarakat (Siregar, 2011).

Dalam teori ini, Mead mengemukakan tiga ide dasar yang meliputi pikiran (*mind*), diri (*self*), dan masyarakat (*society*). Pikiran (*mind*) didefinisikan sebagai proses sosial yang mencerminkan keadaan luar dalam kesadaran individu. Pemikiran muncul ketika individu berinteraksi dengan diri sendiri dan orang lain melalui simbol, makna, dan tindakan. Dengan demikian, pikiran dipahami sebagai kemampuan individu untuk menggunakan simbol yang memiliki makna sosial, yang dibangun melalui interaksi dengan orang lain.

Diri (*self*) didefinisikan sebagai emosi, nilai, dan pikiran yang diyakini individu ada dalam dirinya (West & Turner, 2008). Mead menjelaskan bahwa diri adalah proses di mana individu merespons dirinya sendiri seperti mereka merespons orang lain. Konsep diri terdiri dari dua aspek, yaitu "I" (subjek) yang merespons dirinya sendiri, dan "Me" (objek) yang terbentuk melalui pemahaman individu terhadap pandangan orang lain. Proses ini memungkinkan individu untuk berkomunikasi secara efektif dan memahami interaksi sosial di sekitarnya. Masyarakat (*society*) merupakan jaringan hubungan sosial yang diciptakan oleh individu di tengah-tengah masyarakat. Mead menekankan bahwa masyarakat

merupakan proses sosial yang melibatkan pikiran dan diri individu. Individu secara aktif terlibat dalam tindakan yang dipilihnya sendiri, yang pada akhirnya mengarahkan mereka dalam pengambilan peran dalam masyarakat. Dengan demikian, masyarakat diartikan sebagai jaringan hubungan sosial yang dibangun oleh individu melalui keterlibatan mereka dalam perilaku sosial.

Dalam karya terkenalnya, "*Mind, Self and Society*," Mead menyoroti tiga tema penting dalam interaksi simbolik: pentingnya makna bagi perilaku manusia, pentingnya konsep mengenai diri, dan hubungan antara individu dengan masyarakat. Proses pembentukan makna tidak terpisahkan dari komunikasi, di mana makna dikonstruksikan secara interpretatif melalui interaksi. Mead juga mengidentifikasi empat tahapan dalam tindakan sosial: impuls, persepsi, manipulasi, dan konsumsi, yang saling berhubungan dalam membentuk tindakan sosial (Tiara & Lasnawati, 2022).

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain fenomenologi. Menurut Moleong (2012), penelitian kualitatif bertujuan memahami fenomena yang dialami subjek penelitian meliputi perilaku, persepsi, motivasi, dan tindakan secara holistik. Pendekatan fenomenologi digunakan untuk mengungkap dan memahami

fenomena unik yang dialami individu, dengan pemahaman berdasarkan paradigma dan keyakinan langsung dari individu tersebut karena subjektif yang mengalami langsung (*first-hand experiences*) (Herdiansyah, 2012).

Penelitian dilakukan di Desa Kabar, Kecamatan Sakra, Kabupaten Lombok Timur dengan unit analisis remaja aktif pemain *Mobile Legends*. Teknik penentuan informan menggunakan purposive sampling dengan total 12 informan yang terdiri dari informan utama (remaja 12-21 tahun pemain *Mobile Legends*), informan kunci (tokoh masyarakat), dan informan pendukung (orang tua). Menurut Moleong (2018: 132), informan penelitian adalah seseorang yang memberikan informasi tentang keadaan dan kondisi lingkungan penelitian yang harus secara sukarela menjadi anggota tim peneliti meskipun hanya sebagai informan. Pengumpulan data menggunakan tiga teknik utama. Pertama, observasi untuk mengamati aktivitas remaja dalam mempersepsikan game *Mobile Legends*. Kedua, wawancara mendalam yang dilakukan secara terstruktur dengan pedoman wawancara yang telah disiapkan. Ketiga, penelusuran dokumen berupa rekaman wawancara dan foto kegiatan sebagai bukti validitas penelitian. Wawancara dilakukan sejak tanggal 02 Juni hingga 8 Oktober 2024.

