

**SOLIDARITAS SOSIAL KOMUNITAS PEMAIN GAME
ONLINE MOBILE LEGENDS BANG BANG DI
KALANGAN MAHASISWA UIN SUNAN
AMPEL SURABAYA TAHUN 2021-2023**

(Tinjauan Teori Solidaritas Sosial Emile Durkheim)

SKRIPSI

**Diajukan Kepada Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya Untuk
Memenuhi Salah Satu Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana Ilmu Sosial
(S.Sos) dalam Bidang Sosiologi**



**UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A**

Oleh:

**DIVA NATASYA PUTRI
NIM. I03219014**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
JURUSAN ILMU SOSIAL
PROGRAM STUDI SOSIOLOGI
APRIL 2023**

PERNYATAAN
PERTANGGUNGJAWABAN PENULISAN SKRIPSI

Bismillahirrahmanirrahim

Yang bertanda tangan dibawah ini, saya:

Nama : Diva Natasya Putri

Nim : 103219014

Program Studi : Sosiologi

Judul Skripsi : Solidaritas Sosial Komunitas Pemain Game Online Mobile Legend Di Kalangan Mahasiswa UIN Sunan Ampel Surabaya Tahun 2021-2022 Ditinjau dari Teori Solidaritas Sosial Emile Durkheim.

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa:

- 1) Skripsi ini tidak pernah dikumpulkan pada lembaga pendidikan manapun untuk mendapatkan gelar akademik apapun.
- 2) Skripsi ini adalah benar-benar hasil karya saya secara mandiri dan bukan merupakan plagiasi atas karya orang lain.
- 3) Apabila dikemudian hari skripsi ini terbukti atau dibuktikan sebagai hasil plagiasi, saya bersedia menanggung segala konsekuensi hukuman yang terjadi.

Surabaya, 29 Maret 2023

Yang menyatakan,



Divia Natasya Putri

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Setelah melakukan bimbingan, arahan, dan koreksi terhadap penulisan

skripsi yang ditulis oleh:

Nama : Diva Natasya Putri

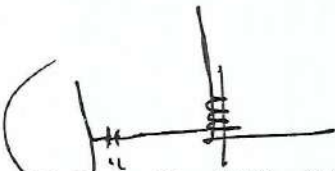
NIM : I03219014

Program Studi : Sosiologi

Dengan judul penelitian yakni **“Solidaritas Sosial Komunitas Pemain Game Online Mobile Legend Di Kalangan Mahasiswa UIN Sunan Ampel Surabaya Tahun 2021-2022”**. Saya berpendapat bahwa skripsi tersebut dapat diujikan dalam rangka memperoleh gelar sarjana Ilmu Sosial dalam bidang Sosiologi.

Surabaya, 29 Maret 2023

Pembimbing



Muchammad Ismail, S.Sos. MA,

NIP. 198005032009121003

PENGESAHAN

Skripsi oleh Diva Natasya Putri dengan judul “Solidaritas Sosial Komunitas Pemain Game Online Mobile Legends Bang Bang Di Kalangan Mahasiswa UIN Sunan Ampel Surabaya Tahun 2021-2023” telah dipertahankan dan dinyatakan lulus di depan Tim Penguji pada tanggal 10 April 2023.

TIM PENGUJI

Penguji I



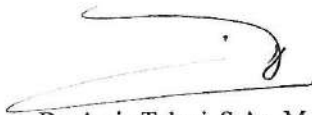
Muchammad Ismail, S. Sos., MA
NIP. 198005032009121003

Penguji II



Prof. Dr. Isa Anshori, Drs., M.Si
NIP. 196705061993031002

Penguji III



Dr. Amin Tohari, S.Ag, M. Si, M. Pd. I
NIP. 197007082000031004

Penguji IV



Dr. Iva Yulianti Umdatul Izzah, S. Sos, M. Si
NIP. 197607182008012002

Surabaya 10 April 2023

Mengesahkan,

Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya
Fakultas Ilmu Sosial Politik

Dekan



Dr. Abd Chalik, M.Ag.
NIP. 197306272000031002



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA
PERPUSTAKAAN

Jl. Jend. A. Yani 117 Surabaya 60237 Telp. 031-8431972 Fax.031-8413300
E-Mail: perpus@uinsby.ac.id

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika UIN Sunan Ampel Surabaya, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Diwa Natasya Putri
NIM : 103219014
Fakultas/Jurusan : Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik / Sosiologi
E-mail address : diwa.natasya1908@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah :

Skripsi Tesis Desertasi Lain-lain (.....)
yang berjudul :

Solidaritas Sosial Komunitas Pemain Game online Mobile Legends
Bang Bang Di Kalangan Mahasiswa UIN Sunan Ampel Surabaya
Tahun 2021-2023 (Tinjauan Teori Solidaritas Sosial Emile Durkheim).

beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya berhak menyimpan, mengalih-media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 5 Mei 2023

Penulis

(Diwa Natasya Putri)
nama terang dan tanda tangan

ABSTRAK

Diva Natasya Putri, 2023, *Solidaritas Sosial Komunitas Pemain Game Online Mobile Legend Di Kalangan Mahasiswa UIN Sunan Ampel Surabaya Tahun 2021-2023*. Skripsi Program Studi Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik UIN Sunan Ampel Surabaya.

Kata Kunci: Solidaritas Sosial, Komunitas, Mobile Legend Bang Bang.

Latar belakang penelitian ini berawal dari mahasiswa UIN Sunan Ampel Surabaya yang memiliki minat serta hobi yang sama dalam bermain Game Online Mobile Legend Bang Bang, kemudian membentuk suatu komunitas dan melahirkan solidaritas sosial di dalamnya. Fokus dalam penelitian ini adalah mengetahui bagaimana bentuk-bentuk solidaritas yang dihasilkan mahasiswa dan mahasiswi UIN Sunan Ampel Surabaya dalam komunitas UINSA E-Sport pemain Game Online Mobile Legend, yaitu wadah yang menaungi mahasiswa dalam mengembangkan bakatnya di bidang non akademik.

Proses yang digunakan untuk menggali data dan menyusun penelitian, menggunakan metode kualitatif deskriptif karena peneliti akan menjelaskan suatu hal yang terfokus pada realitas di lapangan dan terkait pada topik penelitian dilakukan melalui deskripsi fenomena sosial yang terjadi di masyarakat. Teknik yang digunakan untuk pemilihan sumber informasi atau informan menggunakan *purposive sampling*, Penggalan data diperoleh melalui teknik observasi, wawancara, serta dokumentasi. Peneliti menggunakan triangulasi sebagai upaya memperoleh keabsahan data. Peneliti menggunakan teori solidaritas sosial Emile Durkheim untuk mengkaji penelitian ini.

Hasil yang didapat dari penelitian ini adalah bentuk solidaritas sosial mekanis dan organis yang dihasilkan dari kegiatan yang diadakan komunitas pemain Game Online Mobile Legend Bang Bang, yaitu mengadakan pertemuan rutin yang di setiap pertemuan mahasiswa akan berlatih dan mengasah kemampuan bermain bersama tim. berbagi informasi seputar Game ataupun tentang kehidupan, kemudian adanya workshop agar anggota belajar dan mengerti pengalaman sukses para anggota dan alumni. Mahasiswa memanfaatkan dengan baik dan menikmati setiap pembaruan dari Game Mobile Legend dan saling bekerja sama untuk memenangkan pertandingan dengan mengelompokkan *role hero* yang dikuasai.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	ii
PENGESAHAN	iii
MOTTO	iii
PERSEMBAHAN	vi
PERNYATAAN PERTANGGUNGJAWABAN PENULISAN SKRIPSI.....	vii
ABSTRAK	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR BAGAN	xiv
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian.....	6
D. Manfaat Penelitian.....	7
E. Definisi Konseptual	7
F. Sistematika Pembahasan.....	11
BAB II	16
SOLIDARITAS SOSIAL- EMILE DURKHEIM.....	16
A. Penelitian Terdahulu	16
B. Solidaritas dan Komunitas Game Online Mobile Legend UINSA	26
C. Solidaritas Sosial	35
BAB III.....	41
METODE PENELITIAN	41
A. Jenis Penelitian.....	41
B. Lokasi dan Waktu Penelitian.....	42
C. Pemilihan Subjek Penelitian.....	42

D. Tahap-Tahap Penelitian.....	44
E. Teknik Pengumpulan Data	44
F. Teknik Analisis Data.....	46
G. Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data	47
BAB IV	48
SOLIDARITAS SOSIAL KOMUNITAS PEMAIN GAME ONLINE MOBILE LEGENDS BANG BANG DI KALANGAN MAHASISWA UIN SUNAN AMPEL SURABAYA	48
A. Deskripsi Umum Subjek Penelitian	48
B. Solidaritas Sosial Pemain Game Mobile Legend Komunitas UINSA E- SPORT.....	57
1. Bentuk Solidaritas Mekanis.....	58
2. Bentuk Solidaritas Organik.....	69
C. Solidaritas Sosial Komunitas Pemain Game Online Mobile Legends Bang Bang Di Kalangan Mahasiswa Uin Sunan Ampel Surabaya Dengan Tinjauan Teori Solidaritas Sosial Emile Durkheim	87
BAB V.....	93
PENUTUP.....	93
A. Kesimpulan	93
B. Saran.....	94
DAFTAR PUSTAKA	95
LAMPIRAN.....	99
Pedoman Wawancara.....	99
Keterangan Lolos Plagiasi.....	100

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1	Peta Alur Pikir Teori Solidaritas Sosial Emile Durkheim	39
Gambar 4. 1	Kampus 1 UIN Sunan Ampel Surabaya.....	48
Gambar 4. 2	Kampus 2 UIN Sunan Ampel Surabaya.....	49
Gambar 4. 3	Grup WhatsApp UINSA ESPORT Divisi MLBB	51
Gambar 4. 4	Grup UINSA Esport Dalam Game MLBB	54
Gambar 4. 5	Pamflet Turnamen Online UINSA ESPORT Divisi MLBB.....	55
Gambar 4. 6	Pamflet Turnamen Offline UINSA ESPORT Divisi MLBB	55
Gambar 4. 7	Banner Turnamen Offline UINSA ESPORT Divisi MLBB	56
Gambar 4. 8	Pemenang Turnamen MLBB Offline UINSA E-Sport	56
Gambar 4. 9	Akun Youtube UINSA ESPORT	57
Gambar 4. 10	Anggota UINSA E-Sport Mabar Game MLBB	59
Gambar 4. 13	Quick Chat dalam game MLBB.....	69
Gambar 4. 14	Loading Screen Game Mobile Legend Bang Bang.....	73
Gambar 4. 11	Koordinasi Dengan Anggota Tim	76
Gambar 4. 12	Turnamen Offline UINSA E-Sport di Warunkku	86



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Profil Informan.....	43
---------------------------------	----



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR BAGAN

Bagan 1. 1 Indikator Solidaritas Sosial.....	8
--	---



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kehidupan manusia mencakup berbagai aspek yang meliputi kehidupan dalam bermasyarakat, baik secara individu, kelompok, sebagai warga negara, dan melalui institusi atau lembaga yang menaungi interaksi yang dibangun oleh manusia itu sendiri. Manusia adalah makhluk yang harus bersosialisasi atau interaksi timbal balik dengan orang lain, tidak dapat hidup sendiri, dan membutuhkan individu lain agar dapat bertahan hidup sehingga dapat memenuhi kebutuhan hidupnya. Untuk memenuhi kebutuhan tersebut manusia perlu berkomunikasi dan memiliki hubungan yang baik dengan manusia lain. Dalam kelompok masyarakat dibentuk oleh tatanan yang melibatkan pola interaksi berulang antara orang-orang dan berlangsung tetap atau tidak berubah-ubah. Manusia membutuhkan interaksi baik secara individual maupun dengan kelompok, dalam memahami interaksi sosial harus melalui pemikiran subyektivitas dan obyektivitas.²

Dalam proses interaksi antara individu dengan individu lain akan melahirkan hubungan yang lebih intens individu dapat saling mempengaruhi, selain itu individu dapat memberi dan menerima serta saling memberikan timbal balik, dengan saling bertukar pesan menggunakan tanda-tanda dan simbol yang dimengerti satu sama lain dapat menimbulkan perubahan pada perasaan dan kesan. Dalam menjalani kehidupan, manusia dapat bertemu

² Sukidin Pudjo, *Pemikiran Sosiologi Kontemporer* (Jember: Jember University Press, 2015). 12

dengan satu sama lain dalam sebuah lingkungan yang sama. Misalnya dalam lingkungan belajar yang sama yaitu dalam satu universitas dapat membentuk suatu kelompok sehingga bisa disebut sebagai komunitas. Karena itulah, berawal dari individu-individu yang berada pada satu lingkungan yang sama, dan memiliki minat dan hobi yang sama pula, yang akhirnya membuat sebuah komunitas guna mewedahi minat dan hobinya.

Berbagai aspek yang dibangun melalui identifikasi dan interaksi sosial untuk memenuhi kebutuhan fungsional merupakan pengertian dari komunitas.³ Dalam komunitas tersebut terdapat perkumpulan manusia yang saling mempengaruhi dan memiliki kepedulian terhadap satu sama lain, sehingga membentuk interaksi dan ikatan yang kuat antar anggota komunitas karena memiliki kemiripan dan ketertarikan nilai. Dalam suatu komunitas semua anggota berinteraksi satu sama lain melalui kontak langsung maupun tidak langsung atau *virtual*.⁴ Interaksi sosial memiliki definisi hubungan dinamis yang terjalin dari timbal balik antar individu maupun kelompok. Maka tidak heran apabila manusia memerlukan interaksi dalam hidup bermasyarakat.

Masyarakat lahir karena adanya interaksi antar individu di dalamnya.

Untuk berinteraksi dengan sesamanya, manusia saat ini menggunakan teknologi yang memudahkan manusia berkomunikasi dimana saja dan kapan saja. Dengan

³ Syarifuddin Suardi, "Peran Ganda Istri Komunitas Petani," *Equilibrium: Jurnal Pendidikan* 3, no. 1 (February 28, 2015): 11, <https://doi.org/10.26618/EQUILIBRIUM.V3I1.508>.

⁴ Angeline Xiao, "Konsep Interaksi Sosial Dalam Komunikasi, Teknologi, Masyarakat." *Jurnal Komunika : Jurnal Komunikasi, Media Dan Informatika* 7, no. 2 (2018), 94 <https://doi.org/10.31504/komunika.v7i2.1486>.

teknologi yang semakin hari semakin meningkat ini, manusia dapat dengan mudah memanfaatkan teknologi hingga bisa berkembang seperti sekarang ini dan membantu meringankan pekerjaan manusia hingga menjadi lebih mudah dan cepat. Seperti halnya penggunaan alat elektronik, seperti Handphone, PC (personal computer), Laptop dan lainnya yang semakin berkembang dan memberikan pengaruh bagi masyarakat, khususnya remaja yang masih menempuh pendidikan.

Masyarakat saat ini mudah dalam mencari sesuatu menggunakan ponselnya sehingga memudahkan berbagai *Game Online* masuk dan mempengaruhi agar masyarakat memainkan *Game* tersebut dengan berbagai penawaran yang ditawarkan dibuat menarik sehingga masyarakat ingin memainkannya. Hal tersebut adalah berbagai bentuk promosi yang ditawarkan oleh perusahaan pengembang *Game Online* untuk menambah pemain-pemain dari seluruh dunia.⁵ Seperti *Game* yang saat ini sedang marak yaitu *Mobile legends Bang Bang*.

Game MLBB ini adalah permainan yang membutuhkan strategi dan kerja sama antar sesama pemain, *Game* yang mempertemukan lima orang melawan lima orang kemudian menentukan pemenang dengan menghancurkan menara lawan terlebih dahulu. Dalam *Game Mobile legends Bang Bang* memiliki bermacam-macam *Role* atau *Character Hero* dalam permainan memiliki beberapa tipe yaitu *Assassin, Marksman, Mage, Tank, Support*, dan

⁵ Syahrul Perdana Kusumawardani, *Game Online Sebagai Pola Perilaku (Studi Deskriptif Tentang Interaksi Sosial Gamers Clash Of Clans Pada Clan Indo Spirit* (Surabaya: FISIP Universitas Airlangga, 2015), 156 <https://doi.org/http://journal.unair.ac.id/download-fullpapers-aun83bacf15affull.pdf>.

Fighter. Selain itu setiap *Hero* dapat membeli maksimal 6 *item* untuk digunakan selama *Game* berlangsung. Tim dianggap menang apabila dapat menghancurkan menara utama atau *Base* lawan terlebih dahulu.

Game ini menjadi media interaksi bagi manusia karena selain bisa berinteraksi secara virtual, pemain bisa saling bertemu dan memainkan *Game* ini bersama di tempat yang sama. Ini membuktikan bahwa *Game Online* khususnya *Mobile Legends Bang Bang* atau disingkat MLBB telah mendukung terjadinya interaksi baik saat permainan berlangsung (*In Game*) maupun saat di luar permainan (*Off Game*). Dalam *Game* MLBB ini kerja sama tim menjadi kunci dalam memenangkan permainan, proses interaksi yang dilakukan saat permainan sedang berlangsung sampai permainan berakhir dapat membentuk solidaritas sosial dan meningkatkan hubungan antar anggota komunitas pemain *Game Online* ini. Karena solidaritas dalam suatu komunitas dapat menjadi faktor pemicu dalam kelancaran realisasi suatu kegiatan, maka sangat penting untuk diterapkan dalam suatu komunitas.

Dalam *Game Mobile Legend* terdapat sebuah kelompok, yang di dalamnya berisi individu yang berkumpul karena memiliki tujuan yang sama, saling berhubungan satu sama lain untuk merangkul harapan dan cita-cita setiap anggota. Saling memahami, dan menganggap anggota tim sebagai satu kesatuan, meskipun setiap anggota pasti memiliki perbedaan yang beragam. Terbentuknya kelompok dari permainan ini dapat membangun interaksi sesama pemain agar hubungan yang terjalin menjadi semakin erat, perkumpulan yang terbentuk dari ketertarikan yang sama, adanya interaksi serta komunikasi yang

baik dari setiap individu sehingga secara alamiah membentuk sebuah komunitas dengan anggota yang memiliki kesamaan minat dan hobi. Pada awalnya komunitas sendiri terbentuk karena adanya interaksi dari tiap individu kemudian hubungan yang mulai akrab dan saling mengenal satu sama lain, meskipun memiliki latar belakang yang berbeda individu tersebut disatukan oleh satu kesamaan yaitu pada suatu permainan

Dalam komunitas, proses solidaritas sosial diperlukan interaksi agar dapat mencapai tujuan bersama. Perkumpulan orang-orang yang saling peduli dan mempengaruhi, dengan hobi dan minat yang sama disebut sebagai komunitas. Serta lahirnya ikatan antar anggota yang kuat karena memiliki kemiripan dalam minat dan hobi.⁶ Proses interaksi antar *Gamers* pada saat di dalam permainan, komunikasi yang dilakukan pada saat sebelum, dan sesudah permainan berakhir, dapat membuat sebuah hubungan antar anggota komunitas *Game Online* mengalami peningkatan, yaitu menjadi lebih dekat antar satu sama lain.

Berdasarkan pengamatan peneliti tentang anggota komunitas pemain *Game Online mobile legend* di kalangan mahasiswa UINSA yang peneliti sendiri tergabung di dalamnya, kegiatan pertemuan secara langsung sering dilakukan oleh sesama anggota komunitas, yang kemudian dari pertemuan itu akan meningkatkan keakraban antar anggota. Banyak dari anggota komunitas mulai

⁶ Raditya Malid and Nur Hidayah, "Solidaritas Virtual Antar Member Game Clash-of-Clans Di Clan Soloken5." *Jurnal Pendidikan Sosiologi*, no. 4 (2017): 1–20.

bertemu dan saling mengenal satu sama lain melalui turnamen MLBB yang sering diadakan oleh komunitas UINSA E-SPORT Pemain MLBB.

Oleh karena itu proses dalam meningkatkan kekompakan, rasa persaudaraan dan saling peduli dari anggota komunitas pemain *Game Online* di kalangan mahasiswa UINSA ini menjadi poin pada penelitian ini, penelitian berjalan dengan sesuai dan tepat sasaran. Berdasar dari paparan tersebut peneliti tertarik untuk melakukan penelitian terkait solidaritas yang ada dalam komunitas pemain *Game Online Mobile Legends* di UINSA karena walaupun belum diresmikan, komunitas pemain *Mobile Legends: Bang Bang* ini cukup banyak mendapatkan perhatian dari mahasiswa UINSA, dengan mengangkat judul yang akan diteliti yaitu Solidaritas Sosial Komunitas Pemain *Game Online Mobile Legends Bang Bang* Di Kalangan Mahasiswa UIN Sunan Ampel Surabaya Tahun 2021-2023, dengan menggunakan teori Solidaritas Sosial Emile Durkheim.

B. Rumusan Masalah

Bagaimana bentuk solidaritas sosial komunitas pemain Game Online *Mobile Legends Bang Bang* di kalangan mahasiswa UIN Sunan Ampel Surabaya

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui bentuk solidaritas mekanis dari komunitas pemain Game Online *Mobile Legends Bang Bang* UIN Sunan Ampel Surabaya.

2. Untuk mengetahui bentuk solidaritas organis dari komunitas pemain Game Online Mobile Legends Bang Bang UIN Sunan Ampel Surabaya.

D. Manfaat Penelitian

1. Secara Teoretis

Memperdalam pengetahuan tentang Solidaritas sosial Emile Durkheim. Memberikan kontribusi berupa sumbangan gagasan atau pemikiran kepada peneliti dan secara umum kepada pembaca yang memungkinkan untuk dijadikan referensi dan informasi tambahan terhadap penyempurnaan penelitian selanjutnya sehingga dapat mengembangkan keilmuan terkhusus pada bidang ilmu sosiologi, peneliti juga dapat menambah pengetahuan dan wawasan.

