

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Penelitian

Perkembangan ilmu dan teknologi yang pesat membawa perubahan yang besar pada kehidupan di masyarakat (Martono, 2012). Manusia dengan akalny terus mengembangkan dan menciptakan temuan-temuan baru dalam ilmu dan teknologi yang kemudian di manfaatkan oleh masyarakat di seluruh dunia. Salah satu hasil perkembangan ilmu dan teknologi di masyarakat yaitu internet. Internet membawa dampak yang cukup besar dalam tatanan masyarakat global di berbagai lini kehidupan seperti dalam memperoleh informasi, komunikasi, dan hiburan (Dulkiah & Setia, 2020).

Dampak internet secara positif dapat dirasakan berbagai elemen kehidupan baik sosial, ekonomi, budaya, bahkan agama (Carr, 2014). Melalui internet interaksi jarak jauh bisa dilaksanakan secara sangat dekat, kapanpun dan dimanapun, ketika seseorang ingin memperoleh informasi pun bisa sangat cepat. Internet telah menyebarkan budaya ke seluruh dunia, misalnya budaya K-Pop bisa sangat cepat menyebar ke penjuru dunia (Lie, 2012). Dalam aspek agama, internet telah mengantarkan masyarakat kepada tatacara dan pola beragama baru yakni melalui dunia digital (Setia et al., 2021). Saat ini seseorang yang ingin belajar agama tidak perlu datang ke pesantren, cukup menonton video saja saja semua orang bisa belajar agama (Setia & Dilawati, 2021).

Sayangnya, tidak hanya dampak positif, dampak negatif dari internet juga banyak di berbagai lini (Carr, 2014). Internet telah menyebabkan adiksi berlebihan bagi generasi muda, menyebabkan kecanduan pornografi, termasuk bertubarannya hoaks di media sosial (Dulkiah & Setia, 2020). Selain itu, produk dari internet juga bearagam jenisnya selain bentuk video dan musik juga terdapat *game* (permainan) secara online. Game online merupakan produk internet yang sudah menyebar ke seluruh penjuru dunia sehingga merupakan industri raksasa baru yang berpengaruh pada aspek ekonomi dan kebudayaan (Limilia & Pratamawaty, 2018).

Alhasil, *game online* merupakan tren baru di masyarakat khususnya masyarakat Indonesia. Menurut Rani dkk., (2018), yang mengutip Bodenheimer menjelaskan bahwa *game online* merupakan permainan yang menampilkan gambar-gambar yang menarik dan dapat dikendalikan sesuai keinginan yang bisa dimainkan secara kelompok maupun individu dimana saja melalui sambungan jaringan. Popularitas *game online* mengalami peningkatan yang sangat tinggi di masyarakat saat ini. Arif Budiansyah menjelaskan ada 7 *game online* yang sudah di *download* lebih dari 100 juta di *Google Play Store*. Game online tersebut yaitu *Garena Free fire*, *Mobile Legends: Bang Bang*, *PUBG Mobile*, *Pokemon Go*, *Clash Of Clans*, *Candy Crash Saga*, dan *Clash Royale* (Budiansyah, 2020).

Sebagai salah satu *game online* yang paling banyak digemari masyarakat saat ini adalah *Mobile Legends: Bang Bang* atau biasa disingkat MLBB. *Game* MLBB diciptakan dan dimiliki oleh *developer* China yaitu *Moonton Technology Co., Lt.* yang bermarkas di kota Shanghai, China. *Game Online* MLBB rilis tanggal 11 Juli 2016 khusus untuk *server* Tiongkok dan Indonesia. Sedangkan, untuk *IOS server*

global dirilis pada tanggal 9 November 2016 (Andri, 2018). *Game* MLBB ini menjadi kekuatan besar di industri *e-sports* saat ini karena banyaknya antusiasme masyarakat terhadap *game* MLBB, sehingga *game online* MLBB telah di *download* oleh 100 juta lebih di server global. Tidak hanya itu, pemain *game* (*gamers*) MLBB terbanyak di dunia yaitu berasal dari negara Indonesia. Berdasarkan keterangan tertulis dari Nimo TV Kamis 17 Januari 2019, Indonesia menjadi kontributor pengguna aktif bulanan terbesar MLBB dengan angka 29,4 persen dari total 170 juta pengguna aktif per bulan secara global. Jumlah tersebut sama dengan 49,98 juta pengguna aktif (Alfarizi, 2019).