Analisis data menggunakan model interaktif Miles, Huberman dan

Saldana (2014:31-33) yang meliputi kondensasi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Untuk uji keabsahan data, peneliti menggunakan triangulasi sumber (membandingkan data dari berbagai sumber), triangulasi teknik (menggunakan berbagai teknik pengumpulan data), dan triangulasi waktu (pengecekan data dalam waktu berbeda) sebagaimana dijelaskan oleh Moleong (2021).

Hasil dan Pembahasan Persepsi Remaja di Desa Kabar terhadap Game *Mobile Legend* (ML)

Remaja di Desa Kabar memiliki persepsi yang positif terhadap game *Mobile Legend*, memandangnya sebagai permainan yang mudah dimainkan, memiliki gameplay menarik, dan berpotensi memberikan penghasilan. Bagi mereka, *Mobile Legend* bukan sekadar hiburan untuk mengisi waktu luang, tetapi telah menjadi bagian penting dalam kehidupan mereka yang membentuk identitas dan membangun hubungan sosial. Persepsi remaja di Desa Kabar tentang *Mobile Legend* sangat dipengaruhi oleh pengalaman mereka selama bermain. Dari pengalaman tersebut, terbentuk pemahaman dan makna yang mendalam tentang game ini. Setiap pertandingan, kemenangan, kekalahan, dan interaksi dengan sesama pemain berkontribusi pada pembentukan persepsi mereka tentang game ini.

Mobile Legend dipandang sebagai permainan yang mudah dimainkan karena menawarkan antarmuka dan mekanisme yang sederhana. Para pemain baru dapat dengan cepat memahami dasar-dasar permainan tanpa perlu menghabiskan waktu berjam-jam untuk mempelajari aturan yang rumit. Durasi permainan yang relatif singkat juga menjadi nilai plus, memungkinkan pemain untuk menikmati beberapa pertandingan dalam waktu terbatas.

Gameplay Mobile Legend yang menarik menjadi daya tarik tersendiri. Format 5 lawan 5 dengan berbagai jenis hero yang memiliki kemampuan unik memberikan pengalaman bermain yang beragam. Setiap hero memiliki peran berbeda seperti *Tank*, *Assassin*, *Mage*, *Marksman*, dan *Support*, memungkinkan pemain untuk memilih sesuai dengan gaya bermain mereka. Keunikan *Mobile Legend* juga terletak pada cerita latar belakang setiap hero yang mendalam. Para pemain tidak hanya menggunakan hero untuk bertanding, tetapi juga diperkenalkan dengan kisah-kisah menarik di balik setiap karakter. Hal ini menambah dimensi emosional pada permainan dan membuat dunia *Mobile Legend* terasa lebih hidup. Sistem pertandingan dalam *Mobile Legend* dirancang dengan seimbang, di mana tidak ada hero yang terlalu dominan karena setiap hero memiliki "*counter*" masing-masing. Hal ini mendorong pemain untuk mempelajari berbagai hero dan

strategi untuk menghadapi berbagai situasi dalam permainan.

Mobile Legend juga dipandang sebagai sumber penghasilan potensial bagi para remaja di Desa Kabar. Melalui jasa "joki rank", pemain berpengalaman dapat membantu pemain lain mencapai peringkat yang lebih tinggi dengan bayaran tertentu. Tarif joki bervariasi tergantung tingkatan, mulai dari Rp7.000 per bintang untuk tingkat Epic hingga Rp35.000 per bintang untuk tingkat Immortal. Selain joki rank, turnamen *Mobile Legend* juga menjadi sumber pendapatan bagi para remaja. Turnamen-turnamen yang diadakan secara online maupun offline menawarkan hadiah menarik berupa uang tunai, voucher, dan merchandise. Keikutsertaan dalam turnamen tidak hanya memberi peluang mendapatkan hadiah, tetapi juga menjadi ajang untuk menunjukkan kemampuan dan meningkatkan reputasi sebagai pemain handal.