2. Secara Praktis

Penelitian ini memungkinkan dapat memberikan pengetahuan lebih bagi peneliti dalam proses penelitian selanjutnya, dan bagi pembaca atau mahasiswa khususnya mahasiswa sosiologi UIN Sunan Ampel Surabaya diharapkan penelitian ini dapat memperdalam pengetahuan tentang Solidaritas dan pemahaman hubungan dalam komunitas antar pemain *Mobile Legends* serta kaitannya terhadap perilaku dan hubungan sosial pada masyarakat.

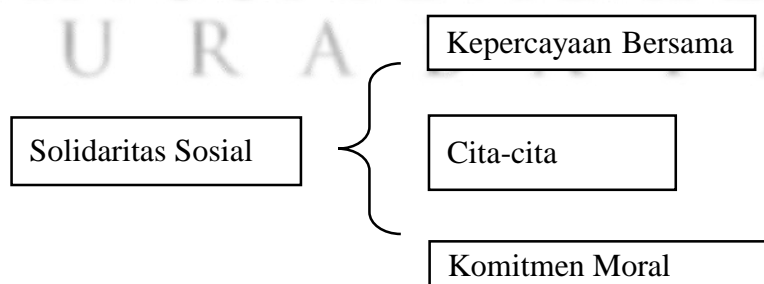
E. Definisi Konseptual

1. Solidaritas Sosial

Perasaan dalam suatu kelompok atau perkumpulan yang dibentuk untuk mengejar tujuan bersama disebut sebagai solidaritas. Solidaritas memiliki arti menggambarkan perasaan beberapa orang yang kemudian bersatu karena sifat saling memiliki yang erat. Karena menyangkut solidaritas, maka solidaritas ini

terbentuk akibat adanya rasa memiliki dalam suatu perkumpulan atau kelompok sosial dari beberapa orang yang berkumpul dan membuat suatu wadah untuk mengumpulkan orang-orang dengan kesamaan dan minat dan mengembangkan bakat yang dimiliki sehingga solidaritas tetap terjalin dan mencapai tujuan yang dibuat bersama.

Dalam solidaritas sosial setiap individu memiliki rasa empati, simpati, kekompakan, kesetiakawanan dan kebersamaan yang bisa diartikan sebagai rasa senasib antar individu. Perkumpulan dapat menjadi alasan solidaritas menjadi lebih kuat jika dijadikan landasan dalam kehidupan bermasyarakat. Seperti yang dikemukakan Durkheim bahwa dinamika atau interaksi dalam masyarakat bergerak secara revolusioner, dari solidaritas mekanik menjadi solidaritas organik, kemudian pada perubahan pembagian kerja menjadi lebih besar.⁷ Dengan berkembangnya ilmu pengetahuan, solidaritas dalam masyarakat pun memiliki arti yang luas dan mengandung suatu keadaan dalam harmoni persatuan kelas. Terdapat pula indikator solidaritas sosial yaitu:



Bagan 1. 1 Indikator Solidaritas Sosial

⁷ Wirawan I. B., *Teori - Teori Sosial Dalam Tiga Paradigma (Fakta Sosial, Definisi Sosial, Dan Perilaku Sosial)* (Jakarta: Prenada Media Group, 2012). 20

2. Komunitas

Pengertian dari komunitas adalah perkumpulan yang terdiri dari beberapa orang membentuk kelompok sosial kemudian berkumpul dan saling berinteraksi dengan kelompok yang ada di dalam masyarakat. Kelompok ini biasanya berkumpul karena memiliki ketertarikan atau minat, hobi dan latar belakang yang sama. Dengan berkumpulnya suatu komunitas biasanya akan membentuk suatu kegiatan yang akan dilakukan bersama-sama dengan para anggotanya, dengan kegiatan tersebut anggota dapat menunjukkan berbagai macam gerak-gerik yang memiliki pembeda antara anggota dengan anggota yang lain, sehingga memiliki ciri yang hanya diketahui oleh anggota komunitas tersebut. Komunitas merupakan suatu kelompok yang memiliki anggota dari kumpulan individu dan berdasar pada kepentingan bersama.⁸

Sekumpulan manusia yang senang berbagi dengan sesamanya dan saling mempengaruhi, tertarik dengan hal yang sama dan minat terhadap suatu topik kemudian memperdalam wawasannya di dalam kelompok tersebut dan selalu berinteraksi dengan anggota kelompoknya adalah pengertian komunitas menurut para ahli.⁹ Tujuan dari dibentuknya komunitas sendiri adalah untuk meningkatkan kemampuan individu dan kelompok agar lebih berkembang dari sebelumnya. Karena memiliki minat dan hobi yang sama biasanya orang akan lebih mudah berinteraksi dan saling berbagi masalah karena merasa senasib,

⁸ Mochamad Chazienul Ulum and Niken Lastiti Veri Anggaini, *Community Empowerment: Teori Dan Praktik Pemberdayaan Komunitas* (Malang: UB Press, 2020). 3

⁹ Feby Diani Bosma, "Fenomena Komunikasi Komunitas Kelas Inspirasi (Studi Fenomenologi Social Movement Pada Anggota Komunitas Kelas Inspirasi Pekanbaru)." *Jom FISIP* 4, no. 2 (2019): 6, <https://doi.org/https://jom.unri.ac.id/index.php/JOMFISIP/article/view/15574>.

dengan memperlihatkan perasaan satu sama lain dan terbuka sehingga membuat hubungan di antaranya menjadi lebih erat dan akrab. Dalam suatu kelompok juga memiliki beberapa tujuan utama yang akan dicapai dan disetujui oleh seluruh anggota.

3. Game Online Mobile Legends Bang Bang

Game Online Mobile Legends Bang Bang (MLBB) merupakan salah satu bentuk dari perkembangan teknologi di era globalisasi saat ini. Seseorang dapat bermain *Game Online* melalui layar ponsel atau komputernya. Ponsel dulu hanya digunakan terutama untuk berkomunikasi, tetapi sekarang dapat digunakan untuk berbagai aktivitas, seperti *Game Offline* atau *Online*. Ada dua kategori permainan, yang pertama adalah permainan *Offline*, yang dapat dimainkan di komputer atau perangkat seluler tanpa terhubung ke internet. Yang kedua adalah *Game Online* yang hanya bisa dimainkan saat komputer atau perangkat *Mobile* terhubung dengan jaringan internet. Seperti *Game* MLBB, dalam permainan ini pemain terlibat dalam pertempuran 5 lawan 5 melawan pihak lain dalam *Game Multiplayer Online Battle arena* (MOBA).

Tujuan *Game* ini adalah menghancurkan menara lawan, masing-masing tim diperkuat oleh menara, dengan memanfaatkan hero untuk menghancurkan menara utama tim lawan. Popularitas *Game Online* MLBB saat ini sedang melonjak karena banyaknya pemain yang berkisar dari usia anak-anak hingga orang dewasa. Permainan MLBB saat ini cukup marak di kalangan remaja atau mahasiswa yang menggunakan ponsel. Fenomena *Game* MLBB telah mendunia karena *Game* strategi ini begitu memikat hingga menantang pemain

untuk memainkannya. Perusahaan yang membuat MLBB adalah perusahaan yang bernama Moonton dan berasal dari Tiongkok.¹⁰

Meskipun bermain *Game* MLBB bisa menghibur dan cara yang bagus untuk melatih ketangkasan, dan kerja sama antar pemain, namun juga disarankan agar pemain tetap dapat mengendalikan diri untuk menghindari kecanduan yang berlebihan dalam bermain.¹¹ Masyarakat menganggap bermain *Game Online* adalah sebagai hobi yang dilakukan semata-mata untuk mendapatkan kesenangan, dengan sedikit pemikiran tentang konsekuensinya. Bermain *Game* awalnya membuat orang merasa penasaran dan puas secara psikologis, sehingga meningkatkan minat pemain terhadap *Game* tersebut. Orang-orang dari segala usia menggemari permainan *Online* ini karena dapat memberikan kepuasan dan hiburan ketika sedang memiliki waktu luang.

F. Sistematika Pembahasan

Peneliti menjelaskan gambaran umum mengenai topik penelitian, beberapa hal pembahasan dan menjadi poin yang berkaitan dengan judul penelitian “Solidaritas Sosial Komunitas Pemain *Game Online Mobile Legends* dari Kalangan Mahasiswa UINSA”, terdiri dari:

Bab I: Pendahuluan

1. Latar Belakang Masalah

¹⁰I Ketut Sidharta Yogatama, Agi Putra Kharisma, and Lutfi Fanani, “Analisis Faktor-Faktor Yang Memengaruhi Minat Pemain Dalam Permainan MOBA (Studi Kasus: Mobile Legends: Bang-Bang),” *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer* 3, no. 3 (2019): <https://j-ptiik.uin-suka.ac.id/index.php/j-ptiik/article/view/4742>, 2559

¹¹ Devita Rani, Effiati Juliana Hasibuan, and Rehia K. Isabela Barus, “Dampak Game Online Mobile Legends: Bang Bang Terhadap Mahasiswa” 7, no. 1 (2018): [10.31289/perspektif.v7i1.2520](https://doi.org/10.31289/perspektif.v7i1.2520), 7.

Pada latar belakang, peneliti akan membahas permulaan dan asal usul dari permasalahan, dan membahas sedikit tentang pokok dari penelitian.

2. Rumusan Masalah

Peneliti memiliki fokus pada fase tersebut yang kemudian akan dipaparkan dalam penelitian. Dalam penelitian ini peneliti menentukan rumusan masalah yang terkait bentuk Solidaritas Sosial Komunitas Pemain *Game Online Mobile Legends: Bang Bang* dari Kalangan Mahasiswa UINSA.

3. Tujuan Penelitian

Pada tahap tujuan penelitian, peneliti menjabarkan tentang maksud dari dibuatnya penelitian yang akan dilakukan ini.

4. Manfaat Penelitian

Selama fase ini, peneliti mendeskripsikan hasil yang diperoleh dari penelitian ini dan berharap penelitian ini dapat bermanfaat dan berdampak positif bagi individu atau masyarakat.

5. Definisi Konseptual

Pada poin ini peneliti memaparkan terhadap judul dan subjek penelitian, hal tersebut bertujuan agar pembaca tidak salah dalam mengartikan dan menjadi salah paham tentang apa saja yang diteliti.

6. Sistematika Pembahasan

Tahapan penyusunan laporan penelitian tercakup dalam sistematika pembahasan.

Bab II: Kajian Teoretik

1. Penelitian Terdahulu

Peneliti menjabarkan secara luas beberapa judul dengan penelitian lain yang terdapat kemiripan dengan penelitian, serta dijelaskan pula adanya perbedaan dan persamaan dari penelitian sebelumnya, hal ini dilakukan sebagai bentuk pencegahan dalam melakukan plagiasi.

2. Kajian Pustaka

Pada kajian pustaka peneliti membahas mengenai Topik utama secara lebih teoretis dan luas yang bersumber dari beberapa referensi, yang berasal dari pendapat para ahli yang sama-sama membahas tentang topik yang bersangkutan. Pembahasannya mengenai Topik-topik utama secara lebih teoretis dan luas yang bersumber dari beberapa referensi serta menunjang gambaran umum mengenai topik penelitian

3. Kerangka Teori

Peneliti menjelaskan teori yang digunakan untuk menganalisis fenomena yang disebutkan dalam judul penelitian dalam kerangka teori. Peneliti juga membahas menjelaskan hubungan antara judul penelitian dengan teori yang ada pada poin ini.

Bab III: Metode Penelitian

1. Jenis Penelitian

Pada sub bab ini peneliti membahas mengenai jenis penelitian apa yang akan digunakan untuk menganalisis dan mendapatkan data. Peneliti memilih untuk menggunakan kualitatif deskriptif untuk mendalami permasalahan secara lebih detail dan sesuai dengan apa yang peneliti targetkan, yaitu mengetahui

bagaimana bentuk solidaritas sosial antar pemain *Game Online Mobile Legend Bang Bang* UINSA.

2. Lokasi Dan Waktu

Membahas mengenai letak yang akan dijadikan sebagai tempat dilakukan penelitian, dengan waktu penelitian yang sudah di sesuaikan, hingga data yang didapatkan dirasa cukup untuk menyusun laporan penelitian skripsi.

3. Pemilihan Subjek Penelitian

Memuat kriteria yang nantinya akan dijadikan narasumber atau informan dalam memperoleh data dan informasi.

4. Tahap-Tahap Penelitian

Menceritakan tahap yang nantinya akan peneliti lalui untuk menghasilkan data yang sesuai dan valid. Peneliti menetapkan 3 tahapan yaitu: tahap pra-lapangan, lapangan, dan kemudian yang terakhir adalah tahap menulis laporan.

5. Teknik Pengambilan Data

Dalam sub bab ini berisi mengenai teknik pengambilan data apa yang peneliti gunakan agar data yang dihasilkan dapat sesuai dan relevan. Peneliti memilih untuk mengumpulkan data dengan mengamati langsung, kemudian melakukan wawancara, dan yang terakhir dokumentasi sebagai data tambahan untuk menunjang kevalidan data.

6. Teknik Analisis Data

Membahas mengenai bagaimana tahap suatu data hingga menjadi hasil laporan yang padat, dan mudah dipahami, dengan data yang valid dan relevan sehingga bisa ditarik suatu kesimpulan setelahnya.

7. Teknik Keabsahan Data

Dalam tahap ini peneliti mencoba untuk menyamakan kembali mengenai informasi dan data yang sudah didapatkan dari lapangan dengan realitas yang sebenarnya terjadi dengan menggunakan teknik triangulasi data.

Bab IV: Penyajian dan Analisis Data

1. Deskripsi Umum Objek Penelitian

Pada bagian ini, pertama-tama membahas tentang penelitian dalam pengertian yang lebih umum.

2. Deskripsi Hasil Penelitian Dan Analisis Data

Dengan menggunakan data dan informasi yang dikumpulkan, yang selanjutnya mendeskripsikan temuan penelitian secara lebih mendalam.

Bab V: Penutup

Bab terakhir berfungsi sebagai epilog terkait diskusi panjang tentang temuan peneliti, selanjutnya pada bagian ini akan dibahas kesimpulan topik penelitian. Kemudian saran yang nantinya akan menjadi rujukan peneliti lain dimasa depan, agar peneliti selanjutnya melakukan penelitian dengan cara dan hasil yang lebih maksimal dengan belajar dari penelitian sebelumnya, dan bisa memperbaiki kekurangan dan mempelajari kelebihan dari penelitian ini.

BAB II

SOLIDARITAS SOSIAL- EMILE DURKHEIM

A. Penelitian Terdahulu

Pada penelitian dengan judul Solidaritas Sosial Komunitas Pemain Game Online Mobile Legends Dari Kalangan Mahasiswa UIN Sunan Ampel Surabaya Tahun 2021-2023, ini perlu menggunakan penelitian terdahulu sebagai perbandingan sehingga menjadi penelitian yang relevan. Jurnal maupun skripsi yang berkaitan dan dijadikan peneliti sebagai penelitian terdahulu sebagai berikut:

1. Penelitian yang membahas *Game Online* juga dilakukan oleh Bahrul Ulum dari UIN Sunan Ampel Surabaya Program Studi Aqidah dan Filsafat Islam, 2018 dengan judul "*Game Mobile Legends Bang Bang Di Kalangan Mahasiswa UIN Sunan Ampel Surabaya Dalam Tinjauan "One Dimensional Man" Herbert Marcuse*". Topik dalam penelitian ini membahas *Game* yang sedang populer dari kalangan mahasiswa, namun *Game* ini memiliki dampak yang bisa menjerumuskan mahasiswa menjadi lebih malas dalam menyelesaikan pekerjaan rumah yang diberikan oleh dosen dan lebih memilih bermain, sampai menjadi kecanduan *Game Online*, pemain *Game* ini juga cenderung mengeluarkan dan menghabiskan uangnya agar dapat digunakan membeli suatu *item* dalam *Game*. Selain dampak negatif ada pula dampak positif bagi mahasiswa yang bermain *Game* ini yaitu dapat menghibur dan memberikan kesenangan dengan bermain dan berinteraksi dengan teman-teman membuat pemain menjadi lebih terelaksasi. Sehingga dalam penelitian ini menjelaskan

bahwa Game Mobile Legends dapat mempengaruhi mental mahasiswa yang diteliti dan memberikan efek bagi kehidupan sosial penggunanya. Kemudian dianalisis menggunakan teori One Dimensional Man yang dicetuskan Herbert Marcuse.¹²

Persamaan: Pembahasan dari penelitian terdahulu dan penelitian ini memiliki kesamaan dalam menggunakan jenis penelitian kualitatif, kemudian subjek yang sama yaitu pada mahasiswa UIN Sunan Ampel Surabaya, dan sama-sama membahas tentang *Game* yang sedang populer yaitu Mobile Legends.

Perbedaan: Pembahasan dari penelitian terdahulu lebih cenderung membahas fenomena kecanduan *Game* dan dampak yang dialami pada mahasiswa UIN Sunan Ampel Surabaya, sedangkan penelitian ini membahas tentang solidaritas sosial yang terjadi pada anggota komunitas pemain *Game Online Mobile Legends* di UIN Sunan Ampel Surabaya.

2. Jurnal pendidikan sosiologi yang juga membahas solidaritas ditulis oleh Raditya Malid dan Nur Hidayah tahun 2018, dengan judul “*Solidaritas Virtual Antar Member Game Clash Of Clans Di Clan Soloken5*” Topik dalam penelitian ini membahas solidaritas antar pemain *Game Clash of Clans*, bagaimana cara tiap anggota berinteraksi dan berkomunikasi dalam kelompok virtual yang dibuat khusus untuk pemain *Clash of Clans* tersebut, faktor apa saja yang mendorong terjadinya solidaritas dalam *clan*. Adapun yang dihasilkan dari penelitian ini yaitu semakin eratnya solidaritas antar anggota *clan* Soloken,

¹² Bahrul Ulum, "Game Mobile legendss Bang Bang Di Kalangan Mahasiswa UIN Sunan Ampel Surabaya Dalam Tinjauan 'One Dimensional Man' Herbert Marcuse." *Skripsi Studi Aqidah Dan Filsafat Islam* (Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya, 2018).

interaksi yang lebih mendalam dengan para anggota karena memiliki tujuan yang akan dicapai bersama, menjalin kerukunan dengan anggota, meskipun terdapat perbedaan umur dan *skill* bermain yang bermacam-macam tidak membuat individu saling menjauh dan menyalahkan karena rasa persaudaraan serta kesamaan hobi dan minat. *Game* ini memiliki penggemar dari berbagai kalangan, tidak melihat tua atau muda, laki-laki atau perempuan, suku maupun bangsa, meskipun begitu anggota komunitas ini memiliki minat yang sama dalam bermain *game*. Solidaritas yang akan dicapai tidak dengan berinteraksi langsung dengan mengadakan pertemuan tatap muka, melainkan dengan *virtual*, sesuai dengan harapan dalam penelitian terdahulu solidaritas bisa terbangun meskipun terbatas hanya melalui alat komunikasi.¹³

Persamaan: Penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan dilakukan memiliki kesamaan dalam meneliti tentang solidaritas yang diciptakan melalui *Game Online* kemudian membentuk sebuah komunitas.

Perbedaan: Penelitian terdahulu hanya berdasar pada virtual tidak secara langsung dan menggunakan permainan yang berbeda penelitian terdahulu berfokus pada pemain *Game Clash of Clans* sedangkan penelitian yang akan dilakukan menggunakan pemain dari *Game Mobile Legends* kemudian penelitian terdahulu tidak menentukan informan yang seumur, karena informannya memiliki berbagai usia dari umur 14- 34 tahun, sedangkan penelitian yang akan dilakukan menentukan informan dari kalangan mahasiswa.

¹³ Malid dan Hidayah, "Solidaritas Virtual Antar Member Game Clash-of-Clans Di Clan Soloken5."

3. Penelitian tentang solidaritas juga dilakukan oleh Wafiatul Fitriyah dari Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya, 2019 Program Studi Sosiologi dengan judul “*Solidaritas Sosial bagi Generasi Millennial (Studi pada Anggota Organisasi Ikatan Mahasiswa Gresik UIN Sunan Ampel Surabaya)*”. Topik dalam penelitian ini membahas tentang bagaimana wujud dari solidaritas pada anggota Organisasi IMGRES, dalam penelitian ini menjelaskan bahwa solidaritas bisa terbentuk dari beberapa kegiatan. Contohnya adalah kegiatan yang dilakukan bersama anggota seperti melakukan perkumpulan setiap minggunya agar selalu menjaga silaturahmi dengan tiap anggota, serta membentuk rasa persaudaraan, dan kebersamaan yang erat. Berbagai kegiatan yang dilakukan bersama bersifat positif, setiap anggota selalu mengedepankan kepedulian dengan sesama anggotanya tidak egois dan memikirkan dirinya sendiri serta selalu bermusyawarah mendengarkan pendapat tiap anggota sehingga tidak ada konflik yang terjadi antar individu dengan individu maupun individu dengan kelompok.¹⁴

Persamaan: Persamaan penelitian terdahulu dan penelitian yang akan dilakukan adalah menganalisis dengan teori yang sama yaitu teori dari Emile Durkheim tentang Solidaritas sosial, Selain itu subjek yang sama pula menggunakan informan dari mahasiswa UINSA.

Perbedaan: Penelitian terdahulu membahas bagaimana bentuk solidaritas yang terjadi dalam salah satu organisasi di UINSA yaitu IMAGRES, sedangkan

¹⁴ Wafiatul Fitriyah, "Solidaritas Sosial Bagi Generasi Millennial (Studi Pada Anggota Organisasi Ikatan Mahasiswa Gresik UIN Sunan Ampel Surabaya)." *Skripsi Program Studi Sosiologi* (Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya, 2019).

penelitian yang akan dilakukan ingin membahas proses pembentukan solidaritas sosial yang terjadi pada anggota komunitas pemain *Game Online Mobile Legends*.

