

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Game Mobile Legends:Bang-Bang (MLBB) merupakan salah satu *game online* yang merupakan wujud dari perkembangan teknologi elektronik yang semakin hari semakin pesat pada era globalisasi saat ini. Bermain *game online* dapat dilakukan di layar monitor komputer atau layar telepon seluler, yang semula telepon seluler hanya digunakan untuk memenuhi kebutuhan komunikasi, sekarang juga bisa digunakan untuk melakukan banyak hal termasuk bermain *game online* ataupun *game offline*. *Game* terbagi atas dua jenis, pertama adalah *game offline* yang bisa kita mainkan pada perangkat komputer atau telepon seluler tanpa harus terhubung ke jaringan internet. Kedua adalah *game online* yang hanya bisa kita mainkan di komputer atau telepon seluler saat terhubung dengan jaringan internet.

Mobile Legends:Bang-Bang adalah *game multiplayer online battle arena (MOBA)* yang mirip dengan *game Dota 2* dimana *game* ini menggunakan strategi untuk menang, dengan pertarungan 5 *versus* 5 melawan tim musuh atau lawan. *Game* ini mempunyai 3 jalur (*line*) yang diperkuat dengan *tower* tujuannya sama yaitu untuk menghancurkan *tower* utama musuh atau lawan dengan *hero* yang kita gunakan. *Game online Mobile Legends:Bang-Bang* saat ini sedang marak (*booming*) di masyarakat, peminatnya tidak pandang bulu mulai dari anak-anak sampai orang dewasa termasuk Mahasiswa.

Game online sudah masuk dari waktu yang cukup lama di Indonesia, penyebarannya pun sangat cepat sekali terutama dalam waktu empat tahun terakhir sudah diminati kurang lebih 50 juta peminat *game* yang sudah mengunduh aplikasi *game online Mobile Legends:Bang-Bang* ini. *Game* yang satu ini memang menjadi sangat populer belakangan ini. Sebelumnya juga ada satu *game online* bernama *Clash of Clans (COC)* yang sangat populer. Tetapi seiring berjalannya waktu, *game Clash of Clans* mulai ditinggalkan dan sekarang banyak dari kalangan segala usia beralih ke *game online Mobile Legends:Bang-Bang*.

Game online merupakan aplikasi permainan yang terdiri dari beberapa *game* yang memiliki aturan main dan tingkatan-tingkatan tertentu.

Bermain *game online* adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan tujuan untuk memperoleh kesenangan tanpa mempertimbangkan apa yang akan terjadi dari kegiatan tersebut. Bermain *game* memberikan rasa penasaran dan kepuasan psikologis pada diri sendiri sehingga membuat pemain semakin tertarik dalam memainkannya. Kepuasan psikologis yang dimaksud berakibat membuat seseorang yang bermain *game* menjadi kecanduan sehingga melupakan kegiatan aktivitas di luar dari *game*. Bermain *game online* seolah menjadi gaya hidup tersendiri dan banyak digemari kalangan segala usia karena bisa memberi bentuk rasa kepuasan dan hiburan di waktu luang.

Saat ini yang cukup populer di kalangan remaja atau mahasiswa pengguna telepon seluler adalah *game online Mobile Legends:Bang-Bang*. Fenomena *game online Mobile Legends:Bang-Bang* ini sudah tidak asing lagi dan sudah menjadi virus yang menjalar ke seluruh dunia. *Game online Mobile Legends:Bang-Bang* berjenis strategis ini sangat menarik sehingga membuat para pemainnya menjadi ambisius dalam bermain. *Mobile Legends:Bang-Bang* itu sendiri adalah *game online* yang bergenre *multiplayer online battle arena (MOBA)* yang bertujuan menghancurkan *tower* milik tim lawan untuk mencapai kemenangan, perusahaan yang mengembangkan *game online* ini adalah sebuah perusahaan yang berasal dari Negara China yang bernama Moonton. *Game online Mobile Legends:Bang-Bang* sebenarnya baik untuk ajang hiburan seseorang dan baik dalam hal melatih ketangkasan dalam bermain, akan tetapi disarankan kepada orang yang bermain *game* harus dapat mengontrol dirinya sendiri, sehingga tidak akan berakibat kecanduan yang berlebihan.

Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik (FISIP) Universitas Airlangga Surabaya juga tidak bisa terlepas dari telepon selulernya, baik itu di kampus, di kantin kampus, maupun di luar dari kampus diakibatkan bermain *game online Mobile Legends:Bang-Bang* tersebut. Mereka kerap menghabiskan waktunya berjam-jam hanya untuk bermain *game online* tersebut, alasan kenapa mengambil Mahasiswa di FISIP Universitas Airlangga Surabaya sebagai

responden karena, banyaknya Mahasiswa yang bermain dan bersedia membagi sambungan koneksi internet kepada mahasiswa lainnya di kampus hanya untuk main bareng *game online* bersama-sama dan membentuk sebuah tim di dalam permainan tersebut dan bahkan *game online* ini juga masuk ke dalam daftar perlombaan Dekan *Cup* yang diadakan satu tahun sekali di FISIP Universitas Airlangga Surabaya.