Menurut Ariantoro (2016), ada beberapa alasan mengapa *game online* banyak digandrungi saat ini. *Pertama*, masuknya *game online* dalam sebuah industri menyebabkan para pemainnya bisa bermain sekaligus bisa menghasilkan uang atau pendapatan dari sana. Tren *marketplace* atau jual beli online juga merambah pada *game online* yang menjadi jualan tertentu. Seseorang tidak perlu berjualan secara langsung di dunia riil, mereka cukup membuka lapak di dunia online maka penghasilan bisa di dapat. Konteks ini tentunya berbeda dengan *game* di era sebelumnya yang hanya dibuat untuk tujuan hiburan semata. Salah seorang pemain *games online* yang sudah menghasilkan uang dari *game online* adalah Brizio Adi Putra. Seperti dilansir Hasibuan (2020), Zio panggilan akrabnya rata-rata menghasilkan uang senilai 23 juta per bulan. Bahkan, kini ia sudah menjadi atlet profesional dan mewakili Indonesia di berbagai turnamen internasional. *Kedua*, diakuinya *game online* sebagai *E-Sports* menyebabkan pemainnya banyak yang bercita-citakan sebagai atlet *game* profesional. Semua tentu bisa menilai bahwa

bermain game yang sangat menyenangkan dan kemudian bisa memperoleh prestasi di tingkat nasional dan internasional merupakan impian banyak orang. *Game* MLBB sudah dilombakan dalam piala dunia MLBB dan masuk *Sea-Games* 2019 di Filipina (Haryanto, 2019).

Secara sosiologis bermain game sendiri tidak lagi identik dengan permainan personal. Di era sebelumnya, bermain *game* identik dengan permainan solo dan dilakukan secara sendiri, namun kini bermain game justru banyak dilakukan secara tim atau berkelompok. *Game-game* online terbaru di desain sebagai permainan dengan mengandalkan kekuatan kelompok agar bisa menstimulus pemainnya untuk bisa bekerjasama secara tim. Pola kerjasama inilah yang menyebabkan para pemain bisa berinteraksi, membangun soliditas dengan anggota sesama tim untuk menciptakan formasi dan strategi mengalahkan musuh. Bahkan, interaksi dan kerjasama yang dijalin tidak hanya dalam dunia *game* tetapi juga hingga ada yang sampai ke persoalan pribadi, seperti asmara pernikahan. Salah contohnya adalah Cici Pertiwi yang bertemu pasangannya di *game online* PUBG (*Player Unknown Battlegrounds*). Ia menemukan pasangannya yakni Ane Firman di *game online* hingga sampai ke jenjang pernikahan. Pertemuannya di dunia *game* menjadi keberkahan tersendiri bagi Cici yang tidak disangka-sangka (Jonata, 2020).

Tidak hanya itu, ada beberapa sebutan dan status di dunia *game* MLBB terhadap pemain *games*-nya (*gamers*). Sehingga *gamers* memiliki tingkatan status berdasarkan berbagai hal. *Gamers* sering kali disebut sultan, *pro-player*, atau joki. Selain itu, masih banyak status-status *gamers* MLBB. Sebutan-tersebut mengandung filosofi khusus yang dimaknai bersama, sebutan sultan biasanya