4. Penelitian yang membahas tentang *Game Online Mobile Legends: Bang Bang* juga dilakukan oleh Rizky Wahyudy dari Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Islam Riau tahun 2020, dengan judul “*Fenomena Game Online Mobile Legend Di Pekanbaru (Studi Fenomenologi Pada Komunitas Avatarius Squad)*”. Topik dalam penelitian ini melihat bagaimana Fenomena *Game Online Mobile Legend* pada Komunitas Avatarius Squad di Pekanbaru Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana *Game Online Mobile Legend* di Pekanbaru berjalan dengan menggunakan teori fenomenologi terkait dengan motivasi bermain *Game Mobile Legend*, pemaknaan penelitian ini terbentuk. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan pendekatan fenomenologi Alfred Schutz dan metodologi penelitian kualitatif. Dalam penelitian ini Kota Pekanbaru dijadikan sebagai lokasi penelitian. Seluruh kota besar di Indonesia termasuk Pekanbaru mengalami fenomena yang berhubungan dengan *Game Online Mobile Legends*. Pemain *Mobile Legends* sendiri terdiri berbagai kalangan umur mulai dari anak-anak, remaja, dewasa. Ada pula yang sampai membentuk suatu komunitas, contohnya komunitas Avatarius Squad ini yang semua anggotanya semuanya penggemar *Game Mobile Legends*. *Game* strategi aksi *Mobile Legends* melibatkan kerja sama. Dengan 7 pemain dari komunitas regu avatarius yang berisi 1 pemimpin, 5 pemain inti, dan 1 pemain cadangan, kemudian peneliti tetapkan sebagai

informan penelitian. Melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, data dapat dikumpulkan. Temuan menunjukkan bahwa alasan orang memainkan *Game Mobile Legend* meliputi alasan historis (disebabkan oleh alasan), seperti minat, tren, pengaruh teman, dan alasan kesenangan.¹⁵

Persamaan: Penelitian terdahulu dan penelitian ini memiliki kesamaan dalam topiknya yaitu membahas tentang *Game Online* yang sama, dan subjeknya yaitu anggota dari suatu komunitas.

Perbedaan: Penelitian terdahulu menggunakan teori Fenomenologi Schutz dan membahas tentang motif dan tujuan komunitas Avatarius memainkan *Game Mobile Legends*, sedangkan penelitian ini menggunakan teori Solidaritas Sosial Emile Durkheim.

5. Jurnal Pendidikan ilmu pengetahuan sosial yang juga membahas solidaritas ditulis oleh Ashfiyan Romdhoni, & Alfiana Yuli Efiyanti tahun 2022, dengan judul "*Dampak Kecanduan Game Online Terhadap Solidaritas Sosial Pada Siswa MTS Sunan Kalijogo Kota Malang*" Topik dalam penelitian ini yaitu Beberapa siswa di MTs Sunan Kalijogo menggunakan *Game Online* sebagai hobi atau bahkan sampai kecanduan, yang berujung pada berbagai pelanggaran tata tertib sekolah, seperti terlambat sekolah karena *Game Online* tersebut. Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan bagaimana pengaruh *Game Online* terhadap solidaritas siswa di MTs Sunan Kalijogo Kota Malang. Mendeskripsikan penyebab siswa MTs Sunan Kalijogo kecanduan

¹⁵ Rizky Wahyudy, "Fenomena Game Online Mobile Legend Di Pekanbaru (Studi Fenomenologi Pada Komunitas Avatarius Squad).," *Skripsi Program Studi Ilmu Komunikasi* (Universitas Islam Riau, 2020).

Game Online. menguraikan upaya yang dilakukan guru MTs Sunan Kalijogo untuk membantu anak mengatasi kecanduan *Game Online*. Metodologi kualitatif deskriptif digunakan dalam penelitian ini. Siswa MTs Sunan Kalijogo yang mengaku gemar bermain *Game Online* serta guru juga berperan sebagai informan dalam penelitian ini. Penelitian ini menggunakan observasi, wawancara, dan dokumentasi sebagai metode pengumpulan data. Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa kecanduan *Game Online* memiliki keuntungan karena dapat menumbuhkan solidaritas sosial pada siswa, termasuk pembangunan komunitas, perilaku pro sosial di kalangan *gamer*, dan saling berkolaborasi. Kelemahannya termasuk sering terlambat, kurangnya keterampilan sosial, sikap apatis terhadap teman yang tidak bermain *Game Online*, sering menghina rekan satu tim, dan potensi pertengkaran yang tinggi. Para siswa terinspirasi untuk bermain *Game Online* baik karena diri sendiri maupun karena orang lain. Guru MTs Sunan Kalijogo berupaya membantu anak-anak yang kecanduan *Game Online* dengan membatasi penggunaan teknologi di sekolah dan menawarkan bantuan jika diperlukan.¹⁶

Persamaan: Penelitian terdahulu dan penelitian ini memiliki kesamaan membahas tentang solidaritas yang tumbuh karena bermain *Game Online*.

Perbedaan: Penelitian terdahulu lebih fokus kepada dampak kecanduan *Game Online* yang dialami siswa sedangkan penelitian ini fokus kepada solidaritas yang muncul akibat *Game Online*.

¹⁶ Ashfian Romdhoni and Alfiana Yuli Efiyanti, "Dampak Kecanduan Game Online Terhadap Solidaritas Sosial Pada Siswa MTS Sunan Kalijogo Kota Malang," *Dinamika Sosial: Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial* Vol. 1, no. No. 4 (2022): 389–400, <https://doi.org/10.18860/dsjpips.v1i4.2075>.

6. Penelitian yang membahas solidaritas juga dilakukan oleh Cyntia Wingga Wardani dari Program Studi Sosiologi Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya tahun 2022, dengan judul “*Solidaritas Komunitas Penerima Beasiswa Bank Indonesia Dalam Mengembangkan Greenhouse Hidroponik (Studi Kasus pada Komunitas Generasi Baru Indonesia UIN Sunan Ampel Surabaya)*”. Topik yang dibahas dalam penelitian ini adalah tentang bagaimana solidaritas yang terjalin dari anggota komunitas penerima beasiswa Bank Indonesia. Bentuk dari solidaritas dalam penelitian ini adalah dengan mengadakan *training* atau pelatihan di luar kota sebagai program kerja komunitas tersebut. Adapun hasil dari pengadaan *training* ini yaitu menambah wawasan tentang sayuran hidroponik, menambah relasi, dan meningkatkan hubungan antar anggota. Berbagai kegiatan positif dengan harapan setiap anggota dapat mengembangkan *skill* individu dan berkembang ke arah yang lebih baik. Dengan selalu menjaga kekompakan, kesadaran diri, kerja sama serta rasa persaudaraan yang tinggi membuat solidaritas antar anggota dalam komunitas GenBI dapat berjalan dengan baik sesuai dengan harapan peneliti, kemudian penelitian ini dianalisis menggunakan teori solidaritas sosial dari Emile Durkheim.¹⁷

Persamaan: Penelitian terdahulu dan penelitian yang akan dilakukan memiliki kesamaan dalam menggunakan teori, yaitu menganalisis dengan teori

¹⁷ Cyntia Wingga Wardani, "Solidaritas Komunitas Penerima Beasiswa Bank Indonesia Dalam Mengembangkan Greenhouse Hidroponik (Studi Kasus Pada Komunitas Generasi Baru Indonesia UIN Sunan Ampel Surabaya)." (Skripsi Program Studi Sosiologi Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya, 2022).

solidaritas sosial dari Emile Durkheim, sama-sama membahas tentang solidaritas yang terjadi pada suatu komunitas.

Perbedaan: penelitian terdahulu meneliti bagaimana solidaritas sosial yang terbentuk pada anggota komunitas GenBI UINSA dalam mengembangkan greenhouse hidroponik sedangkan penelitian yang akan dilakukan meneliti bagaimana bentuk solidaritas dari pemain *Game Mobile Legends*.

7. Penelitian yang membahas *Game Online Mobile Legends: Bang Bang* juga dilakukan oleh Clario Telenkaho Program Studi Ilmu Komunikasi Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie Jakarta tahun 2017, dengan judul “*Pola Interaksi Pemain Game Online “Mobile Legends” (Studi Deskriptif Kualitatif Interaksi Pemain Dalam Penggunaan Fitur Chatting Game Online “Mobile Legends”)*”. Topik dalam penelitian ini membahas tentang pola interaksi pemain dalam permainan *Game Online Mobile Legends*, menurut peneliti pemain harus berkomunikasi secara efektif jika ingin menang, selain itu pemain juga harus saling berkomunikasi untuk mengembangkan rencana serangan melawan lawan. Sikap dan kepribadian pemain juga berdampak pada seberapa banyak hambatan komunikasi pemain. Karena peserta akan lebih bisa memenangkan permainan jika ada komunikasi dua arah. Teori interaksi simbolik Blumer diterapkan dalam penelitian ini. Setiap pemain menggunakan obrolan dengan caranya sendiri. Selain itu, setiap pemain memiliki metode unik untuk berkomunikasi dengan pemain lain. Pemain biasanya terlibat dalam komunikasi tertutup, membatasi pertukaran informasi dalam batas-batas permainan. Komunikasi terbuka, yang biasanya digunakan saat bertukar

informasi, terjadi dalam kehidupan nyata maupun dalam *Game*. Namun saat di luar permainan tidak banyak terjadi pertukaran informasi, karena pemain lebih nyaman membahas tentang *Game* secara tidak langsung atau dalam fitur chat. Selama permainan, pemain dapat berkomunikasi satu sama lain secara langsung atau tatap muka dan melalui alat obrolan. Setiap pemain memiliki metode komunikasi yang unik, baik itu tatap muka, suara, atau obrolan otomatis. Dengan begitu, tantangan yang muncul saat menggunakan fitur chat untuk melakukan aktivitas komunikasi bisa dikurangi.¹⁸

Persamaan: Penelitian terdahulu dan penelitian ini sama-sama membahas tentang interaksi sesama pemain *Game Online Mobile Legends: Bang Bang*.

Perbedaan: Penelitian terdahulu lebih fokus pada komunikasi antar pemain sedangkan penelitian ini fokus pada solidaritas yang diciptakan pemain.

8. Jurnal Pendidikan yang juga membahas solidaritas ditulis oleh Salsabilla Senja Safitri dari Universitas Muhammadiyah Surakarta tahun 2020, dengan judul “*Game Online Dan Pengaruh Interaksi Sosial Di Kalangan Mahasiswa Univeristas Muhammadiyah Surakarta*”. Topik dalam penelitian ini membahas tentang menjelaskan tentang bagaimana siswa yang kecanduan *Game Online* dan memiliki interaksi yang kurang positif dengan lingkungan sosialnya, komunikasi yang dilakukan secara langsung akan terganggu. Diketahui juga bahwa *game online* tidak selamanya berdampak negatif karena manusia dapat membangkitkan kreativitas dari penemuan-penemuan baru seperti *Game*

¹⁸ Clario Telenkaho, “Pola Interaksi Pemain Game Online ‘Mobile Legends’ (Studi Deskriptif Kualitatif Interaksi Pemain Dalam Penggunaan Fitur Chatting Game Online “Mobile Legends” (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie, 2017).

Online. Hasil analisis data dalam penelitian ini menunjukkan bahwa *Game Online* memiliki efek positif dan negatif pada hubungan sosial masyarakat. Kekurangannya adalah bermain *Game Online* untuk waktu yang lama akan mengisolasi anak-anak dari aktivitas dunia nyata. Kemampuan untuk berkomunikasi melalui komunikasi dalam *Game Online* menguntungkan karena aksesibilitas jarak pertemuan. Untuk mencegah siswa kecanduan *Game Online*, sangat penting untuk menekankan nilai hubungan sosial dengan menetapkan batasan, mengontrol perilaku sehat, dan menjadikan *Game Online* sebagai cara untuk menghabiskan waktu.¹⁹

Persamaan: Penelitian terdahulu dan penelitian ini sama-sama membahas tentang solidaritas sosial dari *Game Online* dan menggunakan subjek yang sama yaitu mahasiswa.

Perbedaan: Penelitian terdahulu menjelaskan tentang bagaimana interaksi mahasiswa setelah kecanduan *Game Online*, sedangkan penelitian ini menjelaskan bagaimana proses solidaritas terjadi dan seperti apa bentuknya.

B. Solidaritas dan Komunitas Game Online Mobile Legend UINSA

1. Solidaritas

Dalam suatu perkumpulan setiap anggotanya dapat menimbulkan rasa persaudaraan dan kebersamaan yang erat disertai kesetiakawanan antar individu dengan individu lain kemudian bergabung membentuk kerja sama untuk mencapai tujuan bersama, hal ini disebut dengan solidaritas. Masyarakat hidup beriringan dengan solidaritas, menurut Durkheim setiap masyarakat

¹⁹ Salsabilla Senja Safitri, "Game Online Dan Pengaruh Interaksi Sosial Di Kalangan Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Surakarta," *Pendidikan* 4, no. 2 (2020).

memerlukan dan membutuhkan solidaritas karena solidaritas dapat membentuk tatanan sosial dalam masyarakat.²⁰ Kemudian akan dicapai dari kehidupan sosial manusia dan keberadaan keteraturan sosial melalui proses sosialisasi yang membuat masyarakat belajar tentang aturan-aturan perilaku dalam kelompok.

Seperti yang dikemukakan oleh Durkheim, di dalam masyarakat terdapat masalah dalam mencapai solidaritas sosial karena setiap masyarakat memiliki bentuk yang berbeda-beda dan masyarakat juga memperoleh solidaritas melalui cara-cara yang berbeda. Durkheim mengartikan solidaritas dan terbagi menjadi dua macam yaitu solidaritas mekanik dan solidaritas organik.²¹ Durkheim membenarkan bahwa solidaritas sosial termasuk berparadigma fakta sosial.²² Seiring berkembangnya ilmu pengetahuan di masyarakat makna solidaritas pun juga berkembang menjadi lebih luas bahwa solidaritas mengandung suatu kondisi yang harmonis dalam persatuan antar kelas. Solidaritas jenis mekanik memiliki ciri yang berbeda dengan solidaritas organik, perbedaan yang pertama yaitu solidaritas mekanik memiliki kepercayaan yang tinggi dengan sesama anggota, pembagian kerja yang lebih mudah dibandingkan solidaritas organik, serta terdapat hukuman atau represiif kepada seseorang yang melakukan pelanggaran.

²⁰ Upe Ambo, *Tradisi Aliran Dalam Sosiologi; Dari Filosofi Positivistik Ke Postivistik* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2010). 95

²¹ Pip Jones, Liz Bradbury, and Shaun Le boutillier, *Pengantar Teori-Teori Sosial (Edisi Revisi)*, ed. Achmad Fedyani Saifuddin, Cetakan II (Jakarta: Yayasan Pustaka Obor Indonesia, 2016). 86

²² B., *Teori - Teori Sosial Dalam Tiga Paradigma (Fakta Sosial, Definisi Sosial, Dan Perilaku Sosial)*. 99

Sedangkan solidaritas organik memiliki ciri pembagian kerja yang lebih kompleks, bersikap lebih individual dengan masyarakat, jika melanggar suatu aturan maka akan dikenakan hukuman restitutif yang memiliki tujuan untuk mengembalikan kondisi menjadi seperti semula saat pelanggaran belum terjadi, hal ini dilakukan sebagai bentuk upaya untuk mengendalikan masyarakat. Evolusi yang terjadi dari perubahan solidaritas mekanik menjadi solidaritas organik berjalan seiring dengan peningkatan pembagian kerja hal ini disebut oleh Emile Durkheim sebagai kepadatan dinamis. Durkheim menyaring suatu kepercayaan, dengan berbagai pertimbangan dan pendapat di dunia untuk melindungi akan kesadaran identitas individu-individu dari kalangan kelompok masyarakat.²³

2. Komunitas

Seorang individu dalam kelompok sosial akan selalu berinteraksi, dengan berupaya untuk memahami sikap dari setiap individu maupun kelompok. Dengan berusaha mempelajari hubungan dengan kelompok sosial lain maka interaksi akan berjalan dengan baik sesuai harapan individu tersebut, jika bertindak sesuai dengan aturan-aturan yang berlaku serta sesuai dengan norma yang ada maka tindakannya harus sesuai dengan tempatnya di masyarakat.²⁴ Setiap anggota dalam suatu kelompok harus memiliki pengaruh dalam kelompok, dan kelompok harus memiliki pengaruh pada anggota

²³ Jones, Bradbury, and Boutillier, *Pengantar Teori-Teori Sosial (Edisi Revisi)*. 337

²⁴ Indah Puji Lestari, "Interaksi Sosial Komunitas Samin Dengan Masyarakat Sekitar." *Komunitas: International Journal of Indonesian Society and Culture* 5, no. 1 (2013): 74–86, <https://doi.org/10.15294/komunitas.v5i1.2376>.

masyarakat. Dalam forum pertemuan dianggap penting untuk membangkitkan perasaan anggota komunitas, karena diyakini bahwa ketika individu berinteraksi dan bersosialisasi maka emosional akan meningkat.²⁵ Istilah komunitas yaitu bisa diartikan menjadi masyarakat sekitar atau kelompok sosial yang terdiri dari individu-individu kemudian berkumpul karena memiliki kesamaan atau kegemaran dalam suatu topik sehingga membentuk sebuah komunitas, Komunitas ini dapat terbentuk dari orang-orang di sekitar atau masyarakat setempat dari sebuah kota maupun desa, dengan hidup bersama dapat meningkatkan hubungan antar individu untuk memenuhi kepentingannya.²⁶

Komunitas memiliki tiga macam ciri, yang pertama yaitu bahwa komunitas memiliki unsur-unsur yang bersifat fisik, yaitu menjelaskan tentang adanya kelompok sosial yang saling bertemu dan menciptakan interaksi dengan kelompoknya dan meningkatkan hubungan sehingga dapat menciptakan solidaritas. Kemudian yang kedua yaitu, di setiap anggota yang ada dalam komunitas pada umumnya memiliki kesamaan ciri sehingga menciptakan pemahaman bagi orang lain dalam mengidentifikasi kelompok tersebut, dan yang terakhir yaitu dalam komunitas umumnya memiliki keragaman dasar dalam memberikan pendapat dan mewujudkan tujuan yang dibangun bersama. Komunitas dalam penelitian ini memiliki arti perkumpulan dengan orang-orang yang bersifat kekeluargaan dan memiliki keterikatan dengan orang lain yang

²⁵ Ulum and Anggani, *Community Empowerment: Teori Dan Praktik Pemberdayaan Komunitas*. 7

²⁶ Slamet Santosa, *Dinamika Kelompok* (Jakarta: Bumi Aksara, 2004). 83

merupakan anggota kelompok sosial karena sering bersama, baik dalam kesamaan minat maupun hobi.²⁷ Dengan anggota yang saling berinteraksi membahas kesukaan dan kebutuhannya dapat meningkatkan hubungan sehingga menciptakan solidaritas yang erat.

3. Game Online Mobile Legends Bang Bang

Game ini merupakan permainan *MOBA* atau yang bisa disebut sebagai arena pertandingan daring multipemain yang dirancang untuk telepon seluler atau ponsel. *Game* ini mulai rilis pada tanggal 11 juli 2016 di Indonesia.²⁸ Permainan yang dimainkan dalam *Game* ini yaitu d iantara lima lawan lima pemain yang dijalankan oleh *hero* karakter dengan berbagai *skill* yang berbeda-beda yang dapat dipilih di awal *Game* untuk menghancurkan menara/*tower* lawan. Permainan ini sering dimainkan banyak orang dari berbagai macam kalangan, tidak peduli tua maupun muda, masih di jenjang sekolah ataupun pekerja. Permainan ini tidak dibatasi oleh umur sehingga semua orang bisa memainkannya. Permainan ini dapat dimenangkan jika pemain dalam satu tim mengalahkan tim lawan dengan menghancurkan *tower* inti milik lawan

MLBB memiliki bermacam-macam *Role/Character Hero* dalam permainan yaitu *Assassin, Mage, Marksman, Tank, Support,* dan *Fighter*. Selain itu setiap *Hero* atau karakter pemain dapat membeli maksimal 6 *item* untuk

²⁷ Soetomo, *Strategi-Strategi Pembangunan Masyarakat*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2008). 82

²⁸ Asita Salsabilla, Wira Firmansyah, and Daud, "Pengaruh Game Online Terhadap Perilaku Konsumtif Remaja Di Desa Tebel Kabupaten Sidoarjo." *Buddayah: Jurnal Pendidikan Antropologi* 4, no. 1 (2022): 29–39, <https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/bdh/article/view/35639%0Ahttps://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/bdh/article/download/35639/18576>.

digunakan selama *Game* berlangsung. Tim dianggap menang apabila dapat menghancurkan *Tower* atau benteng utama lawan terlebih dahulu. Pemain hanya dapat mengontrol satu hero dalam *Game* ini. Tepat sebelum permainan dimulai, anggota tim dapat mengontrol karakter yang dikenal sebagai *Hero*.²⁹

Terdapat tiga jalan yang akan dilalui pemain untuk menuju *Tower* yaitu *top*, *middle*, dan *bottom*. Tim yang dapat menghancurkan *Tower* utama lawan terlebih dahulu adalah pemenangnya, saat bermain pemain dapat membunuh *creep* dan *minion* agar mendapatkan *gold* atau uang untuk membeli *item* dalam permainan dengan durasi waktu yang cepat sehingga memudahkan membunuh tim lawan. *Minion* adalah karakter yang *auto* kontrol atau tanpa perlu dijalankan dan memiliki kekuatan yang lemah saat mengenai hero tetapi memiliki kekuatan lebih besar saat terkena *tower*. Kedua tim yang merupakan lawan berjuang untuk menghancurkan *tower* lawan dan mempertahankan *tower* sendiri. Ciri khas *hero* yang digunakan memiliki istilah dan peran yang berbeda dalam *Game Online Mobile Legend*, yakni seperti:

- a. *Jungler*, memiliki peran menguasai seluruh monster yang ada di hutan seperti Binary Utilized Function Factor (BUFF) dan *Creep*. *Jungler* memiliki *damage* yang besar, perannya adalah membunuh monster hutan dengan cepat sampai mengalahkan *gold* dan level lawan, peran *jungler* sangat penting dalam permainan ini karena jika tertinggal dari *gold* tim lawan dapat menyebabkan kekalahan pada tim. Kebanyakan

²⁹ Yogatama, Kharisma, and Fanani, "Analisis Faktor-Faktor Yang Memengaruhi Minat Pemain Dalam Permainan MOBA (Studi Kasus: Mobile Legends: Bang-Bang)."

jungler adalah *hero* tipe Assassin, yaitu *hero* yang biasanya bertugas menculik *jungler*, *marksman*, atau *mage* lawan yang dianggap memiliki damage besar namun dengan hp atau darah yang tipis.

