

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Kemajuan dapat dipahami sebagai proses peningkatan yang dialami manusia secara perlahan, namun terus-menerus. Dari kondisi budaya yang sederhana menuju tingkat peradaban yang lebih maju. Manusia mampu untuk terus menyempurnakan kehidupannya di dunia mencakup beberapa aspek sosial, politik dan budaya. Upaya penyempurnaan ini terlihat dari bagaimana manusia dapat beradaptasi dan memperbaiki sistem yang telah ada demi mencapai kehidupan yang lebih baik (Sztompka, 2004). Globalisasi telah membawa manusia pada era kemajuan teknologi yang tidak dapat dihindari. Perkembangan teknologi memberikan dampak, baik dampak positif maupun negatif. Dari sisi positif teknologi mempermudah manusia dalam menjalankan aktivitas sehari-hari. Namun disisi lain, dapat menimbulkan dampak negatif manusia justru akan terjebak dan menjadi ketergantungan yang berlebihan terhadap teknologi. Berdasarkan survei yang dilakukan oleh Secur Envoy, yang melakukan survei terhadap 2100 orang di Inggris yang telah disimpulkan bahwa orang-orang tersebut mengalami *nomophobia*, yang dimana mereka akan mengalami gejala kecemasan dan ketakutan apabila tidak bersama telepon selulernya (Ramaita et al., 2019).

Dampak yang cukup besar yang dilahirkan oleh kemajuan teknologi adalah transformasi bentuk permainan tradisional ke permainan virtual, posisi permainan tradisional yang tergeser oleh permainan virtual, sehingga pada masa kini permainan tradisional dianggap kurang menarik. Sedangkan permainan virtual dianggap menyenangkan dan mudah untuk dimainkan. Permainan tradisional adalah permainan masyarakat secara turun-temurun dan merupakan hasil budaya lokal yang didalamnya banyak terkandung nilai-nilai pendidikan dan nilai budaya, serta dapat menyenangkan hati yang memainkannya (Waldo, 2025). Sedangkan Permainan virtual merupakan jenis permainan berbasis teknologi yang memiliki tingkat perkembangan ekonomi dan teknologi yang sangat tinggi. Permainan virtual adalah permainan yang tidak terdapat nilai-nilai kelokalan. Permainan virtual yang berbasis teknologi

hanya bersifat secara individual serta memiliki gaya komunikasi antar pemain. Permainan virtual dapat memisahkan antar pemain atau aktor dalam rumah (tempat) dan waktu ketika permainan diantara mereka sedang berlangsung (Apriati, 2021).

Internet juga dimanfaatkan oleh industri untuk menghadirkan sebuah permainan yang dapat dimainkan secara *online* lewat jaringan internet komputer maupun *handphone*. Pesatnya pengguna internet di Indonesia pastinya juga semakin banyak pula para pemain *game online*, dikarenakan untuk bermain *game online* kita membutuhkan jaringan internet agar dapat terhubung dengan pemain lainnya (Satria et al., 2021).

Perkembangan industri *game* dilihat dari pergerakannya kini telah meningkat dari tahun ke tahun, meningkatnya industri *game* ini secara skala global maupun secara lokal. Namun pada tahun 2020, ketika industri lain terkena dampak oleh pandemi COVID-19 ini, justru industri *game* mengalami peningkatan jumlah penggunaannya (Mulachela, 2020). Pada data yang telah dirilis oleh *Gamefid* dalam laporan *E-sport ID Game Global 2020*, sekitar 3,24 miliar atau 40% dari populasi yang ada di dunia, untuk Asia sendiri berkontribusi sekitar 50% atau dikatakan sebanyak 1,5 miliar. Di Indonesia sendiri menjadi salah satu konsumen pemakaian *game online* atau disebut juga video *game* terbanyak ketiga di dunia. Berdasarkan laporan *We Are Social*, Indonesia menjadi negara dengan jumlah pemain video *game* terbanyak ketiga di dunia. Laporan tersebut mencatat ada 94.5% pengguna internet berusia 16-64 tahun di Indonesia yang memainkan video *game* per Januari 2022 (Ndun, 2024).

