

**Fenomena Penciptaan Makna Baru *Gamers Mobile Legends: Bang Bang*
(Studi Deskriptif Kualitatif pada *Mobile Legends Community* Kalijaga
Yogyakarta)**



SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora

Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta

Guna Memenuhi Sebagian Syarat Memperoleh

Gelaran Sarjana Strata Satu Sosial (S.Sos)

Disusun Oleh:

Candra Maulana

NIM. 15720012

Pembimbing:

Agus Saputro, M.Si.

NIP. 19900113 201801 1 003

PROGRAM STUDI SOSIOLOGI

FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN HUMANIORA

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA

YOGYAKARTA

2022



PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nomor : B-845/Un.02//PP.00.9/08/2022

Tugas Akhir dengan judul : Fenomena Penciptaan Makna Baru Gamers Mobile Legends : Bang Bang (Studi Deskriptif Kualitatif pada Mobile Legends Community Kalijaga Yogyakarta)

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : CANDRA MAULANA
Nomor Induk Mahasiswa : 15720012
Telah diujikan pada : Rabu, 13 Juli 2022
Nilai ujian Tugas Akhir : A-

dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

TIM UJIAN TUGAS AKHIR



Ketua Sidang
Agus Saputro, M.Si.
SIGNED

Valid ID: 62e37576729fc



Penguji I
Ahmad Norma Permata, S.Ag., M.A., Ph.D.
SIGNED

Valid ID: 62d629b4e64ba



Penguji II
Ui Ardaninggar Luhtitianti, M.A.
SIGNED

Valid ID: 62ce70c814837



Yogyakarta, 13 Juli 2022
UIN Sunan Kalijaga
Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora
Dr. Mochamad Sodik, S.Sos., M.Si.
SIGNED

Valid ID: 62f9a81e1c9e0

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Candra Maulana

NIM : 15720012

Program Studi : Sosiologi

Judul Skripsi : Fenomena Penciptaan Makna Baru *Gamers Mobile Legends: Bang Bang* (Studi Deskriptif Kualitatif pada Mobile Legends Community Kalijaga Yogyakarta).

Dengan ini saya menyatakan bahwa, skripsi saya yang berjudul “Fenomena Penciptaan Makna Baru *Gamers Mobile Legends: Bang Bang* (Studi Deskriptif Kualitatif pada Mobile Legends Community Kalijaga Yogyakarta)..” merupakan hasil karya pribadi bukan plagiasi dari karya orang lain kecuali bagian tertentu yang penulis ambil untuk bahan acuan yang telah dibenarkan secara ilmiah. Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sungguh-sungguh agar dapat diketahui oleh anggota dewan penguji.

Yogyakarta, 21 Juni 2022

Yang Menyatakan,



Candra Maulana

NIM. 15720012

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal: Skripsi

Kepada Yth.

Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora

UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Setelah membaca, meneliti dan memberi petunjuk serta mengadakan perbaikan maka saya selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi saudara:

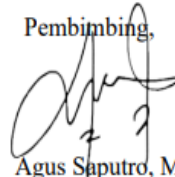
Nama : Candra Maulana
NIM : 15720012
Program Studi : Sosiologi
Judul Skripsi : Fenomena Penciptaan Makna Baru *Gamers Mobile Legends: Bang Bang* (Studi Deskriptif Kualitatif pada Mobile Legends Community Kalijaga Yogyakarta).

Telah dapat diajukan kepada Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta untuk memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar sarjana strata satu dalam bidang sosial.

Harapan saya semoga saudara tersebut segera dipanggil untuk mempertanggungjawabkan skripsinya dalam sidang munaqosyah. Demikian perhatiannya, diucapkan terima kasih.

Yogyakarta, 21 Juni 2022

Pembimbing,



Agus Saputro, M.Si.

NIP. 19900113 201801 1 003

MOTTO

“When life leaves us blind, love keeps us kind”

-Chester Bennington-

“The best revenge is to be massive successful”

-Candra Maulana-



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

PERSEMBAHAN

Skripsi ini penulis persembahkan untuk penulis pribadi, semoga menjadi pribadi yang lebih penyabar dan berharap menghadirkan manfaat serta menjadi cahaya bagi semua makhluk hidup ciptaan Allah SWT, Terumata kedua orang tua penulis (Bapak Supratman dan Ibu Supatmi) dan Enam Sahabat seumur hidup penulis.



KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, Penulis panjatkan puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah memberikan nikmat dan karunia-Nya. Semoga shalawat senantiasa tercurahkan kepada junjungan Nabi Muhammad SAW yang menjadi suri tauladan dan penerang hidup yang kita nantikan syafaatnya di yaumul akhir.

Penulisan skripsi yang berjudul “Fenomena Penciptaan Makna Baru *Gamers Mobile Legends: Bang Bang* (Studi Deskriptif Kualitatif pada Mobile Legends Community Kalijaga Yogyakarta).” diajukan guna memenuhi syarat memperoleh gelar sarjana strata satu Program Studi Sosiologi, Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.

Penulis telah berusaha sebaik mungkin dalam menyelesaikan skripsi ini, namun penulis menyadari bahwa karya tulis ini tidak terlepas pada kekurangan, baik dari isi maupun dari segi kepenulisan, karena keterbatasan dari kemampuan pengetahuan dari penulis sendiri. Penulis juga menyadari bahwa skripsi ini banyak pihak yang telah membantu dengan memberikan bimbingan, dukungan dan masukan kepada penulis. Dalam kesempatan kali ini penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Phil. Al Makin, S.Ag., M.A. selaku Rektor UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta
2. Bapak Dr. Mochamad Sodik S.H., S.Sos., M.Si. selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora.
3. Ibu Dr. Muryanti, S.Sos., M.A. selaku Ketua program studi Sosiologi, Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora.
4. Bapak Ahmad Norma Permata, S.Ag., M.A., Ph.D. selaku Dosen pembimbing sekaligus penguji skripsi peneliti, terima kasih atas rekomendasi dan arahan yang diberikan kepada penulis.
5. Bapak Agus Saputro, M.Si. selaku Dosen pembimbing skripsi. Terima kasih atas bimbingan, rekomendasi, arahan serta motivasi sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
6. Ibu Ui Ardaninggar Luhtitianti, M.A. selaku penguji skripsi ini.

7. Seluruh Dosen Prodi Sosiologi, Staff dan Pegawai Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.
8. Seluruh Anggota Mobile Legends Community Kalijaga Yogyakarta.
9. Kedua Orang Tua, Bapak Supratman dan Ibu Supatmi serta kakak penulis, Mas Ruslan Shidiq dan Mbak Diah Utami yang tidak pernah lelah memberi kasih sayang, mendoakan, memberikan dukungan kepada penulis.
10. Keluarga besar Trah Simbah Wakiman dan Simbah Darmo Wiyono.
11. Ibu Rum Wirastri, Alm Mas M. Arif Wibowo beserta keluarga, Mbak Dian beserta keluarga, Mbak Ambar beserta keluarga. Terima kasih atas dukungan selama penulis menuntut ilmu di Yogyakarta.
12. Bapak Wid dan Ibu Yuyun beserta keluarga di Semarang.
13. Bapak Tulus Darjadi dan Ibu Roro beserta ke-Empat Putrinya di Kudus.
14. Ke-enam sahabat seumur hidup penulis.
15. Sahabat M. Rifai Hasim, Unung Ega Vrastika, Rohmad Syaifuddin Fachroni, Galih Suprayogo, Khanif Hidayatullah, Nur Adi Pamungkas.
16. Sahabat seperjuangan, Adit, Tri, Wafi, Arif, Fahmi, Rosyid, serta sahabat yang ditemui penulis di Warung Kopi Kebun Laras dan lainnya.
17. Teman seperjuangan di Sosiologi Angkatan 2015 dan seluruh teman yang penulis temui di Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.
18. Seluruh Anggota Korp Senopati dan Kader PMII Rayon Humaniora Park Komisariat Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga.
19. Seluruh Anggota Ikatan Mahasiswa Sragen di Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga.

ABSTRAK

Skripsi ini adalah studi tentang maraknya *Game Mobile Legends: Bang Bang* di kalangan Mahasiswa khususnya di Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga yang kemudian membentuk komunitas bernama “Mobile Legends Community Kalijaga Yogyakarta” di tengah era pandemi covid-19 dengan tujuan agar tetap terjalin silaturahmi antar mahasiswa yang memainkan *Mobile Legends: Bang Bang* dan meningkatkan bakat menuju level profesional. Bagi mereka memainkan *game* tersebut telah menjadi kebutuhan sehari-hari, demi kebutuhan tersebut mereka dapat menghabiskan banyak waktu, tenaga maupun materi sehingga menyingkirkan sesuatu hal yang seharusnya lebih diprioritaskan seperti Pendidikan dan interaksi secara langsung kepada sesama manusia di mana mereka tinggal. Disadari ataupun tidak, fenomena tersebut merupakan kondisi hiperrealitas yang telah melalui berbagai proses serta fase simulasi dan simulakra.

Kemudian di dalam penelitian ini, peneliti berusaha mencari fakta mengenai bagaimana penciptaan makna baru yang terjadi di dalam *Mobile Legends Community Kalijaga Yogyakarta* dengan berlandaskan teori Hiperrealitas perspektif Jean Baudrillard. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu Penelitian Kualitatif paradigma konstruktivis guna mendapatkan data yang empiris di lapangan. Teknik pengumpulan data adalah dengan cara melakukan wawancara kepada informan, observasi dan dokumentasi. Terdapat beberapa konsep yang dapat digunakan untuk mengidentifikasi hiperrealitas yaitu simulasi, simulakra, adiksi, representasi, tanda, kode, makna, dan citra. Selanjutnya dalam penelitian ini ditemukan data dan fakta yang dapat disimpulkan bahwa para anggota yang memainkan *Mobile Legends: Bang Bang* sudah tidak lagi menjadi kegiatan pemenuhan kebutuhan kebutuhan dasar, lebih dari itu para anggota tersebut telah menginjak level konsumsi tanda dan makna. Disinilah kemudian pemikiran Jean Baudrillard terkait Hiperrealitas menemukan relevansinya.

