

HIPERREALITAS PARA PEMAIN GAME ONLINE

MOBILE LEGENDS: BANG BANG!

(Studi Pada *squad* Nine Devour)

Baity Nazihah¹⁾, I Nengah Punia²⁾, Ni Made Anggita Sastri Mahadewi³⁾

^{1,2,3)} Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Udayana

Email: baity1912@gmail.com¹, nengah_puniah@yahoo.com², anggitasastrimahadewi@unud.ac.id³

ABSTRACT

The study aims to analyze and describe the form and impact of hyperreality in the online game Mobile Legends: Bang Bang! especially on Nine Devour squad members. This research uses a qualitative research method with a netnography approach. Mobile Legends: Bang Bang! becomes a second world for the informants, where a hyperreality or "fake reality" that is more than the actual reality occurs. The form of hyperreality of the online game Mobile Legends: Bang Bang! can be classified into four forms. Gamers are trapped in the world of the Mobile Legends online game: Bang Bang! which has been interpreted differently by the informants which of course have positive and negative impacts.

Keywords: *Hyperreality, Gamers, Online Games, Mobile Legends: Bang Bang!*

1. PENDAHULUAN

Perkembangan IPTEK telah memberikan kemudahan dan manfaat untuk kehidupan umat manusia. Salah satunya adalah dengan adanya penggunaan internet. Terdapat berbagai fitur yang ditawarkan, salah satunya adalah *game online*. Young (dalam Mais, 2020: 19) mengatakan bahwa *game online* merupakan permainan digital yang dapat dimainkan ketika perangkat yang digunakan terhubung dengan jaringan internet, sehingga memungkinkan pengguna untuk terhubung satu sama lain dan dapat di akses dalam lokasi yang berbeda pada waktu yang sama.

Salah satu *game* yang sedang populer pada saat ini adalah *Mobile Legends: Bang Bang!*. *Game* tersebut dirilis di Indonesia pada tanggal 11 juli tahun 2016, dengan fitur serta *gameplay* yang cukup mudah dan juga menarik. Dikutip dari Tekno Tempo (2019), masyarakat Indonesia menjadi pengguna aktif terbesar di seluruh dunia dengan 29,4 % dari total 170 juta pengguna aktif secara

global. Jumlah tersebut setara dengan 49,98 juta pengguna aktif.

Bermain *game* dapat membuat seseorang menjadi konsumtif. Hal ini karena *gamers* harus mengeluarkan sejumlah biaya untuk pembelian *item-item* di dalamnya. Di dalam dunia *game*, *gamers* juga membutuhkan pengakuan dari orang lain atas tindakan mereka. Artinya, *gamers* juga membutuhkan ruang sosialisasi dalam bermain (Bastian dan Khamadi, 2016: 38). Hal tersebut mendasari para *gamers* untuk membentuk suatu kelompok komunitas yang memiliki kesamaan motivasi dalam bermain *game*. Komunitas dalam *game* ini disebut dengan *squad*. Sebagai salah satu *game online* yang cukup digemari dan banyak peminatnya, sehingga tidak heran jika di Indonesia banyak bermunculan *squad Mobile Legends: Bang Bang!*. Salah satunya *squad* yang berasal dari Provinsi Bali yaitu Nine Devour.

Adanya komunitas *game online* ini sangat berguna bagi para *gamers* untuk berkomunikasi dan berinteraksi dengan *gamers* lain sebagai bentuk representasi sosial dunia nyata. Di balik produktivitas komunitas *game online*, terdapat banyak aspek penting yang terkait dengannya. Diantaranya adalah perubahan rutinitas *gamers* dari interaksi langsung menjadi serba membutuhkan koneksi internet yang pada akhirnya telah membentuk ruang maya (*cyberspace*). *Cyberspace* atau ruang maya di sini adalah sebuah ruang yang terbentuk oleh hubungan manusia dengan menggunakan media komputer.

Adanya ruang virtual ini dikhawatirkan membuat *gamers* berpikir bahwa dunia nyata dan dunia *game* adalah suatu hal yang sama. Mereka akan terjebak dan menganggap permainan merupakan hal yang lebih nyata daripada kenyataan itu sendiri. Bahkan yang lebih mengkhawatirkan adalah *gamers* kesulitan untuk membedakan dunia nyata dengan dunia *game*. Simulasi kehidupan yang ditawarkan oleh *game* membuat *gamers* merasakan kebutuhan akan dunia nyata terpenuhi. *Gamers* dapat menemukan komunitas, status sosial dan nilai ekonomi serta sebagainya di ruang online tersebut (Bastian dan Khamadi, 2016: 43).

Pada saat ini *game* bukan sekedar hiburan. Tetapi telah menjadi bagian dari keseharian para *gamers*. *Game online* pada akhirnya mengubah realitas asli dan menggantikannya dengan realitas palsu yang terkesan lebih nyata daripada realitas yang sebenarnya. Inilah konsep hiperrealitas (*hyperreality*) yang telah diungkapkan oleh sosiolog Perancis yaitu Jean Baudrillard, yang mengkritik era postmodern (Changestu, 2017: 7).

Berdasarkan berbagai uraian diatas, peneliti tertarik melakukan penelitian yang

berjudul “Hiperrealitas Para Pemain *Game Online Mobile Legends: Bang Bang!* (Studi Kasus Pada *Squad Nine Devour*)”. Dalam penelitian ini, yang menjadi sasaran penelitian yaitu para anggota *squad Nine Devour*.

2. KAJIAN PUSTAKA

Penelitian dengan judul “Hiperrealitas Para Pemain *Game Online Mobile Legends: Bang Bang!* (Studi Pada *Squad Nine Devour*)” yang dilakukan peneliti menggunakan tiga penelitian terdahulu yang relevan untuk melakukan peninjauan.