dilayangkan kepada *gamers* yang memiliki modal banyak, perlengkapan lengkap, dan *diamond* atau uang elektronik yang banyak (Adriyana, 2022). Sementara *pro-player* merupakan sebutan bagi *gamers* yang sudah profesional dan biasanya bermain dalam lingkup nasional. Terakhir, *joki* adalah sebutan bagi *gamers* yang hobi memainkan akun *gamers* orang dengan cara menyewanya. Secara eksplisit sebutan-sebutan tersebut merupakan bagian dari status sosial *gamers* itu sendiri yang disematkan tidak hanya pada saat bermain *game* saja melainkan juga dalam kehidupan nyata. Misalnya, dikaitkan dengan status sosial ekonomi *gamers*, mereka yang menyandang sebutan sultan adalah orang kaya yang senang mengeluarkan uang untuk membeli banyak perlengkapan.

Dalam usaha memperoleh status sosial *gamers* tersebut termasuk meraih keuntungan dalam bermain *games*, para *gamers* MLBB biasanya berkumpul pada suatu komunitas *game*. Selain mempermudah bermain, membentuk tim yang solid, para *gamers* juga akan lebih mudah ketika akan mengikuti turnamen-turnamen tertentu yang biasanya di ikuti oleh komunitas-komunitas *game*. *Gamers* biasanya menunjukkan diri dan berjuang menjadi yang terbaik dalam suatu *event* tertentu dan mendapatkan hadiah (*reward*). Menariknya, meskipun *gamers* bermain dalam satu tim namun mereka juga berlomba-lomba memperoleh status paling tinggi secara individual. Hal ini berusaha dicapai agar status sosial *gamers* dan penghasilan *gamers* bisa diraih (Agatha, 2019).

Namun demikian, persoalan atau sisi gelap dari *game online* juga banyak terjadi di masyarakat. *Game online* yang bisa menjadi sebuah pekerjaan telah menimbulkan kecanduan bagi *gamers* yang tidak bisa memenej waktu dengan baik.

Kecanduan ini bahkan ujung-ujungnya bisa berdampak pada efek negatif lainnya, misalnya rusaknya kesehatan fisik, seperti organ mata hingga kerusakan secara psikis. Misalnya, di Jawa Barat hingga Maret tahun 2021 dilaporkan telah ada 118 anak yang berobat ke Rumah Sakit Jiwa Jawa Barat akibat kecanduan *game online*. Bahkan, diantaranya ada anak yang sudah depresi berat dan sulit diajak berbicara. Pandemi Covid-19 juga turut menyebabkan anak-anak berlama-lama dengan gawai dan tidak berhenti bermain *game*. Motivasi para korban kecanduan *game online* ini mayoritas ingin memperoleh status *pro-player* hingga menjadi dan menyandang gelar *youtuber game* (Abdussalam, 2021).

Motivasi untuk memperoleh status atau level tertinggi dalam *game online* MLBB menyebabkan para *gamers* menghalalkan segala cara untuk meraihnya, termasuk membeli perlengkapan *game* sangat banyak dan lengkap. Mereka tidak memperdulikan keadaan dan kondisi ekonomi keluarga, bahkan ditemukan juga kasus kriminal pencurian hanya untuk membeli akun *game online*. Misalnya, anak berusia 16 tahun Kabupaten Sidrap, Sulawesi Selatan (Sulsel) yang nekat mencuri emas dan uang di rumah tetangganya demi membeli perlengkapan *game online* MLBB. Hal tersebut disebabkan oleh rasa iri pada temannya yang sudah banyak membeli perlengkapan *game*-nya. Namun, karena keterbatasan ekonomi ia nekat mencuri agar bisa menyaingi temannya (Nawir, 2020).