Implikasi Adanya Game *Mobile Legend* di Desa Kabar

Game *Mobile Legends* telah menjadi fenomena di kalangan remaja Desa Kabar, dengan semakin banyaknya pemain dan turnamen yang diselenggarakan. Turnamen-turnamen ini sering diadakan karena tingginya minat pemain, sekaligus menjadi peluang bisnis bagi penyelenggara yang bisa mendapatkan keuntungan dari biaya pendaftaran dan penjualan makanan minuman kepada peserta dan penonton. Merespons tren ini, di

Desa Kabar telah didirikan sebuah *Gaming House*, yang merupakan rumah pribadi yang diubah menjadi tempat berkumpul para remaja untuk bermain dan berlatih *Mobile Legends*. Tempat ini menjadi pusat aktivitas gaming bagi para remaja desa, menyediakan fasilitas seperti wifi dan ruang bermain yang nyaman.

Para remaja di Desa Kabar menghabiskan waktu yang cukup signifikan untuk bermain *Mobile Legends*, rata-rata 3-4 jam sehari, dengan beberapa pemain bahkan bisa menghabiskan waktu hingga 10 jam. Mereka berlatih untuk meningkatkan kemampuan dan peringkat mereka dalam game, yang terdiri dari berbagai tingkatan mulai dari *Warrior* hingga *Immortal*. Meskipun menghabiskan waktu yang cukup banyak untuk bermain, para remaja tetap berusaha membagi waktu dengan kegiatan utama seperti sekolah atau bekerja. Mereka biasanya bermain setelah menyelesaikan kewajiban utama mereka. Namun, terkadang mereka juga mengalami kebosanan, terutama ketika mengalami kekalahan beruntun atau mendapat lawan yang terlalu mudah. Dampak negatif dari popularitas *Mobile Legends* adalah mulai punahnya permainan tradisional di Desa Kabar. Permainan seperti sodot dan layangan yang dulunya populer kini sudah tidak dimainkan lagi. Para remaja lebih memilih *Mobile Legends* karena dianggap lebih menarik dan bisa dimainkan kapan saja, berbeda dengan permainan tradisional

yang memiliki berbagai keterbatasan.

Pola Interaksi Para Pemain di Desa Kabar

Dalam game *Mobile Legends* di Desa Kabar, terdapat dua pola interaksi utama di kalangan para pemain - interaksi in-game yang terjadi saat bermain dan beberapa orang tua melihat sisi positifnya karena anak mereka lebih mudah diawasi di rumah, sebagian besar orang tua merasa bahwa game ini mengganggu kewajiban anak-anak mereka. Perubahan perilaku anak-anak mereka yang lebih banyak menghabiskan waktu bermain game daripada melakukan aktivitas lain menjadi kekhawatiran utama.

Perkembangan *Mobile Legends* di Desa Kabar telah menciptakan dinamika yang kompleks dalam masyarakat. Di satu sisi, game ini membuka peluang prestasi dan pengembangan bakat melalui turnamen-turnamen yang diadakan. Namun di sisi lain, ada kekhawatiran akan hilangnya nilai-nilai tradisional dan budaya lokal. Situasi ini menciptakan tantangan tersendiri dalam menyeimbangkan modernitas dengan pelestarian budaya lokal di Desa Kabar. Terakhir, fenomena ini telah mengubah pola aktivitas remaja di Desa Kabar secara signifikan. Dari yang sebelumnya aktif dalam kegiatan ekstrakurikuler dan bermain di luar rumah, kini lebih banyak menghabiskan waktu di *Gaming House* atau di rumah untuk bermain *Mobile Legends*. Perubahan ini menimbulkan perdebatan antara manfaat dan

kerugian yang dibawa oleh game ini bagi perkembangan generasi muda di Desa Kabar interaksi out-game yang berlangsung di luar permainan. Pemahaman terhadap kedua pola interaksi ini penting untuk meningkatkan performa pemain dan menciptakan lingkungan bermain yang positif.