*E-sport* adalah sebuah olahraga digital yang telah berkembang dari sebuah kompetisi *game* (Kurniawan, 2019). Fenomena ini *e-sport* mulai memancing semua pengguna internet untuk memainkan *game online*, yang berkontribusi di dunia *e-sport* tidak hanya para *gamers*, namun perusahaan besar dan juga media pun ikut serta di dalamnya, membuat posisi *game* ini menjadi cabang olahraga elektronik di berbagai dunia, dalam fitur turnamennya inilah yang membuat para penggunaannya merasa lebih tertantang,

minat inilah yang membuatnya mengarah ke bidang bisnis (Akbar & Madiawati, 2019).

*Mobile Legends Bang Bang*, game yang sedang naik daun di Indonesia ini adalah salah satu permainan andalan dari *Multiplayer Online Battle Arena* (MOBA) yang sangat populer dan diminati berbagai kalangan. Game ini dikembangkan oleh perusahaan Moonton dan dapat dimainkan di *smartphone* dengan berperangkat *Android*, *iOS*, dan *Microsoft*. Di wilayah Asia sekitar 20 juta akun diketahui telah mengunduh game ini di *Google Play* maupun *App Store* (Jorgi et al., 2024). Kemunculan game online ini secara tidak langsung akan menimbulkan sesuatu bentuk kumpulan seperti komunitas penggemar game online. Komunitas inilah tempat berkumpulnya interaksi antara penggemar game online satu dengan penggemar game online lainnya, meskipun cara berinteraksinya mereka tidak secara langsung (Ahmadani & Claretta, 2024).

Provider game online di Indonesia juga masih membeli *license* dari luar yaitu Korea Selatan, China, Jepang, Thailand. Seiring berkembangnya provider game terdapat salah satu game online *Mobile Legends Bang Bang* berasal dari negara China pada tahun 2016 dan masuk ke negara Indonesia dengan bekerja sama oleh provider yang bernama Moonton (Jorgi et al., 2024). *Mobile Legends Bang Bang* adalah game *multiplayer online battle arena* versi *mobile* yang dikembangkan dan diterbitkan oleh Moonton. Game ini memberikan pengalaman komunitas yang aktif, dimana para pemain dapat berinteraksi, berkompetisi dan mereka membangun reputasi mereka dalam lingkungan virtual. Status sosial dalam game online telah menjadi aspek yang signifikan dan mempengaruhi hubungan antar pemain. Berikut adalah beberapa hal yang perlu dipertimbangkan dalam memahami status sosial di dalam game online.

Rank, kepemilikan skin eksklusif dan popularitas pemain menjadi faktor utama dalam menentukan status sosial. Pemain yang mencapai peringkat yang tinggi dalam permainan akan dihormati dan diakui oleh sesama pemain, sering kali menjadi panutan dan mendapatkan pengakuan dari komunitas game. Terdapat popularitas dan pengikut, dimana kehadiran media

sosial dan *platform streaming game* telah memberikan ruang bagi pemain untuk membangun popularitas mereka di antara sesama pemain. Pemain yang aktif di *platform* ini, memiliki pengikut yang banyak, atau dikenal sebagai “*influencer*” *game online*, memiliki status sosial yang tinggi dalam komunitas. Pengikut mereka sering kali mencari inspirasi dan panduan dari mereka dalam bermain *game*. Kekayaan virtual dalam *game online*, terkadang terdapat sistem ekonomi virtual di mana pemain dapat membeli atau mendapatkan item virtual dengan uang nyata atau melalui pencapaian dalam permainan. Pemain yang memiliki koleksi item yang langka, kostum eksklusif, atau senjata yang kuat dapat memperoleh status sosial yang lebih tinggi dalam *game*. Kekayaan virtual ini dapat memberikan keunggulan dalam pertempuran dan mengundang perhatian sesama pemain (Rizkiyani, 2023)

*Game Mobile Legends Bang Bang* membentuk status sosial yang didasarkan pada kemampuan serta kapasitas setiap pemain *game*, status sosial ini mengarah pada penempatan posisi mereka di dalam *game*, dimana para Pemain *game* hanya ingin mendapatkan pengakuan. Pembentukan status sosial di dunia *game* juga menciptakan dinamika sosial yang khas dan kompleks di dalam komunitas gaming. Status sosial dalam *game Mobile Legends Bang Bang* ini diukur dengan mencapai level (*tier*) tertinggi, atau memenangkan turnamen seperti MCL (*MLBB Championship League*), dapat meningkatkan status sosial seseorang di dalam komunitas *game*, orang yang memiliki prestasi ini sering dihormati atau diakui oleh sesama pemain, pemain *game* yang memiliki banyak teman dalam *game* atau memiliki posisi kepemimpinan dalam suatu kelompok dapat merasakan peningkatan status, pemain *game* yang sukses dalam mengumpulkan kekayaan virtual, memiliki item langka seperti, *skin*, *recall* dan sebagainya dan selain itu pemain *game* yang dapat memanfaatkan media sosial sebagai media branding (Halik & Daud, 2025).

