

ABSTRAK

Rahmat Maulana (1168030166) Tahun 2022: Status Sosial Gamers dalam Komunitas Game Mobile Legends:Bang Bang (Studi Kasus pada Komunitas BUEUK E-SPORT di Kecamatan Cibugel Kabupaten Sumedang)

Penelitian ini akan membahas tentang bagaimana para *gamers* memperjuangkan status sosialnya khususnya dalam komunitas *game* Mobile Legend Bang-Bang (MLBB). Melalui komunitas game MLBB, seorang *gamers* bisa meraih status sosial tinggi dalam masyarakat selain sebagai sarana yang merupakan tempat dimana *gamers* berkumpul karena kesamaan hobi dan karena *game* sebagai komoditas yang bernilai ekonomis. Namun, dalam upaya meraih status sosialnya, para *gamers* juga dihadapkan pada berbagai kendala. Karenanya, dalam melihat proses perjuangan memperoleh status sosial *gamers*, maka penelitian ini berfokus pada satu komunitas game MLBB, yakni Komunitas BUEUK E-Sport Kecamatan Cibugel Kabupaten Sumedang.

Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan menganalisis proses para *gamers* untuk meraih status sosial gamenya dan juga menganalisis kendala yang dihadapi para *gamers* dalam meraih status sosial *gamers* tersebut.

Teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah Teori Tindakan Sosial dari Max Weber. Dalam teori ini Weber menjelaskan bahwa berbagai tindakan sosial dapat dianalisis melalui berbagai faktor. Faktor tindakan sosial bersifat subjektif tergantung interpretasi yang dikerjakan. Hal ini karena tindakan sosial terdiri dari tindakan rasionalitas instrumental; tindakan rasional berorientasi nilai; tindakan afektif dan tindakan tradisional.

Pendekatan penelitian yang digunakan adalah Kualitatif dengan Metode penelitian Deskriptif. Sumber data dan Teknik pengumpulan data penelitian ini dari lapangan melalui proses observasi, wawancara mendalam dan Dokumentasi. Proses observasi langsung di mana peneliti turut terlibat aktif dalam kegiatan-kegiatan yang dilakukan Komunitas BUEUK E-Sport sehingga observasi yang dilakukan bersifat peran-serta. Proses wawancara dilakukan terhadap 15 *gamers* yang tergabung dalam Komunitas BUEUK E-Sport di Sumedang. Wawancara ini terutama dilakukan untuk mendengar penjelasan langsung dari para *gamers*. Selanjutnya adalah mendokumentasikan berbagai aktivitas komunitas Game Bueuk E-Sport. Hasil dari penelitian ini terdiri dari dua temuan utama. *Pertama*, proses terbentuknya terbentuknya status sosial *gamers* dalam komunitas BUEUK E-Sport dilakukan melalui berbagai tindakan yang rasional seperti memanfaatkan sosial media sebagai media branding, membeli skins untuk memperindah tampilan, bekerja keras untuk mendapatkan peringkat teratas; memfasilitasi komunitas untuk mengikuti kejuaraan; menyediakan basecamp (kekeluargaan); dan rajin berkumpul untuk menjalin silaturahmi dan main bersama. Ada juga upaya yang sifatnya non rasional seperti menghabiskan uang untuk sebuah skins; main game MLBB sampai begadang, marah-marah saat sedang bermain game MLBB; bermain game sampai lupa lingkungan sekitar; melakukan gacha; meminta air yang sudah dikasih do'a ketika ikut turnamen dan memaksakan membeli skins. *Kedua*, kendala para anggota BUEUK E-Sport dalam meraih status sosial gamers memiliki dua faktor, yakni: faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal berkaitan dengan sikap internal gamers itu sendiri, seperti rasa ketidaksungguh-sungguhan, ketidakuletan, dan minimnya keinginan belajar strategi. Selain itu, faktor internal juga termasuk juga faktor ekonomi yakni modal. Faktor lainnya adalah adanya persaingan di antara sesama anggota BUEUK E-Sport. Kemudian, ada faktor eksternal yakni faktor komunitas/grup BUEUK E-Sport itu sendiri dan faktor lingkungan sekitar, terutama keluarga.

Kata Kunci: status sosial, *gamers*, MLBB, rasionalitas, irasionalitas, tindakan sosial.