Penelitian pertama yaitu milik Albaihaqi Sultan Zamanda (2021) dengan judul “Modal Sosial Pada Gamer Gim Online Mobile Legends: Bang Bang! di Kota Denpasar”. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis bentuk modal sosial *player Mobile Legends: Bang Bang!*, bagaimana para pemain *game Mobile Legends: Bang Bang!* membangun modal sosial dan bagaimana dampak yang mereka rasakan. Selanjutnya, peneliti melakukan penelitian mengenai fenomena hiperrealitas yang terjadi karena *Mobile Legends: Bang Bang!*.

Penelitian kedua oleh Annisa Fathia (2020) dengan judul “*Foodstagram* Sebagai Hiperrealitas Pada Kalangan *Foodies* di Instagram”. Penelitian ini mengkaji mengenai fenomena dalam hiperrealitas yang dibentuk oleh konten *foodstagram* serta kaitannya terhadap status sosial kalangan *foodies* di Instagram. Penelitian ini menunjukkan para *foodies* melakukan *foodstagramming* yang membentuk sebuah realitas semu yang dapat dilihat sebagai simulakra. Pada akhirnya realitas semu dan status sosial berupa citraan pada kalangan *foodies* menyebabkan hiperrealitas. Penelitian Annisa Fathia dan penelitian penulis memiliki persamaan yaitu mengenai hiperrealitas melalui simulakra yang menyebabkan terjadinya pengaburan

antara di dunia maya dan dunia nyata. Perbedaannya adalah pada penelitian Annisa Fathia berfokus pada fenomena hiperrealitas di media sosial Instagram. Sedangkan peneliti berfokus pada fenomena hiperrealitas di dalam *game online*.

Penelitian ketiga oleh Christanto Arief Wibowo (2020) yang berjudul “Analisis Komunikasi Kelompok dalam Komunitas Virtual di Sosial Media Discord (Studi Netnografi Pada Komunitas Virtual “FGO Indonesia”)”. Kajian ini membahas mengenai komunikasi kelompok dalam suatu komunitas virtual di media *Discord* dengan menggunakan metode penelitian netnografi. Selanjutnya peneliti menggunakan metode netnografi untuk menganalisis bentuk dan dampak hiperrealitas yang dialami komunitas virtual *Mobile Legends: Bang Bang!*.

Mobile legends: bang bang! dapat menyebabkan suatu hiperrealitas. *Game* tersebut menawarkan kesenangan yang nampak dirasakan secara nyata oleh para *gamers* dibandingkan dengan kehidupan nyatanya. Hal tersebut membuat *gamers* lebih banyak menghabiskan waktu untuk kehidupan virtual di *Mobile Legends: Bang Bang!*.

Hiperrealitas menciptakan ruang dimana kepalsuan berbaaur dengan keaslian, masa lalu berbaaur dengan masa kini, fakta bercampur dengan rekayasa, tanda menyatu dengan realitas. Keadaan hiperrealitas membuat masyarakat pada saat ini mengonsumsi secara berlebihan untuk sesuatu yang tidak jelas. Konsumsi dilakukan bukan karena kebermanfaatan, tetapi karena pengaruh simulasi yang pada akhirnya membuat gaya hidup menjadi berubah (Rajagukguk, 2020: 121).

Penelitian ini menggunakan teori simulakra dari Jean Baudrillard. Hal tersebut karena berfokus pada kehidupan yang

diciptakan oleh *Mobile legends: Bang Bang!*. Simulakra adalah ruang realitas yang dipenuhi dengan proses reduplikasi, tiruan dan daur ulang berbagai fragmen kehidupan yang berbeda (dalam wujud komoditas citra, fakta, tanda, serta kode-kode yang silang sengkabut) dalam satu dimensi ruang dan waktu yang sama (Hidayat, 2021: 110). Simulakra tersebut dapat dihasilkan oleh kecanggihan simulasi teknologi internet yang menciptakan semua batasan menjadi sesuatu yang mungkin saja terjadi.

3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif yang bersifat deskriptif-eksplanatif dan menggunakan metode netnografi. Netnografi merupakan sebuah metode yang menerapkan konsep-konsep etnografi pada dunia yang lebih maju, yaitu dunia virtual, dengan mencari keunikan interaksi sosial yang terjadi melalui perangkat yang seperti komputer (atau dalam hal ini *smartphone*). Dengan kata lain, netnografi merupakan metode penelitian yang digunakan untuk memahami masyarakat dan budaya yang membentuk interaksi manusia melalui jaringan internet (Kozinets, 2010). Penelitian ini dibutuhkan untuk menjelaskan mengenai bagaimana dan sejauh mana *mobile legends: Bang Bang!* mempengaruhi pemainnya.

Ranah penelitian dalam pengkajian ini adalah *game online* yaitu *Mobile Legends: Bang Bang!*, serta lokasi penelitian di Provinsi Bali mengingat peneliti melakukan penelitian terhadap komunitas virtual yaitu *squad* Nine Devour yang para anggotanya berasal dari beberapa daerah di Provinsi Bali. Alasan pemilihan *squad* Nine Devour karena para anggotanya sangat aktif untuk mengikuti kompetisi dan aktif mengonsumsi *item-item* yang ada di dalamnya. Hal tersebut menunjukkan bahwa komunitas ini aktif serta

konsisten dalam mempertahankan ikatan antar anggota komunitasnya.