- b. *Mid laner*, memiliki peran menjaga tower dan membunuh minion di jalur tengah, karena berada di jalur tengah *hero* ini juga memiliki peran yang penting saat terjadi *war* karena damage yang dimiliki cukup besar sehingga sangat diperlukan disaat-saat penting. *Hero* yang biasa digunakan pada *midlaner* adalah tipe Mage, yaitu *hero* jarak jauh yang memiliki *damage* besar namun dengan *Hp* atau darah yang rendah.
- c. *Roamer*, memiliki peran berada di jalur tengah juga, namun sering melakukan rotasi ke atas dan bawah, peran roamer sangat penting dan dibutuhkan saat akan membuka *war*, karena tim akan menunggu aba-aba atau inisiasi dari *roamer*. Tipe yang biasa digunakan menjadi roamer ada dua tipe, yang pertama adalah tipe Tank, yaitu memiliki darah yang tebal dan ketahanan tubuh atau *defense* untuk menahan *damage* yang diberikan lawan, namun *hero* ini memiliki *damage* yang kecil. Yang kedua tipe *Support*, sebagai pemberi darah tambahan (*healing*) kepada satu tim agar tidak mudah mati
- d. *Exp laner*, memiliki peran menjaga *Tower* di jalur *Exp* atau atas. *Hero* yang digunakan adalah *hero* yang memiliki *defense* yang kuat dan mampu menyerang dalam jarak dekat, *hero* ini sangat penting dan dapat mempengaruhi Game menuju kemenangan atau kekalahan, *hero* ini jarang di rotasi oleh teman satu tim karena dianggap bisa menjaga *Tower*

sendirian. *Hero* yang biasanya digunakan untuk *exp laner* adalah tipe *fighter*, yaitu *hero* yang mempunyai *defense* dan *damage* yang lumayan besar.

- e. *Gold laner*, memiliki peran menjaga *tower* dijalur *gold* atau bawah. *Hero* yang digunakan adalah *hero* yang tipis namun saat *late game* akan memiliki *damage* yang besar jika selalu dijaga agar tidak terbunuh oleh lawan. *Hero* yang digunakan untuk menjaga *gold laner* adalah tipe *marksman*.

4. Solidaritas Sosial Pemain Game Online Mobile Legends Bang Bang

UINSA

Game ini dapat dimainkan di *Platform Mobile* Android dan iOS. Permainan ini dimainkan sebanyak 10 orang yang terbagi menjadi 2 tim. Dimulai dengan setiap pemain memilih 1 *hero* dari daftar *hero* yang bisa diakses oleh pemain. Lama permainan berkisar sekitar kurang lebih 15 menit untuk 1 ronde. Tujuan utama permainan adalah untuk menghancurkan *Base* lawan. *Game* ini dirancang khusus dan memungkinkan pemain dapat membentuk suatu perkumpulan atau komunitas. Individu yang memainkannya adalah orang-orang yang senang berinteraksi dengan orang lain. Komunitas adalah kelompok sosial dari berbagai individu yang terbentuk melalui komunikasi dan interaksi yang efektif satu sama lain. Orang lain yang tinggal di lingkungan yang sama biasanya memiliki minat dan lingkungan yang sama. Di dalam komunitas

individu saling berbagi dari nilai, tujuan, sumber daya, preferensi, kebutuhan, dan keadaan yang sama.³⁰

Dengan berbagai macam latar belakang, mahasiswa dikumpulkan dalam satu lingkungan belajar dengan tujuan yang sama yaitu menempuh pendidikan. Berkumpulnya para mahasiswa tersebut telah membuat satu sama lain menjadi saling kenal mengenal dan mulai membuka diri sehingga satu sama lain menjadi semakin akrab. Proses inilah yang kemudian dapat diamati, karena membuka diri antar satu sama lain terjadi secara bertahap. Berkembangnya hubungan antar mahasiswa juga didasari oleh karakter yang sama, minat yang sama, serta hal-hal lain yang membuat para mahasiswa baru tersebut saling terbuka dan dapat menjalin hubungan pertemanan atau lebih antar satu sama lainnya.

Saat bermain Game Online MLBB juga membuat mahasiswa tidak terpisah dari ponselnya saat di kelas, di kantin kampus, atau di luar universitas. Banyak mahasiswa yang memanfaatkan ponsel dan mengunduh Game Mobile Legends: Bang Bang (MLBB), banyak pula mahasiswa yang rela berbagi koneksi internet dengan mahasiswa lain di kampus hanya untuk bermain Game Online bersama. Mahasiswa sering menghabiskan berjam-jam bermain Game Online meskipun sedang sendirian maupun saat berkumpul dengan temannya untuk memainkan permainan. Pada dasarnya, sebuah komunitas terbentuk dari kedekatan hubungan pribadi dari tiap individu, yang menghasilkan ikatan emosional. Mayoritas anggota komunitas saling mengenal satu sama lain

³⁰ Malid and Hidayah, "Solidaritas Virtual Antar Member Game Clash-of-Clans Di Clan Soloken5."

melalui pertemanan khusus atau teman lokal, dalam hal ini anggota bekerja sama untuk menjalin ikatan yang lebih kuat dari seringnya bermain bersama, memiliki kegiatan yang dapat dilakukan bersama dapat mewujudkan hal tersebut.

C. Solidaritas Sosial

Emile Durkheim adalah tokoh sosiologi yang lahir pada tahun 1858 di Epinal, dan meninggal pada umur 59 tahun di Paris pada tahun 1917. Durkheim adalah salah satu tokoh penting yang banyak menerbitkan karya penting dalam sejarah sosiologi, buku pertama yang diterbitkan oleh Durkheim dengan judul *The Division of Labour in Society* pada tahun 1893 dan buku-buku yang diterbitkan dalam waktu berdekatan dengan judul *The Rules of Sociological Method*, dan *Suicide: a Study in Sociology*, salah satu karyanya yang berpengaruh berjudul *suicide* yang terbit pada tahun 1897 membahas tentang tindakan sosial dari bunuh diri. Durkheim memiliki ketertarikan terhadap hal yang berhubungan dengan agama, ia memiliki keyakinan terhadap kehidupan beragama dan mengenai struktur sosial namun hanya dari sisi akademiknya. Durkheim mencapai puncak karier akademiknya ketika dia menerima gelar Profesor di Paris pada saat berusia 44 tahun.³¹ Durkheim telah menghabiskan bertahun-tahun di masa jayanya di Paris dan pada saat yang sama merupakan masa tragis dalam hidupnya. Setelah kematian putranya, Durkheim larut dalam

³¹ Adi Susanto and Dkk, *Biografi Tokoh-Tokoh Sosiologi Klasik Sampai Postmodern* (Parepare: IAIN Parepare Nusantara Press, 2020). 17-19

pekerjaan hingga di penghujung hidupnya, ia mengalami stroke sebulan kemudian dan meninggal di usia yang tergolong masih muda yaitu 56 tahun.

Emile Durkheim mencetuskan teori Solidaritas sosial yang kemudian teori tersebut dianggap sesuai untuk menganalisis bentuk solidaritas yang terjadi antar anggota pemain *Game Mobile Legends Bang Bang*. Solidaritas sosial secara umum memiliki arti saling percaya, mengerti dan mempengaruhi seorang individu dengan individu yang lain dalam suatu kumpulan. Solidaritas sosial merupakan konsep inti dalam pengembangan teori sosiologi. Pengertian solidaritas menurut Durkheim adalah keadaan di mana hubungan antara individu dan kelompok yang berdasar kepada perasaan dan keyakinan moral kemudian di satukan dan dikuatkan bersama dengan berbagi pengalaman emosional.³²

Seseorang akan menjadi satu dengan kelompoknya saat sudah menaruh kepercayaan, sehingga mendorong terjadinya kerja sama dan saling mempengaruhi dalam hal positif. Solidaritas memfokuskan hubungan antara individu dengan kelompok yang didasari pada ikatan bersama dalam kehidupan tanpa melihat latar belakang dan hidup di dalam masyarakat. Perwujudan dari hubungan tersebut dapat memperkuat solidaritas antar individu dengan kelompok.

Menurut Durkheim, pencapaian yang didapat dari kehidupan sosial dan adanya tatanan sosial dalam masyarakat, disebut dengan solidaritas sosial.

³² Saidang and Suparman, "Pola Pembentukan Solidaritas Sosial Dalam Kelompok Sosial Antara Pelajar." *Edumaspul: Jurnal Pendidikan* 3, no. 2 (2019): 123
<https://doi.org/10.33487/edumaspul.v3i2.140>.

Dikuatkan dengan proses sosialisasi, di mana orang secara kolektif mempelajari norma dan aturan sesuai standar masyarakat. Istilah itu disebut oleh Durkheim sebagai fakta sosial.³³ Sama seperti struktur norma yang membatasi individu, struktur aturan budaya juga realistis bahwa fakta sosial menentukan perilaku bagi individu. Bagi Durkheim, masyarakat memiliki keberadaannya sendiri. Durkheim memahami perkembangan yang terjadi di masyarakat bahwa masyarakat sederhana atau primitif berkembang menuju ke masyarakat modern.

Durkheim tertarik mengenai perubahan masyarakat tersebut hingga dalam membedakannya, menurutnya solidaritas sosial dibagi menjadi dua macam yaitu solidaritas mekanik dan solidaritas organik. Masyarakat dengan solidaritas mekanik ditandai dengan adanya kesamaan yang membuat setiap individu menjadi bersatu karena kesamaan tersebut. Dengan memikul tanggung jawab yang sama serta terlibat dalam kegiatan yang dilakukan bersama sehingga menurut Durkheim masyarakat ini memiliki kesadaran kolektif yang tinggi dalam pemikiran, aturan dan keyakinan bersama. Pembagian kerja yang rendah adalah ciri dari masyarakat dengan tipe solidaritas mekanik. Biasanya, pada masyarakat homogen yang masih bersifat tradisional atau sederhana. Masyarakat patuh terhadap aturan dan nilai-nilai tradisional yang dianut. Struktur kepemimpinan juga diturunkan dari generasi ke generasi.

Namun sebaliknya pada masyarakat dengan solidaritas organik ditandai dengan kesadaran kolektif yang rendah di dalam masyarakat karena cenderung

³³ Jones, Bradbury, and Boutillier, *Pengantar Teori-Teori Sosial (Edisi Revisi)*. 85

bersikap individual daripada masyarakat solidaritas mekanik. Solidaritas mekanik muncul karena adanya kesamaan di antara anggota masyarakat dan karena adanya kesamaan tersebut membuat anggota saling peduli satu sama lain, sedangkan solidaritas organik muncul karena adanya perbedaan di antara anggota masyarakat dan karena perbedaan tersebut membuat anggota saling bergantung satu sama lain.³⁴

Solidaritas mekanik dan solidaritas organik memiliki karakteristik yaitu karena tingkat pembagian kerja pada solidaritas mekanik yang masih rendah, masyarakat saling terikat karena kedekatan emosional dan saling percaya dengan sesama anggota. Perbedaan adalah suatu hal yang seharusnya dihindari namun pada masyarakat solidaritas organik hal ini tidak dapat dihindari, karena tingkat pembagian kerja yang juga kompleks memungkinkan terjadinya perbedaan, kemudian masyarakat dapat bersatu dan saling bergantung karena perbedaan tersebut.³⁵

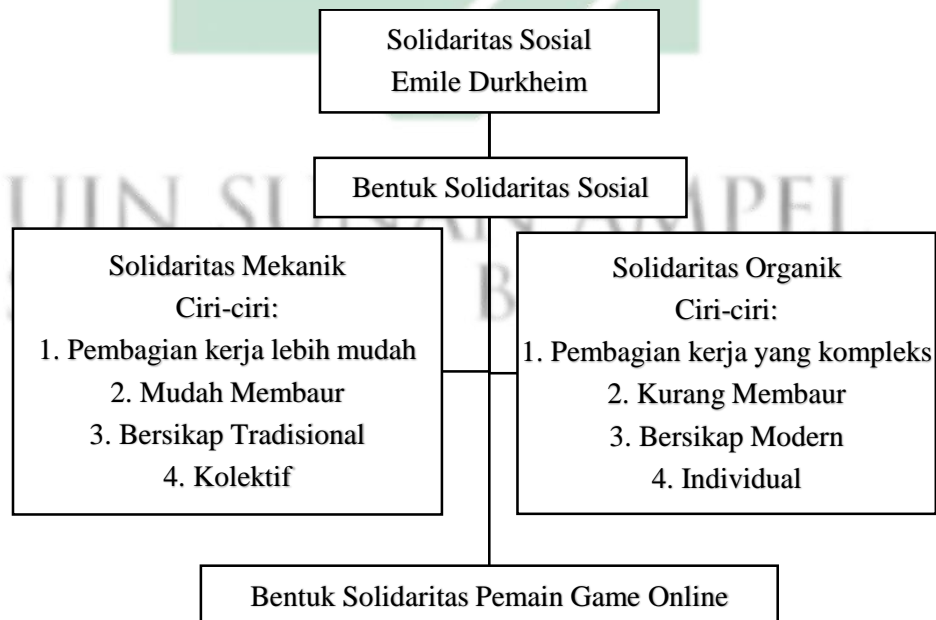
Dalam berbagai kelompok sosial atau komunitas terdiri dari orang-orang yang beragam. Setiap anggotanya akan berkomunikasi dengan yang lain secara langsung maupun tidak langsung. Proses ini penting untuk mencapai tujuan bersama. Bagaimana solidaritas sosial tercipta di antara semua anggota pemain Game Online merupakan aspek krusial dalam kehidupan berkelompok yang harus dibenahi agar kelompok tetap terjaga keberadaannya. Sangat mudah

³⁴ George Ritzer and Douglas J Goodman, *Teori Sosiologi Dari Teori Sosiologi Klasik Sampai Perkembangan Mutakhir Teori Sosial Postmodern*. (Bantul: Kreasi Wacana, 2014). 91

³⁵ Nanang Martono, *Sosiologi Perubahan Sosial, "Perspektif Klasik, Modern, Posmodern, Dan Poskolonial."* (Depok: Rajawali Pers, 2018). 52

menciptakan suasana yang solid apabila anggota melakukan setiap tugas yang terkait dengan peran yang diambil karena rasa kebersamaan dan solidaritas yang kuat.

Saling memahami pentingnya solidaritas dalam kelompok juga akan membantu menyelesaikan konflik yang terjadi dalam suatu kelompok. Apabila terdapat suatu pekerjaan yang tidak sesuai dengan bidang keahlian suatu individu, maka akan diabaikan karena merasa bahwa itu bukan tanggung jawabnya sehingga individu tersebut menggantungkan pada individu lain untuk menyelesaikannya. Maka pada solidaritas organik ini juga dipahami bahwa masyarakat memiliki tingkat saling ketergantungan yang kompleks. Untuk memudahkan memahami teori solidaritas sosial dapat dilihat pada Gambar 2.1 dibawah ini:



Gambar 2. 1 Peta Alur Pikir Teori Solidaritas Sosial Emile Durkheim

Karena dengan kebersamaan dan kekompakan di dalam kelompok dapat menciptakan solidaritas yang kuat dengan anggota komunitas. Dari segi sosiologis, kedekatan hubungan antar individu dengan kelompok bukan hanya sebagai alat untuk mencapai dan mewujudkan tujuan individu saja, tetapi dengan membangun kedekatan adalah tujuan utama dalam kelompok masyarakat sehingga kehidupan sosial individu menjadi lebih baik, dengan rasa memiliki, saling memahami dan emosional yang kuat di antara anggota dapat menimbulkan rasa kesetiakawanan dan kebersamaan hal inilah yang menjadi fokus penelitian dan merupakan bentuk solidaritas dalam komunitas UINSA *E-Sport* pemain *Game Mobile Legends*.



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penemuan kualitatif memiliki wujud berupa penjelasan atau deskripsi dari objek yang masih kabur atau tidak jelas, setelah melakukan penelitian menjadi menemukan titik terang seperti terungkap dalam penelitian, kausalitas, korelasi, hipotesis atau teori.³⁶ Peneliti menggunakan jenis metode kualitatif deskriptif dengan pendekatan fenomenologi yang bertujuan untuk menginterpretasikan pengalaman yang dialami individu. Fenomenologi melihat keberadaan manusia dalam berbagai aspek kehidupan. Teori fenomenologi menyatakan bahwa interaksi sosial terjadi melalui interpretasi dan pemahaman atas tindakan individu dan kelompok.³⁷ Metode ini dipilih karena jenis penelitian ini menjelaskan suatu hal yang terfokus pada realitas di lapangan dan terkait pada topik penelitian yang dilakukan melalui deskripsi fenomena sosial yang terjadi di masyarakat.

Strategi penelitian ini bertujuan untuk menelaah laporan yang dihasilkan secara menyeluruh agar data yang diperoleh menjadi absah, dan peneliti ingin mendapatkan hasil data yang lebih beragam dari para informan. Dengan harapan agar peneliti dapat memahami karakter individu dalam berinteraksi kepada anggota komunitas pemain *Game Online Mobile Legends: Bang Bang* di kalangan mahasiswa Sunan Ampel Surabaya.

³⁶ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2013). 253

³⁷ Isa Anshori, *Melacak Sate Of The Art Fenomenologi Dalam Kajian Ilmu-Ilmu Sosial*, Halaqa: Islamic Education Journal 2, 2018, 167.

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini berlokasi di kampus UIN Sunan Ampel Surabaya. Waktu yang diperlukan dalam meneliti topik ini kurang lebih sekitar 3 bulan. Dengan proses yang langsung turun ke lapangan yaitu mendatangi langsung anggota komunitas UINSA E-Sport pemain MLBB di warung saat sedang diadakannya turnamen, sehingga peneliti dapat melihat secara langsung bagaimana interaksi antar pemain.

Hal ini agar peneliti dapat mengamati langsung fenomena dan mengidentifikasi masalah secara jelas. Melalui model penelitian ini, peneliti mempelajari objek yang diteliti dan melihat kehidupan sosialnya dengan mengamati dan mewawancarai mahasiswa yang bersangkutan.

C. Pemilihan Subjek Penelitian

Peneliti memfokuskan penelitian ini pada anggota komunitas UINSA *E-Sport* Pemain MLBB sebagai subjek penelitian atau informan. Dengan jumlah subjek yang dijadikan informan sebanyak 14 orang dari anggota komunitas. Sumber data berasal dari mahasiswa UIN Sunan Ampel yang termasuk anggota aktif komunitas UINSA *E-Sport* Mobile Legends Bang Bang. Dalam penelitian ini menggunakan strategi pengambilan data *purposive sampling*. *Purposive sampling* merupakan metode pemeriksaan sumber informasi dengan menentukan kelompok sosial, khususnya individu yang dianggap paling tahu tentang apa yang sesuai dengan keinginan peneliti.³⁸

³⁸ Sugiyono, *Metode Penelitian kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. 219

Dengan klasifikasi anggota yang bersedia memberikan waktunya untuk membantu penelitian ini, anggota yang menjadi informan telah bergabung dengan grup Whatsapp MLBB UINSA E-SPORT, sudah pernah mengikuti turnamen yang diadakan oleh UINSA E-SPORT minimal 2 kali turnamen serta intensitas atau lama waktu bermain MLBB 2 jam dalam sehari.

Berikut daftar informan dalam penelitian ini:

Tabel 3. 1 Profil Informan

No	Nama	Fakultas	Jurusan
1.	Febri Andriyansah	Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik	Sosiologi
2.	Faris Aria Cakra	Fakultas Psikologi dan Kesehatan	Psikologi
3.	Arfi	Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik	Hubungan Internasional
4.	Tsyah Amilia	Fakultas Syariah dan Hukum	Ilmu Falak
5.	Nabila Sasikirana Putri	Fakultas Dakwah dan Komunikasi	Ilmu Komunikasi
6.	Achmad Chusaini	Fakultas Dakwah dan Komunikasi	Ilmu Komunikasi
7.	Balqies Hanim Nabilah	Fakultas Syariah dan Hukum	Hukum Tata Negara
8.	Yuvrico Bagus Ferdiansyah	Fakultas Sains dan Teknologi	Matematika
9.	Riki	Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik	Hubungan Internasional
10	Anisa Chahya Ningsih	Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik	Sosiologi
11	Andre Kurniawan	Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik	Sosiologi
12	Ilhame Enggang PPA	Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik	Sosiologi
13	Daffa Yusuf Ramadhan	Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik	Sosiologi
14	Farhan	Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik	Sosiologi

(Sumber: Observasi Peneliti, 2023).