1) Pola interaksi in-game

Game *Mobile Legends* telah membuat interaksi antar remaja di Desa Kabar menjadi lebih kuat dan tanpa batas. Berbeda dengan interaksi tradisional yang membutuhkan pertemuan langsung, teknologi game ini memungkinkan komunikasi intens tanpa harus bertemu secara fisik, meskipun para remaja tetap lebih menyukai bermain bersama secara langsung. Para remaja di Desa Kabar lebih memilih bermain secara berkelompok dibandingkan individual, karena dianggap lebih menyenangkan dan memungkinkan interaksi langsung dengan teman-teman mereka. Mereka sering berkumpul di *Gaming House* untuk bermain bersama, di mana mereka bisa berinteraksi secara verbal dan non-verbal, berbagi strategi, dan membangun keakraban. Meskipun game ini bisa dimainkan secara terpisah menggunakan fitur voice chat, terdapat perbedaan signifikan antara bermain bersama di satu lokasi dengan bermain secara terpisah. Bermain di satu lokasi

memungkinkan koordinasi yang lebih efektif dan membangun chemistry yang lebih kuat antar pemain.

Dalam komunikasi in-game, para pemain menggunakan berbagai istilah khusus seperti GG (Good Game), OP (Over Power), MVP (Most Valuable Player), dan berbagai istilah lainnya yang memiliki makna spesifik dalam konteks permainan. Istilah-istilah ini menjadi bagian dari identitas komunitas pemain *Mobile Legends* di Desa Kabar. Sistem role dalam game juga menjadi aspek penting dalam interaksi pemain. Setiap pemain harus menguasai peran tertentu seperti Tank, Marksman, Mage, Assassin, Fighter, atau Support. Pemahaman akan peran ini penting untuk membangun tim yang efektif dan mencapai kemenangan. Komunikasi tim sangat krusial dalam proses *draft pick* dan pemilihan hero. Tim harus berkoordinasi dalam memilih hero yang tepat dan mengatur strategi counter pick terhadap tim lawan. Kegagalan komunikasi dalam tahap ini dapat berdampak buruk pada jalannya pertandingan.

2) Pola interaksi out-game

Di luar game, para remaja Desa Kabar tetap aktif berinteraksi secara sosial. Mereka sering berkumpul di tempat-tempat umum seperti lapangan atau warung makan untuk mengobrol dan menghabiskan

waktu bersama, membantu memperkuat ikatan komunitas di desa tersebut. Saat berkumpul di luar game, para pemain sering mendiskusikan strategi permainan, menganalisis kesalahan yang terjadi selama pertandingan, dan merencanakan perbaikan untuk pertandingan selanjutnya. Ini menunjukkan bahwa *Mobile Legends* telah menjadi bagian integral dari interaksi sosial mereka.

Aspek-aspek dari game *Mobile Legends* juga terbawa ke dalam kehidupan nyata melalui penggunaan istilah-istilah khusus seperti "*Balmond*" (untuk mengejek), "*Mabar*" (main bareng), "*Push Rank*", dan istilah lainnya yang menjadi bagian dari bahasa sehari-hari mereka. Bahasa gaul yang berkembang dari *Mobile Legends* ini menjadi penanda identitas komunitas pemain di Desa Kabar. Istilah-istilah ini hanya dipahami oleh mereka yang aktif dalam komunitas game tersebut, menciptakan rasa

Analisis Teori

Teori interaksionisme simbolik George Herbert Mead menjelaskan bagaimana interaksi sosial membentuk makna dan identitas, terutama di kalangan remaja di Desa Kabar dalam konteks permainan *Mobile Legends*. Dalam hal ini, simbol-simbol yang digunakan dalam game berfungsi sebagai alat penting dalam membangun makna dan identitas mereka. Istilah

seperti "GG", "OP", "AFK", dan "Noob" tidak memiliki makna tetap, melainkan dibentuk melalui interaksi sosial dan interpretasi yang dilakukan oleh remaja.

Proses penafsiran simbol tersebut melibatkan percakapan internal yang memungkinkan individu membandingkan makna simbol dengan pengalaman pribadi dan konteks sosial mereka. Misalnya, istilah "GG" yang biasanya mengungkapkan kekaguman, dan "EZ" yang digunakan untuk mengejek, diinterpretasikan oleh remaja sebagai representasi emosi berdasarkan pengalaman mereka. Hal ini menunjukkan bahwa makna simbol kebersamaan dan identitas kelompok yang kuat. Para remaja di Desa Kabar telah menciptakan ekosistem sosial yang unik di mana game *Mobile Legends* menjadi medium untuk membangun dan memperkuat hubungan sosial, baik dalam konteks permainan maupun di luar permainan. Fenomena ini menunjukkan bagaimana teknologi game dapat mempengaruhi dan membentuk pola interaksi sosial dalam masyarakat dibentuk melalui interaksi dan negosiasi bersama di antara pemain, menciptakan budaya permainan yang unik.