Jenis data yang digunakan pada penelitian ini adalah jenis data kualitatif dan data kuantitatif. Sedangkan Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sumber data primer dan sumber data sekunder. Data primer didapat melalui metode wawancara serta observasi para informan yang telah ditentukan. Selain itu, sumber data sekunder yaitu berupa studi pustaka dengan mempelajari jurnal-jurnal, *website*, artikel *online*, dan media lainnya yang berkaitan dengan *game online Mobile legends: Bang Bang!*. Informan dalam penelitian ini terbagi menjadi tiga. Pertama, informan kunci yakni para anggota aktif *squad* Nine Devour. Kedua, informan utama yaitu teman-teman sesama *gamers Mobile Legends: Bang Bang!*. Ketiga, informan pelengkap yakni mereka yang kiranya dapat tergabung dalam klasifikasi informan ini seperti masyarakat pada umumnya dan keluarga *gamers*.

Penelitian ini merupakan penelitian dengan metode kualitatif, maka secara otomatis instrumen penelitian ini adalah penulis itu sendiri. Sugiyono (2017: 222) berpendapat bahwa peneliti kualitatif sebagai *human interest*, berfungsi menetapkan fokus penelitian, memilih informan sebagai sumber data, melakukan pengumpulan data, menilai kualitas data, menafsirkan data dan membuat kesimpulan atas temuannya. Kemudian teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu Data arsip (*archival data*), Data elisitasi (*elicited data*), dan Data catatan lapangan (*fieldnote data*). Wolcott (dalam Bakry, 2011: 23) menyebut kategori yang terakhir ini sebagai menonton (*watching*), bertanya (*asking*), dan memeriksa (*examining*), atau Miles dan Huberman mengkategorikannya

sebagai dokumen, wawancara, dan observasi.

Analisis data yang digunakan adalah pengumpulan data, reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan atau verifikasi, yang dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus sampai tuntas, sehingga datanya sudah jenuh (Sugiyono, 31 2017: 246).

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Gambaran Umum Penelitian

4.1.1 Sejarah Perkembangan *Game Online*

Perkembangan IPTEK membentuk kehidupan digital dengan masyarakat *cybers* sebagai ciri utama pada dunia modern. Kemudian memunculkan komunitas-komunitas maya tanpa adanya batasan jarak dan waktu atau *cyberspace*. Digitalisasi kehidupan telah memasuki segala aspek aktivitas manusia. Lebih lanjut, media virtual telah membentuk keadaan baru dengan realitas kehidupan nyata sebagai gambarannya sehingga memunculkan kesenangan dan kenyamanan tersendiri bagi individu untuk tinggal di dalamnya contohnya dengan adanya *game online*.

Beberapa tahun terakhir, *game online* semakin berkembang dengan adanya teknologi baru seperti *mobile game* dan *virtual reality*. Ada juga banyak *game online* yang dirancang khusus untuk dimainkan di perangkat *mobile*. Secara keseluruhan, perkembangan *game online* telah mengikuti perkembangan teknologi dan akses internet. Dari *game* sederhana dengan grafik yang sederhana pada era 70-an hingga *game online* dengan grafik 3D yang memukau di era modern. Berangkat dari sejarah yang begitu panjang dan didukung dengan perkembangan IPTEK di bidang komputer, serta adanya sarana penunjang yang setara dengan perangkat komputer yaitu

smartphone membuat *game online* semakin berkembang. Adapun beberapa jenis *game online* diantaranya adalah sebagai berikut :

1. *Massively Multiplayer Online Firstperson shooter games* (MMOFPS)
2. *Massively Multiplayer Online Realtime strategy games* (MMORTS).
3. *Massively Multiplayer Online Roleplaying games* (MMORPG).
4. *Cross-platform online play*
5. *Massively Multiplayer Online Browser Game*
6. *Simulation games*
7. *Massively multiplayer online games* (MMOG)

Berbagai jenis tipe *game* yang diproduksi memiliki sebuah tujuan yang sama untuk memberikan kesenangan dan kenyamanan sesuai dengan kebutuhan masing-masing individu. Selain dengan banyaknya jenis *game online*, adanya penghargaan berupa *score*, *point*, serta *chip* yang akan didapatkan para *gamers* juga dapat membuat seseorang secara sadar maupun tidak kecanduan dengan *game online*. Kecanduan ini dapat menyebabkan *gamers* menghabiskan banyak waktu dalam *game online* dan mengabaikan banyak hal dikehidupannya.

4.1.2 Gambaran Game Online Mobile Legends: Bang Bang!

Game online Mobile Legends: Bang Bang! merupakan sebuah *game online* dengan tipe MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*). *Game* tersebut dibuat dan dikembangkan oleh Moonton Technology Co., Ltd yang merupakan perusahaan asal Shanghai, China. Moonton mengembangkan *game online* tersebut dibantu oleh Shanghai Mulong Network and Technology Co, Ltd.

Sistem permainannya terdapat 10 orang pemain yang berada dalam satu arena pertandingan dan terbagi kedalam 2 tim.

Pemain memilih *hero* yang kemudian digunakan dalam pertandingan. Tujuan utamanya adalah untuk mencapai kemenangan dengan menghancurkan markas milik lawan dan mempertahankan markas mereka sendiri.

Awal dirilis pada tahun 2016 hingga saat ini, *Mobile Legends: Bang Bang!* selalu membuat inovasi-inovasi terbaru agar membuat para pemainnya tidak cepat bosan dan terus memainkannya. Moonton terus-menerus mengadakan *event-event* yang menarik sehingga membuat para pemainnya semakin aktif untuk bermain. Selain *event-event* yang menarik, Moonton kerap menghadirkan *hero* atau *skin* baru untuk menambah variasi permainan, bahkan hingga saat ini *Mobile Legends: Bang Bang!* sudah memiliki total 117 *hero* yang kemudian terbagi menjadi 6 *role* atau peran. *Role* tersebut yaitu *Tank*, *Fighter*, *Assasin*, *Mage*, *Marksmen* dan *Support*.