Berdasarkan uraian tersebut sebagaimana mengenai dari bermain *game online Mobile Legends:Bang-Bang*, peneliti tertarik melakukan penelitian tentang “Konstruksi Sosial *Game Online Mobile Legends:Bang-Bang* di Kalangan Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Airlangga Surabaya, yang mana ingin melihat proses sosial melalui tindakan dan interaksi yang mana Mahasiswa menciptakan realitas secara terus menerus serta melihat bagaimana Mahasiswa memanfaatkan waktu luangnya untuk bermain *game online*”.

1.2 Fokus Penelitian

Penelitian ini bermaksud untuk mengetahui konstruksi sosial dari Mahasiswa FISIP Universitas Airlangga Surabaya terhadap *game online Mobile Legends:Bang-Bang* yang saat ini ramai diperbincangkan oleh berbagai kalangan usia melalui konsep Peter L. Berger dan Thomas Luckmann. Fokus penelitian dalam studi ini diantaranya adalah sebagai berikut :

- 1) Bagaimana konstruksi sosial *game online Mobile Legends:Bang-Bang* pada Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Airlangga Surabaya?
- 2) Apa yang melatarbelakangi Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Airlangga Surabaya memilih bermain *game online Mobile Legends:Bang-Bang* pada waktu luang?

1.3 Tujuan Penelitian

Mengacu pada rumusan masalah yang ada mengenai konstruksi sosial *game online Mobile Legends:Bang-Bang* pada Mahasiswa FISIP Universitas Airlangga Surabaya maka penelitian ini memiliki tujuan untuk memahami konstruksi sosial para Mahasiswa FISIP Universitas Airlangga Surabaya dalam bermain *game online Mobile Legends:Bang-Bang*.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Akademis

Studi ini diharapkan dapat memberikan kontribusi akademis, khususnya dalam memperkaya pemahaman teoritik tentang konstruksi sosial yang ada di masyarakat. Selain itu, studi ini diharapkan mampu memperkaya dan memberi variasi teoritik tentang teori konstruksi sosial yang dikembangkan oleh Peter L. Berger dan Thomas Luckmann. Penelitian ini diharapkan mampu memberikan pemahaman mengenai konstruksi sosial yang diberikan oleh Mahasiswa FISIP Universitas Airlangga Surabaya terhadap *game online Mobile Legends:Bang-Bang*.

1.4.2 Manfaat Praktis

Studi tentang konstruksi sosial *game online Mobile Legends:Bang-Bang* di kalangan Mahasiswa FISIP Universitas Airlangga Surabaya diharapkan mampu memberikan masukan terhadap berbagai pihak yang terkait, diantaranya :

- a) Bagi Masyarakat, hasil studi diharapkan dapat menambah wawasan dan masukan kepada masyarakat agar lebih mengetahui bahwa *game online Mobile Legends:Bang-Bang* adalah *game online* yang pemainnya diakui sebagai atlet dan bisa membela negara dengan menjadi atlet nasional dan terdapat banyak manfaat diantaranya bisa menjadi sebuah pekerjaan tetap bagi seorang pekerja.
- b) Bagi Mahasiswa, hasil studi diharapkan dapat menjadi literatur bagi peneliti selanjutnya yang akan melakukan pada kajian yang sama.

1.5 Kajian Pustaka

Pada sub bab ini akan membahas mengenai jurnal-jurnal yang membahas mengenai *game online Mobile Legends:Bang-Bang* serta perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang telah diteliti sebelumnya.

1.5.1 Studi Terdahulu

Studi mengenai *game online* sudah banyak dilakukan sebelumnya, baik dalam ilmu komunikasi, psikologi, maupun perspektif sosiologi. Studi terdahulu memiliki perbedaan dengan studi yang akan dilakukan oleh peneliti dengan topik yang telah disampaikan diatas.