Sisi gelap lain dari kecanduan *game online* termasuk MLBB adalah pada menurunnya dan hilangnya antusiasme belajar. Hal ini terutama dialami oleh pelajar dan mahasiswa. Banyak kasus yang menunjukkan bahwa anak-anak menjadi pemalas, tidak mau belajar, bolos sekolah hanya demi bermain *game*

online. Hal ini tentu bisa berdampak buruk bagi kualitas pelajar di Indonesia. Banyak pelajar yang rela membolos sekolah demi mendapat gelar sultan *game*, menjadi *pro-player*, atau menjadi joki dengan mengorbankan sekolah dan membohongi orangtuanya (Triraharjo, 2020). Selain itu, sisi gelap *game online* termasuk MLBB adalah penipuan, banyak sekali kasus penipuan dalam *game* MLBB yang bisa merugikan korbannya. Bahkan, penipuan ini bisa merugikan hingga puluhan juta. Penipuan umumnya dilakukan dengan melakukan pemalsuan kode, memalsukan akun agar korbannya dikelabui dengan menyetorkan uang (Prima, 2021).

Namun demikian, *game online* MLBB masih digemari hingga saat ini dan tetap menjadi primadona bagi para pecinta *game* untuk terus berusaha memperoleh status yang diinginkan. Beragam motivasi para *gamers* menyebabkan *game* ini tetap diminati. Dampak besar bagi *gamers* secara sosial dan ekonomi diyakini masih menjadi unsur utama kenapa MLBB digemari dan banyak dijadikan sebagai sebuah profesi baru. Dari sinilah, *game online* MLBB bisa mengantarkan seseorang bisa memperoleh status sosial yang sangat tinggi dan dinilai oleh masyarakat secara luas. *Game online* menjadi sebuah sarana baru bagaimana seseorang meningkatkan status sosial kemasyarakatannya terutama melalui pundi-pundi keuntungan yang diraih yang bisa menyebabkan peningkatan kehidupan ekonomi seseorang.

Alhasil, berdasar latar belakang masalah tersebut peneliti tertarik lebih jauh mendalami bagaimana para *gamers* memperjuangkan status sosialnya khususnya dalam suatu komunitas MLBB. Penulis tertarik bagaimana proses terbentuknya status-status sosial dalam lingkungan *gamers*, dan lingkungan masyarakat secara

luas. 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, tujuan dan beragam latar belakang.

Alasan-alasan diatas menjadi pemicu peneliti untuk menyusun penelitian dengan judul, “Status Sosial *Gamers* dalam Komunitas *Mobile Legends: Bang Bang* (Studi Kasus pada Komunitas BUEUK ESPORT di Kecamatan Cibugel Kabupaten Sumedang)”.

1.2. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang yang telah dipaparkan dapat diidentifikasi masalahnya sebagai berikut:

1. Adanya komunitas game MLBB yang tersebar di masyarakat.
2. Terjadinya transformasi *game online* yang tadinya hanya hiburan menjadi sebuah *e-Sports* dan komoditas baru bagi *gamers*.
3. Adanya pengakuan game MLBB sebagai *E-Sports* oleh pemerintah Indonesia dan dunia.
4. Adanya perlombaan status tertinggi pada para *gamers* yang biasanya berdampak pada status sosial di kehidupan masyarakatnya.

1.3. Rumusan Penelitian

Setelah memaparkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah, dapat penulis rumuskan rumusan masalahnya sebagai berikut:

1. Bagaimana proses terbentuknya status sosial *gamers* dalam komunitas BUEUK E-Sport?
2. Apa saja kendala para anggota BUEUK E-Sport dalam meraih status sosial *gamers*?

1.4. Tujuan Penelitian

Dari rumusan masalah diatas, tujuan penulis dalam penelitian ini yaitu:

1. Memahami proses terbentuknya status sosial *gamers* dalam komunitas BUEUK E-Sport.
2. Memahami kendala para anggota BUEUK E-Sport dalam meraih status sosial *gamers*.

1.5. Kegunaan Penelitian

1.5.1. Akademis

Secara akademis, diharapkan penelitian ini dapat berkontribusi dalam mengembangkan ilmu pengetahuan dan memperkaya khazanah pengetahuan dalam bidang ilmu sosial dan teknologi khususnya dalam pengetahuan dunia *games* dilihat dari sudut pandang sosiologis. Dalam ranah universitas, penelitian ini diharapkan

bisa menjadi salah satu pokok bahasan dalam mata kuliah Sosiologi Industri atau bahkan bisa menjadi landasan dibukanya mata kuliah baru seperti mata kuliah Sosiologi Digital.