Interaksi dalam permainan *Mobile Legends* juga tercermin dalam kehidupan sehari-hari. Remaja menggunakan bahasa dan simbol yang mereka pelajari dalam game untuk berkomunikasi dengan teman-teman di luar game. Istilah seperti

"noob" atau "pro" digunakan untuk menggambarkan kemampuan seseorang dalam berbagai aktivitas, misalnya dalam mengemudikan motor. Penggunaan kata "NT" sebagai ungkapan kegagalan juga mencerminkan bagaimana pola interaksi di dalam game memengaruhi interaksi sosial di luar game. Melalui permainan *Mobile Legends*, remaja di Desa Kabar membangun sistem makna dan identitas yang unik, memengaruhi cara mereka berinteraksi dengan dunia di sekitar mereka. Interaksionisme simbolik menurut Mead membantu memahami proses pembentukan makna melalui hubungan antara pikiran, diri, dan masyarakat. Proses ini melibatkan dialog internal yang dinamis, di mana pengalaman dan konteks sosial berperan penting dalam membentuk pemahaman mereka terhadap permainan.

1) *Mind*

Dalam konteks "*mind*", teori Mead menekankan bahwa pikiran adalah proses yang dinamis, melibatkan refleksi dan interpretasi pengalaman. Remaja di Desa Kabar mengolah makna simbol-simbol dalam permainan melalui interaksi dengan teman sebaya dan media. Proses ini memungkinkan mereka membangun pemahaman yang kompleks dan dinamis terhadap game, menjadikan makna yang mereka bentuk terus berkembang.

2) *Self*

Konsep "*self*" dalam teori Mead terdiri dari aspek "I" dan "Me". "I" mencerminkan sisi spontan dan kreatif, sedangkan "Me" mencakup norma dan peran sosial yang diinternalisasi. Dalam konteks *Mobile Legends*, remaja mengekspresikan "I" mereka melalui pilihan hero dan strategi bermain, sementara "Me" mereka terbentuk dari interaksi dengan pemain lain. Hal ini menciptakan ruang bagi remaja untuk mengembangkan identitas mereka secara bersamaan.

Proses pembentukan "*self*" menunjukkan bahwa identitas bukanlah statis, melainkan terus berubah seiring dengan pengalaman dan interaksi sosial. Remaja di Desa Kabar membentuk dan mendefinisikan "*self*" mereka dalam konteks digital yang dinamis melalui pengalaman bermain *Mobile Legends*.

3) *Society*

Mead juga melihat masyarakat sebagai produk dari interaksi sosial yang dinamis. Dalam konteks Desa Kabar, *Mobile Legends* memperkuat interaksi sosial, baik di dalam maupun di luar game. Interaksi dalam game menciptakan ruang bagi remaja untuk berkolaborasi dan menjalin hubungan yang lebih erat, sementara dalam kehidupan sehari-hari, istilah-istilah dari game mulai dipahami dan digunakan oleh

masyarakat luas.

Penggunaan istilah *Mobile Legends* dalam kehidupan sehari-hari menunjukkan pengaruh budaya digital yang kuat di komunitas tradisional. Istilah seperti "Balmond" dan "Noob" tidak hanya digunakan oleh pemain, tetapi juga oleh masyarakat lebih luas, memperlihatkan pergeseran dalam cara warga berinteraksi dan mengekspresikan diri.