4.1.3 Squad Nine Devour

Terdapat banyak *squad Mobile Legends: Bang Bang!*, salah satunya adalah *squad Nine Devour*. *Nine Devour* adalah kumpulan para *gamers* pecinta *Mobile Legends: Bang Bang!* yang berasal dari Provinsi Bali. *Squad* ini dibentuk sejak bulan November 2020 dan memiliki anggota berjumlah 9 orang dengan berbagai variasi umur, tempat tinggal, pekerjaan dan studi. *Squad* ini memiliki perjalanan panjang dalam proses terbentuknya.

Tidak ada kriteria khusus bagi siapapun jika ingin menjadi anggota dari *squad Nine Devour*, seperti harus mencapai rank tinggi seperti *Mythical glory* atau memiliki presentase kemenangan tertentu, tidak juga diharuskan salah satu *hero* andalannya masuk ke dalam jajaran *hero* di Leaderboard. Akan tetapi, anggota-anggota *squad Nine Devour* yang direkrut adalah orang-orang

yang sudah saling kenal sebelumnya. Sebagai sebuah *squad* yang dibentuk dengan tujuan agar lebih kompetitif maka tidak heran jika para anggota *squad* Nine Devour menghabiskan banyak waktu untuk bermain *game*. Setiap malam mereka rutin mabar (main bersama) guna meningkatkan pangkat dan skill permainan.

4.2 Bentuk Hiperrealitas Para Gamers *Mobile Legends: Bang Bang!*

4.2.1 Hasrat Bermain *Mobile Legends: Bang Bang!* Sebagai Bentuk Hiperrealitas

Seluruh pengguna *gamer* dikatakan sebagai orang yang hanya mencari hiburan dan kesenangan. Akan tetapi tidak dengan para anggota *squad* Nine Devour, mereka melihat *Mobile Legends: Bang Bang!* bukan hanya permainan. Mereka memiliki hasrat atau motivasi berbeda untuk terus berada dalam dunia *game*.

Pertama, hasrat atas dasar status dalam permainan. Status yang didapatkan bagi informan adalah tempat dimana ia dapat diakui secara nyata setelah tidak mendapatkannya di kehidupan nyata. Pengakuan yang didapatkan lebih karena aspek-aspek di dalam dunia *game* dimana ia memiliki status karena ia merupakan seorang *gamers* yang mempunyai *skill* yang mumpuni dan tergabung ke dalam sebuah tim *esports*. Kemudian *gamers* menjadi sosok yang lebih aktif ketika berada di dunia *game* dibandingkan dengan dunia nyata. Hal ini karena ia mendapatkan lebih banyak teman dan dirinya merasa cukup dihargai.

Hasrat atau motivasi yang berikutnya adalah untuk mendapatkan kelompok interaksi. *Game online* tidak hanya sebagai media hiburan melainkan media berkomunikasi dan berinteraksi. Menurut Bell (dalam Nasrullah, 2012: 20) menyebutkan suatu ruang artifisial dimana proses simulasi

itu terjadi akibat perkembangan teknologi komunikasi dan media baru dapat menyebabkan individu semakin menjauhkan realitas, menciptakan dunia baru yaitu dunia virtual. Hal tersebut juga terjadi pada informan, karena telah larut dalam imajinasi yang ada pada *Mobile Legends: Bang Bang!* membuat ia banyak menghabiskan waktu untuk *game* tersebut. Saat *gamers* telah berbaur dengan *gamers* lain maka realitas akan dunia maya ia terima yang merupakan efek hiperrealitas. *Game* ini membuat informan merasakan kenyamanan untuk interaksi dengan orang yang ada di dalam dunia *game* dibandingkan dengan orang-orang di dunia nyata.

Selain dua hal tersebut, pencapaian atau prestasi (*achievement*) merupakan salah satu bentuk hasrat untuk terus bermain. Hal tersebut merupakan bentuk pengakuan dari orang lain terhadap diri *gamers*. Prestasi pada *game online Mobile Legends: Bang Bang!* adalah ketika bermain didasarkan pada MMR, *Rank point* dan mendapatkan suatu momen berharga pada saat pertandingan. MMR membuat *gamers* terlihat lebih hebat dalam memainkan suatu *role hero* sehingga nantinya akan disegani oleh pemain lain. Rasa penasaran untuk mencapai MMR tertinggi menjadi alasan kuat *gamers Mobile Legends: Bang Bang!* untuk terus bermain. *Rank point* juga dapat membantu seseorang terlihat lebih hebat dalam permainan.

Pengakuan atas status dan pencapaian para informan adalah status semu yang tidak sepenuhnya mempengaruhi kehidupan nyata dan hanya berpengaruh pada komunitas *gamers* saja.

4.2.2 Terlarut dalam Bermain *Mobile Legends: Bang Bang!* Sebagai Bentuk Hiperrealitas

Keinginan untuk terus-menerus memainkan *game online* tentunya

menyebabkan adiksi. Adiksi pada *Mobile Legends: Bang Bang!* terjadi karena dampak hiperrealitas telah memaksa *gamers* untuk mengonsumsi kesenangan yang telah ditawarkan oleh *game* tersebut. Pada penelitian ini, adiksi bisa dikatakan sebagai suatu godaan yang berfungsi melemahkan para pemain *game* ke dalam suatu bentuk kecanduan.

Dalam satu hari *gamers* dapat menghabiskan waktu sekitar 6 jam sampai 8 jam untuk bermain *game*. Artinya banyak waktu yang mereka habiskan di dalam dunia *Mobile Legends: Bang-Bang!*. Pada saat bermain tidak peduli kapan waktunya, selagi tidak mempunyai kegiatan dan mempunyai kesempatan mereka akan bermain *game* online. *Gamers* juga dapat bermain selama satu hari penuh karena ingin mengejar ketertinggalan *rank*. Karena *rank* yang rendah dapat menjadi bahan ejekan dan tidak bisa bermain bersama teman-temannya.

