

**KONSTRUKSI SOSIAL *GAME ONLINE MOBILE LEGENDS: BANG-*
BANG DI KALANGAN MAHASISWA FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN
ILMU POLITIK UNIVERSITAS AIRLANGGA SURABAYA**

SKRIPSI



Disusun oleh :

WAHYU NUR HIDAYAT

NIM.071611433066

**PROGRAM STUDI SOSIOLOGI
DEPARTEMEN SOSIOLOGI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS AIRLANGGA
2022**

**KONSTRUKSI SOSIAL *GAME ONLINE MOBILE LEGENDS: BANG-
BANG* DI KALANGAN MAHASISWA FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN
ILMU POLITIK UNIVERSITAS AIRLANGGA SURABAYA**

SKRIPSI



Disusun oleh :

WAHYU NUR HIDAYAT

NIM.071611433066

**PROGRAM STUDI SOSIOLOGI
DEPARTEMEN SOSIOLOGI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS AIRLANGGA**

2022

ii

HALAMAN PERNYATAAN

Halaman Pernyataan Tidak Melakukan Plagiat

Bagian atau keseluruhan isi Skripsi ini tidak pernah diajukan untuk mendapat gelar akademis pada bidang studi dan atau Universitas lain dan tidak pernah dipublikasikan ditulis oleh individu selain penyusun kecuali bila dituliskan dengan format kutipan (langsung atau tidak langsung) dalam Skripsi.

Apabila ditemukan bukti bahwa pernyataan saya tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai ketentuan yang berlaku di Universitas Airlangga.

Surabaya, 11 November 2021



Wahyu Nur Hidayat
071611433066

HALAMAN JUDUL

**KONSTRUKSI SOSIAL *GAME ONLINE MOBILE LEGENDS: BANG-*
BANG DI KALANGAN MAHASISWA FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN
ILMU POLITIK UNIVERSITAS AIRLANGGA SURABAYA**

SKRIPSI

Maksud: sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi S1 Sosiologi pada
Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Airlangga

Disusun oleh :

WAHYU NUR HIDAYAT

NIM.071611433066

**PROGRAM STUDI S1 SOSIOLOGI
DEPARTEMEN SOSIOLOGI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS AIRLANGGA**

2022

iv

HALAMAN PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING

**KONSTRUKSI SOSIAL *GAME ONLINE MOBILE LEGENDS: BANG-*
BANG DI KALANGAN MAHASISWA FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN
ILMU POLITIK UNIVERSITAS AIRLANGGA SURABAYA**

Skripsi ini telah memenuhi persyaratan dan disetujui untuk diujikan.

Surabaya, 10 Januari 2022

Dosen Pembimbing

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Sutinah', is centered within a light gray rectangular box.

Prof. Dr. Sutinah, Dra., MS.
NIP.195808161982032001

HALAMAN PENGESAHAN PANITIA PENGUJI

Skripsi ini telah diujikan dan disahkan dihadapan Komisi Penguji

Program Studi Sosiologi

Departemen Sosiologi

Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik

Universitas Airlangga

Hari : Jum'at

Tanggal : 18 Februari 2022

Pukul : 08.00 WIB

Komisi Penguji terdiri dari :

Ketua Penguji



(Drs. Sudarso, M.Si.)
NIP.196805141992031002

Anggota



(Prof. Dr. Sutinah, Dra., MS.)
NIP.195808161982032001

Anggota



(Ratna Azis Prasetyo, S.Sosio., M.Sosio)
NIP.198701102015042001

HALAMAN PERSEMBAHAN

“Teruntuk orang tua saya, Ayah Jemawan dan Ibuk Indayati yang telah memberikan bantuan moril, materi, dan motivasi selama mengikuti perkuliahan serta kakak-kakak saya, Indra Kurniawan dan Anang Darmawan yang selalu memberikan pelajaran dan motivasi dalam hidup.

ABSTRAK

Game Mobile Legends:Bang-Bang merupakan salah satu wujud *game* perkembangan teknologi yang setiap harinya semakin pesat di tengah era globalisasi ini. Seiring perkembangan zaman, *game online* yang semula hanya dimainkan di komputer, saat ini dapat juga dimainkan di telepon genggam. *Mobile Legends:Bang-Bang* sendiri merupakan *game multiplayer online battle arena*.

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif. Pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan In-depth Interview, dengan didukung data dokumentasi serta tinjauan pustaka. Penentuan informan dalam penelitian ini menggunakan teknik *snowball sampling*. Penelitian ini menggunakan pemikiran dari Peter L Berger dan Thomas Luckmann yang mengatakan bahwa kenyataan hidup sehari-hari sebagai kenyataan yang tertib dan nyata. Kenyataan hidup sehari-hari bersifat intersubjektif. Dimana dalam pembentukan konstruksi tersebut terdapat proses diantaranya Eksternalisasi, Objektifikasi dan Internalisasi. Dengan didukung teori Leisure Class oleh Thorstein Veblen untuk memperkuat data penelitian yang diperoleh.