Studi yang pertama yaitu ditulis oleh Devita Rani pada tahun 2019 tentang “Dampak *Game Online Mobile Legends:Bang-Bang* Terhadap Mahasiswa”. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Fokus penelitian ini adalah pengguna telepon seluler untuk bermain *game online Mobile Legends:Bang-Bang*. Lokasi dalam penelitian ini di Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Medan Area. Subjek penelitian yang dijadikan oleh peneliti adalah Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Medan Area yang bermain *game online Mobile Legends:Bang-Bang* selama setahun. Hasil penelitian yang dilakukan peneliti ini adalah dampak positif dari bermain *game online Mobile Legends:Bang-Bang* terhadap mahasiswa di Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Medan Area secara positif sangat bermanfaat sehingga mahasiswa yang bosan dapat meluangkan waktu senggangnya dengan cara bermain *game*(kebutuhan sarana hiburan) bagi diri pribadi orang tersebut terpenuhi. Dampak negatifnya membuang-buang waktu dan ekonomi secara percuma, menjadi kecanduan dalam hal ketika bermain tidak ingat waktu karena bermain secara berlebihan terus-menerus bahkan bisa juga ketika main *game* tidak peduli dengan hubungan interaksi dan sosial(acuh) dengan orang sekitarnya. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan peneliti adalah subjek penelitian, dimana subjek penelitian ini adalah mahasiswa di Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Medan Area, sedangkan subjek penelitian yang akan dilakukan peneliti adalah mahasiswa di Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Airlangga Surabaya. Penelitian yang akan dilakukan peneliti tidak hanya berfokus kepada dampak positif dan dampak negatif dalam bermain *game online Mobile Legends:Bang-Bang*.

Albima Rama Sudharto pada tahun 2018 tentang Fenomena *Game Online Mobile Legends:Bang-Bang* di Kalangan Mahasiswa (Studi Kasus Pada Mahasiswa Universitas Sumatera Utara). Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Fokus penelitian ini adalah “Bagaimana fenomena *game online Mobile Legends:Bang-Bang* di kalangan mahasiswa Universitas Sumatera Utara?”. Lokasi dalam penelitian ini di kampung halaman informan peneliti tersebut. Kesimpulan dari penelitian ini adalah *Game online Mobile Legends:Bang-Bang* telah menyebabkan perubahan pola komunikasi para penggunanya terhadap orang-orang disekitarnya. Berdasarkan informasi yang didapatkan oleh peneliti, mahasiswa mengaku merasa ketergantungan serta kecanduan dalam menggunakan *game online Mobile Legends:Bang-Bang*. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan peneliti adalah subjek penelitian, dimana subjek penelitian ini adalah mahasiswa di Universitas Sumatera Utara dengan kondisi lingkungan yang berbeda dari pola pikir hingga kondisi sosial budaya sehingga akan memberikan pemikiran yang berbeda, sedangkan subjek penelitian yang akan dilakukan peneliti adalah mahasiswa di Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Airlangga Surabaya dengan kondisi Surabaya yang merupakan kota besar di Indonesia sehingga teknologi terbaru akan mudah diterima sebab pola pikir yang sudah terbuka dan mudah menerima hal-hal yang bisa saja masih di anggap tabu.

Asih Ria Andini tentang Perilaku Pemain *Game Online Mobile Legends* di Kalangan Mahasiswa Kota Tanjungpinang. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan pendekatan fenomenologi. Fokus penelitian ini adalah bagaimana dampak *game online Mobile Legends:Bang-Bang* terhadap perilaku mahasiswa di Kota Tanjungpinang. Berdasarkan hasil dari penelitian ini, peneliti menyimpulkan hasil penelitian ini yaitu bahwa bermain *game online Mobile Legends:Bang-Bang* dalam waktu berlebihan memiliki pengaruh terhadap munculnya perilaku seseorang, yaitu kecanduan *game online Mobile Legends:Bang-Bang* membuat mahasiswa berupaya melakukan hal agar bisa

terus bermain *game online* tersebut. Malas melakukan aktivitas perkuliahan juga terjadi akibat dari bermain *game online Mobile Legends:Bang-Bang*. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan peneliti adalah subjek penelitian, dimana subjek penelitian ini adalah narasumber yang berada di kedai kopi dan yang benar-benar mengetahui mengenai *game online Mobile Legends:Bang-Bang*, sedangkan subjek penelitian yang akan dilakukan peneliti adalah mahasiswa di Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Airlangga Surabaya. Penelitian yang akan dilakukan peneliti tidak hanya berfokus kepada bagaimana dampak *game online Mobile Legends:Bang-Bang* terhadap perilaku mahasiswa namun akan melihat dampaknya melalui segi perekonomian di kalangan mahasiswa.