D. Tahap-Tahap Penelitian

a. Tahap pra lapangan

Tahap pra-lapangan merupakan tahap orientasi, peneliti menyusun langkah-langkah penelitian dan menyiapkan daftar pertanyaan untuk ditanyakan kepada informan. Peneliti menentukan informan yang dibutuhkan sesuai dengan kebutuhan penelitian. Fokus yang akan diteliti yaitu solidaritas sosial pada anggota komunitas UINSA *E-Sport* dalam *Game Mobile Legends*, kemudian memproses izin penelitian kepada subjek penelitian atau anggota Komunitas UINSA *E-Sport* MLBB.

b. Tahap Lapangan

Pada tahap ini peneliti terjun ke lapangan untuk melakukan observasi, wawancara, dan dokumentasi setelah mempersiapkan tahap pra lapangan. Observasi dilakukan dengan mengamati kapan waktu yang tepat untuk mengumpulkan data. Setelah itu dilakukan wawancara untuk mendapatkan data dan melakukan dokumentasi sebagai pendukung data.

c. Tahap Penulisan Laporan

Peneliti mulai menganalisis data dengan menggunakan pendekatan teoritis yang telah ditentukan setelah menjelaskan semua temuan dari tahap lapangan. Penulisan laporan harus sejalan dengan data saat ini yang dihasilkan dari informan dan perlu diingat kepada peneliti untuk tidak mengurangi atau menambah data.

E. Teknik Pengumpulan Data

a. Observasi (pengamatan)

Peneliti mengumpulkan data melalui pengamatan langsung pada anggota komunitas pemain *Mobile Legend* UINSA E-Sport. Peneliti melihat aktivitas yang dilakukan mahasiswa yang terkait secara langsung. Peneliti dapat melihat gambaran singkat bagaimana proses interaksi dan aktivitas informan saat berhubungan langsung melakukan hal tersebut. Kemudian peneliti meminta informan untuk diwawancarai guna menemukan sumber data yang dapat dipercaya.

b. Wawancara

Dengan menanyai informan secara tatap muka dan non tatap muka menggunakan WhatsApp. Wawancara dapat diartikan sebagai suatu metode pengumpulan data. Peneliti melakukan wawancara secara langsung dan mendalam pada anggota komunitas pemain *Mobile Legend* UINSA E-Sport. Sesuai dengan topik peneliti, wawancara dilakukan dalam rangka mengumpulkan dan menyelidiki data yang dapat diandalkan. berupa daftar pertanyaan topik tertentu. Dengan melakukan teknik wawancara peneliti memperoleh data yang terpercaya dan akurat hingga menemukan kejenuhan data, dari informan yang telah diseleksi oleh peneliti sebelumnya dengan menggunakan teknik *purposive sampling*.

c. Dokumentasi

Tulisan, catatan, karya seni, dan gambar merupakan contoh dokumen. Data pendukung dari informan dapat diperoleh dari dokumentasi. Peneliti telah melakukan proses kerja lapangan tanpa rekayasa sedikitpun,

dan dokumentasi berfungsi sebagai bukti yang valid atau pembuktian atas data yang diperoleh.

F. Teknik Analisis Data

a. Reduksi Data

Pemilihan data dalam penelitian disebut dengan reduksi data. Tujuan reduksi data terutama untuk membuat data yang dihasilkan dari catatan proses lapangan menjadi lebih sederhana. Penggunaan reduksi data dilakukan agar peneliti mudah dalam memahami data yang telah dikumpulkan. Pada proses pengumpulan data lapangan diperlukan observasi, wawancara, dan dokumentasi.

b. Penyajian Data

Proses selanjutnya merupakan penyajian data dalam proses tersebut. Seperangkat data terstruktur yang digunakan untuk menarik kesimpulan. Proses menggambarkan hasil observasi lapangan secara umum kemudian menjelaskan agar dapat digunakan untuk menyajikan data.

c. Penarikan Kesimpulan

Terakhir adalah tahap penarikan kesimpulan, yang dilakukan setelah penyajian data. Dalam analisis kualitatif, peneliti mencari makna dari fenomena yang diamati. Peneliti kemudian menarik kesimpulan berdasarkan data yang dikumpulkan di tempat penelitian dari fenomena yang diamati. Agar tahap pengumpulan data berhasil kesimpulan awal ini perlu didukung oleh bukti yang kuat agar dapat sebagai pendukung dari data yang dihasilkan.

G. Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data

Dalam proses penelitian ini peneliti akan melakukan pengecekan untuk mengetahui apakah keabsahan data telah dilakukan dengan cara melakukan perbandingan keakuratan data dengan realita dalam masyarakat yang menjadi objek penelitian. Triangulasi adalah metode untuk memverifikasi keakuratan data dengan membandingkan hasil wawancara dengan informan.³⁹ Selain itu, metode ini bersifat deskriptif. Tidak lupa menggunakan kajian literatur sebagai penunjang data maupun informasi penelitian. Informasi dianggap valid jika sudah menemukan kejenuhan data dalam proses penelitian, dimana yang dimaksud kejenuhan data adalah ketika informan satu dengan yang lainnya memberikan jawaban yang sama.

Dengan menggunakan metode kombinasi, triangulasi dapat digunakan untuk mendapatkan data yang benar adanya atau valid. Triangulasi adalah metode yang menggunakan sesuatu selain data itu sendiri untuk memeriksa validitas data atau membuat perbandingan dengan data.⁴⁰ Triangulasi dilakukan melalui wawancara, observasi dan dokumentasi. Temuan yang akan menghubungkan teori dengan hasil penelitian dapat disimpulkan setelah melakukan observasi. Wawancara digunakan untuk mendapatkan informasi primer tentang bagaimana bentuk solidaritas yang dihasilkan melalui Game Online Mobile Legend komunitas UINSA E-SPORT, kemudian dokumentasi akan digunakan untuk menghasilkan data sekunder.

³⁹ Denzin Moloeng, *Metode Penelitian Kualitatif* (Bandung: Rosda, 2004). 330

⁴⁰ Bachtiar, "Meyakinkan Validitas Data Melalui Triangulasi Pada Penelitian Kualitatif," *Jurnal Teknologi Pendidikan* 10 No. 1, no. Universitas Negeri Surabaya (2010): 55–57.

BAB IV

SOLIDARITAS SOSIAL KOMUNITAS PEMAIN

GAME ONLINE MOBILE LEGENDS BANG BANG DI KALANGAN

MAHASISWA UIN SUNAN AMPEL SURABAYA

A. Deskripsi Umum Subjek Penelitian

1. Profil Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya



Gambar 4. 1 Kampus 1 UIN Sunan Ampel Surabaya

UIN Sunan Ampel Surabaya adalah salah satu perguruan tinggi Islam yang berlokasi di Surabaya bagian selatan, dengan pendidikan berbasis Islam yaitu merupakan konsep yang UINSA kembangkan. Seperti yang terdapat pada logo dari perguruan tinggi UINSA yakni bergambar menara kembar dengan satu jembatan penghubung di antara kedua menara yang disebut dengan *Twin Towers*. Menara tersebut memiliki arti pendekatan yang mencerminkan pendidikan ilmu duniawi dan pendidikan Islami sehingga menciptakan keseimbangan. UIN Sunan Ampel Surabaya yang awalnya belum menjadi UIN melainkan masih dengan nama IAIN,

pertama kali didirikan berdasarkan surat keputusan Menteri Agama No. 20/1965, tanggal 5 Juli 1965. Kemudian baru menjadi resmi dengan nama UIN Sunan Ampel Surabaya setelah keputusan Presiden RI No. 65 Tahun 2013 dan dikenal sebagai UIN Sunan Ampel Surabaya sampai sekarang.

Asal usul perguruan tinggi UINSA dinamakan Sunan Ampel berawal dari nama salah satu wali yang menyiarkan agama Islam di pulau Jawa dengan melestarikan budaya lokal. Beberapa tokoh yang disebut walisongo dapat diterjemahkan menjadi sembilan wali yang diartikan bahwa wali berjumlah sembilan orang. Sunan Ampel, yang turut menyiarkan agama Islam di Pulau Jawa bertempat di Surabaya, karena wali Sunan Ampel adalah salah satu tokoh kunci dalam dakwah Islam di pulau Jawa sehingga nama perguruan tinggi tersebut diberi nama menurut namanya.



Gambar 4. 2 Kampus 2 UIN Sunan Ampel Surabaya

UINSA memiliki dua kampus, kampus satu terletak di Jl. Ahmad Yani No. 117, Jemur Wonosari, Kec. Wonocolo, Kota Surabaya. Sedangkan

kampus dua terletak di Gunung Anyar, Kec. Gunung Anyar, Kota Surabaya. UINSA Surabaya terdiri dari Sembilan fakultas, yang terdiri atas: Fakultas Syariah dan Hukum, Fakultas Adab dan Humaniora, Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Fakultas Ushuluddin dan Filsafat, Fakultas Psikologi dan Kesehatan, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Fakultas Sains dan Teknologi, dan Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam. Terdapat empat fakultas yang di pindah dari kampus satu ke kampus dua yaitu Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Fakultas Sains dan Teknologi, Fakultas Adab dan Humaniora, dan Fakultas Psikologi dan Kesehatan.

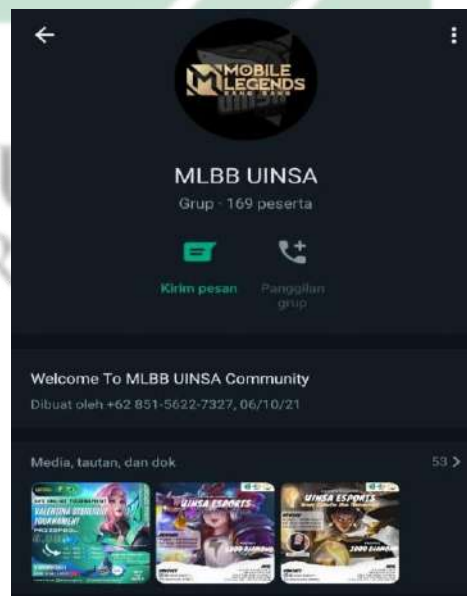
2. Profil Komunitas MLBB UINSA E-SPORT

UINSA E-SPORT adalah salah satu komunitas yang terletak di perguruan tinggi Universitas Negeri Sunan Ampel Surabaya yang menjadi subjek dari penelitian ini. Esport sendiri adalah olahraga elektronik dan kompetitif seperti olahraga pada umumnya namun menggunakan alat elektronik saat memainkannya. Komunitas UINSA E-SPORT ini berdiri pada tahun 2019, salah satu mahasiswa yang melatarbelakangi berdirinya komunitas ini adalah Dyah Ayu Lestari yang kemudian menjabat sebagai sekretaris di komunitas UINSA E-SPORT dan menjadi salah satu perwakilan Moonton Student Leader (MSL).

Moonton Student Leader memiliki peran yaitu memperkenalkan dunia E-SPORT kepada mahasiswa UIN Sunan Ampel Surabaya, dengan program resmi dari Moonton ini mahasiswa dapat meningkatkan bakat dan

skillnya dalam memainkan *Game Online* khususnya *Game Mobile Legend Bang Bang* (MLBB) karena pada awal komunitas ini dibentuk hanya ada satu divisi yaitu divisi MLBB. Dalam komunitas ini memiliki berbagai kegiatan seperti mengadakan gathering, turnamen saat ada *Event* baru, *workshop*, berbagi *giveaway*, dan *Fun Game*.

Anggota komunitas ini meskipun masih belum diresmikan, komunitas UINSA E-SPORT cukup banyak mendapatkan perhatian dari mahasiswa UINSA. Dibuktikan dengan jumlah anggota yang bergabung dalam grup WhatsApp MLBB UINSA E-Sport yang mencapai 169 peserta. Selain itu anggota komunitas kerap mengikuti turnamen yang diadakan oleh panitia komunitas UINSA E-SPORT pemain MLBB tersebut. Dalam grup WhatsApp tersebut biasanya berisi tentang saling *sharing* ketika ada turnamen di luar ataupun di dalam kampus.



Gambar 4. 3 Grup WhatsApp UINSA ESPORT Divisi MLBB

Komunitas UINSA E-Sport memang belum mendapat pengakuan yang berarti komunitas ini belum resmi menjadi unit kegiatan mahasiswa (UKM) karena masih belum mendapatkan surat keputusan dari rektor. Meskipun komunitas UINSA E-Sport belum diakui secara struktural oleh universitas namun hanya diakui secara kultural, tetapi prestasi yang telah diraih oleh anggota komunitas bukanlah hal yang bisa dianggap remeh karena telah memperoleh beberapa prestasi seperti Juara 3 Regional Jatim Liga Mahasiswa pada tahun 2020, dan 16 besar piala KEMENPORA tahun 2020. Jika dimanfaatkan dengan baik, E-Sport bisa menjadi aktivitas yang bermanfaat, bagi beberapa orang bermain Game menurutnya hanya menghabiskan waktu dan tenaga dengan sia-sia, namun bagi orang lain bisa menjadi suatu hal yang penting karena dapat menghasilkan sesuatu seperti meningkatkan kemampuan berpikir, melatih kefokuskan, dapat bekerja sama dengan baik bersama tim, bisa menjadi salah satu cara mendapatkan uang, dan masih banyak lagi.

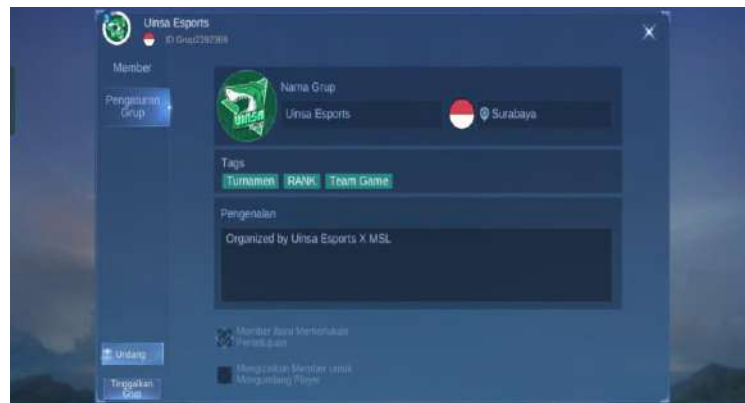
UIN SUNAN AMPEL
SURABAYA

Seperti diadakannya turnamen setiap bulannya yang diadakan oleh komunitas UINSA E-Sport, *Event* ini bisa diikuti oleh semua mahasiswa atau mahasiswi UINSA dengan hanya menggunakan foto diri memegang kartu tanda mahasiswa UINSA, tidak dipungut biaya apa pun atau gratis. Hadiah yang bisa didapatkan jika memenangkan turnamen berupa *Diamond* atau mata uang di Mobile Legend, *Diamond* bisa bernilai ribuan, puluhan sampai ratusan ribu jika dirupiahkan, dana tersebut didapatkan dari moonton atau pihak Mobile Legend. Hal ini dapat menarik minat mahasiswa

yang ingin mengikuti turnamen karena apabila memenangkannya akan mendapatkan *Diamond* secara gratis.

Saat ini di komunitas UINSA E-SPORT tidak hanya mewadahi Game Online Mobile Legend saja, terdapat divisi lainnya yaitu PUBG, League Of Legends, DOTA 2, Free Fire, dan Valorant, sehingga mahasiswa bisa memilih divisi apa yang paling diminati. Melalui komunitas Game Online ini, mahasiswa bisa mengasah dan melatih kemampuan bermainnya agar menjadi lebih baik, dengan mengikuti turnamen jika ditekuni maka bisa memberikan dampak yang positif, yakni yang berawal dari sekedar bermain-main dengan niat menyalurkan hobinya mahasiswa bisa mengembangkannya hingga mendapatkan prestasi di bidang non akademik, berbagai macam hadiah juga bisa didapatkan saat menjuarai turnamen, berupa uang, *Diamond*, maupun *skin*.

Dalam setiap divisi, para anggota saling mengajak bermain satu sama lain membentuk tim agar semakin akrab dengan sesama anggota, sehingga apabila ada turnamen anggota tim sudah memiliki *chemistry* yang kuat dan dapat menghasilkan kerja sama tim yang baik. Apabila tidak dapat mengikuti perkumpulan yang diadakan di warung, anggota bisa mengikuti *Game* meskipun hanya bermain di rumah, dalam permainan Mobile Legend juga tersedia grup khusus untuk mahasiswa UINSA E-Sport yang dibuat oleh Moh. Muchlisin selaku kepala divisi MLBB, sehingga mahasiswa dapat saling berkomunikasi jika ingin mengajak mabar atau main bareng.



Gambar 4. 4 Grup UINSA Esport Dalam Game MLBB

Selain itu ada pula kegiatan perkumpulan yang bertujuan main bareng atau mabar yang diadakan rutin untuk mengumpulkan mahasiswa anggota UINSA E-Sport kegiatan ini diadakan agar silaturahmi setiap anggota tetap terjaga, pertemuan tersebut bisa juga menjadi tempat latihan para anggota yang akan mengikuti turnamen. Perkumpulan diadakan di warung kopi dengan akses WIFI yang lancar, selain mabar dan latihan, anggota dapat saling mengobrol dan bersenda gurau. Kegiatan ini dapat diikuti seluruh anggota divisi dalam komunitas UINSA E-Sport sehingga dapat saling belajar dan mendapatkan ilmu dari masing-masing pemain.

Pada awalnya UINSA E-Sport divisi MLBB selalu mengadakan perkumpulan dan setiap mengadakan turnamen selalu dengan pertemuan secara luring atau luar jaringan yang berarti berkumpul di satu tempat seperti warung kopi dan mengadakan turnamen. Namun semenjak pandemi Covid-19 pada tahun 2020, turnamen tidak diadakan secara luring lagi melainkan secara daring atau Online, meskipun banyak kendala yang dialami karena antusias para mahasiswa pun sedikit menurun jika

dibandingkan dengan saat turnamen luring namun masih ada pula anggota yang setia mengikuti turnamen. Setelah pandemi Covid-19 berlalu, tepatnya pada tanggal 19 Maret 2023 mulai diadakan lagi turnamen pertama secara luring yang diadakan di Cafe Warungku yang diikuti oleh 16 tim berasal dari mahasiswa dan mahasiswi UIN Sunan Ampel Surabaya.



Gambar 4. 5 Pamflet Turnamen Online UINSA ESPORT Divisi MLBB



Gambar 4. 6 Pamflet Turnamen Offline UINSA ESPORT Divisi MLBB



Gambar 4. 7 Banner Turnamen Offline UINSA ESPORT Divisi MLBB

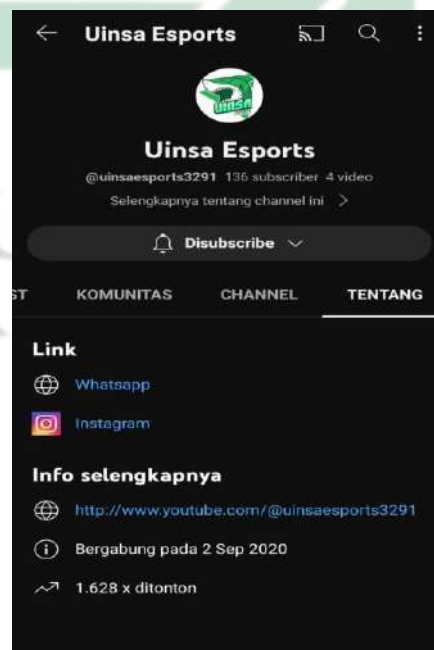
UINSA Esport divisi MLBB bertujuan sebagai wadah bagi para *Gamers* terutama dalam Game Online MLBB agar kegiatan bermainnya menghasilkan hal yang positif, tidak semata-mata hanya bermain tetapi dapat meningkatkan kualitas diri, meningkatkan keterampilan bermain Game MLBB, dan memperluas jaringan pertemanan karena mahasiswa dapat dengan mudah mendapatkan teman baru karena sering diadakan turnamen solo, yang di mana pemain akan mendaftar seorang diri kemudian akan dipasang-pasangkan menjadi satu tim oleh penyelenggara.



Gambar 4. 8 Pemenang Turnamen MLBB Offline UINSA E-Sport

B. Solidaritas Sosial Pemain Game Mobile Legend Komunitas UINSA E-SPORT

Berikut pembahasan tentang hasil penelitian yang dilakukan peneliti saat di lapangan dan berkaitan dengan judul penelitian yaitu solidaritas sosial komunitas pemain Game Online Mobile Legends Bang Bang di kalangan mahasiswa UIN Sunan Ampel Surabaya. Dikarenakan peneliti juga ikut andil dalam membantu anggota UINSA E-SPORT yang saat itu menjadi Moonton Student Leader atau MSL dalam pelaksanaan *Event* per bulan yaitu turnamen Game Mobile Legend secara Online karena saat itu masih pandemi Covid-19, yang kemudian MSL akan melakukan Live dan diunggah dalam aplikasi Youtube dengan akun bernama Uinsa Esport agar bisa dilihat oleh semua orang.



Gambar 4. 9 Akun Youtube UINSA ESPORT

Dalam turnamen MLBB yang diadakan UINSA E-Sport secara Online maupun Offline itu peneliti mendapatkan hasil yang diinginkan, berikut data yang didapat sesuai dengan yang ada di lapangan:

1. Bentuk Solidaritas Mekanis

Berdasarkan hasil observasi terlihat bahwa dalam setiap anggota komunitas UINSA E-Sport memiliki rasa kepedulian terhadap satu sama lain terlebih karena tingginya intensitas bertemu, baik secara pribadi maupun berkelompok sehingga terciptanya solidaritas. Hal ini termasuk dalam solidaritas mekanis terlihat dari ciri-cirinya yaitu memiliki kesadaran kolektif yang tinggi. Beberapa aktivitas anggota pemain MLBB UINSA E-Sport yang membentuk terjadinya solidaritas mekanis sebagai berikut:

a. Mengadakan Perkumpulan Rutin

Anggota UINSA E-Sport sering kali mengadakan perkumpulan, hanya dengan ajakan *by Whatsapp* maka akan berkumpul dengan sendirinya di tempat warung kopi, anggota yang datang terkadang karena ingin mengajak bermain *Game*, ngopi bersama, nonton bareng atau Nobar dan berbincang-bincang tentang apa pun.