Kata Kunci: Hiperrealitas, Komunitas *Gamers Online*, *Mobile Legends: Bang Bang*.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	ii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iii
NOTA DINAS PEMBIMBING	iv
MOTTO.....	v
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	x
BAB I.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	9
C. Tujuan Penelitian.....	9
D. Manfaat penelitian.....	10
1. Manfaat teoritis.....	10
2. Manfaat praktis.....	10
E. Tinjauan Pustaka.....	11
F. Landasan Teori.....	15
1. Simulasi.....	16
2. Simulakrum.....	16
3. Hiperrealitas.....	17
G. Metodologi Penelitian.....	21
1. Jenis Penelitian.....	22
2. Lokasi Penelitian.....	22
3. Subjek Penelitian.....	23
4. Sumber Data.....	23
5. Pengumpulan Data.....	24
6. Metode Analisis Data.....	26
H. Sistematika pembahasan.....	28
BAB II.....	30
A. Game Mobile Legends : Bang Bang.....	30
1. Tampilan profil atau beranda <i>Mobile legends: bang bang</i>	34
B. Sejarah perkembangan Mobile Legends: Bang Bang di Indonesia.....	37
C. Mobile Legends Community Kalijaga.....	41
D. Profil Informan.....	44
BAB III.....	48

Motivasi Mahasiswa Bergabung ke dalam Mobile Legends Community Kalijaga Yogyakarta dan kegiatan anggota di dalamnya	48
A. Motivasi Mahasiswa Bergabung ke dalam Mobile Legends Community Kalijaga Yogyakarta.....	48
1. Motivasi dari diri sendiri.	48
2. Motivasi dari orang lain.	53
B. Kegiatan Mobile Legends Community Kalijaga Yogyakarta.	56
1. Kopdar Mobile Legends Community Kalijaga Yogyakarta.....	57
2. Main Bersama untuk Mencari Point Menuju Mythical Glory.....	59
3. Kompetisi Antar Squad Mobile Legends Community dan Kompetisi Antar Universitas.	62
4. Nonton Bareng (Nobar) Final MPL dan M-Series.	64
BAB IV	68
Simulasi, Simulakra, Hiperrealitas Game Mobile Legends: Bang Bang di Mobile Legends Community Kaliaga Yogyakarta	68
A. Proses Simulasi Antara Realitas Nyata Dan Kehidupan Virtual Mobile Legends: Bang Bang.	70
B. Proses Simulakrum dalam Mobile Legends Community Kalijaga Yogyakarta. ...	75
C. Hiperrealitas yang Terjadi pada Mobile Legends Community Kalijaga Yogyakarta.....	84
BAB V.....	89
PENUTUP	89
A. Kesimpulan	89
B. Saran Rekomendasi	91
DAFTAR PUSTAKA.....	93
LAMPIRAN	96
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	99

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1: Tampilan Profil <i>Game Mobile Legends Bang Bang</i>	34
Gambar 2: Tampilan Arena <i>In-game Mobile legends bang bang</i>	35
Gambar 3: Logo Resmi <i>Student Leader</i>	42
Gambar 4: Agenda Kopdar <i>Mobile Legends Community Kalijaga</i>	58
Gambar 5: Dokumentasi agenda rutinitas <i>Push Rank</i>	59
Gambar 6: Akun <i>Mobile Legends: Bang Bang</i> milik Ach Qusairy.....	62
Gambar 7: Tangkapan layar agenda Tournament.....	63
Gambar 8: Dokumentasi nonton bareng final M1	65
Gambar 9: Arena pertempuran Land of Dawn mode ranked	72
Gambar 10: Hero Selena Role Assassin Mage.....	74

Gambar 11: Hero Hylos Role Tank	75
Gambar 12: Pengaturan grafis pada <i>game Mobile Legends: Bang Bang</i>	80
Gambar 13: Daftar harga <i>diamond</i> pada fitur <i>top up</i>	81
Gambar 14: Daftar <i>Leaderboard Rank</i>	83



BAB I

A. Latar Belakang.

Abad ke-21 dikenal sebagai era globalisasi, di mana teknologi berkembang sangat pesat dengan pergeseran dan perubahan di segala bidang yang akan memengaruhi kehidupan manusia, baik bidang ekonomi, sosial, politik serta budaya. Pesatnya perkembangan teknologi juga diakui mampu merambah segala kalangan dan generasi. Kebutuhan akan adanya teknologi pada umumnya dirasakan oleh generasi milenial atau yang lebih dikenal dengan sebutan gen Z.

Salah satu produk budaya yang muncul pada era globalisasi adalah internet. Internet merupakan komponen sistem jaringan global yang saling terhubung satu dengan yang lainnya.¹ Awal lahirnya internet terjadi pada kurun waktu sebelum tahun 2000-an di mana internet hanya dapat dijangkau oleh kalangan tertentu. 14 tahun silam, tepatnya pada tahun 2007, para pegiat robotika yang di antaranya adalah Andy Rubin, Rich Miner, Mick Sears, dan Chris White yang bersama membentuk perusahaan Android inc dan kemudian di bawah naungan Google resmi merilis Android versi pertama ke hadapan publik. Perusahaan asal Palo Alto, Amerika Serikat tersebut menemukan sistem operasi digital bernama Android yang dianggap berhasil menyaingi *operating system Symbian* yang kala itu merajalela.² Kemunculan Android tersebut membuat internet lebih mudah dijalankan dan memicu perkembangan internet sangat pesat

¹ Eko Priyo Utomo, *Melesatkan Prestasi Akademik dengan Internet*, (Yrama Widya: Bandung, 2013) hlm 1.

² Galuh Putri Riyanto, *Sejarah Android, dari Ditolak Samsung hingga Dibeli Google*, <https://tekno.kompas.com/read/2021/04/28/20030057/sejarah-android-dari-ditolak-samsung-hingga-dibeli-google> diakses pada tanggal 10 Oktober 2021.

perkembangannya sehingga dapat dengan mudah diakses oleh siapapun, di manapun dan kapanpun.

Konsekuensi ditemukannya sistem operasi digital menyebabkan penemuan-penemuan perangkat gawai pintar (*smartphone*) untuk menjalankan sistem operasi tersebut. Ada berbagai jenis dan spesifikasi gawai yang beredar di dunia saat ini, tidak terkecuali negara Indonesia. Indonesia pada tahun 2021 menduduki peringkat 4 jumlah populasi manusia terbesar di dunia. Menurut data sensus penduduk yang dilakukan BPS (Badan Pusat Statistik), per Desember 2020 jumlah penduduk Indonesia mencapai 271.349.889 jiwa. Terdiri dari 134.22.988 jiwa perempuan dan 137.119.901 jiwa laki-laki. Sedangkan jumlah kartu keluarga mencapai 86.437.053.³ Kementerian komunikasi dan informasi menyatakan 89% dari total penduduk Indonesia atau sekitar 167 juta jiwa menggunakan perangkat gawai pintar.⁴ Tingginya persentase penggunaan tersebut didorong oleh sarana dan prasarana yang cukup memadai serta tarif internet yang murah dan serba canggih.

Pabrikan gawai bersaing ketat dengan menawarkan fitur canggih dengan biaya pembelian yang terjangkau serta pengoperasiannya yang semakin sederhana. Salah satu fitur canggih yang ditawarkan oleh pabrikan perangkat gawai adalah *gaming experience* di beberapa spesifikasi gawai *flagship*. Contoh pabrikan gawai *gaming* yang dikenal luas oleh publik ialah, Asus ROG, Xiaomi Black Shark,

³Danang Sugianto, *Penasaram Berapa Jumlah Penduduk RI sekarang? Ini Rinciannya* <https://finance.detik.com/berita-ekonomi-bisnis/d-5343020/penasaran-berapa-jumlah-penduduk-ri-sekarang-ini-rinciannya> diakses pada tanggal 10 Oktober 2021.

⁴ Zubaedah Hanum, *Kemenkominfo: 89% Penduduk Indonesia Gunakan Smartphone*, <https://mediaindonesia.com/humaniora/389057/kemenkominfo-89-penduduk-indonesia-gunakan-smartphone>, diakses pada tanggal 2 September 2021.

Razer Phone, Nubia Red Magic, Lenovo Legion dan lain sebagainya. Persaingan antar merk pabrikan gawai tersebut adalah akibat adanya minat dan permintaan masyarakat akan *gaming experience* se-praktis mungkin untuk melibas aplikasi berat, tentu para produsen gawai wajib memiliki khas daya tawar pada produk yang mereka jual dengan menyertakan embel-embel *gaming*, yang mana *gaming* pada era sekarang ini tidak hanya sebagai hiburan mengisi waktu luang, tetapi telah memasuki kategori kebutuhan bagi beberapa kalangan tertentu khususnya kaum muda.

Seiring dengan perkembangan perangkat gawai yang semakin mutakhir, muncul juga banyak *game online* yang dapat dijalankan dengan perangkat tersebut. *Game online* menurut Young adalah permainan dengan menggunakan jaringan, yang mana interaksi antara satu orang dengan orang lainnya untuk mencapai suatu tujuan, melakukan misi, dan meraih kemenangan dalam sebuah pertandingan di dunia virtual. Lebih lanjut lagi, *game online* adalah sebuah permainan yang dimainkan dalam sebuah teknologi (*gadget*) dan ditransmisikan melalui jaringan internet serta dijalankan oleh banyak pengguna (pemain) secara bersamaan.⁵ Para pemain tersebut pada umumnya memiliki visi dan misi untuk memenangkan permainan sebagai tujuan kelompok (*multi-player*) maupun individual (*single-player*).