Pengki Saputra pada tahun 2019 tentang Kemampuan Kontrol Diri Remaja Pecandu *Game Online Mobile Legends:Bang-Bang* di Kelurahan Kebun Beler Kota Bengkulu. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Fokus penelitian ini adalah bagaimana kemampuan kontrol diri remaja yang kecanduan dalam bermain *game online Mobile Legends:Bang-Bang*. Lokasi dalam penelitian ini dilakukan di Kelurahan Kebun Beler Kota Bengkulu. Berdasarkan hasil dari penelitian ini, peneliti menyimpulkan bahwa remaja pecandu *game online Mobile Legends:Bang-Bang* yang berada di Kelurahan Kebun Beler tersebut belum mampu untuk mengontrol dirinya dengan baik, yang membuat remaja tersebut lepas kontrol dalam bermain *game online Mobile legends:Bang-Bang*, seperti remaja tersebut melakukan tindakan yang diluar perkembangan mereka, norma, dan agama. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan peneliti adalah subjek penelitian, dimana subjek penelitian ini adalah 6 remaja dan 6 orang tuanya sebagai informan pendukung, sedangkan subjek penelitian yang akan dilakukan peneliti adalah mahasiswa di Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Airlangga Surabaya. Penelitian yang akan dilakukan peneliti tidak hanya berfokus kepada bagaimana kemampuan kontrol diri remaja yang kecanduan dalam bermain *game online Mobile Legends:Bang-Bang*.

Diana Perwitasari Sumarso pada tahun 2019 tentang Fitur *Ping Mobile Legends:Bang-Bang*. Penelitian ini menggunakan metode penelitian *survey* dan analisis korelasional dengan menggunakan teknik analisis deskriptif. Fokus penelitian ini mengarah kepada 4 indikator fitur *ping*, yaitu pengguna lebih sering menggunakan fitur *ping* karena hanya sekali klik. Fitur *ping* menjadi sering digunakan para pemain tim karena mudah. Fitur *ping* merupakan kesukaan setiap pemain. Hanya dengan sekali klik fitur *ping* memperlancar permainan. Lokasi dalam penelitian ini dilakukan di Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Djuanda Bogor. Kesimpulan penelitiannya Fitur *ping game online Mobile Legends:Bang-Bang* berada di kategori baik yang artinya mahasiswa sering menggunakan fitur *ping game online Mobile Legends:Bang-Bang* untuk memenangkan permainan dalam satu tim. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan peneliti adalah subjek penelitian, dimana subjek penelitian ini adalah Mahasiswa Ilmu Komunikasi semester 5 yang berjumlah 65 di kelas *Reguler* (Pagi) Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Djuanda Bogor, sedangkan subjek penelitian yang akan dilakukan peneliti adalah mahasiswa di Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Airlangga Surabaya. Penelitian yang akan dilakukan peneliti tidak hanya berfokus kepada Fitur *ping Mobile Legends:Bang-Bang* atau 4 indikator fitur *ping Mobile Legends:Bang-Bang*.

1.5.2 Kerangka Teori

Dalam menganalisis permasalahan yang terjadi, peneliti menggunakan teori utama milik Peter L. Berger dan Thomas Luckmann tentang Konstruksi Sosial. Pemilihan teori ini dirasa sudah sesuai dalam menganalisa rumusan masalah dan topik yang telah diajukan. Pemilihan teori Peter L. Berger dan Thomas Luckmann digunakan untuk menjawab.

Pemikiran Peter L. Berger & Thomas Luckmann

Menurut Berger dan Luckmann, terdapat dua objek pokok realitas yang berkesinambungan dengan pengetahuan, yaitu realitas subjektif dan realitas objektif. Realitas subjektif berupa pengetahuan individu dan

merupakan konstruksi definisi realitas yang dimiliki individu serta dikonstruksikan melalui proses internalisasi. Realitas subjektif yang dimiliki setiap individu merupakan basis untuk melibatkan diri dalam proses eksternalisasi atau proses interaksi sosial dalam sebuah struktur sosial. Melalui proses eksternalisasi itulah individu secara kolektif berkemampuan melakukan objektivasi dan memunculkan sebuah konstruksi realitas objektif yang baru yang mana realitas objektif dimaknai sebagai fakta sosial. Realitas objektif merupakan suatu kompleksitas definisi realitas serta rutinitas tindakan dan tingkah laku yang telah paten dan terpola serta dihayati oleh setiap individu secara umum sebagai fakta.

Dunia kehidupan sehari-hari merupakan suatu yang berasal dari pikiran dan tindakan manusia dan dipelihara sebagai yang nyata dalam pikiran dan tindakan. Atas dasar itulah kemudian Berger dan Luckmann menyatakan bahwa dasar-dasar pengetahuan dalam kehidupan sehari-hari adalah objektivasi (pengobjektivan) dari proses-proses (dan makna-makna) subjektif yang kemudian dunia akal-sehat intersubjektif dibentuk. Dalam proses pengobjektifan, Berger dan Luckman menekankan adanya kesadaran, dan kesadaran itu selalu intensional karena ia selalu terarah pada objek. Dasar kesadaran (esensi) memang tidak pernah dapat disadari, karena manusia hanya memiliki kesadaran tentang sesuatu (fenomena), baik menyangkut kenyataan fisik lahiriah maupun kenyataan subjektif batiniah. Seperti halnya manusia, yang juga memiliki kesadaran tentang dunia kehidupan sehari-harinya sebagaimana yang dipersepsinya.