Keinginan untuk terus bermain *game* akan tetap ada meskipun para *gamers* telah mempunyai peringkat yang tinggi dan mendapatkan apa yang telah mereka inginkan. Hal tersebut bisa disebabkan karena adanya ketidakmampuan *gamers* untuk melihat dan memperhatikan *stopping cues* yang menjadi indikasi berakhirnya waktu bermain. *Stopping cues* artinya adalah sinyal atau petunjuk yang membuat seseorang menyadari bahwa sudah waktunya untuk berhenti melakukan suatu aktivitas. Dalam konteks *game online*, *stopping cues* menjadi penting untuk mengurangi kecanduan pada permainan dan menjaga keseimbangan antara waktu bermain dan kegiatan lainnya.

Stopping cues tentunya sangat penting untuk diperhatikan. Akan tetapi, karena pengaruh dari hiperrealitas *Mobile Legends: Bang Bang!* menyebabkan *gamers*

mengabaikan *stopping cues* dan terus bermain tanpa henti. Hiperrealitas yakni keadaan runtuhnya realitas-realitas yang diambil alih oleh rekayasa model-model (citraan, halusinasi, simulasi) yang dianggap lebih nyata dari realitas itu sendiri, sehingga perbedaan keduanya menjadi kabur. Model ini juga menciptakan sebuah proses konversi, dekonstruksi dan konstruksi ruang yang memunculkan sebuah ruang pengalaman 'alternatif' baru yakni ruang *simulacrum* (Piliang, 1999: 82).

Simulacrum dapat dikaitkan dengan kegiatan dari *gamers* yang terjebak dalam ruang pengalaman baru dari sebuah permainan *online* yang tidak benar adanya sehingga terpaku pada dunia virtual melalui gambar dan citra yang semu. Hal ini dibuktikan dengan perilaku *gamers* yang secara tidak sadar merasa kesakitan atau mengumpat jika karakter *hero* yang ia mainkan terkena serangan lawan. Padahal pada kenyataannya *gamers* tidak terkena serangan dari siapapun, melainkan yang terkena serangan adalah karakter *hero* yang mereka mainkan. Hal tersebut merupakan sebuah pengalaman baru yang didapatkan oleh *gamers* ketika bermain yang sangat menggambarkan sebuah hiperrealitas.

Kebiasaan berjam-jam dalam bermain telah menjadi kebutuhan dan terpola dalam kehidupan *gamers Mobile Legends: Bang Bang!*. Kehidupan dunia maya telah menjadi pilihan alternatif bagi para *gamers Mobile Legends: Bang Bang!* untuk menghasilkan perbedaan nilai, status dan gengsi dengan menghabiskan waktu luang dan menghabiskan waktu perharinya untuk dunia *game*. Keinginan untuk bermain dirasa biasa saja dan sudah menjadi kebiasaan. Namun faktanya para pemain terlarut ke dalam dunia *game*. Artinya *game online* secara telah mengambil realitas yang dimiliki oleh para

gamers, karena *game online* dianggap penting dan nyata untuk mereka perjuangkan.

4.2.3 Perilaku Konsumsi Gamers Sebagai Bentuk Hiperrealitas

Gamers ketika telah menyukai salah satu jenis *game* maka akan rela mengeluarkan uangnya guna mempercantik karakter atau akun *game* tersebut dengan membeli *item-item game*. Pembelian tersebut dapat digolongkan sebagai salah satu wujud perilaku konsumtif karena tidak didasarkan pada kebutuhan yang mendesak, namun karena didasarkan pada mengejar kesenangan atau kepuasan dari aktivitas bermain *game*. Kebiasaan membeli barang virtual bukanlah hal yang tabu di kalangan para *gamers*, bagi mereka bermain *game online* tanpa membeli barang virtual itu akan membuat pengalaman bermain menjadi tidak maksimal. Artinya konsumsi pada *game* bukan lagi atas dasar nilai guna namun telah menjadi konsumsi pada nilai tanda dan citra.

Barang virtual yang sering di beli *gamers* adalah *skin*. *Gamers* mengaku bahwa membeli atau memperbarui *skin* membuat mereka lebih hebat dan percaya diri dalam permainan. Tampilan *skin* yang berbeda merupakan bagian dari *prestise* yang ingin ditunjukkan kepada pemain lain. Tidak bisa dipungkiri, menggunakan *skin* memang membuat *hero* terlihat lebih berbeda dan menarik, apalagi jika *skin* yang digunakan merupakan *skin* langka yang jarang dipakai pemain lain. Selain dapat meningkatkan tingkat percaya diri, bermain menggunakan *skin* yang bagus juga dapat memotivasi para pemain untuk meningkatkan kualitas skill bermain. Di sisi lain ketika pemain memiliki banyak *skin* maka akan meningkatkan gengsinya di lingkungan pertemanan yang sesama *player Mobile Legends: Bang Bang!*. Padahal memiliki ataupun tidak, tetap tidak

mengubah kemampuan pemainnya. *Skin* layaknya sebuah bonus, yang apabila tidak dimiliki tidak akan menjadi sebuah masalah berarti. Selain pembelian *skin*, banyak *gamers Mobile Legends: Bang Bang!* yang membeli *member starlight* karena adanya tanda yang melekat pada hal tersebut.