Game online memiliki banyak jenis aliran, mulai dari *game* yang paling sederhana yaitu berbasis teks hingga *game* yang menggunakan grafis kompleks

⁵ Drajat Edy Kurniawan, *Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Perilaku Prokastinasi Akademik pada Mahasiswa Bimbingan dan Konseling Universitas PGRI Yogyakarta, Jurnal Konseling Gusjigang Vol. 3 No. 1*, (1 Januari – Juni 2017), hlm 98

dan membentuk dunia virtual yang diisi oleh banyak pemain sekaligus.⁶ Salah satu *game* yang tergolong ke dalam kategori penggunaan grafis kompleks adalah *game Mobile Legends: Bang Bang*, sebuah permainan virtual yang dikembangkan oleh perusahaan asal negeri Tiongkok bernama Moonton yang saat ini sedang marak dimainkan di segala penjuru negara. *Game* tersebut dirilis pada tahun 2016 dan menjadi *booming* dalam waktu singkat. Pada tahun 2021, berjalan 5 tahun *Mobile Legends: Bang Bang* masih mampu bertahan di tengah banyaknya *game virtual* serupa lainnya yang ingin bersaing pada segmen pasar genre *game Mobile Online Battle Arena (MOBA)*.

Mobile Legends: Bang Bang dapat dimainkan pada gawai cerdas yang dibekali sistem operasi Android maupun iOS. Pada kedua *platform* sistem operasi tersebut, *Mobile legends: Bang Bang*, setidaknya pada akhir bulan September 2021 bertengger pada peringkat pertama *game* dengan kategori MOBA sekaligus *game* strategi. masing masing pada platform Android (*Aplikasi Google Playstore*) menembus jumlah unduhan sebanyak lebih dari 100 juta pengguna pada semua *server* di seluruh dunia dan menerima ulasan sebanyak 27 juta yang mana memperoleh 4,1 bintang ulasan dari 5 bintang. Sedangkan pada *platform* iOS (*Aplikasi App Store*) tidak ditunjukkan jumlah unduhan namun terdapat keterangan bahwa *Mobile Legends: Bang Bang* memperoleh 665 ribu penilaian oleh pengguna dengan 4,4 bintang dari 5 bintang.

Popularitas *Mobile Legends: Bang Bang* di lingkup kalangan muda semakin menguat dengan diadakannya kompetisi *Electronic Sport (Esport)* oleh

⁶ Krista Surbakti, *Pengaruh Game Online Terhadap Remaja*, *Jurnal Curere*, Vol. 01, No. 01, (April 2017)

pihak pengembang Moonton secara langsung maupun pihak di luar Moonton yang memanfaatkan keberadaan *game* tersebut untuk memperoleh atensi kalangan milenial. Selain itu *Mobile Legends: Bang Bang* dianggap telah berjasa menghadirkan popularitas kepada *influencers* dan *content creator gaming* kenamaan di Indonesia. Beberapa *influencers* yang mendapatkan keuntungan dari adanya *game* ini adalah Tobias (Jess No Limit) Justin, Eko (Oura) Julianto, Jonathan (Emperor) Liandi, Yurino (Donkey) Putra dan lain sebagainya. Dalam dunia *virtual game online*, mereka merupakan sosok pemain yang diakui sebagai *role model* atau representasi pemain berprestasi dalam dunia *virtual game online* oleh kalangan milenial yang memainkan *Mobile Legends: Bang Bang*.

Seiring bejalannya waktu, tidak hanya sekedar popularitas yang didapatkan para pemain tetapi *game Mobile Legends: Bang Bang* terbilang cukup diakui oleh instansi pemerintahan, contohnya dibentuk PB ESI (Pengurus Besar *Esport* Indonesia) untuk menaungi beberapa cabang *esport* yang resmi di Indonesia. Selain itu, squad tim nasional yang mewakili Indonesia berhasil meraih medali perak pada ajang Sea Games 2019, yang terbaru adalah digelarnya ajang piala presiden divisi *esport* dan PON XX yang diadakan di Papua oleh Kementerian Pemuda dan Olahraga juga turut melibatkan *Mobile Legends: Bang Bang* sebagai cabang olahraga karena dirasa banyak dimainkan oleh kalangan muda.

Selain alasan diatas, Kualitas grafis dan fitur yang selalu mendapatkan pembaruan dengan mode permainan yang semakin atraktif , seakan memberi dorongan tersendiri bagi para pemain. Kalangan milenial telah menjadi penggila

game Mobile Legends: Bang Bang secara tidak sadar telah masuk pada bujuk rayu adanya *game online* tersebut. Mereka rela menghabiskan waktu, tenaga, dan biaya serta kebiasaan bermain *game online* telah menjadi sebuah cara pandang dan gaya hidup. Di sinilah kemudian *Mobile Legends: Bang Bang* berubah menjadi sebuah budaya populer. Sebuah hasil manifestasi dari industri teknologi virtual yang membentuk pola selera dan konsumsi masyarakat pada aspek sosial, ekonomi, budaya hingga pendidikan.

Melihat fenomena *game Mobile Legends: Bang Bang* ini telah memasuki ranah pendidikan, maka peneliti mempunyai kegelisahan, terutama di ruang lingkup sekitar peneliti menempuh pendidikan yaitu Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga. Sebagai salah universitas yang berada di kota Yogyakarta, yang sarana penunjang bermain *game* seperti koneksi internet yang lancar serta ekosistem *gamers* sudah lama terbentuk. Kebutuhan akan *gaming experience* dapat dijangkau oleh mahasiswa di manapun dan kapanpun dengan mudah. Hal itu menjadi motivasi tersendiri bagi mahasiswa untuk juga terlibat dalam maraknya permainan *Mobile Legends: Bang Bang*.

Situasi dan kondisi era pandemi Covid-19 yang melanda dunia termasuk Indonesia menjadi salah satu faktor kuat mahasiswa semakin intens memainkan *Mobile Legends: Bang Bang*. Secara teknis, larangan pemerintah yang ditujukan kepada pihak universitas perihal perkuliahan tatap muka dan menggantikannya dengan proses pembelajaran jarak jauh secara *online* agar hak mahasiswa tetap dapat terpenuhi, dengan aksesibilitas, konektivitas, fleksibilitas dan kemampuan memunculkan berbagai jenis pembelajaran. Di sisi lain, ada dampak buruk dari

dituntutnya mahasiswa sering menatap gawai pintar mereka. Salah satu di antaranya adalah rasa bosan yang muncul dibalik anjuran “di rumah saja”. Untuk mengatasinya, mahasiswa berusaha tetap berkomunikasi dengan teman yang lainnya sembari memainkan *Mobile Legends: Bang Bang*.

Puncaknya, pada 22 April 2020 terbentuklah *Mobile Legends Community Kalijaga* dengan membuat *Group Whatsapp* dan menyebarkan *link invitation group* dari teman ke teman untuk mempersilahkan pemain *game Mobile legends: Bang Bang* untuk bergabung ke dalamnya. Ach Qusairy, seorang mahasiswa Sosiologi Angkatan 2019 yang merupakan salah satu anggota menyebutkan komunitas tersebut awalnya dibentuk dengan tujuan untuk tetap menjalin komunikasi meskipun tidak dapat bertemu tatap muka dengan teman mahasiswa lainnya. Pada saat peneliti mewawancarai Ach Qusairy, ia menyebutkan:

“Sebelumnya teman-teman biasa nongkrong bareng dan bermain *game Mobile Legends: Bang bang* di wilayah kampus, tetapi di kondisi pandemi teman-teman merasa terbatas untuk ketemu secara langsung. Maka dari itu mas Fajar Hasby, Saya dan beberapa teman lainnya berinisiatif membentuk komunitas *Esport* dengan visi dan misi bersama mengembangkan potensi para pemain atau sekedar menjalin silaturahmi secara *online*”⁷

Selain itu mempunyai visi untuk mengakomodir bakat mahasiswa di bidang *esport* khususnya pada divisi *game Mobile Legends: Bang Bang*. Beberapa kompetisi antar *squad* dan antar kampus di Yogyakarta, memanfaatkan fitur mode *custom tournament* yang telah disediakan oleh Moonton sebagai *developer game*. Meskipun tidak memiliki struktur organisasi yang tetap, komunitas tersebut berhasil mengumpulkan kurang lebih 75 anggota yang terdiri dari 8 fakultas

⁷ Wawancara dengan Ach Qusairy, Tanggal 11 Oktober 2012 di Selokan Mataram, Yokyakarta.

berbeda. Dengan kata lain, persebaran anggotanya terbilang merata di lingkup Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga.

Di balik produktivitas komunitas tersebut terdapat aspek vital yang mengiringinya. Bergesernya rutinitas mahasiswa dari interaksi secara langsung menjadi serba membutuhkan konektivitas internet seolah membentuk ruang virtual (*cyberspace*). *Cyberspace* merupakan ruang kehidupan baru yang bersifat maya, yaitu ruang khayalan dan pengalaman pengalaman halusinatif yang dibentuk melalui aktifitas digital berupa bit-bit informasi dalam suatu *database* yang tersedia di dalam jaringan internet.⁸ Di dalamnya terdapat fenomena hiperrealitas yang kemudian menciptakan makna baru yang disadari atau tidak telah menjadi kesepakatan bersama para anggota *Mobile Legends Community Kalijaga*.

Hiperrealitas merupakan suatu gagasan seorang sosiolog dan filsuf terkemuka asal Prancis bernama Jean Baudrillard. Dikenal karena karya-karyanya yang menganalisa kondisi sosial budaya pada masyarakat kontemporer. Ia menulis berbagai topik yang mencakup tentang konsumerisme, politik ekonomi, sejarah sosial, relasi gender hingga budaya populer. Baginya, hiperrealitas merupakan fenomena yang terdapat di dalam budaya populer. Secara sederhana dapat diartikan sebagai “realitas yang berlebihan” atau “realitas yang lebih nyata”. Secara lebih khusus, hiperrealitas adalah realitas-realitas buatan tanpa rujukan asal usul yang bahkan tampak lebih nyata dibanding realitas yang sebenarnya.⁹

⁸ Yasraf Amir Piliang, *Dunia Yang Dilipat: Tamasya Melampaui Batas-Batas*, (Bandung: Matahari, 2011), hlm 17.