Hasil penelitian yang diperoleh dari analisis berdasarkan teori konstruksi social milik Peter L Berger serta Thomas Luckmann, menjelaskan konstruksi sosial yang dialami oleh mahasiswa Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Airlangga Surabaya bermain *game online* merupakan wujud dari mengoptimalkan waktu luang, selain mengisi waktu luang bermain *Game Online Mobile Legends:Bang-Bang* juga dapat mendatangkan pundi-pundi rupiah. Menjadikan pemain kecanduan dalam bermain *Game Online Mobile Legends:Bang-Bang* sehingga memberikan perasaan gelisah jika tidak memainkan *game online* tersebut.

Kata Kunci : *Mobile Legends:Bang-Bang*, Kontruksi Sosial, Waktu Luang.

ABSTRACT

Mobile Legends:Bang-Bang game is a form of game technology development which is getting faster every day in the midst of this globalization era. Along with the times, online games that were originally only played on computers, can now also be played on mobile phones. Mobile Legends:Bang-Bang itself is a multiplayer online battle arena.

This study uses a qualitative method. Collecting data used in this study using Indepth Interview, supported by documentation data and literature review. Determination of informants in this study using a snowball technique. This study uses the thoughts of Peter L Berger and Thomas Luckmann who say that the reality of everyday life is an orderly and real reality. The reality of everyday life is intersubjective. Where in the formation of the construction there are processes including Externalization, Objectification and Internalization. With the support of the Leisure Class theory by Thorstein Veblen to strengthen the research data obtained.

The results obtained from analysis based on social construction theory belonging to Peter L Berger and Thomas Luckmann, explain the social construction experienced by Social and Political Science students at Airlangga University Surabaya playing online games is a form of optimizing spare time, in addition to filling spare time playing online games. Mobile Legends:Bang-Bang can also bring in rupiah coffers. Making players addicted to playing Mobile Legends Online Games so that it gives a feeling of restlessness if they don't play the game.

Keywords : Mobile Legends:Bang-Bang, Social Construction, Leisure Time.

KATA PENGANTAR

Puji syukur atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat serta hidayah-Nya sehingga peneliti mampu menyelesaikan skripsi yang berjudul Konstruksi Sosial Game Online Mobile Legend Bang Bang di Kalangan Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Airlangga Surabaya dapat terselesaikan.

Skripsi ini mencoba mendalami konstruksi sosial game online mobile legends bang bang pada mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Airlangga Surabaya.. Adapun tujuan penulisan skripsi ini adalah untuk melengkapi syarat-syarat dalam memperoleh gelar S1 pada Program Studi S1 Sosiologi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Airlangga. Di samping itu skripsi ini merupakan perwujudan dari ilmu yang telah di dapat selama dalam masa perkuliahan.

Peneliti berharap melalui skripsi Konstruksi Sosial Game Online Mobile Legend Bang Bang di Kalangan Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Airlangga Surabaya mampu bermanfaat dan memberikan pengetahuan kepada semua pihak yang membaca skripsi ini. Peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna dan masih banyak kekurangan sehingga perlu adanya kritik dan saran yang membangun diharapkan dalam penulisan skripsi ini.

Surabaya, 2 Desember 2021

Penulis

UCAPAN TERIMA KASIH

Pada halaman ucapan terima kasih ini peneliti ingin mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah membantu kelancaran dalam pengerjaan penulisan skripsi peneliti yang dimana sebagai syarat untuk mendapatkan gelar sarjana dari Universitas Airlangga. Ucapan terima kasih tersebut diberikan kepada :

1. Puji syukur saya panjatkan kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat serta karunia, sehingga peneliti akhirnya dapat menyelesaikan skripsi ini dengan mengucapkan syukur *Alhamdulillahirobbil'alamin* dan shalawat serta salam kita haturkan pada junjungan Rasulullah Muhammad SAW.
2. Terima kasih sebanyak-banyaknya kepada orang tua saya, Ayah Jemawan dan Ibuk Indayati yang telah memberikan bantuan moril, materi, dan motivasi selama mengikuti perkuliahan S1 di program studi Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial Ilmu Politik Universitas Airlangga, serta mas-mas saya, Indra Kurniawan dan Anang Darmawan yang selalu memberikan pelajaran dan motivasi dalam hidup.
3. Terima kasih sebanyak-banyaknya kepada dosen pembimbing saya, Prof. Dr. Sutinah, Dra., M.S. yang telah banyak membantu dan membimbing dalam pengerjaan skripsi ini.
4. Terima kasih saya ucapkan kepada seluruh dosen Sosiologi FISIP Unair yang telah memberikan ilmu yang bermanfaat baik ilmu akademis maupun pengalamannya.
5. Terima kasih kepada Mbak Sukma selaku administrasi Departemen Sosiologi yang telah banyak membantu saya untuk berkonsultasi dengan dosen pembimbing saya dan urusan skripsi lainnya.
6. Terima kasih kepada P.Divya Fitrotulaziiz Zakiyah yang telah menemaniku selagi berproses dalam mengerjakan skripsi ini walaupun

tidak sampai akhir dan terima kasih juga atas waktunya selama kurang lebih 4,5 tahun, maaf belum bisa menjadi yang terbaik, sekarang saya berada di fase yang kata orang fase tertinggi dalam mencintai yaitu “meng-ikhhlaskan”, walaupun saya tau bahwa ikhlas itu bohong hehe..