Istilah yang dikenal orang-orang saat ini adalah dengan sebutan cangkruk, arti dari cangkruk sendiri adalah duduk-duduk dan melakukan percakapan atau berinteraksi biasanya dilakukan dua orang atau lebih yang berkumpul di suatu tempat. Antar manusia satu dengan yang lain memiliki hubungan yang erat dengan adanya kegiatan cangkruk ini, selain itu manusia memiliki beragam gaya bahasa dengan

simbol yang telah diketahui satu sama lain dari adanya perkumpulan tersebut, terlebih jika memiliki hobi dan minat yang sama seperti pada anggota UINSA E-Sport.

Terlepas dari ada atau tidaknya turnamen yang diadakan komunitas, mahasiswa sering mengadakan pertemuan di sebuah warung kopi, berbagai topik dan pembicaraan random akan muncul saat bertemu terlebih saat sedang bermain MLBB. Beragam bahasa juga digunakan untuk melampiaskan keseruan atau mengungkapkan apa yang dirasakan saat berkumpul bersama teman-teman, hal ini dapat meningkatkan kemampuan individu saat bermain bersama tim. Seperti yang dikatakan oleh Febri saat diwawancara.

“Sangat penting untuk mendapatkan hasil permainan yang baik atau kemenangan kita harus memiliki hubungan baik dengan teman. karena jika bermain dengan orang yang tidak dikenal kita tidak tau apa yang di ingin kan, yang membuat kegagalan komunikasi dan menghasilkan kekalahan.”⁴¹



Gambar 4. 10 Anggota UINSA E-Sport Mabar Game MLBB

⁴¹ Febri Andriyansah, wawancara oleh peneliti, 17 Februari 2023

Berdasarkan hasil observasi saat sedang bertemu dengan anggota biasanya secara alami akan saling mengajak untuk bermain *Game* karena ingin meningkatkan *rank* dalam *Game Mobile Legend*, ataupun sekedar bermain untuk mendapatkan kesenangan atau *have fun*, sehingga seiring berjalannya waktu hubungan yang dijalin akan semakin erat. Seperti pernyataan dari Arfi pada saat diwawancara.

“Menurut saya dikarenakan intensitas bermain yang dilakukan secara terus menerus dengan anggota esport akan membuat hubungan pertemanan lebih erat. seperti halnya ke temuan ngopi hanya sekedar push rank mlbb, sehingga dengan pertemuan itu kita bisa membahas hal lain yang menyangkut kehidupan juga, karena sesama pemain bisa melihat permainan satu timnya jadi jika saling bermain terus menerus kita bisa mengetahui apa yang di inginkan oleh pemain lainnya dan pemain lainnya bisa mengetahui apa kebiasaan masing-masing.”⁴²

Selain dapat meningkatkan hubungan, saling mengerti satu sama lain dalam pemilihan *hero* apabila suasana hati pemain sedang baik ataupun buruk maka dapat mempengaruhi berjalannya permainan, sehingga penting untuk menjaga komunikasi yang baik agar tidak menimbulkan kesalahpahaman dengan satu tim sehingga terjadi perdebatan saat permainan sedang berlangsung, karena dapat berakibat pada hilangnya kefokuskan dan menyebabkan performa bermain menurun drastis sehingga memicu kekalahan. Seperti yang disampaikan oleh Andre Kurniawan.

“Saling mengerti antar pemain bisa membantu meningkatkan chemistry dalam game, karena hal ini bisa memperkuat

⁴² Arfi, wawancara oleh peneliti, 20 Februari 2023

komunikasi dan koordinasi antara pemain. Dengan saling mengerti, pemain bisa bekerja sama dengan lebih efektif dalam memenangkan pertandingan.”⁴³

Meskipun solidaritas mulai terbentuk dari berbagai aktivitas yang dilakukan para anggota, tidak menutup kemungkinan dapat terjadi Miss komunikasi atau salah paham saat berinteraksi hal ini dapat terjadi saat berkomunikasi dengan lawan bicara. ada pula beberapa hal yang menjadi penghambat saat bermain Game Mobile Legend seperti yang dipaparkan oleh Arfi saat diwawancara.

“Menurut saya hambatan yang sering saya jumpai dalam berinteraksi di game online mobile legends yaitu karena kedekatan. Dimana seseorang yang jarang kumpul dengan kelompok bermainnya akan cenderung berkurang chemistrynya ketika bermain game online mobile legends. Karena chemistry timbul dengan sendirinya karena adanya pertemuan yang intens. Selain itu juga cara komunikasi atau shot caller yang kadang miss karena jarang berinteraksi satu sama lain.”⁴⁴

Dengan seringnya bertemu akan membuat orang saling mengerti sifat satu sama lain terlebih saat bermain setiap pemain pasti pernah merasakan kalah melawan musuh yang dianggap lebih hebat, sehingga dapat dilihat bagaimana reaksi anggota. Tidak sedikit pemain Game Online Mobile Legend yang mengeluarkan kata-kata kasar dan toxic saat bermain tak terkecuali anggota UINSA E-Sport namun bagaimana cara mengendalikan diri agar tidak menuruti emosi karena perkataan kasar dapat merenggangkan hubungan pertemanan apabila sampai

⁴³ Andre Kurniawan, wawancara oleh peneliti, 20 Februari 2023

⁴⁴ Arfi, wawancara oleh peneliti, 20 Februari 2023

menyakiti hatinya. Seperti pernyataan dari Achmad Chusaini saat diwawancara.

“Menurut saya dalam permainan mobile legend lebih banyak perkataan negatifnya. Dimana banyak kata-kata toxic yang terselip ketika bermain game mobile legends. Dari adanya perkataan toxic menimbulkan dua hal, yang pertama adanya kedekatan antar pemain karena meminimalisir rasa sungkan atau terbuka dengan satu sama lain. Dan yang kedua adanya permusuhan dari adanya perkataan toxic yang membuat orang lain tersinggung.”⁴⁵

Meskipun banyak pemain yang lebih memilih berkata-kata kasar yakni bertujuan agar mendapatkan kepuasan dengan melampiaskan emosi dan rasa frustrasi saat permainan yang berjalan tidak sesuai ekspektasi, namun sebaliknya Chusaini lebih memilih untuk menjaga etika saat bermain tidak sembarang melampiaskan emosi kepada teman karena dapat menyebabkan pertengkaran sehingga dapat mempengaruhi permainannya. Pernyataan yang serupa juga disampaikan oleh Ilhame Enggang.

“Jika tidak memiliki hubungan yang baik, maka tidak mungkin ada solidaritas, sehingga dapat menyebabkan terjadinya konflik, konsentrasi saat bermain game kemungkinan besar akan terganggu, rasa percaya diri akan menurun, sehingga menyebabkan persentase kemenangan akan turun drastis”⁴⁶

Berdasarkan hasil penelitian sebagai seorang anggota jika memiliki hubungan yang baik dengan pemain lain maka dapat meningkatkan kepercayaan dan keakraban, sehingga permainan

⁴⁵ Achmad Chusaini, wawancara oleh peneliti, 17 Februari 2023

⁴⁶ Ilhame Enggang PPA, wawancara oleh peneliti, 21 Februari 2023

menjadi lebih menyenangkan dan berkesan. Sebaliknya jika lebih mementingkan emosi akan memperburuk keadaan dan tidak akan menyelesaikan masalah. Terlebih dapat menyebabkan konflik dengan teman. Tujuan dari bermain adalah untuk bersenang-senang, menghilangkan stres, melatih kesabaran. Jika pemain tidak memiliki kesabaran maka dapat menghilangkan respect antar anggota, hal tersebut dapat membuat anggota malas dengan orang yang temperamen. Seperti yang dijelaskan oleh Nabila saat diwawancara.

“Hubungan baik antar player sangat penting, respect antar player adalah cara yang paling baik untuk mempererat hubungan antar player. Jangan sampe kita berantem hanya karena sebuah game. Toh ya tidak ada untungnya bila kita berantem hanya karna game. Kecuali memang antara pihak satu dan yang lain saling merugikan”⁴⁷

hal ini juga dapat menjadi alasan untuk mendekati diri dengan teman sehingga dapat mengerti apa saja kebiasaan dan memahami bagaimana tingkah lakunya saat bermain. Pertemuan yang diadakan UINSA E-Sport terdapat beberapa aktivitas yang dapat meningkatkan keakraban para pemainnya yaitu, Fun Game yang berarti panitia melakukan tanya jawab dan yang bertanya akan mendapatkan hadiah, anggota juga bisa menggunakan waktunya untuk latihan bersama, berlatih agar kemampuan bermainnya setiap pemain menjadi meningkat dan dapat bersaing dengan pemain-pemain di luar kampus.

⁴⁷ Nabila Sasikirana Putri, wawancara oleh peneliti, 16 Februari 2023

Berdasarkan hasil observasi dengan seringnya bertemu teman sehoobi memiliki keuntungan tersendiri, setiap anggota dapat lebih mengenal teman-temannya, kemudian saling belajar bersama tentang bagaimana cara bermain, mempelajari hal baru saat bermain *classic* untuk mencoba *hero* bersama teman, mengasah *skill* bermain, saling memberikan tips bermain dengan sabar untuk mencapai kemenangan.

b. Saling Berbagi Informasi

Pada masa sekarang ini seluruh kehidupan manusia bergantung pada teknologi, karena dengan adanya teknologi dapat memudahkan seluruh aktivitas manusia, contohnya yaitu dalam mencari informasi. Saat ini berbagai macam aplikasi hadir untuk membantu manusia dalam meningkatkan pengetahuan, dan jika ingin mencari jawaban dari suatu permasalahan. Dengan teknologi, manusia bisa mendapatkan hiburan, dari permainan atau *Game Online*, streaming film atau drama, ada pula platform yang menghadirkan video berdurasi singkat dari orang-orang di seluruh dunia seperti *Instagram*, dan *TikTok*. Jika ingin berkomunikasi dengan seseorang ataupun membagikan informasi saat ini manusia dapat menggunakan berbagai aplikasi seperti *WhatsApp*, *Line*, *Telegram*, *Facebook*, dan lainnya.

Namun teknologi tidak bisa menggantikan momen atau perasaan manusia ketika berkumpul secara langsung dengan teman-teman atau keluarganya. Meskipun dengan teknologi semua menjadi lebih efektif,

saat bermain Game Online atau mabar bersama teman lebih menyenangkan jika bermain di satu tempat, terlebih jika sedang ada turnamen atau pertandingan, karena dengan berkumpul satu tim di tempat yang sama maka dapat meminimalisir kesalahpahaman terhadap anggotanya, jika ingin mengoordinasi menjadi lebih mudah. Saat berkumpul dengan teman sesama pemain Game, percakapan bisa dimulai membahas topik seputar Game, strategi dalam bermain, pengalaman dalam bermain Game apa pun, atau hal-hal lain yang berkaitan dengan minat yang sama. Seperti yang dikatakan oleh Riki saat diwawancara.

“Saling mengerti antar pemain bisa membantu meningkatkan chemistry dalam Game, karena hal ini bisa memperkuat komunikasi dan koordinasi antara pemain. Dengan saling mengerti, pemain bisa bekerja sama dengan lebih efektif dalam memenangkan pertandingan.”⁴⁸

Meskipun tidak selalu anggota yang melakukan pertemuan hanya ingin bermain *Game Online Mobile Legend*, karena di antaranya ada yang ingin berkumpul bersama teman-teman saling bertukar cerita, saling bersenda gurau, membahas semua hal yang menarik, pertemuan menjadi lebih berkesan dan menyenangkan karena bertemu dengan teman-teman selain itu tali silaturahmi pun tetap terjaga. Seperti yang dipaparkan oleh Tsyah Amilia saat diwawancara.

“Kalo aku hal yang dibicarakan saat berkumpul sama temen-teman ngga selalu tentang game online aja, kaya curhat hal pribadi, ada yang cerita masa lalu, ada yang kasih-kasih info kalo ada suatu hal yang baru gitu. Ada kalanya kalau udah bosen kaya

⁴⁸ Riki, wawancara oleh peneliti, 26 Februari 2023

habis makan-makan terus ngobrolnya udah mentok kan anak-anak pada hpan sendiri-sendiri, ya daripada hpan biasanya aku ajak maen bareng biar ngga asik sendiri sama hpnya.”⁴⁹

Seperti yang dipaparkan oleh Tsyah, pemain Game Online jika mengadakan perkumpulan atau berkumpul dengan teman-teman yang sehoobi, tidak harus selalu membahas tentang Game, karena banyak hal menarik yang bisa dibahas jika bertemu dengan teman yang sefrekuensi. Ada pula yang berkumpul karena ingin membahas tentang permainan, seperti membahas tentang topik seputar strategi bermain, pengalaman anggota dalam bermain dan memenangkan pertandingan, maupun membahas hal-hal lain yang berkaitan dengan kesamaan minat anggota. Selain itu mereka sering membahas tentang kehidupan sehari-hari, dan berbagai topik menarik lainnya, sehingga setiap pemain merasa akrab dengan pemain lainnya.

“Saat berkumpul tidak membahas tentang game saja tetapi juga tentang kehidupan sehari-hari dan saling bertukar informasi, informasinya seperti tentang beasiswa, ada beasiswa dari mana aja. terus apakah ada lowongan pekerjaan dimana, seperti apa persyaratannya. tentang hal-hal random juga, kadang membahas ada turnamen mobile legend diluar kampus biasanya diajak anak-anak jadi buat satu squad atau full team terus kalau ada fee atau biayanya ya dibagi sama rata, kalau seharga seratus ribu ya dibagi lima orang jadi dua puluh ribuan per anak, kalau menang ya bakal dibagi rata juga”⁵⁰

Berdasarkan hasil observasi dalam permainan ini pemain bisa mendapatkan relasi yang luas dari seluruh Indonesia, berbagai macam

⁴⁹ Tsyah Amilia, wawancara oleh peneliti, 1 Maret 2023

⁵⁰ Febri Andriyansah, wawancara oleh peneliti, 17 Februari 2023

daerah, budaya dan bahasa bermain Game yang sama, setiap orang memiliki latar belakang dan cara bermain yang berbeda namun saat bermain Game Online pemain bersatu dan bekerja sama untuk meraih kemenangan. Jika salah satu pemain bermain sesukanya, tidak memedulikan teman satu tim dan hanya fokus pada *lane* tanpa mau bekerja sama maka dapat dipastikan permainan tidak berjalan dengan baik karena tidak adanya kepedulian dengan satu timnya, hal ini dapat menyebabkan kekalahan pada timnya. Seperti yang dijelaskan oleh Andre saat diwawancara.

“jika terjadi adu mulut atau konflik antara anggota tim, hal tersebut dapat mempengaruhi permainan saat sedang berlangsung. Permainan Mobile Legend merupakan permainan yang membutuhkan koordinasi dan kerja sama tim yang baik. Jika terjadi konflik di antara anggota tim, maka komunikasi antar anggota tim akan terganggu, sehingga dapat mempengaruhi strategi dan kinerja tim secara keseluruhan. Konflik juga dapat menimbulkan ketegangan dan membuat suasana permainan menjadi tidak nyaman.”⁵¹

Berdasarkan hasil observasi, pemain MLBB anggota UINSA E-Sport selalu mengedepankan kerja sama dan saling mengoordinasi saat permainan berlangsung, jika terjadi adu mulut seperti yang dikatakan oleh Andre maka dapat mempengaruhi permainan hal ini dapat menyebabkan kekalahan sehingga, sehingga perlunya kerja sama serta berbicara dengan baik dengan teman satu tim agar permainan berjalan baik. Dengan selalu memberitahukan hal-hal kecil seperti jika salah satu lawan ada yang menghilang maka salah satu tim yang mengetahui hal

⁵¹ Andre Kurniawan, wawancara oleh peneliti, 20 Februari 2023

tersebut akan memberikan informasi lewat *quick chat* yang telah disediakan di sebelah kanan di atas tombol kursor *skill*.

Berdasarkan hasil observasi hal ini membuat pemain dapat berinteraksi dengan baik dalam tim, meskipun dalam komunikasi singkat di *quick chat* yang sudah tersedia dalam *Game*, fitur ini sangat penting dan membantu untuk memberitahukan kepada teman satu tim saat ada lawan yang menghilang, saat ingin menyerang, bertahan, berkumpul, mundur dan lain sebagainya. Terdapat juga fitur *mic* atau mikrofon yang berfungsi agar pemain satu tim dapat saling berkomunikasi satu sama lain dan memberikan arahan meskipun mereka tidak berada di tempat yang sama. Fitur ini dapat memudahkan mahasiswa UINSA E-Sport saat ingin menyampaikan informasi kepada tim saat sedang mengikuti turnamen Online saat terjadi Covid-19. Seperti yang dikatakan Anisa.

“Menurutku sekarang semua serba mudah karena kan udah disediakan fitur mic dan speaker yang memudahkan player untuk berkomunikasi. Meskipun mau maen bareng pun juga gaharus ketemu tatap muka, kan bisa komunikasi jarak jauh dan masih sama-sama bisa bermain.”⁵²

⁵² Anisa Chahya Ningsih, wawancara dengan peneliti, 19 Maret 2023

jaringan internet dan sejenisnya, manusia bisa mendapatkan hiburan yang diinginkan bahkan dapat bermain dengan orang-orang dari seluruh dunia. Selain mudah dan menyenangkan *Game Online* dapat membuat pemainnya menambah relasi, mempererat hubungan pertemanan, menghilangkan bosan, *stres*, dan lainnya.

Game Online saat ini memang tidak asing bagi semua kalangan, meskipun tua dan muda *Game Online* tidak mengenal umur pemainnya, meskipun ada beberapa *Game* yang kurang cocok jika dimainkan oleh anak kecil karena banyaknya kata-kata kasar dan toxic yang diucapkan saat permainan berlangsung, terlebih pemain tidak bisa mengetahui profil atau siapa dibalik akun yang suka berkata kasar tersebut, hal ini dikarenakan pemain biasanya tidak menggunakan nama asli dan menggunakan nama samaran ataupun simbol-simbol tertentu.

Pemain merasa bisa dengan bebas mengata-ngatai seseorang karena tidak ada yang mengenalnya dan mencegahnya berkata kasar. Salah satu contoh permainan yang dipaparkan di atas adalah *Game Online Mobile Legend*, *Game* ini memang digandrungi banyak orang meskipun banyak sisi positif dan negatifnya tidak membuat *Game* ini kehilangan peminatnya. Beberapa hal yang membuat anggota MLBB komunitas E-Sport termasuk dalam masyarakat dengan solidaritas organis yaitu seperti:

a. Grafik Menarik dan Trendi

Game Online Mobile Legend Bang Bang saat ini mulai marak di kalangan masyarakat mulai dari anak-anak sampai orang dewasa pun

tidak terkecuali, terlebih pada kalangan mahasiswa. Dari permainan tersebut menghasilkan berbagai keuntungan seperti mendapatkan relasi, teman dari berbagai daerah, serta membangun tali silaturahmi dengan teman meskipun berada di tempat yang berbeda, pemenang dari Game ini juga dapat merasakan kepuasan karena dapat mengalahkan lawannya.

Game MLBB mudah dimainkan karena itulah banyak peminatnya, selain itu dengan *hero* yang beragam, map, efek *skill* dan skin yang menarik membuat pemain senang memainkannya, tantangan yang dihadapi setiap bermain selalu berbeda dikarenakan pemain dapat mengganti *hero* yang ingin digunakan untuk memainkan pertandingan.

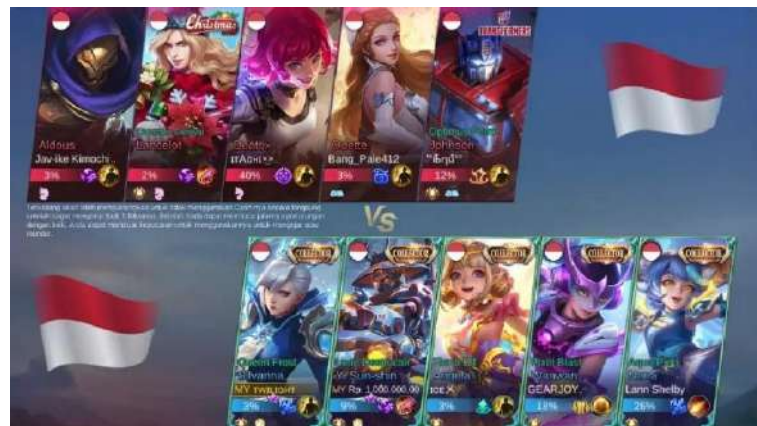
Hero adalah avatar yang digunakan setiap pemain untuk bermain dalam *Game Online Mobile Legend*, setiap *hero* memiliki *skill* yang berbeda-beda namun memiliki ciri khas masing-masing. Seperti *skill* satu, *skill* dua, dan *skill* *ulti* tiap *hero* memiliki efek animasi yang berbeda-beda. Ada tidaknya *skin* dapat mempengaruhi cara bermain setiap pemainnya, pemain merasa bahwa pemain yang memiliki *skin* mahal dianggap jago dan sangat menguasai *hero* tersebut. Seperti yang dikatakan oleh Tsyah saat diwawancara.

“Kadang kalau lihat skin musuh waktu loading ingame suka minder soalnya biasanya yang punya skin bagus itu mainnya gg, tapi emang semua tergantung pilot juga atau yang mainin, cuma kalo menurut aku ya gitu kalo skinnya bagus kadang aku mikirnya dia pro.”⁵³

⁵³ Tsyah Amilia, wawancara oleh peneliti, 1 Maret 2023

Menurut Tsyah tampilan skin setiap hero dapat mengintimidasi lawan saat sedang bermain karena orang yang membeli skin bagus dianggap sangat mahir menggunakan hero tersebut. Meskipun hal tersebut tidaklah benar karena semua tergantung pemain yang memainkan *hero* tersebut. Namun memang banyak juga pemain yang gemar membeli *skin* yang paling bagus dari *hero* yang dikuasainya, selain itu adapun berbagai fungsi skin bagi pemain Game Online MLBB, yang pertama dikarenakan pemain ingin memamerkan *skin* yang dimiliki, seperti saat *draft pick* setiap pemain menunggu pemain lainnya memilih *hero* yang akan digunakan saat bermain.