1.5.2. Praktis

Secara praktis, penelitian ini dapat berguna untuk lembaga pemerintah atau lembaga-lembaga lainnya yang kental akan teknologi dalam mengambil kebijakan-kebijakan khususnya dalam memadukan teknologi dengan kehidupan sosial. Dimana, teknologi bisa jadi alternatif seseorang mendapatkan status sosial atau meningkatkan status sosialnya. Salah satunya institusi pendidikan agar bisa memperhatikan siswa dan mahasiswa dalam upaya mengembangkan *game online* secara profesional dan menghindari dampak buruknya.

1.6. Kerangka Pemikiran

Dunia *games online Mobile Legends: Bang Bang (MLBB)* menjadi hal yang menjanjikan pada saat ini bagi sebagian masyarakat dengan adanya pengakuan dari dunia Internasional dan Nasional terhadap *game MLBB*, sehingga *gamers MLBB* mempunyai nilai lebih pada zaman modern saat ini. *Gamers* bisa menjadi atlet untuk mewakili negaranya di *events* internasional dan nasional mewakili skuad (Kelompok *Game MLBB*) (Chan et al., 2020). *Gamers* menjadi pekerjaan baru dan komoditas baru di masyarakat. Dunia *game MLBB* mempunyai konsep tingkatan pada *gamers*, tingkatan tersebut menunjukkan posisi *gamers* dipandang di lingkungan *gamers*. Tingkatan posisi *gamers* dalam *game MLBB* berdasarkan berbagai kriteria, kriteria tersebut yaitu berdasar *ranked*, wilayah, *achievement*,

kemenangan, hero, *charisma*, mengirim hadiah, *view*, *follower*, skuad, dan mentor. Posisi *gamers* tersebut perlu diperjuangkan dan butuh proses memperjuangkannya. Selain itu ada posisi *gamers* yang diberikan, posisi tersebut biasanya berdasarkan *skins*, kemenangan dalam *events*, *joki*, dan membeli akun game MLBB.

Selanjutnya, dari tingkatan *gamers* ini kemudian berkembang menjadi strata sosial yang dibentuk dari lingkungan sekitarnya (Magria et al., 2021). Kesuksesan menjadi *gamers* menyebabkan keuntungan ekonomi yang secara tidak langsung merubah kondisi sosial-ekonominya. Para *gamers* bahkan menjadikan bermain MLBB menjadi rutinitas demi memperoleh status sosial yang lebih baik pada masyarakat. Ditambah motivasi keuntungan ekonomi, para *gamers* sudah terlanjur hobi dan menyukai game MLBB tersebut sehingga tidak ada batasan bagi mereka untuk tetap bermain game. Agar para *gamers* tidak bosan dan bisa membangun soliditas maka para *gamers* biasanya membuat kelompok atau komunitas *game*. Selain itu ada juga yang bermain secara individu tanpa mengikuti komunitas *game*. Komunitas *game* menjadi wadah untuk berkumpul *gamers* dari berbagai latar belakang yang mempunyai persamaan, tujuan, dan interaksi yang cukup erat.

Komunitas MLBB ada karena salah satu faktornya yaitu banyak *events game* MLBB di Indonesia baik secara nasional maupun daerah. *Events* MLBB mempunyai tiga tingkatan yaitu *events* berskala Internasional (Piala dunia MLBB dan MPL), Nasional (Piala Presiden MLBB), dan Lokal (*Events* MLBB di Cafe, Mall, dan Universitas). Berbagai *events* tersebut menstimulus perubahan kehidupan *gamers* dan timbul tindakan-tindakan *gamers* untuk bermain dan mengembangkan kehidupan *gamers*. *Gamers* mempunyai tujuan yang bernilai yang berkaitan dengan

status *gamers* dalam mengikuti *events* MLBB. *Gamers* yang hadir dalam *events* MLBB memiliki latar belakang yang berbeda-beda di dunia *games* MLBB. *Gamers* yang memiliki kedudukan yang berbeda-beda di dunia *games* MLBB, yang berdasarkan *leaderboard* dalam aplikasi game MLBB. *Leaderboard* adalah konsep tingkatan kedudukan yang ada di game MLBB yang berdasarkan berbagai kriteria (Pietersen et al., 2018).