7. Terima kasih kepada sahabat-sahabatku yang selalu menemaniku dikala senang maupun susah, Aditya Leriawan, Faiz, Evan, Elvi, Levy, kalian terbaik.
8. Terima kasih kepada Irine Mustikasari dan Siti Uswatun yang telah banyak membantu dalam menyelesaikan skripsi ini.
9. Terima kasih kepada saudara-saudaraku Sosiologi 2016, Sosiologi satu Sosiologi dulur kabeh!
10. Terima kasih kepada teman-teman main atau turney *mobile legends*, teman ngopi, sharing dan lain-lain, Bintang, Fais, Eric, Iqbal, Nino, Umay, Indra.
11. Terima kasih juga kepada responden-responden saya yang telah bersedia untuk saya wawancarai.
12. Terima kasih kepada semua orang-orang baik yang ikut serta dalam menyelesaikan skripsi ini, baik dari pengalaman, motivasi dan lain-lain, maaf tidak bisa menyebutkan nama satu-satu.

DAFTAR ISI

<i>HARDCOVER</i>	
<i>COVER</i>	ii
HALAMAN PERNYATAAN	iii
HALAMAN JUDUL	iv
HALAMAN PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING	v
HALAMAN PENGESAHAN PANITIA PENGUJI	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
ABSTRAK	viii
<i>ABSTRACT</i>	ix
KATA PENGANTAR	x
UCAPAN TERIMA KASIH	xi
DAFTAR ISI	xiii
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR TABEL	xvi
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Fokus Penelitian	3
1.3 Tujuan Penelitian	3
1.4 Manfaat Penelitian	4
1.4.1 Manfaat Akademis	4
1.4.2 Manfaat Praktis	4
1.5 Kajian Pustaka	4
1.5.1 Studi Terdahulu	5
1.5.2 Kerangka Teori	8
1.6 Metode dan Prosedur Penelitian	14
1.6.1 Tipe Penelitian	14
1.6.2 Isu-Isu Penelitian	14
1.6.3 Setting Sosial	15
1.6.4 Penentuan Subjek Penelitian	15

1.6.5 Metode Pengumpulan Data.....	16
1.6.6 Metode Analisis Data.....	17
BAB 2 TINJAUAN HISTORIS <i>GAME ONLINE MOBILE LEGENDS:BANG-BANG</i>	19
2.1 Sejarah <i>Game Online</i>	19
2.2 <i>Mobile Legends:Bang-Bang</i>	20
2.2.1 Sejarah <i>Game Online Mobile Legends:Bang-Bang</i>	23
2.3 Tinjauan Historis Lomba <i>Game Online Mobile Legends:Bang-Bang</i> Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Airlangga Surabaya	28
BAB 3 KONSTRUKSI SOSIAL PEMAIN <i>GAME ONLINE</i>	31
3.1 Profil Informan.....	31
3.2 Latar Belakang Permainan <i>Game Online Mobile Legends:Bang-Bang</i>	36
3.2.1 Frekuensi Bermain <i>Game Online Mobile Legends:Bang-Bang</i>	41
3.3 Pengalaman Mahasiswa yang Bermain <i>Game Online Mobile Legends:Bang-Bang</i>	43
3.3.1 Rutinitas Mahasiswa Setelah Bermain <i>Game Online Mobile Legends:Bang-Bang</i>	43
3.3.2 Perubahan Tingkah Laku Setelah Lama Bermain <i>Game Online Mobile Legends:Bang-Bang</i>	46
3.3.3 Dampak Bermain <i>Game Online Mobile Legends:Bang-Bang</i> pada Diri Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Airlangga Surabaya	49
3.4 <i>Pro Player</i> Dalam <i>Game Online Mobile Legends:Bang-Bang</i>	52
3.4.1 Skill pemain terkait <i>Game Online Mobile Legends:Bang-Bang</i>	52
3.5 Makna <i>Game Online Mobile Legends:Bang-Bang</i>	55
3.6 Latar Belakang Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Airlangga Surabaya Memilih Bermain <i>Game Online Mobile Legends:Bang-Bang</i> pada Waktu Luang	59
BAB 4 KONSTRUKSI SOSIAL <i>GAME ONLINE MOBILE LEGENDS:BANG-BANG di KALANGAN MAHASISWA</i>	62
BAB 5 PENUTUP	67

5.1 KESIMPULAN	67
5.2 SARAN	68
DAFTAR PUSTAKA	69

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	21
Gambar 2.2	24
Gambar 2.3	25
Gambar 2.4	25
Gambar 2.5	25
Gambar 2.6	26
Gambar 2.7	26
Gambar 2.8	27
Gambar 2.9	27
Gambar 2.10	28
Gambar 2.11	28
Gambar 2.12	30

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1.....	65
-----------------------	-----------