Hal tersebut biasanya dijadikan sebagai ajang memamerkan skin yakni pemain akan melakukan pergantian hero atau *switch* agar *skin* yang dimiliki terlihat oleh lawan dan tim sendiri, selain itu *skin* juga bisa menjadi penyemangat bagi seseorang saat bermain karena tampilan yang bagus dan efek setiap *skin* berbeda-beda membuat pemain bersemangat saat memainkan *hero* tertentu, terlebih hal yang membuat pemain bersemangat adalah karena Moonton juga sering mengadakan *Event* yang berhadiahkan *skin* gratis kepada penggunanya, sangat cocok untuk pemain yang tidak ingin menghabiskan uang untuk menukarnya dengan *Diamond* hanya untuk membeli *skin*.



Gambar 4. 12 Loading Screen Game Mobile Legend Bang Bang

Pada gambar di atas terlihat bahwa *skin* yang bagus memang terlihat sangat menarik, meski harga yang harus dikeluarkan untuk mendapatkan *skin collector* tersebut juga tidak murah yaitu sekitar 4000 *Diamond* yang jika dirupiahkan bisa mencapai sekitar Rp.1.250.000 hanya untuk satu *skin*. Banyak pemain yang berlomba-lomba untuk mendapatkan item *skin* eksklusif yang terbatas, karena tidak ingin ketinggalan oleh pemain-pemain lain.

Banyak juga pemain yang mendapatkan kepuasan hanya dengan memiliki *skin* bagus dalam permainan ini, karena setiap *skin* memiliki efek *skill* yang berbeda-beda dan memberi efek yang terasa sakit dari beberapa *skin*. Dikarenakan perkembangan teknologi yang semakin pesat, manusia dapat menikmatinya dengan berbagai alat yang canggih memudahkan seluruh kegiatan manusia, dalam hal menghibur diri juga bisa didapatkan hanya dengan bermodalkan smartphone.

b. Pembagian *Role* Sesuai Keahlian

Berdasarkan hasil observasi pada Komunitas UINSA E-SPORT pemain MLBB memang belum diakui secara struktural oleh universitas, namun telah diakui secara kultural. Meskipun tergolong komunitas baru, tetapi prestasi yang telah diraih oleh anggota komunitas bukanlah hal yang bisa dianggap remeh. Dengan kegigihan dan kerja sama tim yang baik dapat membawa tim UINSA E-Sport menuju kemenangan seperti di saat memenangkan kompetisi Liga Mahasiswa.

Berdasarkan hasil penelitian, mahasiswa memiliki kemampuan yang berbeda-beda saat bermain *Game Mobile Legend* karena setiap *role* hero memiliki tingkat kesulitan masing-masing, hal ini membuat tiap mahasiswa mengelompokkan tugas dan peran sesuai dengan keahlian pemain. Agar dapat berkembang menjadi lebih baik, dan setiap kegiatan yang dilakukan menjadi lancar dalam setiap komunitas pasti memiliki koordinasi antar anggota yang baik pula, terlebih jika teman satu tim adalah salah satu teman dekat maka lebih mudah untuk mengajaknya berbincang tentang hal-hal random, agar suasana menjadi lebih hidup dan tidak membosankan. Berikut yang dipaparkan oleh Daffa Yusuf.

“Karena frekuensi bermain yang sering dengan pemain yang sama kita dapat dengan mudah memahami segala tindak dan perilakunya dalam game tersebut. Hal tersebut tergantung dengan siapa saya bermain, jika saya bermain dengan sahabat dekat saya selalu membicarakan hal-hal acak atau random sebagai tambahan suasana agar tidak jenuh, namun jika saya

bermain dengan pemain ingame atau yang belum pernah bertemu bisa dibilang teman dunia maya dalam game tersebut, kami membicarakan hal-hal yang berbentuk koordinasi agar dapat mencapai kemenangan.”⁵⁴

Kerja sama menjadi salah satu hal penting yang harus ada dalam setiap komunitas. Dalam komunitas ini setiap anggota juga memiliki nilai-nilai solidaritas yang tumbuh karena kebersamaan. Peneliti melihat bagaimana aktivitas pemain dari Game *Online* Mobile Legends pada komunitas UINSA E-Sport dalam proses berinteraksi serta kerja sama antar anggota saat sedang bermain maupun sedang tidak bermain. Dalam permainan *Online* Mobile Legend memerlukan kecepatan internet yang bagus karena dapat mempengaruhi performa bermain jika jaringan internet salah satu pemain tidak bagus, hal ini dapat menjadi penghambat bagi pemain satu timnya yang sudah bermain dengan serius. Seperti yang dikatakan oleh Nabila.

“Hambatan yang dialami saat bermain biasanya itu karena kendala sinyal, kan sering ping itu jumping atau ga stabil yaa itu mempengaruhi performa bermain banget makanya kalau ada teman yang pingnya jelek kita bantu dengan share tethering atau hotspot, terus dia bisa pake data dan wifi agar sinyal menjadi stabil.”⁵⁵

⁵⁴ Daffa Yusuf Ramadhan, wawancara oleh peneliti, 20 Februari 2023

⁵⁵ Nabila Sasikirana Putri, wawancara oleh peneliti, 16 Februari 2023



Gambar 4. 13 Koordinasi Dengan Anggota Tim

Pada awalnya hanya sekedar bermain namun lama kelamaan hubungan para anggota menjadi lebih erat, mulanya hanya membahas tentang Game saja, tentang pemilihan *role* apa yang harus dimainkan, *patch* terbaru, *hero* dan *skin* yang baru saja rilis, lambat laun *chemistry* terbangun karena sering berinteraksi saat bermain, mulai saling mengerti satu sama lain. mengerti latar belakang sehingga secara alami mengalami perubahan kedekatan antar pemainnya. Seperti pernyataan dari Yuvrico dan Balqies selaku anggota UINSA E-Sport saat diwawancara.

“Sangat penting memang bagaimana terjalinnya *chemistry* antar player, karna menurut saya ini senjata jitu atau bagaimana strategi sebuah tim mencapai goalsnya. Sangat penting *chemistry* ini, bisa diasah dengan *match* dalam waktu yang cenderung lama.”⁵⁶

“Dengan kita *match* di tempat yang sama dan dalam rasio jam yang lama, kita bisa tau bagaimana *gameplay* teman kita, rolenya sebagai apa, bisa diajak komunikasi baik atau tidak.”⁵⁷

Berdasarkan hasil observasi, menurut pernyataan dari Yuvrico membangun hubungan yang baik sesama anggota tim merupakan satu

⁵⁶ Yuvrico Bagus Ferdiansyah, wawancara oleh peneliti, 20 Februari 2023

⁵⁷ Balqies Hanim Nabilah, wawancara oleh peneliti, 26 Februari 2023

hal yang bisa menjadi kunci kemenangan dari sebuah tim, di mana dengan melakukan koordinasi yang baik agar tidak terjadi Miss komunikasi, dan salah satu anggota membimbing tentang bagaimana strategi yang harus dilakukan agar satu tim tersebut dapat mencapai tujuannya. Hal ini bisa dilakukan jika memiliki jam terbang yang lama atau semakin lama dan sering melakukan sesuatu maka semakin ahli seseorang dalam hal tersebut.

Seperti saat bermain dengan teman jika intensitas bermain dilakukan dalam jangka waktu yang lama dapat membuat seseorang menjadi terbiasa dengan cara bermain temannya, serta bagaimana mengatasi saat dalam keadaan terdesak sekalipun. Pernyataan dari Balqies yang juga serasi dengan pernyataan Yuvrico, bahwa dalam jangka waktu yang lama dapat membuat seseorang saling mengerti antar satu sama lain, bagaimana teman bermain, *role* apa saja yang dikuasai, dan apakah teman tersebut dapat diajak berkomunikasi dengan baik dapat terlihat jika sering memiliki waktu bersama.

Berdasarkan hasil observasi, para anggota dapat saling memahami peran masing-masing seiring banyaknya interaksi yang selalu dilakukan, meskipun saat sedang ada atau tidaknya turnamen dari UINSA E-Sport perkumpulan sering dilakukan karena ajakan satu sama lain dari beberapa anggota UINSA E-Sport. Seperti yang dijelaskan oleh Febri saat diwawancara.

“Karena sering bosan gara-gara tidak ada kesibukan biasanya itu sering ada ajakan ngopi dari teman, ngumpul ditempat biasanya di sidoarjo karena mayoritas anak uinsa esport yang dekat dengan saya ya berasal dari sidoarjo. Disitu kita sering ketemu buat ngobrol-ngobrol, sering mabar juga terutama buat naikin rank, dari situ kita jadi paham masing-masing biasa pake hero apa kalau main, Karena dalam permainan game mobile legend itu terdapat lima pemain, lima pemain itu memiliki tugasnya masing masing, Menurut saya setiap role memiliki tanggung jawab sendiri-sendiri dan semuanya penting bagi kemenangan tim.”⁵⁸

Menurut Febri adalah bahwa setiap hero pada tim saat bermain memiliki tugasnya masing-masing dan setiap pemain menjadi penentu dalam memberikan kemenangan atau kekalahan pada tim, setiap pemain memiliki cara yang berbeda dalam memainkan suatu *hero* meskipun menggunakan *hero* yang sama akan mendapatkan hasil yang berbeda tergantung pemainnya. Selain Febri, salah satu anggota juga merasa hubungan antar pemain menjadi lebih erat dan saling mengerti kebiasaan serta penggunaan hero yang dikuasai satu sama lain. Seperti yang dijelaskan Tsyah.

“Kalau aku sih suka pakai role mage, kaya pharsa, kagura, soalnya bisa mendamage dari jarak jauh dan sakit apalagi kalau kena marksman atau mage musuh yang darahnya tipis jadi sekali combo bisa langsung mati. Temen-temen juga udah pada tau kalau aku cuma bisanya hero mage, jadi kalau lagi mabar maen trio biasanya kan duanya public, terus waktu ada yang req mau pake mage bakal dibilangin kalau aku bisanya cuma hero tipe mage.”⁵⁹

⁵⁸ Febri Andriyansah, wawancara oleh peneliti, 17 Februari 2023

⁵⁹ Tsyah Amilia, wawancara oleh peneliti, 1 Maret 2023

Menurut Tsyah, *hero* yang paling dikuasai adalah tipe mage karena dapat menyerang dari jarak jauh dan memiliki *damage* yang sakit terlebih di saat *early game*. Meskipun terlihat mudah bukan berarti tidak perlu taktik untuk memainkan hero tipe mage, karena tipe hero ini harus menempatkan diri di tempat yang tidak terlalu dekat dengan teman satu tim saat war terjadi, karena damage mage yang sakit dan darah yang tipis membuat musuh selalu mengincar mage saat terjadi war. Begitu pula pernyataan dari Balqies yang serupa saat diwawancara.

“Aku paling pede sih pake support, biasanya aku pake angela sama nana soalnya skillnya ga terlalu rumit, meskipun ga seberapa sakit, tapi lumayan membantu kalau team fight apalagi kalo pake angela ada temen yang darahnya tinggal dikit terus aku uli ke dia terus aku heal, dan dia ngga jadi mati terus dia bilang terimakasih rasanya itu kaya agak seneng soalnya bisa mbantu temen yang sekarat, sama aku juga suka sama skin-skinnya angela soalnya lucu-lucu.”⁶⁰

Selain *hero* tipe *mage*, terdapat *hero* tipe *support* yang juga tergolong *hero* paling sering diincar oleh *core* lawan, karena meskipun memiliki *damage* yang tidak sakit, namun saat terjadi perang *hero* tipe ini bisa sangat mengesalkan tim musuh, hero Angela biasanya paling banyak digunakan oleh perempuan karena memiliki skin yang beragam dan menggemaskan, Angela juga merupakan hero yang tergolong mempunyai *skill* yang mudah dipahami dan sering dipakai oleh pemain MLBB perempuan.

⁶⁰ Balqies Hanim Nabilah, wawancara oleh peneliti, 26 Februari 2023

Meskipun hanya dari perkumpulan orang-orang yang memiliki hobi dan minat yang sama bukan berarti tidak bisa memberi manfaat pada diri sendiri maupun orang lain, apabila memenangkan suatu turnamen akan mendapatkan *reward* atau hadiah berupa uang atau *diamond*. Hal ini dapat menjadi suatu pembuktian pada diri sendiri karena dapat mengalahkan tim lain, sehingga merasa bangga selain itu pada pertemanan akan melahirkan solidaritas di mana setelah mendapat kemenangan dapat membuat teman lebih percaya terhadap kemampuan satu tim.

Berdasarkan hasil penelitian, rata-rata anggota pemain Game Online Mobile Legend ingin membuktikan bahwa dengan bermain Game dapat menghasilkan sesuatu yang berguna bahkan dapat menjadi cita-cita seseorang misalnya menjadi Pro Player atau pemain profesional, dengan terus berlatih serta mengasah skillnya jika terus ditekuni dapat menjadikan hobinya sebagai pekerjaan dan dibayar. Seperti yang disampaikan oleh Ilham dan Faris.

“Mendapatkan reward seperti penghargaan, rasa bangga terhadap kemampuan diri sendiri serta mampu bekerja sama dan berkomunikasi dengan baik dengan teman.”⁶¹

“Awalnya lihat teman-teman main kok seru, akhirnya nyoba main classic, terus diajak mabar, karna saya masih noob saya di ninja, yasudah saya belajar-belajar Hero dan lihat MPL bagaimana makro dan mikro player nya, akhirnya terus berkembang dan sampai detik ini saya masih belajar dan terus asah skill. Sebetulnya alasan saya main mobile legend karena hobi saya main game, terus lihat pro player bisa di gaji dan dapat honor

⁶¹ Ilhame Enggang PPA, wawancara oleh peneliti, 21 Februari 2023

yang nominalnya lumayan, saya jadi tergiur untuk menekuni dunia esport sebagai dunia kerja.”⁶²

Berdasarkan hasil observasi, menurut Faris sebagai salah satu informan yang awalnya hanya coba-coba dan ingin ikut bermain karena diajak oleh salah satu temannya kemudian merasa bahwa *Game Mobile Legend* tersebut menyenangkan dan seru saat dimainkan bersama-sama. Saat waktu pertama kali memulai sesuatu tentu saja setiap orang tidak akan langsung ahli dalam suatu hal tersebut, perlu belajar dan mengasah skill terus menerus agar bisa menjadi ahli pada suatu bidang, begitu pula dengan Faris saat pertama kali bermain sampai dikatakan *noob* yang di dalam *Mobile Legend* dapat diartikan seorang anak yang baru bermain, sehingga masih belum mempunyai kemampuan dalam bermain. Hal tersebut tidak membuatnya putus asa melainkan mencoba mempelajari dan memahami skill serta mikro makro yang ada dalam *Game* sehingga seiring berjalannya waktu meski belum dapat dikatakan sebagai ahli, skill yang dimiliki pun berkembang dan meningkat pesat berkat usahanya.

Berdasarkan hasil observasi, tidak sedikit pemain *Game Online Mobile Legend* yang bermimpi untuk menjadi pemain profesional, banyak pemain yang tertarik karena melihat pemain profesional adalah pekerjaan yang memiliki gaji yang besar, dikenal banyak orang dan mendapat banyak perhatian jika memenangkan suatu pertandingan

⁶² Faris Aria Cakra, wawancara oleh peneliti, 20 Februari 2023

besar. Terlebih jika bermain adalah salah satu hobi dan minat seseorang, jika keinginan menjadi pemain profesional tercapai maka selain berkecimpung di dunia E-Sport yang merupakan minat dan kegemarannya mereka juga dapat menghasilkan uang, sehingga hal ini membuat peminat Game MLBB semakin banyak.

Selain bercita-cita ingin menjadi pemain profesional, saat pemain memiliki skill yang di atas rata-rata dari pemain lainnya mereka berkeinginan untuk memanfaatkan kemampuan yang dimiliki agar bisa menghasilkan sesuatu yang berguna pemain akan melakukan yang dinamakan joki akun, di mana pemain akan memainkan akun seseorang sampai tingkat tertentu dengan *hero* yang diinginkan kemudian jasa memainkan tersebut akan dibayar oleh pemilik akun.

Terlebih pemain Game Online Mobile Legend memiliki keinginan untuk menyelesaikan sampai rank tertinggi yaitu *mythical glory*, pemain berlomba-lomba untuk meningkatkan rank sampai setara dengan pemain profesional, jika tidak dapat meningkatkan rank sendiri pemain dapat menggunakan jasa joki yang tersedia dimana-mana. Berbagai cara dilakukan untuk meningkatkan rank, berbeda jika meningkatkannya dengan hasil usaha sendiri, terlebih jika bermain atau push rank bersama teman-teman. Berbagai perasaan akan muncul sebelum, selama dan setelah permainan berlangsung. Seperti yang dikatakan oleh Febri.

“Karena jika saya ngopi atau cangs teman saya selalu mengajak saya bermain game mlbb akhirnya saya tertarik, dan game mlbb menurut saya menarik karena bisa membuat pemain merasakan emosi apa saja marah, senang, dan menyesal.”⁶³

Meskipun dapat menimbulkan penyesalan setelah bermain dan permainan tidak berjalan seperti yang diinginkan seperti saat satu tim berada di posisi menang tiba-tiba salah satu pemain melakukan kesalahan dengan tidak menjaga *lane* atau jalur sehingga pemain lawan melakukan push langsung pada menara inti sehingga lawan dapat memenangkan pertandingan, hal tersebut dalam MLBB biasa disebut dengan *buta map*, atau dapat diartikan pemain tidak melihat lawan di map meskipun sudah berada di menara inti miliknya.

Selain itu ada pula saat dalam posisi menang pemain tiba-tiba *blunder* yaitu melakukan kesalahan yang bisa dibilang fatal seperti pemain maju-maju dan melakukan selebrasi karena dianggap akan memenangkan pertandingan dengan melakukan recall-recall serta mengirim emote untuk mengejek lawan agar dan menyulut emosinya. Namun jika lawan dapat membalikkan keadaan dan menemukan momen dapat menyebabkan pemain lawan mengejar ketinggalan *gold* yang didapatkan dan mengakibatkan kekalahan pada tim sendiri. Meskipun begitu anggota UINSA E-Sport hanya merasa kesal dan menyesal sementara, selanjutnya akan bermain seperti biasa lagi karena hal tersebut tidak dapat memecah belah hubungan yang sudah terjalin.

⁶³ Febri Andriyansah, wawancara oleh peneliti, 17 Februari 2023

Kerjasama juga dapat dilihat dari saat akan mengikuti turnamen yang terdapat biaya jika mengikutinya para pemain akan patungan sehingga dapat mengikuti turnamen tersebut, jika salah satu teman tidak dapat membayar maka pemain lain akan memberikan uang lebih untuk melengkapi kekurangan tersebut. Seperti yang dikatakan oleh Farhan.

“Dikarenakan kunci dari permainan ML ini adalah komunikasi, kerjasama, dan saling peduli untuk meraih kemenangan, dan jika ada teman yang kesusahan masalah jaringan atau keuangan itu biasanya kita saling bantu kaya urunan.”⁶⁴

Dari penjelasan diatas membuktikan bahwa dalam komunitas UINSA E-SPORT selain dapat membentuk kekompakan, kesetiakawanan, kerjasama, rasa persaudaraan melalui Game Online Mobile Legend melainkan mendapatkan *reward* saat memenangkan turnamen, dengan kerjasama tim dan komunikasi yang baik sehingga dapat membuktikan diri dengan kemenangan yang didapat. Pernyataan yang serupa juga diungkapkan Andre saat diwawancara.

“Bermain Game Online Mobile Legend bisa mempererat hubungan pertemanan, terutama jika dilakukan secara bersama-sama. Dalam permainan, pemain bisa berkomunikasi satu sama lain dan saling membantu dalam memenangkan pertandingan. Hal ini bisa membantu memperkuat hubungan persahabatan antara pemain.”⁶⁵

Berdasarkan hasil observasi, dengan saling bertemu teman-teman yang sehoobi maka dapat saling terhubung, karena obrolan yang menyambung menimbulkan rasa percaya terhadap satu sama lain

⁶⁴ Farhan, wawancara oleh peneliti, 17 Maret 2023

⁶⁵ Andre Kurniawan, wawancara oleh peneliti, 20 Februari 2023

sehingga bisa menceritakan hal-hal pribadi di luar Game, berbagai hal positif juga dapat muncul dengan sendirinya karena hubungan yang terjalin sangat kuat sehingga memperkuat persahabatan pula. Berbagai cara dilakukan agar tidak terjadi konflik yang dapat menyebabkan perpecahan terlebih saat permainan sedang berlangsung, karena hal yang susah saat sudah *ingame* adalah menahan emosi agar tidak berkata-kata kasar. Seperti yang disampaikan oleh Daffa saat diwawancara.

“Berbicara empat mata, menceritakan segala hal yang mengakibatkan hubungan tersebut rusak, saling terbuka, menerima apa pun yang teman katakan, lebih banyak mengalah, menurunkan ego atas segala perilakunya terhadap saya. Menanyakan apa yang sebenarnya ia inginkan terhadap saya, segala sifat sikap bahkan tindakan, hingga mencapai kesepakatan maaf bersama, lalu mencari solusi untuk menuju hubungan yang lebih baik, begitu juga sebaliknya.”⁶⁶

Meskipun terkadang ada saja hal-hal yang menimbulkan perdebatan saat bermain, seperti saat salah satu pemain sempat emosi karena kekalahan yang disebabkan pemain satu timnya, jika mementingkan ego sendiri akan mengakibatkan konflik yang lebih besar, sebaliknya jika bisa di bicarakan secara baik-baik maka akan menemukan penyelesaian tanpa menimbulkan pertengkaran. Saat bermain bersama teman memang diperlukan kesabaran karena tidak selalu permainan berjalan dengan mulus karena terkadang saat bermain

⁶⁶ Daffa Yusuf Ramadhan, wawancara oleh peneliti, 20 Februari 2023

bersama teman lebih banyak bercandaan sehingga permainan yang dilakukan tidak selalu serius.