Dalam hal ini penulis mengkorelasikan realitas tersebut dengan teori tindakan sosial Max Weber. Max Weber sendiri merupakan pengemuka eksemplar dari paradigma definisi sosial, yang menjelaskan sosiologi dari kacamataannya yaitu ilmu yang menafsirkan dan memahami (*interpretative understanding*) tindakan sosial dan hubungan sosial untuk sampai pada pengertian kausal (Ritzer, 1975).

Tindakan sosial menurut Max Weber dapat berupa tindakan yang nyata-nyata diarahkan kepada orang lain, dapat juga tindakan yang bersifat membatin atau bersifat subyektif yang mungkin terjadi karena pengaruh positif dari situasi tertentu. Atau merupakan tindakan perulangan dengan sengaja sebagai akibat dari pengaruh situasi yang serupa. Atau berupa persetujuan secara pasif dalam situasi tertentu. Bertolak dari konsep dasar tentang tindakan sosial dan antar hubungan sosial. Secara sederhana Max Weber membagi tindakan sosial menjadi empat macam: (Scott, 2012):

1. Tindakan rasionalitas instrumental

Tindakan yang ditentukan oleh harapan-harapan yang memiliki tujuan untuk dicapai dan menentukan nilai dari tujuan itu sendiri. Bila individu tersebut bertindak rasional maka tindakannya pun dapat dipahami.

2. Rasionalitas yang berorientasi nilai

Tindakan yang didasari oleh kesadaran keyakinan mengenai nilai-nilai yang penting seperti etika, estetika, agama, dan nilai-nilai lainnya yang mempengaruhi tingkah laku manusia dalam kehidupannya. Tindakan ini masih rasional meski tidak serasional tindakan pertama, sehingga tindakannya masih dapat dipahami.

