

Diana Putri. 200521100009. Program Studi Sosiologi. Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Budaya. Universitas Trunodjoyo Madura. **Status Sosial Semu Pemain *Game Mobile Legends Bang Bang* Dalam Komunitas M05ENG Di Desa Bancaran Kabupaten Bangkalan**

Dosen Pembimbing: Mohtazul Farid, S.Sos., M.Sosio.

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk fenomena status sosial semu pada pemain *Mobile Legends Bang Bang* dalam komunitas M05ENG di Desa Bancaran, Kabupaten Bangkalan. Popularitas *game online* tidak hanya dimanfaatkan sebagai sarana hiburan, tetapi juga melahirkan bentuk interaksi sosial baru yang menciptakan struktur status di dunia virtual. Identitas dan citra diri pemain dibangun melalui pencapaian peringkat, kepemilikan skin, aktivitas *top up*, serta pengaruh di media sosial.

Penelitian ini menggunakan Metode yang digunakan adalah penelitian kualitatif dengan pendekatan fenomenologi, melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Pemilihan informan dilakukan dengan teknik purposive sampling. Teknik analisis data menggunakan teknik Miles & Huberman dengan melakukan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Teknik keabsahan data menggunakan triangulasi sumber.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa para pemain di Desa Bancaran dalam game *Mobile Legends* tidak hanya bertanding untuk meraih kemenangan, tetapi juga untuk mendapatkan pengakuan dan status. Selain hal itu terdapat perbedaan perilaku ini mencerminkan tidak hanya tingkat keterampilan dan pengalaman dalam permainan, tetapi juga nilai-nilai, sikap terhadap pembelajaran, dan pengelolaan emosi. Adanya para *cosplayer* yang memerankan *hero Mobile Legends* dengan kostum, aksesoris, dan bahkan sikap yang menyerupai karakter aslinya. Ini menciptakan ilusi bahwa karakter dari dunia digital benar-benar “hidup” di dunia nyata.

Kata Kunci: Pemain *Game*, Status Sosial Semu Dan *Mobile Legends Bang Bang*

Diana Putri. 200521100009. Sociology Study Program. Faculty of Social and Cultural Sciences. Trunodjoyo University Madura.. **The Pseudo-Social Status of Mobile Legends Bang Bang Players in The M05ENG Community in Bancaran Village, Bangkalan Regency**
Supervisor: Mohtazul Farid, S.Sos., M.Sosio.

ABSTRAC

The purpose of this study is to examine the phenomenon of pseudo-social status among Mobile Legends Bang Bang players in the M05ENG community Bancaran Village, Bangkalan Regency. The popularity of online games is not only utilized as a means of entertainment but also gives rise to new forms of social interaction that create a status structure in the virtual world. Players' identities and self-image are constructed through ranking achievements, skin ownership, top-up activities, and influence on social media.

This study uses a qualitative research method with a phenomenological approach, through observation, interviews, and documentation. Informants were selected using purposive sampling. Data analysis techniques used Miles & Huberman's technique by reducing data, presenting data, and drawing conclusions. Data validity techniques used source triangulation.

The results of the study show that players in Bancaran Village in the Mobile Legends game are not only competing to win, but also to gain recognition and status. In addition, these behavioral differences reflect not only skill level and experience in the game, but also values, attitudes toward learning, and emotional management. The presence of cosplayers who portray Mobile Legends heroes with costumes, accessories, and even attitudes that resemble the original characters creates the illusion that characters from the digital world are truly “alive” in the real world.

Keywords: Game Players, Pseudo-Social Status, and Mobile Legends Bang Bang.