Alasan pembelian *skin* maupun *member starlight* juga karena ingin tampak berbeda dan mendapat pujian dari *gamers* lain. Berbeda dari yang lain disini tujuannya untuk menciptakan perbedaan dan tanda yang "sultan" maupun yang tidak, yang mahir bermain *game online*, serta yang sudah menjadikan *game online* sebagai bagian dari kehidupannya dan siapa yang hanya bermain untuk bersenang-senang. Kepemilikan *skin* dan *item-item* virtual digunakan untuk saling pamer satu sama lain. Hal tersebut menyebabkan identitas diri yang diakui oleh masyarakat (*gamers*) hanya berdasarkan kepemilikan materi saja. Segala hal termasuk identitas hanya diukur berdasarkan barang yang dikonsumsi sejalan dengan konsep hiperrealitas. Kehidupan *gamers* didikte oleh *skin* dan *item* virtual yang dimiliki. Identitas *gamers* semakin melebur dalam abstraksi simbol-simbol barang yang dikonsumsi.

Melalui manipulasi tanda yang melekat pada objek, seseorang diklasifikasikan ke dalam kelompok. *Gamers* mengonsumsi *skin* dan *item-item* lainnya disebabkan adanya *prestise* atau simbol kebanggaan yang diakui oleh para penggunanya. *Mobile Legends: Bang Bang!* merupakan simulasi yang menciptakan hiperrealitas. Bermain *game* dan mengonsumsi semua aksesoris gaming bukan berdasarkan kebutuhan, melainkan keinginan dan kenikmatan. *Game online* yang seharusnya menjadi hiburan justru menjadi hal yang menjerumuskan para *gamers*.

4.2.4 Interaksi Sosial Gamers Sebagai bentuk Hiperrealitas

Interaksi yang terjadi di *game online* membuat *gamers* menjadi bebas. Dengan akun yang di miliki, *gamers* dapat mengubah identitas, nama, status, gender, bahkan penggunaan avatar atau foto profil sesuai dengan keinginannya. *Gamers* dapat mengambil bagiannya dalam fantasi apa pun yang mereka inginkan, dari prajurit, karakter fiksi hingga spesies alien atau penampilan yang dirasa mirip dengan dirinya sendiri. Tidak akan ada yang tahu siapa identitas asli *gamers* tersebut. Keberadaan ribuan pemain di dunia maya memungkinkan terbentuknya identitas baru dan identitas palsu yang ada di dalamnya. Informasi yang ditampilkan tidak sesuai dengan identitas aslinya, *gamers* dapat memanipulasi seluruh kebenaran yang ada di dunia nyata untuk berinteraksi dan menjalin pertemanan baru di dunia virtual.

Para *gamers* dalam membuat representasi identitasnya, mereka sering kali menciptakan identitas dengan karakteristik dan penampilan yang diinginkan, seperti penggunaan avatar dengan wajah tampan atau cantik maupun penggunaan nama panggilan yang dianggap keren, sehingga mereka yakin hal tersebut bisa menarik pemain lain untuk berinteraksi dengan mereka. Kemudahan dalam berinteraksi memungkinkan untuk menjalin pertemanan dan memudahkan dalam meminta bantuan untuk menyelesaikan misi permainan.

Interaksi sosial *gamers* yang konsisten dan intens membentuk dunia virtual dan membuat dunia *game* menjadi benar-benar ada bagi *gamers*. Hal ini mengarah pada hiperrealitas, di mana pengalaman di dalam dunia *game* tidak hanya merujuk pada realitas, tetapi juga menjadi bentuk simulasi atau bagian dari dunia virtual yang sebenarnya. Mereka menganggap dunia *game* menjadi lebih nyata dari kehidupan yang sebenarnya.

4.3 Dampak Bermain *Game Online Mobile Legends: Bang Bang!*

4.3.1 Dampak Positif

Mobile Legends: Bang Bang! bermanfaat sebagai sarana hiburan untuk menghilangkan stress. Biasanya *gamers* yang telah larut ke dalam permainan akan cenderung fokus pada permainan dan melupakan masalah yang sedang dihadapi. Artinya *game online* menjadi *escapism* atau pelarian bagi *gamers*. *Escapism* didefinisikan sebagai keinginan untuk lari dari dunia nyata ke dalam *game*. Hal ini karena *gamers* ingin meninggalkan atau menghindari kewajiban di dunia nyata.

Dampak positif lainnya yang dapat diambil yakni meningkatkan kemampuan dan keterampilan bahasa asing. Bahasa Inggris merupakan bahasa utama maupun bahasa pilihan yang digunakan pada platform *game*. Kondisi menarik karena *gamers* dapat memanfaatkannya untuk mempelajari berbagai bahasa.

Dampak positif selanjutnya adalah dapat memperluas relasi dan menambah teman dari berbagai daerah. Adanya fitur *chat* global yang telah disediakan oleh *game online Mobile Legends: Bang Bang!* memungkinkan para *gamers* bertemu dengan *gamers* lainnya dari berbagai daerah maupun negara serta mereka dapat saling berkomunikasi satu dengan yang lainnya. Terdapat juga fitur di sekitar jika ingin bermain bersama siapapun yang berada di daerah sekitar dengan mudah. Bahkan tidak menutup kemungkinan bisa bertemu dan bermain bersama secara *offline* di kemudian hari.

Dampak positif lainnya yaitu untuk melatih kerjasama dan kemampuan menyusun strategi. Hal ini dikarenakan tujuan dari permainan ini adalah untuk menuntut pemain merancang taktik dan strategi yang berbeda untuk bekerja sama guna mencapai kemenangan. Keterampilan yang baik dan

kepekaan terhadap situasi sangat dibutuhkan agar mencapai kesuksesan dalam bermain *game*. Oleh karena itu, dibutuhkan konsentrasi yang tinggi. Artinya *game online* juga berdampak positif untuk meningkatkan kemampuan konsentrasi *gamers*.