⁹ Medhy Aginta Hidayat, *Jean Baudrillard & Realitas Budaya Pascamodern*, (Yogyakarta: Cantrik Pustaka, 2021) hlm 127.

Fenomena hiperrealitas yang terdapat di dalam *Mobile Legends Community* tersebut melatarbelakangi ide peneliti untuk melakukan kajian secara mendalam. Maka dengan fenomena tersebut pula, penelitian ini akan berusaha menelaah makna baru yang tercipta dari munculnya fenomena tersebut sebagai objek dalam perspektif hiperrealitas Jean Baudrillard. Karena bagaimanapun juga fenomena tersebut telah menjadi semacam budaya di kalangan mahasiswa yang tergabung dalam *Mobile Legends Community Kalijaga*.

B. Rumusan Masalah.

Berdasarkan judul penelitian dan mengacu pada latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka penelitian ini dilakukan dengan menarik rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana hiperrealitas yang terjadi pada komunitas *game Mobile Legends: Bang Bang* di Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta?

C. Tujuan Penelitian.

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui latar belakang dibentuknya *Mobile Legends Community Kalijaga* di Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga.
2. Untuk mengetahui kebiasaan anggota *Mobile Legends Community Kalijaga* dalam mengonsumsi *game Mobile Legends Bang Bang*.
3. Untuk mengetahui dampak sosial dari adanya *Mobile Legends Community Kalijaga* atau dengan istilah lain untuk mengetahui makna baru apa yang tercipta dari adanya fenomena *game Mobile Legend: Bang Bang*.

D. Manfaat penelitian.

1. Manfaat teoritis

Secara teoritis penelitian ini mempunyai manfaat sebagai kontribusi bagi khazanah ilmu pengetahuan di ranah kajian sosiologi kapitalisme digital dan sosiologi teknologi, yang mana teknologi merupakan aspek yang selalu mengalami perkembangan setiap waktunya. Teknologi juga dijadikan sebuah tolak ukur seberapa maju sebuah peradaban. Sehingga kajian mengenai sosiologi teknologi dan kapitalisme digital harus senantiasa dikembangkan.

2. Manfaat praktis

Harapan yang digantungkan oleh peneliti dalam penelitian ini ditujukan untuk para pemain *games Mobile Legends: Bang Bang*, khususnya di lingkungan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta dan masyarakat umum di lingkup lebih luasnya adalah sebagai berikut:

- a. Bagi anggota *Mobile Legends Community* Kalijaga, penelitian ini dapat dijadikan acuan untuk mereka bisa mengontrol diri ketika bergelut dengan dunia virtual *game online* khususnya *game Mobile Legends: Bang Bang*.
- b. Bagi masyarakat umum, penelitian ini diharapkan mampu memberi pengetahuan terhadap pentingnya memerhatikan perkembangan *game online* khususnya pada divisi *Mobile Legends: Bang Bang*, bahwa pada permainan dalam jaringan tersebut tidak hanya berkutat pada ranah

dampak negatif melainkan banyak manfaat lain dari adanya aktivitas memainkan *game online* jika dilihat dari sudut pandang yang lebih luas.

E. Tinjauan Pustaka.

Tinjauan pustaka merupakan salah satu bentuk istilah untuk menganalisa, mengkaji, menelaah literatur atau bahan kepustakaan dari penelitian terdahulu dengan tujuan sebagai bahan pendukung penelitian ini. Selain itu, tinjauan pustaka dilakukan agar terhindarkan dari terjadinya pengulangan, peniruan dan tindak plagiasi. Dasar pertimbangannya perlu disusun kajian pustaka dalam sebuah rancangan penelitian yang didasari kenyataan bahwa setiap objek kultural merupakan gejala multi dimensi sehingga dapat dianalisis lebih dari satu kali secara berbeda, baik oleh peneliti yang sama maupun dilakukan oleh peneliti yang lain.¹⁰

Secara umum belum diketemukan penelitian yang mengkaji tentang hiperrealitas *game Mobile Legends: Bang Bang* dalam penciptaan makna baru. Walaupun belum ditemukan tentang kajian atau penelitian yang sama dengan ini di penelitian sebelumnya; sebagai upaya peneliti agar penelitian yang akan dilakukan ini dapat dipertanggungjawabkan kevaliditasan, keotentikannya, dan untuk menghilangkan kesan bahwa adanya unsur plagiasi, maka diperlukan tinjauan pustaka sebagai berikut, antara lain:

Pertama, Karya penelitian berjudul “*Perilaku Konsumsi Game Online pada Pelajar (Studi Fenomenologi Tentang Perilaku Konsumsi Game Online pada Pelajar di Kelurahan Gemolong, Kabupaten Sragen tahun 2013,* penelitian

¹⁰ Andi Prastowo, *Metode Penelitian Kualitatif dalam Perspektif Rancangan Penelitian*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2011), hlm 162

ini ditulis oleh Ardanareswari Ayu Pitaloka, seorang mahasiswa Universitas Sebelas Maret Surakarta. Pembahasan di dalam penelitian karya Ardanareswari yang berbentuk skripsi tersebut menggunakan metode penelitian kualitatif yang sumber informannya diambil dengan Teknik *purposive sampling* dan *snowballing sampling*.¹¹ Penelitian tersebut bertujuan untuk mengetahui fenomena perilaku konsumsi *game online* dengan fokus penelitian tentang latarbelakang, strategi pelajar dan dampak dari perilaku konsumsi *game online*.

Kedua, Skripsi berjudul *The Ethic of Public Sphere for Netizen: Cultural studies analysis*. Skripsi ini disusun oleh Novi Fitrianasari, Seorang mahasiswa Program khusus Fakultas Ushuluddin dan Humaniora Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang. Isi pembahasan dalam skripsi tersebut adalah tentang bagaimana etika baru yang tercipta di dunia *cyber* dengan analisis kajian kebudayaan (*Cultural Studies*), dimana yang menjadi objek penelitian adalah para netizen yang menggunakan sosial media atau masyarakat yang melakukan kegiatan berselancar di dunia maya.¹² Kesamaan dengan penelitian ini adalah sama-sama membahas tentang topik hiperrealitas yang terjadi ruang virtual di era masa kini.

Ketiga, Penelitian berbentuk skripsi yang disusun oleh Bintoro Cokro, Mahasiswa Universitas Pendidikan Bandung tahun 2016. Skripsi tersebut berjudul Hiperrealitas Dunia Maya dalam Gaya Hidup *Gamers Game Online* (Studi kasus pada *Gamers* di Kecamatan Sukasari Kota Bandung). Skripsi ini membicarakan

¹¹ Ardanareswari Ayu Pitaloka, *Perilaku Konsumsi Game Online pada Pelajar (Studi Fenomenologi tentang Perilaku Konsumsi Game Online pada Pelajar di Kelurahan Gemolong, Kabupaten Sragen tahun 2013)*, (Surakarta: Universitas Sebelas Maret 2013)

¹² Novi Fitrianasari, *The Ethic of Public Sphere for Netizen*, (Semarang: UIN Walisongo Semarang, 2016)

tentang bagaimana *game online* dapat berdampak terhadap para penggunanya sehingga menjadi suatu gaya hidup baru dan skripsi ini berisi analisis hiperrealitas di tengah merebaknya fenomena *game online*.¹³ Penelitian tersebut menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus terkait *game online* di salah satu warung internet di Sukasari kota Bandung.

Keempat, Jurnal karya Krista Surbakti, salah satu dosen di Universitas Quality, Berastagi, Medan, Sumatera Utara. Jurnal yang berjudul Pengaruh *Game Online* Terhadap Remaja tersebut menggunakan pendekatan psikologi sosial di mana penelitian yang dilakukan adalah menggunakan angket yang diisi secara terbuka sehingga sumber data lebih empiris. Jurnal ini membahas tentang dampak yang dihasilkan *game online* bagi para penggunanya di kemudian hari khususnya terkait tentang masa tumbuh kembang remaja, dampak yang diciptakan merupakan baik dan buruk, *game* akan berpengaruh baik ketika dipergunakan sebagai mestinya. Namun dampak yang buruk turut menghantui ketika kaum remaja menggunakan *game* dengan pola yang salah. Dampak yang dihasilkan seperti dari segi finansial, waktu, motivasi belajar, psikologi, Kesehatan dan sosial lingkungan.¹⁴

Kelima. Jurnal berjudul Media Sosial: Hiperrealitas dan Simulacra Perkembangan Masyarakat Zaman Now dalam Pemikiran Jean Baudrillard. Jurnal tersebut adalah karya Minan Jauhari dari Fakultas Dakwah, IAIN Jember, Jawa Timur. Menggunakan kajian analisis media komunikasi, Minan Jauhari

¹³ Bintoro Cokro, Hiperrealitas Dunia Maya dalam Gaya Hidup Gamers Game Online (Studi Kasus pada Gamers di Kecamatan Sukasari Kota Bandung), (Bandung: Universitas Pendidikan Bandung, 2016)

¹⁴ Krista Surbakti, *Pengaruh Game Online Terhadap Remaja*, Vol. 01, No. 01, (April 2017).

menganalisa proses perkembangan media sosial pada masyarakat era modern dan menelaah proses tersebut menggunakan teori hiperrealitas dan simulacra Jean Baudrillard. Ia menjelaskan dunia simulasi adalah batas antara yang nyata dengan yang palsu sudah sangat kabur. Tiruan tidak hanya berbaur dan menyatu, tetapi citraan sudah menjadi lebih unggul dan lebih dipercaya daripada fakta. Teknologi sosial media yang bermunculan mendukung berjalannya proses hiperrealitas tersebut. Dampak yang dihasilkan adalah kebingungan menentukan pilihan antara fakta dan yang tidak. Seiring berjalannya waktu, masyarakat zaman now di bawah alam sadar menjatuhkan kepercayaan kepada sumber informasi yang mereka terima pertama kali, tidak mempertimbangkan fakta empiris dari informasi media yang mereka terima.¹⁵