Bagi Berger dan Luckmann, kenyataan hidup sehari-hari sebagai kenyataan yang tertib dan tertata. Fenomena-fenomenanya seperti sudah tersusun sejak semula dalam bentuk pola-pola, yang tidak tergantung kepada pemahaman seseorang. Kenyataan hidup sehari-hari tampak sudah diobjektivasi, sudah dibentuk oleh suatu tatanan objek-objek sejak sebelum seseorang hadir. Dalam hal ini, bahasa yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari secara terus-menerus, dipakai sebagai sarana objektivasi yang membuat tatanan menjadi bermakna. Kenyataan hidup sehari-hari bersifat

intersubjektif, dipahami bersama oleh masyarakat sebagai kenyataan yang dialami, namun bukan berarti antara orang yang satu dengan yang lain selalu memiliki kesamaan pendapat dan perspektif dalam memandang realitas. Setiap individu memiliki perbedaan pandangan dalam melihat realitas sosial yang bersifat intersubjektif. Perspektif individu satu dengan yang lain tidak hanya berbeda bahkan dapat saling bertentangan.

Proses Eksternalisasi

Keadaan manusia yang belum selesai pada saat dilahirkan, membuat dirinya tidak terspesialisasi dari struktur instinktualnya, atau dunianya tidak terprogram. Dunia manusia adalah dunia yang dibentuk (dikonstruksi) oleh aktivitas manusia sendiri, ia harus membentuk dunianya sendiri dalam hubungannya dengan dunia. Dunia manusia yang dibentuk itu adalah kebudayaan, yang tujuannya memberikan struktur-struktur yang kokoh yang sebelumnya tidak dimilikinya secara biologis. Oleh karena merupakan bentukan manusia, struktur-struktur itu bersifat tidak stabil dan selalu memiliki kemungkinan berubah.

Dalam kaitannya dengan konstruksi sosial atas *game online Mobile Legends: Bang-Bang* sebagai realitas di kalangan mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Airlangga Surabaya yaitu terlihat pada gambaran pengetahuan mahasiswa mengenai *game online Mobile Legends: Bang-Bang*. Mahasiswa pada awalnya memiliki alasan untuk bermain *game online* seperti mengisi waktu luang, bersenang-senang, maupun hanya ikut-ikutan. Pengetahuan awal mengenai *game online Mobile Legends: Bang-Bang* bisa didapat dari teman, keluarga, maupun iklan di media sosial.

Proses Objektivasi

Bagi Berger, masyarakat adalah produk manusia, berakar pada fenomena eksternalisasi. Produk manusia (termasuk dunianya sendiri), kemudian berada di luar dirinya, menghadapkan produk-produk sebagai faktisitas yang ada di luar dirinya. Meskipun semua produk kebudayaan berasal dari kesadaran manusia, namun produk bukan serta-merta dapat

diserap kembali begitu saja ke dalam kesadaran. Kebudayaan berada di luar subjektivitas manusia, menjadi dunianya sendiri. Dunia yang diproduksi manusia memperoleh sifat realitas objektif. Semua aktivitas manusia yang terjadi dalam eksternalisasi, menurut Berger dan Luckmann, dapat mengalami proses pembiasaan (habitualisasi) yang kemudian mengalami pelembagaan (institusionalisasi).

Kelembagaan berasal dari proses pembiasaan atas aktivitas manusia. Setiap tindakan yang sering diulangi, akan menjadi pola. Pembiasaan, yang berupa pola, dapat dilakukan kembali di masa mendatang dengan cara yang sama, dan juga dapat dilakukan di mana saja. Di balik pembiasaan ini, juga sangat mungkin terjadi inovasi. Namun, proses-proses pembiasaan mendahului sikap pelembagaan. Pelembagaan, bagi Berger dan Luckmann, terjadi apabila ada tipifikasi yang timbal-balik dari tindakan-tindakan yang terbiasakan bagi berbagai tipe pelaku. Tiap tipifikasi semacam itu merupakan suatu lembaga. Tipifikasi tindakan-tindakan yang sudah dijadikan kebiasaan, yang membentuk lembaga-lembaga, merupakan milik bersama.

Objektivasi yang terjadi pada mahasiswa yang bermain *game online Mobile Legends: Bang-Bang* terlihat dari mereka yang bermain *game online* tersebut menjadi rutinitas sehari-hari setiap waktu istirahat ataupun saat pulang kuliah yang lalu berkumpul di suatu tempat seperti rumah teman, kafe bahkan warung kopi untuk lanjut bermain *game online Mobile Legends: Bang-Bang*.