3. Tindakan afektif (*affectual*)

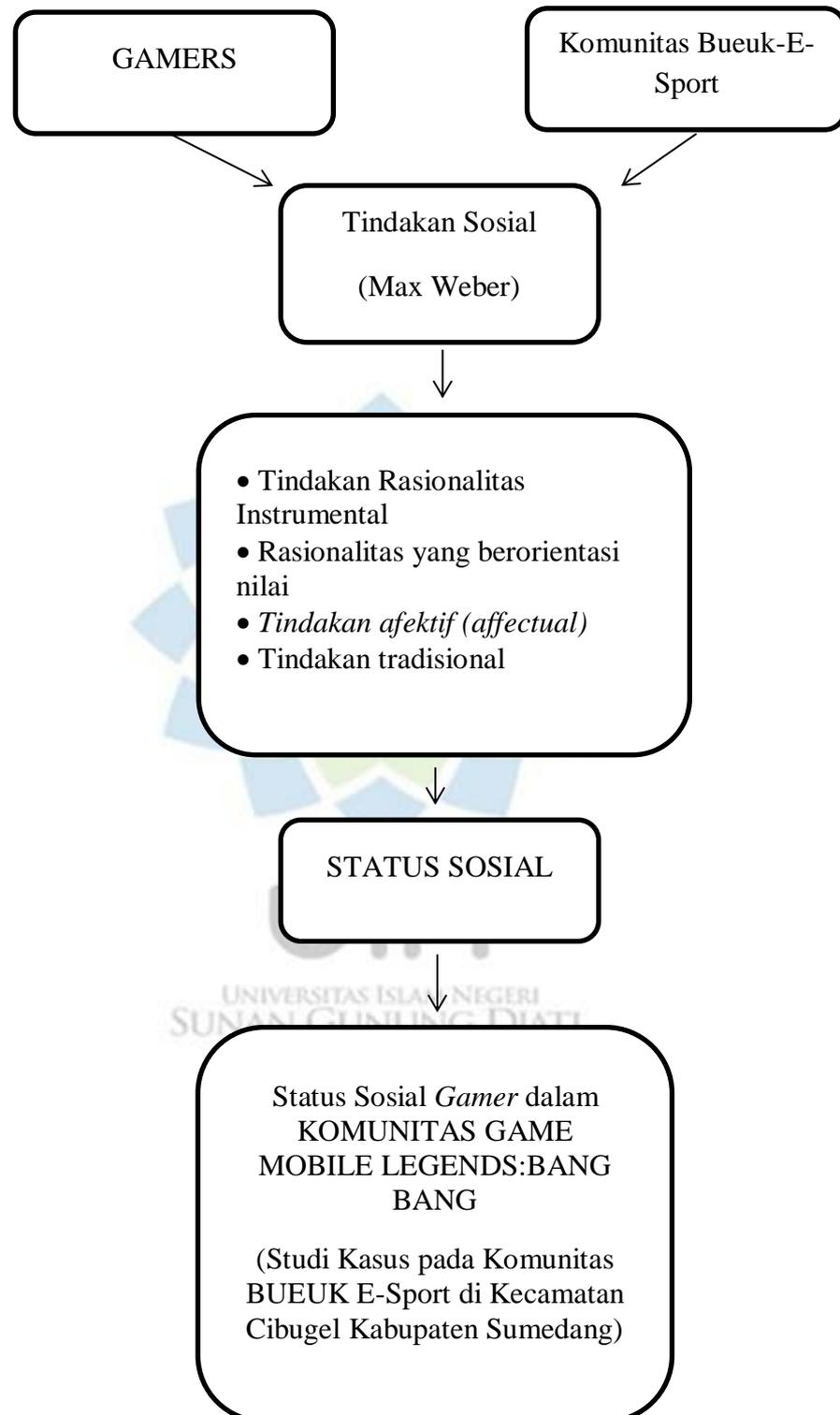
Tindakan yang ditentukan oleh kondisi kejiwaan dan perasaan individu yang melakukannya. Tindakan ini dilakukan seseorang berdasarkan perasaan yang dimilikinya, biasanya timbul secara spontan begitu mengalami suatu kejadian. Tindakan ini sukar dipahami karena kurang rasional.

4. Tindakan tradisional

Tindakan yang didasarkan atas kebiasaan-kebiasaan yang telah mendarah daging. Tindakan ini biasanya dilakukan atas dasar tradisi atau adat istiadat secara turun-temurun. Tindakan ini pun sukar dipahami karena kurang rasional bahkan tidak rasional.

Berdasarkan pada penjelasan teori tindakan sosial diatas, tindakan *gamers* mengikuti komunitas MLBB mempunyai makna dan arti subjektif bagi dirinya, lingkungan dan komunitas itu sendiri dalam hal status sosial. Tindakan-tindakan *gamers* dalam komunitas BUEUK E-SPORT memperlihatkan mengarah kepada tujuan untuk mendapatkan status sosial dalam *game* MLBB maupun dalam kehidupan realitas *gamers*. Sehingga, tindakan dari *gamers* diarahkan pada orang lain sebagai pembanding, eksistensi, hubungan sosial, dan kepuasan *gamers* dalam kehidupan *game*. Tindakan *gamers* dalam komunitas BUEUK E-SPORT termasuk tipe tindakan rasional instrumental karena *gamers* secara sadar mempertimbangkan pilihan dan tindakan untuk mendapatkan status sosial di dunia *game* melalui komunitas *game*. Cara *gamers* mendapatkan status itu berbeda-beda ada yang melalui usaha kerja keras atau materi.





Gambar 1. 1 Skema Kerangka Pemikiran Penelitian