Keenam, Jurnal berjudul "*Hyperreality Among Defense of the Ancients 2's Player*" karya Putri Surya Cempaka dan Johannes Haryatmoko yang dipublikasikan oleh jurnal komunikasi Universitas Indonesia. Jurnal tersebut membahas kondisi dan praktik hiperrealitas di antara para pemain game DOTA 2 yang menunjukkan perspektif yang disebut dengan pasca-manusia. Penelitian ini menggunakan konsep simulacra, simulasi dan hiperrealitas oleh Jean Baudrillard dengan melakukan pendekatan kualitatif dan pengumpulan data dari wawancara kepada pemain DOTA 2 yang dipilih secara purposif dengan 2 kategori yaitu siswa dan karyawan perusahaan. Pemain DOTA 2 bertindak seperti pelarian yang

¹⁵ Minan Jauhatri, *Media sosial : Hiperrealitas dan simulacra perkembangan masyarakat zaman now dalam pemikiran Jean Baudrillard*, Jurnal Al-'Adalah, Vol. 20 No. 1, (Prodi Komunikasi dan Penyiaran Islam Fakultas Dakwah IAIN Jember Mei 2017).

mengejar sesuatu yang dapat mereka capai secara virtual dan bisa dibanggakan bukan dari dunia nyata.¹⁶

Skripsi dan jurnal di atas adalah beberapa penelitian yang berkenaan dengan teknologi dan kapitalisme digital *game online* di era saat ini, dilihat dari sudut pandang *cultural studies*. Beberapa membahas fenomena hiperrealitas perspektif Jean Baudrillard di era media teknologi serba canggih saat ini. Besar harapan, peneliti ingin melengkapi penelitian terdahulu tersebut dengan mencoba menelaah hiperrealitas perspektif Jean Baudrillard pada komunitas *gamers Mobile Legends: Bang Bang* di lingkungan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta. Selain itu, penelitian ini bertujuan untuk memberikan sumbangan pembaharuan keilmuan di ranah teknologi dan kapitalisme digital khususnya pada fokus *game online*, hal itu karena perkembangan *game online* terbilang sangat pesat sehingga makna-makna baru selalu bermunculan setiap waktunya. Dengan teori Hiperrealitas perspektif Jean Baudrillard diharapkan tujuan tersebut dapat tercapai untuk mengupas fenomena Hiperrealitas yang terjadi di kalangan pengguna permainan daring khususnya pada interaksi sosial anggota *Mobile legends community Kalijaga*.

F. Landasan Teori.

Kedudukan teori dalam sebuah penelitian sangatlah penting, hal ini dikarenakan teori merupakan pondasi utama untuk seorang peneliti dalam menganalisis dan membedah fenomena atau realitas yang harus diuraikan sehingga dapat dipahami dan menjadi hasil penelitian. Dengan istilah lain teori adalah pisau pembedah untuk menguraikan suatu permasalahan yang diangkat dan

¹⁶ Putri Surya Cempaka, Johannes Haryatmoko, *Hyperreality Among Defens of the Ancients 2's Players*, Jurnal Komunikasi Indonesia, Vol. VII No. 3, (Universitas Indonesia, November 2018).

telah diidentifikasi dalam penelitian.¹⁷ Maka dari itu peneliti menentukan teori yang tepat untuk permasalahan yang diangkat dalam penelitian. Setelah melalui beberapa proses, akhirnya dalam penelitian yang berjudul “Fenomena Penciptaan Makna Baru *Gamers Mobile Legends: Bang Bang* (Studi Deskriptif Kualitatif pada Mobile Legends Community Kalijaga Yogyakarta).” ini menggunakan pendekatan teoritis pemikiran Jean Baudrillard yaitu Simulasi, Simulakrum, dan Hiperrealitas.

1. Simulasi.

Simulasi menurut Jean Baudrillard dalam bukunya yang berjudul *Simulation* yang pertama rilis tahun 1983, dalam buku tersebut Ia menyebutkan simulasi suatu era yang menyandarkan diri pada prinsip ketiadaan dan negasi, dengan cara mengaburkan bahkan menghilangkan referensi, realitas, dan kebenaran, serta mengedepankan penampakan sebagai prinsip ontologis. Secara lengkap Baudrillard menyebutkan:

“Simulasi adalah era yang dibangun oleh model-model realitas tanpa asal usul, sebuah dunia hiperrealis. Teritori tidak lagi hadir sebelum peta atau membentuknya. Sebaliknya, petalah yang hadir sebelum teritori; petalah yang membentuk sebuah teritori. Dan jika saat ini kita masih menghidup-hidupkan bahasa fabel, maka artinya saat ini adalah saat dimana teritori yang sedang membusuk secara perlahan membentangi di atas sebuah peta. Adalah realitas nyata, dan bukan peta, yang bekas-bekasnya masih tampak dimana-mana, di sebuah gurun, bukan bekas sebuah kerajaan, melainkan bekas kita sendiri. Sebuah gurun realitas itu sendiri.”¹⁸

2. Simulakrum.

Ruang realitas kebudayaan dewasa ini, menurut Baudrillard merupakan cerminan apa yang disebutnya sebagai simulakrum atau simulakra. Simulakra adalah ruang—ruang realitas yang disarati oleh proses reduplikasi, tiruan, dan

¹⁷ Dudung Abdurrahman, *Pengantar Metode penelitian*, (Kurnia Kalam Semesta: Yogyakarta, 2003) hlm 27.

¹⁸ Jean Baudrillard, *Simulation*, (Columbia University: New York, 1983) hlm 32.

daur-ulang berbagai fragmen kehidupan berbeda (dalam wujud komoditas citra, fakta tanda serta kode yang silang-sengkarut) dalam satu dimensi ruang dan waktu yang sama.¹⁹ Simulakra adalah Salinan atau tiruan yang tidak memiliki nilai-nilai originalitas atau keaslian. Simulakra, lebih jauh merujuk Baudrillard, tidak memiliki acuan, ia adalah duplikasi dari duplikasi, tiruan dari tiruan, pemalsuan dari yang palsu, sehingga perbedaan antara yang duplikasi dengan yang asli menjadi kabur. Dalam ruang realitas seperti ini tidak dapat lagi dikenali mana yang asli mana yang palsu, mana hasil produksi mana hasil reproduksi, mana objek dan mana subjek, atau mana penanda dan mana petanda. Ruang realitas simulakra ini selanjutnya memungkinkan seseorang menjelajahi berbagai fragmen realitas, baik nyata maupun semu; mereproduksi, merekayasa, dan menyimulasi segala sesuatu sampai batasannya yang jauh. Jika dalam masyarakat modern dicirikan oleh prinsip diferensiasi (pembedaan), maka masyarakat simulakra pasca modern dicirikan oleh prinsip de-diferensiasi, yakni implosi atau runtuhnya kuasa untuk membuat pembedaan. Ini karena dalam masyarakat simulasi realitas ekonomi, politik, budaya, agama, sosial, seni, dan lain-lain melebur menjadi satu.²⁰

3. Hiperrealitas.

Sebagai salah satu genre *Video Game Online*, *Mobile legends: bang bang* menciptakan satu fenomena hiperrealitas. Tidak cukup hanya sebatas genre, *game* tersebut juga berhasil membentuk ruang fantasi dan simulasi bagi penggunanya.

¹⁹ Yasraf Amir Piliang, *Sebuah Dunia yang Dilipat: Realitas Kebudayaan Menjelang Milenium Ketiga dan Matinya Posmodernisme*, (Penerbit Mizan: Jakarta, 1998) hlm 196.

²⁰ Medhy Aginta Hidayat, *Jean Baudrillard & Realitas Budaya Pascamodern*, (Yogyakarta: Cantrik Pustaka, 2021) hlm 110.

Sebagaimana dinyatakan oleh Hal Marcovitz bahwa *video game* memberi orang kesempatan untuk kehilangan diri mereka sendiri dalam fantasi dan permainan peran.²¹ Maka tidak heran jika sebagian kalangan masyarakat begitu menggilai *game* tersebut. Tidak berhenti pada ruang fantasi, lebih jauh *Mobile Legends: Bang Bang* adalah simulakrum masyarakat era modern saat ini.

Realitas virtual yang ada pada *game* tersebut menambah dimensi lain pada kesemuan kehidupan postmodern, fenomena tersebut oleh Jean Baudrillard disebut dengan istilah Hiperrealitas. Ia menyebutkan hiperrealitas dapat dipahami sebagai efek berkurangnya tingkat kesadaran masyarakat terhadap sesuatu hal yang nyata karena imaji yang disajikan oleh media. Manusia hidup di dalam layar komputer atau teknologi yang lebih canggih saat ini dan bahkan menjadi bagian dari padanya.

Jean Baudrillard juga menyatakan bahwa yang virtual mengambil alih yang nyata bersamaan dengan kemunculannya, kemudian mereplika tanpa komodifikasi yang lain.²² Menurutnya, *Disneyland* adalah sebagai contoh kasus yang sangat jelas terlihat. Di mana *Disneyland* menjadi fenomena hiperrealitas yang begitu luar biasa karena dianggap berhasil menghadirkan dunia fantasi yang benar-benar nyata bahkan hingga menyingkirkan Amerika yang nyata. Sebagaimana disebutkan dalam bukunya *Simulation*:

“*Disneyland* dimaksudkan untuk menjadi dunia kanak-kanak, di mana mampu membuat kita yang berada di sana merasa sedang ada di dunia nyata, sekaligus menyembunyikan fakta bahwa kekanak-

²¹ Hal Markovitz, *Are video game harmful?* (Reference point press: san diego. 2011) hlm 15.