Kesadaran para mahasiswa yang bermain *game online Mobile Legends: Bang-Bang* merupakan dampak atau hasil dari proses eksternalisasi yang telah dijelaskan sebelumnya. Para mahasiswa mulai mempertimbangkan untuk lebih rajin dan semangat lagi untuk bermain *game online* tersebut agar bisa terbentuknya *chemistry* diantara mereka. *Chemistry* adalah mekanik utama dalam *game online* ini, keberhasilan tim bergantung pada sistem ini dan para pemain harus mempunyai *chemistry*

yang tinggi diantara satu tim mereka untuk memberikan yang terbaik. *Chemistry* tergantung pada dimana posisi pemain tersebut ditempatkan.

Setelah mereka mendapatkan *chemistry* di antara para pemain, lalu langkah selanjutnya mereka mencari lomba atau turnamen *game online* tersebut untuk mengasah *skill* mereka dengan tim lain. Demi memperebutkan kejuaraan, mereka harus memberikan yang terbaik saat pertandingan seperti yang sudah dilatihnya selama ini saat latihan bersama dengan tim mereka. Lomba atau turnamen *game online* biasanya memperoleh hadiah seperti piagam penghargaan, piala dan uang tunai yang tentunya memberikan manfaat atau kesenangan tersendiri bagi mereka.

Proses Internalisasi

Berger dan Luckmann menyatakan, dalam internalisasi, individu mengidentifikasikan diri dengan berbagai lembaga sosial atau organisasi sosial dimana individu menjadi anggotanya. Internalisasi merupakan peresapan kembali realitas oleh manusia dan mentransformasikannya kembali dari struktur- struktur dunia objektif ke dalam struktur-struktur kesadaran subjektif. Subjektivitas itu tersedia secara objektif bagi orang yang menginternalisasi dan bermakna, tidak peduli apakah ada kesesuaian antara kedua makna subjektifnya. Selanjutnya dikatakan Berger dan Luckmann, baru setelah mencapai taraf internalisasi inilah individu menjadi anggota masyarakat. Proses untuk mencapai taraf itu dilakukan dengan sosialisasi. Ada dua macam sosialisasi, yakni: pertama, sosialisasi primer, adalah sosialisasi pertama yang dialami individu dalam masa kanak-kanak. Kedua, sosialisasi sekunder, adalah setiap proses berikutnya ke dalam sektor-sektor baru dunia objektif masyarakatnya.

Dalam hal ini mahasiswa yang bermain *game online Mobile Legends:Bang-Bang* dalam pelaksanaannya dapat dikatakan sebagai internalisasi. Jika sebelumnya pada proses eksternalisasi dan objektivasi mahasiswa yang bermain *game online Mobile Legends:Bang-Bang* diberikan keleluasaan untuk mengetahui dan memahami bagaimana cara bermain *game online* tersebut, cara bekerja sama dengan satu tim untuk satu

tujuan yaitu kemenangan. Setelah itu, selama hal itu dilakukan terus menerus akan menjadi kebiasaan atau habit yang dilakukan para mahasiswa yang bermain *game online Mobile Legends: Bang-Bang*.

Teori Leisure Class (Thorstein Veblen)

Leisure Class ialah teori yang menerangkan mengenai perubahan perilaku yang berkaitan dalam hal ekonomi, teori *Leisure Class* ini dirumuskan oleh Thorstein Veblen yang merupakan salah satu tokoh yang berkontribusi dalam bidang keilmuan sosiologi dan ekonomi. Terdapat salah satu ciri-ciri khusus dari *Leisure Class* yaitu: waktu luang atau *leisure* disini tidak berarti kelas yang hanya bermalas-malasan tetapi mereka memiliki waktu luang lebih yang digunakan untuk melakukan kegiatan pemborosan untuk menunjukkan status sosial yang tinggi, memamerkan gaya dan gengsi mereka. *Leisure* atau waktu luang dalam hal ini berkaitan dengan topik penelitian yang mana penggunaan waktu luang mahasiswa. Mahasiswa FISIP memilih menggunakan waktu luangnya untuk bermain *game online*. Pemanfaatan waktu luang untuk bermain *game online* ini tidak sedikit mengeluarkan uang (pemborosan) untuk membeli atribut dalam *game* yang dilakukan secara *online* dan waktu guna memperkuat pion yang berada dalam *game* tersebut.