Mobile Legends menjadi contoh nyata bagaimana interaksi sosial membentuk budaya dan norma dalam konteks digital. Game ini tidak hanya menawarkan hiburan, tetapi juga menciptakan ruang bagi remaja untuk belajar berkomunikasi, berkolaborasi, dan membentuk identitas mereka dalam dunia yang dinamis. Pengalaman ini memungkinkan mereka untuk membawa norma-norma dan bahasa dari dunia game ke dalam kehidupan nyata, menciptakan jembatan antara dua dunia tersebut.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian ini, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Game *Mobile Legend* telah menjadi fenomena yang signifikan di Desa Kabar, membentuk persepsi unik para remaja terhadap game tersebut. Bagi remaja di Desa Kabar game *Mobile Legends* bukan sekadar merupakan permainan hiburan biasa, tetapi juga menjadi medium untuk bersosialisasi,

mengembangkan keterampilan, dan menciptakan peluang finansial bagi remaja. Remaja di Desa Kabar memiliki persepsi pada game *Mobile Legend* adalah sebuah permainan yang yang mudah dimainkan, permainan yang mempunyai gameplay yang menarik, dan permainan yang memebrikan oenghasilan karena dalam game *Mobile Legend* para pemain pro bisa menjadi joki yang bertugas menaikan rank dari pemain lain dengan bayaran yang lumayan.

2. Interaksi antara pemain *Mobile Legends* di Desa Kabar tidak hanya mencakup aspek permainan semata tetapi juga memperkuat hubungan sosial, membangun kerjasama tim, dan menciptakan lingkungan positif. Baik dalam In-Game maupun Out-Game. Bahasa yang digunakan dalam game mencerminkan identitas dan budaya komunitas mereka, sementara aktivitas di luar game juga berkontribusi pada pertumbuhan remaja di desa Kabar. *Mobile Legends* bukan sekadar sebuah game, tetapi juga platform untuk memperkuat ikatan sosial, belajar, dan tumbuh bersama dalam sebuah komunitas yang inklusif dan mendukung.

Daftar Pustaka

- Adian, G. D. (2016). *Pengantar fenomenologi*. Koekoesan.
- Ahmad, A. (2022). Analisis visual karakter hero dengan skin legend

- pada “Mobile Legends: Bang Bang”. *Jurnal Muara Ilmu Sosial Humaniora dan Seni*, 6(1), 60.
- Farid, M. (2018). *Fenomenologi: Dalam penelitian ilmu sosial*. Prenada Media.
- Gunawan, I. (2022). *Metode penelitian kualitatif: Teori dan praktik*. Bumi Aksara.
- Nihari, H. A. (2015). *Buku pintar pemikiran tokoh-tokoh sosiologi dari klasik sampai modern*. IRCiSoD.
- Putra, W. R. (2023). Pola komunikasi melalui fitur virtual pada game Mobile Legends. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 11(1).
- Ritzer, G., & Stepnisky, J. (2019). *Teori sosiologi modern*. Pustaka Pelajar.
- Sarwono, S. W. (2013). *Pengantar psikologi umum*. Rajawali Pers.
- Shaleh, A. R. (2009). *Psikologi suatu pengantar dalam perspektif Islam*. Kencana.
- Siregar, N. S. (2011). Kajian tentang interaksionisme simbolik. *Jurnal Ilmu Sosial*, 4(2).
- Soesanto, T. A. (2020). Budaya game Mobile Legends: Kajian pada Bang Bang kelompok gamers Vol'Jin di Jepara. *Endogami: Jurnal Ilmiah Kajian Antropologi*, 4(1).
- Soetjningsih. (2010). *Tumbuh kembang remaja dan permasalahannya*. Sagung Seto.
- Sonia, W. (2024). *Implementasi teori interaksi simbolik player saat memainkan game Mobile Legends*. *Simantic Scholar*, 3(1).
- Subagyo, S. (2023). *Metode penelitian kualitatif*. Aksara Global Akademia.
- Sukarno, B. M. (2024). *Memahami simbol (sebuah pengantar dalam paradigma interaksionisme simbolik-George Herbert Mead)*. Deepublish Digital.
- Tiara, P. P., & Lasnawati. (2022). Makna gaya hidup sehat dalam perspektif teori interaksionisme simbolik. *HUMANTECH: Jurnal Ilmiah Multidisiplin Indonesia*, 1630.
- Walgito, B. (2010). *Pengantar psikologi umum*. Andi.