²² Jean Baudrillard (terj. M. Imam Aziz), *Galaksi simulakra: esai-esai jean Baudrillard*, (Lkis: Yogyakarta, 2001) hlm 43.

kanakan yang nyata ada di mana mana menjadi mesin peremajaan ingatan orang dewasa akan fantasi kekanak-kanakannya. Tidak hanya anak kecil, remaja dan dewasa yang datang ke *Disneyland* juga bertindak kekanak-kanakan, mengulang sekaligus memperpanjang ilusi fantasi masa lalu mereka”.²³

Situasi di dalam *Disneyland* mengaburkan antara yang nyata dan imajiner, mana yang benar dan salah. Hal tersebut oleh Jean Baudrillard disebut dengan istilah simulasi. Simulasi bukan lagi persoalan wilayah, makhluk referensial atau substansial, melainkan telah menjadi satu generasi model nyata tanpa asal atau realitas.²⁴ Ini adalah kekuasaan dari dunia simulasi seperti yang digambarkan Baudrillard melalui contoh adanya *Disneyland*, dengan menggunakan istilah “*the desert of the real*”, gambaran taman bermain yang sangat luas lengkap dan detail itu justru menutupi wilayah yang sebenarnya nyata. Hal itu bukan lagi hanya sekedar cermin atau konsep melainkan menjadi sebuah simulakrum. Simulasi bertentangan dengan representasi. Representasi dimulai dari prinsip bahwa tanda dan yang nyata adalah sama setara. Sebaliknya, simulasi dimulai dari prinsip kesetaraan ini, dari negasi radikal tanda sebagai nilai, dari tanda sebagai pembalikan setiap referensi dan representasi.

Literatur lain yang memberikan gambaran mengenai fenomena hiperrealitas yaitu buku karya Medhy Aginta Hidayat yang berjudul *Jean Baudrillard & Realitas Budaya Pascamodern*. Dalam buku tersebut menjelaskan bagaimana fenomena boneka Barbie sebagai salah contoh fenomena hiperrealitas.

“Sebagaimana yang kita tahu boneka Barbie mulai diproduksi oleh Mattel Toys sejak tahun 1959, boneka Barbie adalah contoh nyata fenomena hiperrealitas, yakni ketika boneka itu

²³ Jean Baudrillard, *Simulation*, (Columbia University: New York, 1983) hlm 23.

²⁴ Jean Baudrillard, *Simulation*, (Columbia University: New York, 1983) hlm 5.

diproduksi tanpa referensi proporsi tubuh dan kecantikan yang wajar, Barbie tampil sebagai boneka dengan kesempurnaan tubuh yang melebihi gambaran kecantikan manusia yang sebenarnya. Barbie juga melampaui ukuran kehidupan manusia dengan peran-peran yang ditanamkan pada mereka sebagai Wanita karier, foto model, artis, guru, bintang film, polisi dan lain sebagainya pada saat yang sama. Secara singkat kata, mereka adalah figur manusia yang sempurna. Makna-makna yang ditanamkan pada boneka Barbie merupakan silang-sengkarut tanda, citra, dan kode yang sengaja diciptakan untuk menjaga eksistensinya sebagai simbol wanita modern. Barbie bahkan menjadi model bagi manusia untuk menentukan dan membentuk ukuran kecantikan dan kesempurnaan penampilan tubuhnya.”²⁵

Seperti *Disneyland* dan *Boneka Barbie*, *Game Mobile legends: bang bang* adalah dunia simulasi lainnya. *Game* tersebut memiliki karakteristik yang sama, *Mobile legends: bang bang* menjadi ruang di mana yang nyata dan imajiner melebur menjadi satu. Realitas yang diciptakan dalam *game Mobile Legends: Bang Bang* sama mengerikannya dengan *the desert of the real*, yang mana kenyataan yang sesungguhnya di luar permainan bersifat tidak membahagiakan. Dunia simulasi atau hiperrealitas *game Mobile Legends: Bang Bang* menawarkan keseruan yang tampak nyata dirasakan oleh para pemain bahkan dirasa lebih nyata dibanding kehidupan nyata mereka sendiri. Tidak heran, para pemain sering menghabiskan waktu berjam-jam bahkan seharian penuh untuk menjalankan kehidupan di jagad hiperrealitas *game Mobile Legends: Bang Bang*.

Yasraf Amir Piliang juga memiliki pandangan terhadap Hiperrealitas, yang mana seseorang tidak membentuk, menjalankan, dan menikmati sebuah kepalsuan di dunia fantasi/simulasi. Tetapi simulasi itu sendirilah yang memengaruhi bagaimana kehidupan seseorang di dalam dunia nyata. Piliang menganggap

²⁵ Medhy Aginta Hidayat, *Jean Baudrillard & Realitas Budaya Pascamodern*, (Yogyakarta: Cantrik Pustaka, 2021) hlm 127

pengaruh dunia virtual setidaknya memiliki tiga tingkatan, yaitu tingkat individu, antar individu, dan komunitas.²⁶ Era saat ini, era saat di mana sebagian kalangan menggilai *game Mobile Legends: Bang Bang*. Begitu para pemain membuka aplikasi *game* tersebut artinya mereka telah memasuki dunia fantasi virtual yang dianggap nyata, lebih nyata dari pada kehidupan sehari-hari yang harus mereka jalani. *Mobile legends: bang bang* telah menjadi sebuah sub-kultur, menjadi ruang maya (*cyberspace*) yang mana di dalamnya dipenuhi dengan teks, tanda, warna, ekspresi, citraan dan fantasi yang mungkin sebagian pemain menganggap menikmati *game* dan menjadi penghuni ruang maya tersebut adalah tujuan mereka. *Game Mobile Legends: Bang Bang* adalah simulasi dan pemainnya menjadi simulakrum di dalam fenomena hiperrealitas di dalamnya. Mereka dapat melakukan apapun di dalam *game* tersebut misalnya berteman, bersosialisasi dengan orang baru bahkan untuk melakukan peperangan sekalipun yang mana hal tersebut belum tentu dapat dilakukan di kehidupan sehari-hari mereka.

G. Metodologi Penelitian.

Dalam sebuah penelitian, keberadaan metode penelitian sangat dibutuhkan. Hal ini terkait tersistematis, terukur dan terarahnya suatu penelitian yang akan dilaksanakan sehingga sesuai dengan kaidah-kaidah penelitian yang ilmiah. Metode penelitian merupakan suatu cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan kegunaan dan untuk mencapai tujuan tertentu. Cara ilmiah yang dimaksud yaitu dengan menggunakan rasional, empiris, dan sistematis. Rasional dalam hal ini adalah cara-cara yang digunakan oleh peneliti dapat diterima oleh logika dan

²⁶ Yasraf Amir Piliang, *Dunia Yang Dilipat: Tamasya Melampaui Batas-Batas*,(Bandung: Matahari, 2011), hlm 17.

akal sehat manusia.²⁷ Oleh karena itu, diperlukan metodologi penelitian yang terstruktur agar dapat mencapai target penelitian yang sudah dirumuskan di atas.

1. Jenis Penelitian.

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif, hal ini dimaksudkan untuk memudahkan proses pelaksanaan penelitian dan mendapatkan data yang empiris. Penelitian kualitatif memiliki paradigma konstruktivis yang menggunakan induktif. Proses induktif memiliki struktur konsep khusus menuju umum, konseptualisasi, kategorisasi dan deskripsi yang berdasarkan masalah di lokasi penelitian. Penelitian kualitatif juga mengidentifikasi fenomena dan pengaruh tidak terduga, karena perubahan data bisa saja terjadi secara fleksibel dan sesuai perkembangan di lokasi penelitian..²⁸ Penelitian kualitatif harus memiliki lokasi dan sasaran yang cukup jelas. Alasan digunakannya metode penelitian kualitatif karena sasaran penelitian mengharuskan peneliti mengetahui lebih dalam dari apa yang terlihat secara sekilas. Terdapat fenomena yang tidak dijelaskan melalui data tertulis.

2. Lokasi Penelitian.

Lokasi penelitian ini dilaksanakan di kota Yogyakarta, tepatnya di lingkungan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga. Adapun titik lokasi penelitian ini pada beberapa tempat di mana para subjek biasa memainkan *game Mobile Legends: Bang Bang* seperti tempat tinggal, kafe, atau tempat tempat tertentu yang menyediakan fasilitas WiFi.

²⁷ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*, (Bandung: Alfabeta, 2006) hlm 1.

²⁸ M. junaidy Ghony dan Fauzan Al Manshur, *Metodologi Penelitian Kualitatif*(Yogyakarta: Ar-Ruz Media, 2017). Hlm 73.

3. Subjek Penelitian.

Subjek dari penelitian ini adalah para anggota komunitas yang tergabung dalam *Mobile Legends Community Kalijaga*. dalam penelitian ini diprioritaskan memilih informan yang merupakan anggota yang aktif seperti penggagas berdirinya komunitas, anggota yang memiliki kebiasaan unik, anggota yang telah mulai memainkan *Mobile legends: Bang Bang* dengan durasi lebih dari 2 tahun, dan beberapa anggota aktif lainnya sehingga dapat menjadi representasi dari seluruh anggota *Mobile Legends Community Kalijaga*. Subjek tersebut dipilih dengan tujuan untuk mengetahui fenomena hiperrealitas dari perspektif Jean Baudrillard pada *Mobile Legends Community Kalijaga* dalam penciptaan makna baru. Dengan harapan lain, informan-informan tersebut dapat memberikan informasi yang empiris sesuai dengan tema penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti.

4. Sumber Data.

Sumber data yang diperlukan dalam penelitian ini dapat dibedakan menjadi dua jenis, yaitu:

a. Data primer.

Data primer adalah data yang diperoleh secara langsung dari satu lingkup masyarakat atau lokasi penelitian baik yang dilakukan melalui wawancara, observasi maupun cara lainnya.

b. Data sekunder.