Berbeda dari Veblen, ilmuwan Jansen (1997:2) mengungkapkan waktu terbagai menjadi 3 yaitu waktu bekerja (*economic requirements*), waktu memelihara diri (*biological requitment*) dan waktu luang (*leisure*) dari istilah *leisure* jansen kemudian membagi waktu luang menjadi tiga dimensi pertama melihatnya dari dimensi waktu yang mana waktu luang di lihat dari waktu yang tidak digunakan untuk kerja, mencari nafkah, melaksanakan kewajiban maupun mempertahankan hidup yang kedua dari segi cara pengisian, yang mana waktu luang dapat diisi dengan pilihan sendiri atau waktu yang dimanfaatkan atau digunakan dengan sesuka hati yang ketiga dari sisi fungsi, yang mana dijelaskan waktu yang dimanfaatkan sebagai sarana mengembangkan potensi, meningkatkan mutu pribadi, sebagai sarana terapa bagi yang mengalami gangguan emosi. Terlihat dari

berbagi definisi serta dimensinya penelitian ini erat bersinggungan dengan teori waktu luang yang mana mahasiswa memilih waktu luangnya digunakan untuk bermain *game online* dengan berbagai alasan, berangkat dari sinilah peneliti ingin melihat proses serta latar belakang mahasiswa memilih waktu luangnya bermain *game online* di bandingkan dengan kegiatan lainnya.

1.6 Metode dan Prosedur Penelitian

Metode dan prosedur penelitian merupakan hal yang penting peneliti dalam mengumpulkan data. Dalam bab ini peneliti menjelaskan metode dan prosedur penelitian yang digunakan untuk meneliti konstruksi sosial *game online Mobile Legends:Bang-Bang* di Kalangan Mahasiswa FISIP Universitas Airlangga Surabaya.

1.6.1 Tipe Penelitian

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif digunakan untuk memberikan gambaran mengenai fenomena-fenomena sosial yang terjadi di dalam masyarakat. Perspektif dari kejadian ini sendiri menjelaskan konstruksi sosial dalam *game online Mobile Legends:Bang-Bang* di kalangan Mahasiswa FISIP Universitas Airlangga Surabaya. dan detail-detail kejadian berdasarkan perspektif dan sudut pandang pada kejadian tersebut. konstruksi dalam kejadian ini dan detail-detail kejadian memberi gambaran data dari kejadian secara langsung, sebagai upaya mahasiswa melukiskan *game online Mobile Legends:Bang-Bang* di kalangan Mahasiswa FISIP Universitas Airlangga Surabaya.

1.6.2 Isu-Isu Penelitian

Perkembangan *game online* terutama *Mobile Legends:Bang-Bang* saat ini yang semakin pesat membuat anak-anak bahkan hingga orang dewasa menggemari *game online* tersebut. Hal ini tentu juga telah merambah pada kalangan mahasiswa yang ada di kampus untuk mengisi waktu luang mereka setelah selesai kuliah maupun sekedar melepas jenuh. Mahasiswa mengisi waktu luangnya untuk bermain *game online* untuk dijadikan hobi hingga ajang untuk memperoleh uang saku tambahan. Bermain *game*

online yang bertujuan untuk sekedar melepas penat atau hobi ini akhirnya menjadi kebiasaan yang melekat pada mahasiswa. Sehingga pada akhirnya terdapat mahasiswa yang bermain *game online* disaat jam perkuliahan maupun diluar perkuliahan. Untuk lebih jelas dan mendetail peneliti membahas konstruksi sosial mahasiswa yang bermain *game online Mobile Legends:Bang-Bang* dan ingin mengetahui latar belakang mahasiswa memilih mengisi waktu luang *game online Mobile Legends:Bang-Bang*.

1.6.3 Setting Sosial

Penentuan Subjek penelitian dipilih berdasarkan syarat-syarat dan kriteria tertentu sesuai dengan yang telah ditentukan dan dibutuhkan oleh peneliti. Subjek penelitian ditentukan berdasarkan Subjek yang menguasai permasalahan dan bersedia untuk memberikan informasi yang lengkap serta akurat sesuai dengan permasalahan yang akan dikaji dalam penelitian ini. Subjek penelitian dalam penelitian ini yaitu mahasiswa yang bermain atau memainkan *game online Mobile Legends:Bang-Bang*. Penelitian ini dilakukan di kampus B FISIP Universitas Airlangga Surabaya atau bisa dimana saja sesuai permintaan dari subjek itu sendiri. Banyak para *gamers* di kalangan mahasiswa terutama di kampus B FISIP Universitas Airlangga Surabaya, dengan hal itu peneliti tertarik melakukan penelitian di kampus B FISIP Universitas Airlangga Surabaya. Berdasarkan hal tersebut peneliti tertarik untuk melihat bagaimana yang akan diberikan Mahasiswa FISIP Universitas Airlangga Surabaya terhadap *game online Mobile Legends:Bang-Bang* dan juga melihat pemikiran mahasiswa mengisi waktu luang dengan bermain *game online Mobile Legends:Bang-Bang*.