Gambar 4. 14 Turnamen Offline UINSA E-Sport di Warunkku

Namun ada kalanya saat-saat bertanding turnamen yang diadakan UINSA E-Sport melawan teman sendiri diperlukan keseriusan, seperti yang dipaparkan oleh Faris.

“Menurut saya, yang pertama memang harus ada kesadaran diri masing-masing, saling menerima kondisi yang ada, menurunkan ego masing-masing, saling menghargai antar player nya. Memang ketika bertanding kita adalah lawan tapi di luar game kita tetap jadi sodara. Tutur kata player kembali ke bagaimana kepribadian sang player tersebut. Jika memang dia orang yang toxic mungkin tutur kata nya bakalan toxic. Namun, didunia game slankword menjadi hal yang biasa kita sebut taunting antara player satu dengan yang lainnya di dalam match”⁶⁷

Berdasarkan hasil observasi, menurut orang awam kata-kata kasar memang dianggap tidak baik namun bagi pemain Game Online yang sudah terbiasa menerima kata-kata kasar dalam Game hal tersebut lumrah terjadi, saat teman satu tim sendiri yang mengata-ngatai tidak

⁶⁷ Faris Aria Cakra, wawancara oleh peneliti, 20 Februari 2023

berarti maksudnya berniat melukai, tetapi ingin memberikan motivasi agar temannya bermain dengan lebih baik. Begitu pula saat melakukan pemilihan *hero*, pemain yang merasa ahli dalam memainkan *hero* dengan *role* tertentu dipilih untuk memainkannya. Dengan memberikan kebebasan bagi pemain untuk memilih *hero* yang ingin dimainkan agar tidak ada penyesalan setelah permainan tersebut berakhir, namun jika ingin memenangkan pertandingan pemain pasti mempertimbangkan untuk memakai *hero* yang dapat mengalahkan musuh dengan saling bekerja sama dan melakukan koordinasi dengan tim.

C. Solidaritas Sosial Komunitas Pemain Game Online Mobile Legends Bang Bang Di Kalangan Mahasiswa Uin Sunan Ampel Surabaya Dengan Tinjauan Teori Solidaritas Sosial Emile Durkheim

Pada analisis data dan temuan yang sudah didapatkan dalam deskripsi hasil penelitian diatas, peneliti menganalisis dengan menggunakan teori solidaritas sosial yang dikemukakan oleh Emile Durkheim. Emile Durkheim membagi solidaritas sosial menjadi dua jenis yaitu solidaritas mekanik dan solidaritas organik, kedua jenis solidaritas ini memiliki ciri-ciri yang berbeda seperti yang sudah dijelaskan pada pembahasan sebelumnya.

Solidaritas mekanik menurut Durkheim terdapat ciri di mana masyarakatnya memiliki kegiatan atau aktivitas dan tanggung jawab yang sama, kemudian menganut kepercayaan serta aturan yang sama, karena seringnya kebersamaan membuat masyarakat menjadi satu kesatuan.

kemudian masyarakat dengan solidaritas mekanik memiliki hukum represif yang berarti dapat berupa pemberian sanksi bagi pelanggar. Sedangkan solidaritas organik memiliki tipe yang berbeda, karena masyarakat memiliki pembagian kerja yang kompleks, aktivitas yang berbeda sesuai dengan fungsi masing-masing dan berdasar dari apa yang dikuasai oleh individu. Kemudian solidaritas organik memiliki hukum restitutif yang berarti pemulihan atau mengembalikan keadaan seperti semula saat sebelum terjadinya pelanggaran.

Menurut Durkheim dalam solidaritas organik mengarah kepada masyarakat yang modern sehingga melemahnya kesadaran kolektif. Solidaritas organik menciptakan kebebasan bagi masyarakatnya dan produktivitas yang tinggi. Namun karena melemahnya moralitas, individu dapat merasakan keterasingan di dalam masyarakat. Individu cenderung merasa dirinya tidak terlihat dan bermakna. Berbeda dengan solidaritas mekanik yang sederhana, sehingga dalam masyarakat memiliki peran yang dominan sama, mereka hidup dengan cara yang sama, dan aturan-aturan yang telah diatur dan disetujui bersama secara kolektif.⁶⁸

Dalam hasil wawancara yang didapatkan oleh peneliti terkait bagaimana bentuk solidaritas sosial pada anggota komunitas pemain MLBB UINSA E-Sport. Berbagai bentuk yang memperlihatkan adanya solidaritas di antara anggota yang terbentuk karena adanya turnamen setiap

⁶⁸ Jones, Bradbury, and Boutillier, *Pengantar Teori-Teori Sosial (Edisi Revisi)*. 86

minggunya, karena komunitas UINSA E-Sport dibuat untuk mawadahi minat dan mengembangkan anggotanya, pada setiap kegiatan yang diadakan dapat menumbuhkan solidaritas karena interaksi para anggota yang intens dengan ajakan bermain yang kemudian menumbuhkan keakraban dan persaudaraan di antaranya.

Turnamen MLBB yang diadakan komunitas UINSA E-Sport memiliki beberapa dampak positif bagi pemainnya, yang pertama mahasiswa dapat mengembangkan skill yang dimiliki karena sudah tersedia wadah yang menampung minat dan bakat mahasiswa dalam bidang E-Sport, yang kedua mendapatkan reward atau hadiah jika memenangkan turnamen. Hadiah yang dimaksud seperti *Diamond*, *skin*, uang, sertifikat, piala dan lain-lain, kemudian yang ketiga mendapatkan pengalaman serta relasi baru dengan pemain lainnya yang berasal dari berbagai fakultas dan jurusan.

Selain itu bentuk-bentuk yang kemudian menghasilkan solidaritas sosial di antara para pemain seperti sering mengadakan perkumpulan meskipun ada maupun tidak adanya keperluan turnamen atau hanya ingin kumpul-kumpul semata dengan teman sehoobi. Hal ini membuktikan bahwa anggota MLBB UINSA E-Sport memiliki kesadaran kolektif yang kuat dikarenakan senang berkumpul dengan orang-orang yang memiliki kesamaan hobi dan minat.

Pada penelitian ini peneliti juga menjelaskan tentang mahasiswa saat ini tidak bisa terlepas dengan *smartphone* dan *Game* yang ada di dalamnya.

Menurut hasil wawancara yang telah dilakukan peneliti, hal ini dikarenakan mahasiswa ingin mencari hiburan dikala jenuh disela-sela kesibukan kuliah dan karena tugas-tugas yang diberikan oleh dosen, bermain *Game Online* adalah hiburan yang paling mudah untuk dimainkan terlebih karena banyaknya mahasiswa yang memiliki ketertarikan pada Game MLBB ini membuat bermain bersama menjadi lebih menyenangkan. Wadah untuk mahasiswa dengan ketertarikan minat dalam dunia E-Sport juga telah dibuat khusus untuk mahasiswa UINSA meskipun memang belum menjadi suatu UKM yang resmi.

Seperti yang sudah dijelaskan oleh peneliti, bahwa saat mahasiswa bermain Game Online MLBB dengan teman satu timnya, mereka harus berkomunikasi dan melakukan kerja sama antar anggota tim dengan baik karena hal tersebut dapat menjadi penentu apakah tim mendapatkan kemenangan atau kekalahan. Saat anggota satu tim memerlukan bantuan dengan sigap pemain satu tim lainnya akan membantu mengisi kekosongannya, hal ini berarti untuk meraih kemenangan pemain juga meningkatkan chemistry dengan tim agar menjadi lebih solid. Hal ini tidak terjadi hanya dalam permainan saja karena hubungan mereka menjadi lebih erat saat di dunia nyata, karena mereka sering mengadakan perkumpulan saat ada maupun tidak ada Event yang diadakan oleh komunitas UINSA E-Sport, selalu membantu apabila ada anggota yang kesulitan masalah biaya saat mengikuti turnamen maupun saat ada kendala jaringan. Hal ini

membuktikan bahwa pemain MLBB komunitas UINSA E-Sport memiliki kesadaran kolektif yang tinggi dengan sesama anggotanya.

Saat bermain Game Online Mobile Legends terdapat pembagian *role* yang sesuai dengan apa yang dikuasai setiap pemain. Hal ini dikarenakan setiap pemain pasti memiliki kemampuan untuk memainkan *hero* tertentu dengan begitu pemain yang sudah terbiasa memakai *hero* dengan tipe yang dikuasai tersebut dan agar saat permainan berlangsung tidak akan mengalami kendala. Masing-masing pemain dipercayakan memegang *role* yang dikuasai sehingga memiliki tanggung jawab untuk menjaga jalurnya dengan baik agar permainan yang dibawa dapat menuju kemenangan. Hal ini membuktikan bahwa pemain Game Mobile legenda memiliki pembagian kerja yang kompleks di antara pemainnya.

Bagi Durkheim ciri-ciri masyarakat dengan solidaritas mekanik memiliki kegiatan atau aktivitas dan tanggung jawab yang sama, kemudian menganut kepercayaan serta aturan yang sama, karena seringnya kebersamaan membuat masyarakat menjadi satu kesatuan. Sedangkan solidaritas organik memiliki tipe pada masyarakatnya yang memiliki pembagian kerja yang kompleks, aktivitas yang berbeda sesuai dengan fungsi masing-masing dan berdasar dari apa yang dikuasai oleh individu.

Dari penelitian ini dan hasil yang telah didapatkan, dapat disimpulkan bahwa pemain Mobile Legends Bang Bang komunitas UINSA E-Sport memiliki kedua ciri dari solidaritas mekanik dan solidaritas organik

yang saling mempengaruhi. Karena Anggota UINSA E-Sport memiliki kesadaran kolektif yang tinggi, namun tidak bisa disebut sebagai primitif karena saat bermain anggota komunitas pemain Game MLBB menggunakan media elektronik yang canggih untuk memainkan Game tersebut sehingga dapat disebut masyarakat modern, dan disebut solidaritas organik karena pembagian kerja yang kompleks di antara para pemainnya, mereka memilih hero yang dikuasai dan mendapatkan kepercayaan dari anggota tim lainnya untuk menjaga jalur yang telah ditentukan.



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan Hasil dari penelitian ini menghasilkan sebagai berikut: Anggota UINSA E-Sport pemain Mobile Legend memiliki ciri dari solidaritas mekanis yang terbentuk dari beberapa kegiatan yang dilakukan yaitu, meskipun ada atau tidak adanya turnamen mereka tetap mengadakan perkumpulan, saling berbagi informasi penting seputar Game ataupun tentang kehidupan, adanya workshop agar anggota belajar dan mengerti pengalaman sukses para anggota maupun alumni, mahasiswa berlatih dan mengasah kemampuannya agar dapat bekerja sama dengan baik dalam tim. Karena mahasiswa merasa hubungan yang terbentuk karena Game Online dapat membuat mereka saling mengerti satu sama lain, melahirkan persahabatan, karena memiliki hobi dan minat yang sama tidak sulit bagi mahasiswa mengakrabkan diri dengan anggota komunitas.

Kemudian terdapat pula ciri solidaritas organis yang terlihat, yaitu Grafik Menarik dan Trendi, Pembagian *Role* sesuai keahlian. Berawal dari ajakan dan dipengaruhi oleh lingkungannya membuat mahasiswa yang awalnya hanya melihat jadi ingin mencoba permainan tersebut, hal ini juga dikarenakan tren karena game ini memang sangat populer dan menarik sehingga banyaknya peminat dari berbagai kalangan. Dengan tampilan *game* yang menarik tidak sulit membuat mahasiswa ingin terus memainkannya. Begitu pula saat bermain para pemain mengelompokkan

siapa saja yang ahli dalam menguasai suatu *role* dan mempercayakannya memainkan *role* tersebut sesuai dengan peran dan tugasnya.

Dari kegiatan-kegiatan yang telah dipaparkan dapat disimpulkan bahwa, pada anggota komunitas UINSA E-Sport pemain MLBB memiliki kedua ciri dari solidaritas yang dikemukakan oleh Durkheim yakni solidaritas organik dan mekanik yang saling mempengaruhi. Sebagaimana yang dinyatakan oleh Durkheim, solidaritas sosial adalah suatu pencapaian yang didapat dari kehidupan sosial dan adanya tatanan sosial dalam masyarakat.

B. Saran

Dari hasil penelitian ini, peneliti memberikan saran kepada seluruh mahasiswa dan mahasiswi UIN Sunan Ampel Surabaya khususnya *gamers* yang bermain Mobile Legends Bang Bang untuk sering berlatih dan selalu mengasah kemampuannya, agar dapat mencetak pemain-pemain yang berbakat dapat membuat komunitas ini dikenal banyak orang sehingga E-Sport di UIN Sunan Ampel Surabaya menjadi lebih maju dan berprestasi. terutama yang bercita-cita ingin menjadikan Game sebagai pekerjaan di masa depan. Diharapkan juga agar penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi Komunitas UINSA E-Sport dengan harapan segera diberi persetujuan dari kampus untuk meresmikan komunitas UINSA E-Sport menjadi UKM agar mendapatkan fasilitas yang memadai.

DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Ambo, Upe. *Tradisi Aliran Dalam Sosiologi; Dari Filosofi Positivistik Ke Postivistik*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2010.
- B., Wirawan I. *Teori - Teori Sosial Dalam Tiga Paradigma (Fakta Sosial, Definisi Sosial, Dan Perilaku Sosial)*. Jakarta: Prenada Media Group, 2012.
- Moloeng, Denzin. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Rosda, 2004.
- Pudjo, Sukidin. *Pemikiran Sosiologi Kontemporer*. Jember: Jember University Press, 2015.
- Ritzer, George, and Douglas J Goodman. *Teori Sosiologi Dari Teori Sosiologi Klasik Sampai Perkembangan Mutakhir Teori Sosial Postmodern*. Bantul: Kreasi Wacana, 2014.
- Santosa, Slamet. *Dinamika Kelompok*. Jakarta: Bumi Aksara, 2004.
- Soetomo. *Strategi-Strategi Pembangunan Masyarakat*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2008.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2013.
- Susanto, Adi, and Dkk. *Biografi Tokoh-Tokoh Sosiologi Klasik Sampai Postmodern*. Parepare: IAIN Parepare Nusantara Press, 2020.

Jurnal

- Anshori Isa, *Melacak State Of The Art Fenomenologi Dalam Kajian Ilmu-Ilmu Sosial*, Halaqah: Islamic Education Journal 2, 2018.
- Bachtiar. "Meyakinkan Validitas Data Melalui Triangulasi Pada Penelitian Kualitatif." *Jurnal Teknologi Pendidikan* 10 No. 1, no. Universitas Negeri Surabaya (2010): 55–57.
- Bosma, Feby Diani. "Fenomena Komunikasi Komunitas Kelas Inspirasi (Studi

Fenomenologi Social Movement Pada Anggota Komunitas Kelas Inspirasi Pekanbaru)." *FISIP* 4, no. 2 (2019): 1–13.

Fitriyah, Wafiatul. "Solidaritas Sosial Bagi Generasi Millennial (Studi Pada Anggota Organisasi Ikatan Mahasiswa Gresik UIN Sunan Ampel Surabaya)." *Skripsi Program Studi Sosiologi*. Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya, 2019.

Jones, Pip, Liz Bradbury, and Shaun Le Boutillier. *Pengantar Teori-Teori Sosial (Edisi Revisi)*. Edited by Achmad Fedyani Saifuddin. Cetakan II. Jakarta: Yayasan Pustaka Obor Indonesia, 2016.

Kusumawardani, Syahrul Perdana. *Game Online Sebagai Pola Perilaku (Studi Deskriptif Tentang Interaksi Sosial Gamers Clash Of Clans Pada Clan Indo Spirit)*. Surabaya: FISIP Universitas Airlangga, 2015.

Lestari, Indah Puji. "Interaksi Sosial Komunitas Samin Dengan Masyarakat Sekitar." *KOMUNITAS: International Journal of Indonesian Society and Culture* 5, no. 1 (2013): 74–86.

Malid, Raditya, and Nur Hidayah. "Solidaritas Virtual Antar Member Game Clash-of-Clans Di Clan Soloken5." *Jurnal Pendidikan Sosiologi*, no. 4 (2017): 1–20.

Martono, Nanang. *Sosiologi Perubahan Sosial, "Perspektif Klasik, Modern, Posmodern, Dan Poskolonial,*. Depok: Rajawali Pers, 2018.

Rani, Devita, Effiati Juliana Hasibuan, and Rehia K. Isabela Barus. "Dampak Game Online Mobile Legends: Bang Bang Terhadap Mahasiswa" 7, no. 1 (2018): 7.

Romdhoni, Ashfiyan, and Alfiana Yuli Efiyanti. "Dampak Kecanduan Game Online Terhadap Solidaritas Sosial Pada Siswa MTS Sunan Kalijogo Kota Malang." *Dinamika Sosial: Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial* Vol. 1, no. No. 4 (2022): 389–400.

- Safitri, Salsabilla Senja. "Game Online Dan Pengaruh Interaksi Sosial Di Kalangan Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Surakarta." *Pendidikan* 4, no. 2 (2020).
- Saidang, and Suparman. "Pola Pembentukan Solidaritas Sosial Dalam Kelompok Sosial Antara Pelajar." *Edumaspul: Jurnal Pendidikan* 3, no. 2 (2019): 122–126.
- Salsabilla, Asita, Wira Firmansyah, and Daud. "Pengaruh Game Online Terhadap Perilaku Konsumtif Remaja Di Desa Tebel Kabupaten Sidoarjo." *Buddayah: Jurnal Pendidikan Antropologi* 4, no. 1 (2022): 29–39.
<https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/bdh/article/view/35639%0Ahttps://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/bdh/article/download/35639/18576>.
- Suardi, Syarifuddin. "Peran Ganda Istri Komunitas Petani." *Equilibrium: Jurnal Pendidikan* 3, no. 1 (February 28, 2015). Accessed October 31, 2022.
<https://journal.unismuh.ac.id/index.php/equilibrium/article/view/508>.
- Telenkaho, Clario. "Pola Interaksi Pemain Game Online 'Mobile Legends' (Studi Deskriptif Kualitatif Interaksi Pemain Dalam Penggunaan Fitur Chatting Game Online "Mobile Legends")." Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie, 2017.
- Ulum, Bahrul. "Game Mobile Legends Bang Bang Di Kalangan Mahasiswa UIN Sunan Ampel Surabaya Dalam Tinjauan 'One Dimensional Man' Herbert Marcuse." *Skripsi Studi Aqidah Dan Filsafat Islam*. Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya, 2018.
- Ulum, Mochamad Chazienul, and Niken Lastiti Veri Anggaini. *Community Empowerment: Teori Dan Praktik Pemerdayaan Komunitas*. Malang: UB Press, 2020.
- Wahyudy, Rizky. "Fenomena Game Online Mobile Legend Di Pekanbaru (Studi Fenomenologi Pada Komunitas Avatarius Squad)." *Skripsi Program Studi Ilmu Komunikasi*. Universitas Islam Riau, 2020.

Wardani, Cyntia Wingga. “Solidaritas Komunitas Penerima Beasiswa Bank Indonesia Dalam Mengembangkan Greenhouse Hidroponik (Studi Kasus Pada Komunitas Generasi Baru Indonesia UIN Sunan Ampel Surabaya).” Skripsi Program Studi Sosiologi Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya, 2022.

Xiao, Angeline. “Konsep Interaksi Sosial Dalam Komunikasi, Teknologi, Masyarakat.” *Jurnal Komunika : Jurnal Komunikasi, Media dan Informatika* 7, no. 2 (2018).

Yogatama, I Ketut Sidharta, Agi Putra Kharisma, and Lutfi Fanani. “Analisis Faktor-Faktor Yang Memengaruhi Minat Pemain Dalam Permainan MOBA (Studi Kasus: Mobile Legends: Bang-Bang).” *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer* 3, no. 3 (2019).

Situs Internet

Hakim, M. Saifudin. “Seorang Muslim Hendaknya Memiliki Perhatian Terhadap Islam Dan Kaum Muslimin.” *Muslim.or.Id*. Last modified 2020.
<https://muslim.or.id/57064-memiliki-perhatian-terhadap-islam-dan-kaum-muslimin.html>.

Wawancara

Febri Andriyansah, wawancara oleh peneliti, 17 Februari 2023
 Arfi, wawancara oleh peneliti, 20 Februari 2023
 Andre Kurniawan, wawancara oleh peneliti, 20 Februari 2023
 Achmad Chusaini, wawancara oleh peneliti, 17 Februari 2023
 NabiIa Sasikirana Putri, wawancara oleh peneliti, 16 Februari 2023
 Riki, wawancara oleh peneliti, 26 Februari 2023
 Tsyah Amilia, wawancara oleh peneliti, 1 Maret 2023
 Anisa Chahya Ningsih, wawancara dengan peneliti, 19 Maret 2023
 Daffa Yusuf Ramadhan, wawancara oleh peneliti, 20 Februari 2023
 Yuvrico Bagus Ferdiansyah, wawancara oleh peneliti, 20 Februari 2023
 Balqies Hanim Nabilah, wawancara oleh peneliti, 26 Februari 2023
 Ilhame Enggang PPA, wawancara oleh peneliti, 21 Februari 2023
 Faris Aria Cakra, wawancara oleh peneliti, 20 Februari 2023
 Farhan, wawancara oleh peneliti, 17 Maret 2023