Data sekunder merupakan data yang berasal atau diperoleh dari bahan kepustakaan. Data ini biasanya digunakan untuk melengkapi data primer,

mengingat bahwa data primer dikatakan sebagai data praktek yang secara langsung didapatkan dengan cara terjun ke lapangan yang relevan dengan teori yang akan digunakan.²⁹

5. Pengumpulan Data.

Untuk memperoleh data yang valid dalam penelitian ini, maka terdapat teknik pengumpulan data, adapun pengumpulan data yang akan dilakukan oleh peneliti adalah sebagai berikut:

a. Wawancara

Wawancara adalah metode pengumpulan data melalui proses dialog antara pewawancara dengan informan.³⁰ Kegiatan ini dilakukan dengan tujuan untuk mendapatkan informasi secara langsung dan mendalam kepada informan.

Wawancara dalam penelitian ini dilakukan dengan melontarkan pertanyaan-pertanyaan mengenai *experience* selama bergabung ke dalam komunitas kepada pengguna *game Mobile legends: Bang Bang* di Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta. Informan tersebut berjumlah delapan orang dengan teknik *purpose sampling* yaitu informan yang dipilih dengan cermat yang meliputi pengagas berdirinya komunitas, anggota aktif, anggota yang memiliki kebiasaan unik, anggota yang telah mulai memainkan *Mobile legends: Bang Bang*

²⁹ Sonny Sumarsono, *Metode Riset Sumber Daya Manusia*, (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2004) hlm. 88

³⁰ Sutrisno Hadi, *Metodologi Research*, (Yogyakarta: Yayasan Penerbit Fakultas UGM, 1980) hlm. 126

dengan durasi lebih dari 2 tahun sehingga dapat menjadi representasi dari seluruh anggota *Mobile Legends Community Kalijaga*.

b. Observasi

Observasi merupakan metode pengumpulan data penelitian melalui pengamatan dan penginderaan serta dicatat dengan sistematis terhadap fenomena-fenomena yang sedang diteliti.³¹ Observasi pada penelitian ini dilakukan dengan cara mengamati perilaku, sikap dan kebiasaan anggota yang tergabung ke dalam *Mobile legends community kalijaga*. Observasi akan dilakukan di tempat tinggal pengguna, kafe, tempat penyedia fasilitas WiFi yang mana tempat-tempat tersebut menjadi favorit para pemain berkumpul. Hal itu bertujuan untuk memperoleh data berupa fakta-fakta yang terjadi di lapangan sesuai tujuan awal dilakukan penelitian.

c. Dokumentasi

Dokumentasi termasuk ke dalam jenis data sekunder yang mana dokumentasi adalah kegiatan untuk mendapatkan data pendukung yang mampu memperkuat data primer dalam sebuah penelitian. Cara dokumentasi dapat diartikan sebagai teknik pengambilan data berupa dokumen meliputi buku, jurnal, arsip dan foto.³² Dalam penelitian ini data-data tersebut meliputi kapitalisme digital dan hal-hal yang

³¹ Burhan Bungin, *Penelitian Kualitatif (Komunikasi, Ekonomi, Kebijakan Publik dan Ilmu Budaya Lainnya)*, (Jakarta: Kencana, 2008) hlm. 115

³² Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif dan R & D*, (Bandung: Alfabeta, 2011), hlm 240

berkenaan dengan fenomena hiperrealitas virtual yang muncul dari adanya *game Mobile legends: Bang bang*.

6. Metode Analisis Data

Metode analisis data yaitu metode yang digunakan untuk memverifikasi data yang telah diperoleh untuk diketahui maknanya³³. Metode analisis data yang digunakan dalam penelitian ini akan melalui tahap sebagai berikut:

a. Reduksi data

Reduksi data adalah proses seleksi, perincian penyederhanaan serta abstraksi. Reduksi data merupakan bagian dari analisis, menggolongkan, mengarahkan dan membuang data yang tidak perlu yang kemudian mengklasifikasikannya agar dapat diverifikasi dan ditarik kesimpulannya. Tujuan dari metode reduksi data adalah memperoleh data yang relevan.³⁴

b. Penyajian data

Penyajian data adalah sekumpulan informasi yang tersusun sehingga peneliti dapat menarik kesimpulan dan mengambil suatu Tindakan. Metode ini sering digunakan pada data kualitatif yang berbentuk naratif. Penyajian data dapat berupa matriks, grafik, jaringan, ataupun bagan.

c. Penarikan kesimpulan dan verifikasi

³³ Alex Sobur, *Analisis Teks Media: Suatu Pengantar untuk Analisis Wacana, Analisis Wacana dan Analisis Framing*, (Bandung:Rosdakarya, 2010), hlm 87.

³⁴ Matthew B. Miles, A Michael Huberman, *Analisis Data Kualitatif*, (Penerbit Universitas Indonesia: Jakarta, 2009) hlm 16.

Tahap pengambilan kesimpulan dan verifikasi dimaksudkan untuk mencari makna data yang dikumpulkan dengan mencari hubungan, persamaan, serta perbedaan. Kesimpulan diambil dengan melihat dan meninjau kembali catatan literatur agar memperoleh data yang relevan dan empiris. Tahap ini memungkinkan peneliti untuk memverifikasi data terkait *Mobile legends community Kalijaga*. Adapun Teknik verifikasi data memiliki beberapa tahap, di antaranya yaitu:

1. Memeriksa kerepresentatifan

Tahap pemeriksaan terhadap kerepresentatifan bertujuan untuk mengetahui apakah informan yang ditentukan peneliti tepat dan menjadi representasi dari subjek penelitian. Pemeriksaan ini akan peneliti gunakan sebagai bahan uji terhadap jawaban informan yang telah diwawancarai.

2. Memeriksa pengaruh peneliti.

Tahap pemeriksaan terhadap pengaruh peneliti berfungsi sebagai ukuran sejauh mana peneliti berpengaruh pada jawaban dari informan. Pemeriksaan ini bertujuan untuk melihat sikap netral peneliti dan untuk mengurangi intervensi peneliti pada jawaban-jawaban yang disampaikan informan saat diwawancarai.

3. Triangulasi data

Kadang kala dalam sebuah penelitian ditemukan data wawancara yang ganda atau sama persis dengan antara satu informan dengan informan lainnya. Maka dari itu peneliti perlu

meninjau kembali apakah data yang telah diperoleh tersebut terreprlika. Peneliti dapat menggunakan data hasil triangulasi sebagai data pendukung terhadap data yang ditemukan oleh peneliti atau dapat membandingkannya dengan data yang ada pada penelitian yang terdahulu yang kemudian akan dapat ditindaklanjutan akan dipakai atau direduksi.

4. Pembobotan data

Tahap ini merupakan proses klasifikasi terhadap data-data yang termasuk ke dalam kategori kuat dan kurang kuat. Data-data yang lebih kuat biasanya diperoleh dari sumber utama atau dengan melihat secara langsung di lokasi penelitian.

H. Sistematika pembahasan

Sistematika pembahasan dilakukan untuk mempermudah dalam memahami penulisan pada penelitian skripsi ini, peneliti menyusunnya dengan pola sebagai berikut:

Bab I, Bab ini berisi pendahuluan yang meliputi latar belakang, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, tinjauan pustaka, landasan teori, metode penelitian dan sistematika pembahasan. Bab ini berisikan argument-argumen ilmiah peneliti dengan referensi yang berfungsi sebagai presentasi awal penelitian ilmiah.

Bab II, Bab yang membahas tentang gambaran umum lokasi penelitian , *game Mobile legends: bang bang* dan sasaran penelitian yang telah ditentukan yaitu *Mobile legends community kalijaga* yang memainkan game tersebut.

Bab III, Bab ini peneliti akan memaparkan data-data hasil penelitian yang telah dilakukan dengan cara wawancara, observasi dan dokumentasi pada *Mobile legends community kalijaga*.

Bab IV, Bab ini peneliti akan membahas terkait pembahasan terhadap tema dalam penelitian skripsi dengan analisis teori yang relevan terhadap penelitian tersebut. Uraian analisis yang dimaksudkan adalah hiperrealitas *Mobile legends: bang bang* dalam penciptaan makna baru dengan menggunakan teori hiperrealitas perspektif Jean Baudrillard.

Bab V, ini merupakan bab penutup yang terdiri dari kesimpulan, kritik dan saran, yang mana akan menyimpulkan hasil dari penelitian penelitian ini, kritik terhadap penelitian yang telah dilakukan dan saran yang terbilang baik dengan harapan supaya penelitian serupa selanjutnya bisa lebih sempurna.

BAB V

PENUTUP

Bab ini merupakan bagian penutup dan sekaligus berisikan kesimpulan dan saran. Penelitian hiperrealitas pada *Mobile Legends Community* Kalijaga Yogyakarta yang telah dijalankan dan dianalisis dengan teori konsep Jean Baudrillard. Dalam kesimpulan yang peneliti jelaskan ini menjawab bagaimana *Mobile Legends* Kalijaga Yogyakarta mengalami fenomena hiperrealitas baik secara individu maupun kolektif. Rekomendasi berupa saran juga akan ditujukan untuk berbagai pihak yang terlibat dalam penelitian yang dilakukan.

A. Kesimpulan

Kesimpulan yang peneliti dapatkan berdasarkan data observasi maupun wawancara dan telah dianalisis menggunakan teori yang sudah ditetapkan oleh peneliti, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

Pertama, para mahasiswa yang tergabung ke dalam *Mobile Legends Community* Kalijaga Yogyakarta memiliki motivasi berbeda dan menjadi antusias dalam memainkan *Mobile Legends: Bang Bang* adalah karena:

1. Terdapat rasa penasaran dari dalam diri yang terbilang besar terhadap *game* tersebut.
2. Membutuhkan sarana hiburan di samping kesibukan kehidupan perkuliahan dan keinginan menambah relasi pertemanan melalui komunitas *gamers* yang ada di lingkungan kampus Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.