1.6.4 Penentuan Subjek Penelitian

Penentuan informan dalam penelitian ini ialah 6 Mahasiswa FISIP Universitas Airlangga Surabaya yang bermain *game online Mobile Legends:Bang-Bang*. Peneliti mendapatkan para informan melalui kompetisi atau perlombaan yang diadakan di FISIP Surabaya yaitu “Dekan Cup”. Para informan dipastikan memiliki data terkait *game online Mobile Legends:Bang-Bang* dan bersedia memberikan informasi yang lengkap dan

akurat. Dalam penelitian ini menggunakan teknis snowball. Teknik snowball sendiri merupakan penentuan informan berdasarkan pada informan sebelumnya dalam menentukan informan yang akan di pilih selanjutnya. Dalam teknik penentuan informan ini tidak menetapkan batasan dalam mengambil informan sampai data dalam penelitian ini cukup menjawab penelitian secara mendalam. Adapun kriterianya seperti :

- a) Mahasiswa FISIP Universitas Airlangga Surabaya.
- b) Aktif dalam bermain *game online Mobile Legends:Bang-Bang*.
- c) Durasi bermain minimal 2 jam sehari.
- d) Divisi peringkat tertinggi yang pernah diraih minimal *rank legend*.
- e) Pernah melakukan *top-up diamonds*.

1.6.5 Metode Pengumpulan Data

Dalam upaya untuk mendapatkan data yang akurat dan dapat dipertanggungjawabkan, maka teknik pengumpulan data yang dilakukan haruslah sesuai dengan metode penelitian yang digunakan, dalam hal ini peneliti melakukan beberapa metode pengumpulan data yaitu :

- a) *Indepth Interview* / Wawancara Mendalam

Indepth interview atau wawancara mendalam ialah teknik pengumpulan data yang dilakukan guna mendapatkan informasi secara mendalam baik dengan tanya jawab yang dilakukan secara langsung antara informan dan peneliti sesuai dengan kriteria yang telah di tetapkan dengan berjalan secara intens yang berkaitan dengan pertanyaan sesuai permasalahan dalam penelitian. Peneliti dengan kedekatan informan akan mudah memperoleh gambaran secara jelas mengenai konstruksi sosial *game online Mobile Legends:Bang-Bang* pada Mahasiswa FISIP Universitas Airlangga Surabaya. Untuk membangun kenyamanan pada informan, peneliti menyesuaikan tempat dan waktu sesuai dengan keinginan informan. Dalam metode wawancara mendalam yang akan dilakukan dalam penelitian ini dilakukan untuk mendapatkan data

primer. Data primer adalah data yang diperoleh atau dikumpulkan peneliti secara langsung dari sumbernya.

b) Studi Kepustakaan

Studi pustaka dilakukan peneliti yaitu melalui pengumpulan data-data yang digunakan sumber informasi dalam menjawab rumusan masalah melalui literatur atau referensi baik bersumber dari buku-buku, jurnal-jurnal, artikel-artikel, makalah-makalah hingga laporan-laporan yang bersangkutan dengan topik penelitian peneliti yaitu konstruksi sosial atas *game online Mobile Legends: Bang-Bang* di kalangan Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Airlangga Surabaya.

c) Studi Dokumentasi

Dalam penelitian yang akan diteliti ini, akan ditunjang dengan melakukan dokumentasi yang dilakukan oleh peneliti. Studi dokumentasi ini memasukkan poin catatan-catatan dan merekam kejadian dan situasi yang terjadi saat proses wawancara. Tujuan digunakannya studi dokumentasi ini agar pembaca dapat mempercayai hasil penelitian. Dokumentasi dapat berupa foto atau gambar dengan menggunakan alat bantu berupa kamera atau *handphone*.

1.6.6 Metode Analisis Data

Dalam penelitian yang dilakukan oleh peneliti ini menggunakan teknik analisis data dengan metode *scaling measurement*, *empirical generalization*, dan *logical induction*. Hasil dari teknik pengumpulan data primer dengan wawancara mendalam / *indepth interview* serta data sekunder dengan studi kepustakaan dan dokumentasi. Data yang berasal dari wawancara mendalam / *Indepth interview* berupa data secara lisan di transkripkan menjadi dialog yang tertulis dengan dan tanpa merubah apapun. Transkrip tersebut menggunakan bahasa asli sesuai yang telah direkam termasuk jika di dalam percakapan tersebut ada kalimat atau pembahasan yang tidak sejalan dengan topik, gangguan seperti batuk dan

lain sebagainya. Setelah melakukan transkrip dilakukanlah tahapan kategorisasi, yang terbagi menjadi 3 kategori yaitu *personal file*, *analisis file* dan *proses file*. Selesai mengkategorikan tersebut selanjutnya memasuki tahapan *empirical generalization*, yaitu tahapan mengolah transkrip dengan melakukan analisis untuk mengungkap makna dari teks yang telah dikategorikan tersebut yang menunjukkan “makna” dari hasil wawancara mendalam / *indepth interview* dan data observasi. Tahapan terakhir adalah penarikan kesimpulan dari hasil analisis data yang diperoleh sesuai dengan realitas di lapangan.