Mobile Legends: Bang Bang! dapat digunakan sebagai sarana menambah penghasilan. Uang yang dihasilkan para informan berasal dari hasil menjual diamond maupun barang virtual yang ada di dalam *game* serta dari berbagai turnamen yang telah mereka menangkan. Selain itu, *gamers* juga dapat membuka jasa joki agar menambah penghasilan. Para informan membuka jasa untuk meningkatkan rank maupun *winrate*. Selain jasa joki *gamers* juga menyebutkan menambah penghasilan dengan cara menjual akun *game* kepada pengguna lainnya.

4.3.2 Dampak Negatif

Game online Mobile Legends: Bang Bang! memiliki dampak negatif diantaranya yaitu menyebabkan efek ketagihan. Pada saat sudah mengalami ketagihan kebiasaan bermain *game* membuat mereka rela mengorbankan banyak waktu dan biaya untuk sekedar bermain. Para *Gamers* menjadi lebih konsumtif sehingga boros bahkan tidak mempunyai rasa sayang saat mengeluarkan banyak biaya untuk *game online Mobile Legends: Bang Bang!*. Para informan yang merupakan mahasiswa yang tidak bekerja biasanya harus menabung terlebih dahulu jika ingin melakukan pembelian *item*. Agar uang lebih cepat terkumpul mereka terkadang berbohong kepada orang tua dengan alasan untuk keperluan tugas kuliah. Hal tersebut tentunya sangat memprihatinkan karena *gamers* seakan tidak sadar apa yang telah dilakukannya itu keliru atau tidak. Demi memenuhi nafsu mengonsumsi *game* mereka

melakukan segala cara, apalagi hal tersebut sudah menjadi candu bagi mereka.

Ketidakmampuan *gamers* untuk mengatur waktu membuat pola hidupnya menjadi tidak teratur. *Gamers* mempunyai pola hidup yang terbalik dan berantakan, siang menjadi malam dan begitu pula sebaliknya. Seringkali ketika sudah terlalu asyik bermain *game* informan menjadi lupa melakukan aktivitas lainnya seperti makan, tidur dan belajar. Hal tersebut tentunya tidak baik karena tidak jarang membuat aktivitas para anggota *squad* Nine Devour yang sebagian besar merupakan mahasiswa menjadi terganggu.

Dampak negatif selanjutnya adalah interaksi sosial dan relasi sosial dengan orang-orang disekitar menjadi berkurang. *Gamers* terisolasi dari dunia luar karena tidak dapat berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya. Hal ini dikarenakan masalah keterbatasan waktu. Bermain *game online* mengurangi aktivitas lain seperti pekerjaan rumah, belajar, olahraga dan berinteraksi dengan keluarga serta teman-teman. *Gamers* sibuk berperang dan berjuang bersama timnya untuk memenangkan pertarungan di dunia maya. Hal ini menyebabkan mereka kehilangan kontak dengan dunia nyata. Meskipun interaksi secara *oline* telah meningkat, pada saat yang sama interaksi di dunia nyata menurun.

Saat bermain *game online* maka fokus pikiran mereka hanya akan tertuju kepada *game* saja sehingga menyebabkan berkurangnya kepedulian akan keadaan lingkungan disekitar mereka. Kebanyakan *gamers* menjadi tidak fokus ketika sedang diajak berbicara oleh orang lain. *Gamers* cenderung tidak menanggapi dan tidak memperdulikan apa yang sedang dikatakan kepadanya.

Pada saat *gamers* lebih menyukai dan merasa nyaman ketika berada di dunia *game*, secara tidak sadar telah memasuki sebuah dunia alternatif baru yang dapat menyebabkan perilaku autisitas sosial. Autisitas sosial adalah perilaku yang muncul ketika *gamers* lebih nyaman dan merasa mendapatkan kesenangan atas kehidupan yang sesungguhnya tidak terdapat pada dunia nyata yang hanya karena akibat bantuan media (Udiyani, 2016: 6). Perilaku autisitas sosial yang secara tidak disadari muncul pada *gamers Mobile Legends: Bang Bang!* adalah ketika teralihkannya konsentrasi *gamers* dalam melakukan komunikasi dan interaksi dengan lingkungan ketika bermain *game* dan ketidakmampuan untuk merespon pertanyaan maupun pernyataan yang dilontarkan seseorang disekitarnya ketika sedang bermain *game*. Artinya kehidupan di dunia nyata menjadi teralihkan.

Pada saat bermain, *gamers* cenderung tidak ingin diganggu dan sering kali melibatkan aspek emosional. Hal tersebut dapat menyebabkan perilaku agresif. Perilaku agresif verbal dapat berupa berkata kasar, berteriak dan mengumpat yang sudah menjadi hal wajar. Perilaku tersebut secara spontan keluar dari mulut mereka. Beberapa *gamers* bahkan melakukan perilaku agresif fisik berupa tindakan menyakiti orang lain seperti memukul teman sesama *gamers*. Selain itu, *gamers* dapat melakukan tindakan yang merugikan diri sendiri seperti melempar maupun membanting *smartphone* yang mereka gunakan untuk bermain *game* serta memukul maupun membanting benda lainnya yang ada di sekitar mereka. Perilaku tersebut merupakan wujud ekspresi selama bermain *game*.

Kebiasaan secara berulang dan terus-menerus ketika bermain *game online* juga menimbulkan konflik di kehidupan nyata bagi

para *gamers*. Konflik yang secara sadar maupun tidak terjadi pada lingkungan terdekat *gamers*, seperti konflik dengan keluarga, pacar maupun teman sesama *gamers*.