3. Keinginan mengikuti *trend* permainan dan perkembangan *esport* divisi *Mobile Legends: Bang Bang*.
4. Keinginan meningkatkan keahlian bermain sehingga mencapai tingkat profesional.

Terdapat dampak positif dan dampak negatif dari rutinitas para anggota komunitas, pada dampak positifnya mereka mendapatkan kepuasan secara individu yang luar biasa. Sedangkan dampak negatifnya adalah mereka cenderung tenggelam ke dalam fenomena hiperrealitas berupa berlebihan dalam memainkan *game Mobile Legends: Bang Bang*.

Kedua, Perspektif Teori Simulasi, Simulakra, dan Hiperrealitas konsep Jean Baudrillard melihat bahwa fenomena hiperrealitas yang tengah dialami oleh para anggota *Mobile Legends: Bang Bang* tersebut adalah akibat dari kemajuan teknologi yang dibentuk dan dimanfaatkan oleh sebuah sistem milik pemodal dalam konteks penelitian ini ialah Moonton sebagai *developer*. Fakta bahwa *Mobile Legends: Bang Bang* dirancang sedemikian menarik sehingga para pemainnya nyaman untuk berlama lama dan mengeksplorasi segala sesuatu yang ada di dalamnya. Akibatnya, hal itu menciptakan kehidupan baru bagi *Mobile Legends Community* Kalijaga Yogyakarta dan sedikit bersikap individualis, karena apatis dengan keadaan lingkungan kehidupan nyata mereka sebagai mahasiswa. Di samping itu, mereka bersikap hedonis dengan melakukan pembelian *item in game* dan pemenuhan kebutuhan yang sebenarnya tidak begitu dibutuhkan dan hanya untuk kepuasan sementara guna menyeragamkan dengan

golongan *gamers* yang terbiasa beradu gengsi dengan fitur-fitur yang tersedia di dalam *Mobile Legends: Bang Bang*.

Kondisi yang tengah terjadi pada *Mobile Legends Community* Kalijaga Yogyakarta tersebut menunjukkan bahwa bermain *Mobile Legends: Bang Bang* memang telah menjadi realitas palsu yang dianggap lebih penting daripada realitas nyata yang berupa kebutuhan primer di dunia nyata. Kemudian pada titik ini pemikiran Jean Baudrillard mengenai Hiperrealitas menjadi relevan dengan berbagai proses serta fase simulasi dan simulakrum yang dialami oleh para anggota *Mobile Legends Community* Kalijaga Yogyakarta.

B. Saran Rekomendasi

Penelitian ini mempunyai banyak kekurangan terutama pada aspek kedalaman informasi, kemudian untuk kelanjutan ranah keilmuan yang serupa dengan penelitian di masa mendatang agar bermanfaat bagi dunia akademisi dan kajian Sosiologi khususnya di Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, Maka ada beberapa saran rekomendasi yang peneliti sampaikan, yaitu:

1. Penelitian – penelitian terhadap fenomena sosial industri digital semacam ini merupakan suatu bentuk upaya pemahaman terhadap kondisi sosial budaya populer yang terjadi di masyarakat. Penelitian ini diharapkan menjadi acuan dalam meminimalisir krisis karakteristik individu dan gaya hidup yang konsumtif pada mahasiswa.
2. Selesainya penelitian ini bukan berarti kajian tentang penelitian serupa berakhir sampai di sini saja. Perkembangan dunia virtual *game online* khususnya *Mobile*

Legends: Bang Bang akan tetap berlanjut, maka dari itu perlu ada penelitian lebih lanjut yang membicarakan tentang pemikiran Jean Baudrillard mengenai fenomena Hiperrealitas. Terutama bagaimana mereflesikan pemikiran pemikiran mengenai Hiperrealitas sebagai upaya menjawab tantangan masyarakat era modernisme.



DAFTAR PUSTAKA

Buku:

- Abdurrahman, Dudung. 2003. *Pengantar Metode penelitian*, Yogyakarta: Kurnia Kalam Semesta.
- Aginta Hidayat, Medhy. 2021. *Jean Baudrillard & Realitas Budaya Pascamodern*. Yogyakarta: Cantrik Pustaka.
- Amir Piliang, Yasraf, 1998. *Sebuah Dunia yang Dilipat: Realitas Kebudayaan Menjelang Milenium Ketiga dan Matinya Posmodernisme*, Jakarta: Penerbit Mizan.
- Amir Piliang, Yasraf. 2011. *Dunia Yang Dilipat: Tamasya Melampaui Batas-Batas*. Bandung: Matahari.
- B. Miles, Matthew dan A Michael Huberman. 2009. *Analisis Data Kualitatif*. Jakarta: Penerbit Universitas Indonesia.
- Baudrillard, Jean. 1983. *Simulation*, New York: Columbia University.
- Baudrillard, Jean. 2001. *Galaksi simulacra: esai-esai jean Baudrillard*, terj. M. Imam Aziz. Yogyakarta: Lkis.
- Bungin, Burhan. 2008. *Penelitian Kualitatif (Komunikasi, Ekonomi, Kebijakan Publik dan Ilmu Budaya Lainnya)*. Jakarta: Kencana.
- Ghony, M. junaidy dan Fauzan Al Manshur. 2017. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Yogyakarta: Ar-Ruz Media.
- Hadi, Sutrisno. 1980. *Metodologi Research*. Yogyakarta: Yayasan Penerbit Fakultas UGM.
- Markovitz, Hal. 2011. *Are video game harmful?*. San Diego: Reference Point Press.
- Prastowo, Andi. 2011. *Metode Penelitian Kualitatif dalam Perspektif Rancangan Penelitian*, Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.

- Sobur, Alex. 2010. *Analisis Teks Media: Suatu Pengantar untuk Analisis Wacana, Analisis Wacana dan Analisis Framing*. Bandung: Rosdakarya.
- Sugiyono. 2006. *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.

Sumber Skripsi dan Jurnal.

- Cempaka, Putri Surya dan Johannes Haryatmoko. 2018. *Hyperreality Among Defens of the Ancients 2's Players*, Jurnal Komunikasi Indonesia, Vol. VII No. 3. Universitas Indonesia, November 2018.
- Cokro, Bintoro. 2016. *Hiperrealitas Dunia Maya dalam Gaya Hidup Gamers Game Online (Studi Kasus pada Gamers di Kecamatan Sukasari Kota Bandung)*. Bandung: Universitas Pendidikan Bandung.
- Fitrianasari, Novi. 2016. *The Ethic of Public Sphere for Netizeni*. Semarang: UIN Walisongo Semarang.
- Jauhatri, Minan. 2017. *Media sosial : Hiperrealitas dan simulacra perkembangan masyarakat zaman now dalam pemikiran Jean Baudrillard*, Jurnal Al-‘Adalah, Vol. 20 No. 1. Prodi Komunikasi dan Penyiaran Islam Fakultas Dakwah IAIN Jember Mei 2017.
- Kurniawan, Drajat Edy. 2017. *Jurnal Konseling Gusjigang Vol. 3 No. 1*. Hlm. 98. 1 Januari – Juni 2017.
- Pitaloka, Ardanareswari Ayu. 2013. *Perilaku Konsumsi Game Online pada Pelajar (Studi Fenomenologi tentang Perilaku Konsumsi Game Online pada Pelajar di Kelurahan Gemolong, Kabupaten Sragen tahun 2013)*. Surakarta: Universitas Sebelas Maret.
- Surbakti, Krista. 2017. *Pengaruh Game Online Terhadap Remaja, Vol. 01, No. 01*. FKIP Universitas Quality: April 2017.
- Utomo, Eko Priyo. 2013. *Melesatkan Prestasi Akademik dengan Internet*, Bandung: Yrama Widya.2

Sumber Website:

<https://finance.detik.com/berita-ekonomi-bisnis/d-5343020/penasaran-berapa-jumlah-penduduk-ri-sekarang-ini-rinciannya> (diakses pada tanggal 10 Oktober 2021).

<https://ggwp.id/media/esports/esports-lain/esports-cabang-olahraga-prestasi>.
(Diakses pada 11 Maret 2022).

<https://id-mpl.com>. (Diakses pada 6 Maret 2022).

<https://liquipedia.net/mobilelegends/MSL/2017>. (Diakses pada 6 Maret 2022).

<https://mediaindonesia.com/humaniora/389057/kemenkominfo-89-penduduk-indonesia-gunakan-smartphone>. (diakses pada tanggal 2 September 2021).

<https://milenianews.com/2019/11/18/mvp-m1-mlbb-world-championship-2019/>
(diakses pada 13 Maret 2022).

<https://tekno.kompas.com/read/2021/04/28/20030057/sejarah-android-dari-ditolak-samsung-hingga-dibeli-google> (diakses pada tanggal 10 Oktober 2021).

<https://vcgamers.com/news/mlbb-melanggar-hak-cipta-benarkah/> , (diakses pada 6 Maret 2022).

<https://www.indoesports.com/news/mobile-legends/sinopsis-mlbb-m1-world-championship-2019#:~:text=M1%20World%20Championship%202019%20adalah,karena%20partisipannya%20dari%20penjuru20dunia>. (Diakses pada 1 Mei 2022).

<https://www.irumira.com/2019/03/moonton-buka-rekrutmen-untuk-moonton.html>.
(Diakses pada 11 Maret 2022).

<https://www.kaorinusantara.or.id/newsline/113786/buntut-gugatan-dari-tencent-berikut-karifikasi-dari-moonton>

<https://www.aorinusantara.or.id/newsline/113786/buntut-gugatan-dari-tencent-berikut-karifikasi-dari-moonton>. (Diakses pada 6 Maret 2022).

Suckley, Matt, "Mobile legends Is Quietly Out-Grossing Arena Of Valor In Many Countries", Pocket Gamer. (Diakses Tanggal 14 Maret 2022).