Fenomena ini telah terjadi pada remaja di Desa Bancaran, Kabupaten Bangkalan. *Mobile Legends Bang Bang*, Para pemain *game* di Desa Bancaran berupaya membangun jejaring sosial yang kuat dan memperoleh penghormatan dari sesama pemain. Oleh karena itu, banyak remaja di desa tersebut melakukan *top up* untuk meningkatkan *level* permainan menjadi versi

*premium*. Dengan menjadi anggota (*membership*), mereka memperoleh akses tanpa batas terhadap berbagai fitur unggulan di dalam *game*. Hal ini dapat menjadi sebuah obsesi yang dapat menimbulkan gejala kecanduan bagi remaja yang memainkan *game online Mobile Legends Bang Bang*, yang ingin memainkan *game* dengan fasilitas *membership* atau *premium*. Sehingga lama-kelamaan hal ini akan mengganggu kesehatan mental remaja yang memainkan *game online* tersebut, karena adanya ketidakpuasan dan ingin melakukan *top up* secara terus-menerus. Namun dengan hanya *top up* saja tidak cukup, dikarenakan kita didorong harus memiliki *skill* yang bagus agar bisa mengontrol tim dengan baik dan menjaga kekompakan dalam tim. Disisi lain, para pemain *game* yang kedudukannya lebih tinggi akan mendapatkan perhatian yang lebih dan di puja-puja, sedangkan pemain *game* yang lebih rendah kedudukannya akan menjadi bahan ejekan dan direndahkan oleh pemain *game* yang kedudukannya lebih tinggi.

Banyak sekali para pemain *game* yang telah ditemukan, mereka cenderung bersikap *toxic* pada pemain *game* yang *skill*nya kurang, *tiernya* (kedudukannya) rendah dan *skin*nya sedikit. Mereka merasa pemain *game* yang seperti ini akan membuat tim mengalami kekalahan dan menjadi beban tim dalam pertandingan. Para pemain *game* di Bancaran telah mengalami kehidupan yang tidak sehat, hal ini dibawa ke kehidupan nya sehari-hari. Mereka lebih sering mengucapkan kata kasar dan emosi yang meluap-luap apabila mereka merasa tidak nyaman.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Latar belakang masalah yang dijelaskan, maka penulis merumuskan masalah yakni, Bagaimana status sosial semu pemain *game Mobile Legends Bang Bang* dalam Komunitas *M05ENG* di Desa Bancaran, Kabupaten Bangkalan?

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui dan mengidentifikasi status sosial semu pemain *game Mobile Legends Bang Bang* dalam komunitas *M05ENG* di Desa Bancaran, Kabupaten Bangkalan.

## **1.4 Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat dari penelitian ini dapat dikelompokkan menjadi dua yaitu manfaat teoritis dan praktis, sehingga diharapkan dapat memberikan penjelasan dan pemahaman tentang fenomena Status Sosial Semu Pemain *Game Mobile Legends Bang Bang* dalam komunitas *M05ENG* di Desa Bancaran, Kabupaten Bangkalan.

### **1.4.1 Manfaat Teoritis**

Manfaat yang diharapkan oleh penulis sebagai rujukan informasi bagi penelitian selanjutnya, apabila terdapat kesamaan tema, maka penelitian ini diharapkan dapat dikembangkan dan dikaji lebih mendalam terkait fenomena Status Sosial Semu Pemain *Game Mobile Legends Bang Bang* dalam komunitas *M05ENG* di Desa Bancaran, Kabupaten Bangkalan.

### **1.4.2 Manfaat Praktis**

Hasil dari penelitian ini secara praktis diharapkan dapat membantu menambah wawasan bagi pendidik dan praktisi serta memberikan informasi yang berguna bagi pembaca atas fenomena Status Sosial Semu Pemain *Game Mobile Legends Bang Bang* dalam komunitas *M05ENG* di Desa Bancaran, Kabupaten Bangkalan.