5. KESIMPULAN

Game online sebagai sebuah hiburan dan pelepas kejenuhan dari aktivitas ternyata dimaknai secara berlebihan oleh para pemain *game online*. Berawal dari keinginan bermain maka ada perubahan orientasi bermain. kemudian muncul ketertarikan terhadap *game*, kemudian muncul perasaan senang dan lama-kelamaan menjadi rutinitas dan kebutuhan yang susah untuk dihindari. Simulakra dalam *game online Mobile Legends: Bang Bang!* berhasil mengambil alih realitas-realitas asli dan menggantinya menjadi realitas buatan. Sehingga *game online* sebagai sebuah realitas membuat *gamers* mengonsumsi *game* secara berlebihan atau dapat dikatakan *gamers* menjadi terhiperrealitas. Bentuk hiperrealitas pada kalangan *gamers* yakni pada hasrat bermain *game*, terlarut dalam permainan, konsumsi *gamers*, dan interaksi sosial *gamers*.

Dampak dari bermain *Mobile Legends: Bang Bang!* bagi anggota *squad* Nine Devour yang juga dapat berdampak pada *gamers* lainnya dikelompokkan ke dalam 2 dampak. Pertama, dampak positif seperti sebagai sarana hiburan, melepas penat dan stress, menambah kemampuan berbahasa asing, menambah relasi dan teman di dunia virtual, melatih kerjasama tim dan menyusun strategi serta menambah penghasilan. Kedua, dampak negatif yaitu membuat ketagihan sehingga kesulitan mengatur waktu dan mengabaikan kegiatan yang seharusnya dilakukan, menjadikan konsumtif dan boros, pola hidup menjadi tidak teratur karena, prestasi akademik menurun, menurunkan

interaksi di dunia nyata karena meningkatnya interaksi di dunia virtual, kurang peduli terhadap lingkungan sekitar karena terlalu fokus terhadap permainan, menimbulkan perilaku agresif dan menyebabkan konflik dengan orang-orang disekitar serta perilaku autisitas sosial.

6. DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Hidayat, Medhy Aginta. (2021). *Jean Baudrillard & Realitas Budaya Pascamodern*. Yogyakarta: Cantrik Pustaka.
- Kozinet, Robert V. (2010). *Netnography: Doing Ethnographic Research Online*. London: SAGE Publications Ltd.
- Nasrullah, Rulli. (2012). *Komunikasi Antarbudaya di Era Budaya Siber*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Piliang, Yasraf Amir. (1998). *Sebuah dunia yang dilipat: realitas kebudayaan menjelang milenium ketiga dan matinya posmodernisme*. Bandung: Mizan Pustaka.
- Pratama, Indra B. (2017). *Etnografi Dunia Maya Internet*. Malang: Tim UB Press.
- Sugihartati, Rahma. (2014). *Perkembangan Masyarakat Informasi & Teori Sosial Kontemporer*. Jakarta: Kencana Prenada Media Grup.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Jurnal Online

- Bakry, U. S. (2017). Pemanfaatan Metode Etnografi dan Netnografi Dalam Penelitian Hubungan Internasional. *Global Strategis*, 11(1), 15-26. Diunduh pada 25 Mei 2022, dari <https://ejournal.unair.ac.id/JGS/article/view/3788>
- Bastian, H., & Khamadi. (2016). Dampak Digital Game Terhadap Perkembangan Sosial Budaya Masyarakat. *Andharupa*, 2(1), 33-44. Diunduh pada 24 Desember 2021, dari <https://publikasi.dinus.ac.id/index.php/andharupa/article/view/1075>
- Mais, dkk. (2020). Kecanduan Game Online Dengan Insomnia Pada Remaja. *Jurnal*

Keperawatan. 8 (2), 18-27. Diunduh pada 29 Juli 2021, dari <https://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/jkp/article/view/32318>

Rajagukguk, Tri Putra. (2020). Simulakra Hiperrealitas dan Reproduksi Tanda Gim PUBG. *Metahumaniora*. 10(1), 118-136. Diunduh pada 6 Agustus 2021, dari <http://jurnal.unpad.ac.id/metahumaniora/article/view/22239>

Udiyani, N. P., Nugroho, W. B., & Kamajaya, G. (2016). Game Online dan Autisitas Sosial : Studi Kasus Gamers Dota-2 Mahasiswa Teknologi Informasi Universitas Udayana. *Jurnal Ilmiah Sosiologi: SOROT*, 1(1), 1– 9. Diakses pada 20 April 2023, dari <https://ojs.unud.ac.id/index.php/sorot/article/view/92499>

Skripsi

Changestu, Vani. (2017). *Hiper-realitas Pada Komunitas Hura-Hura Tim Valor Pokemon Go Daerah Istimewa Yogyakarta (Studi Kasus Hiperrealitas pada Komunitas Hura-Hura Tim Valor Pokemon Go Daerah Istimewa Yogyakarta Periode September 2016-Juni 2017)*. Skripsi. Yogyakarta: Universitas Mercu Buana Yogyakarta. Diunduh pada 20 Desember 2021, dari <http://eprints.mercubuana-yogya.ac.id/161/>

Internet

- Herdyanto, A & Bayu. D. W. (2019). *Sejarah Video Game: 10 Tahap Perkembangan dari Era Awal hingga Terkini*. Diakses pada 13 Mei 2023, melalui <https://www.idntimes.com/tech/games/abraham-herdyanto/10-tahap-perkembangan-sejarah-video-game-dari-era-awal-hingga-sekarang-1>
- Hutagaol, Boi. (2018). *Apa Itu Mobile Legends: Bang Bang?*. Diakses pada 25 Juli 2022, melalui <https://esportsnesia.com/game/mobile-legends/apa-itu-mobile-legends/>
- Tempo.co. (2019). *Pemain Mobile legends: Bang Bang! Indonesia terbanyak di Dunia*. Diakses pada 7 Januari 2022, melalui <https://tekno.tempo.co/read/1166277/pemain-mobile-legends-indonesia-%20terbanyak-di-dunia>