

**Cuan dan Rebahan Bagi Gamer Mobile Legends:**

**Analisis Teori Chris Rojek**



**SKRIPSI**

**Diajukan Kepada Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora**

**Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta**

**Guna Memenuhi Sekaligus Syarat Memperoleh**

**Gelar Sarjana Strata Satu Bidang Sosiologi**

**Disusun oleh:**

**Anjar Dwi Kesuma**

**19107020036**

**STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA**

**PROGRAM STUDI SOSIOLOGI**

**FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN HUMANIORA**

**UIN SUNAN KALIJAGA YOGYAKARTA**

**2024**

## HALAMAN PENGESAHAN



KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA  
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN HUMANIORA  
Jl. Marsda Adisucipto Telp. (0274) 585300 Fax. (0274) 519571 Yogyakarta 55281

### PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nomor : B-05/Un.02/DSH/PP.00.9/01/2025

Tugas Akhir dengan judul : Cuan dan Rebahan Bagi Gamer Mobile Legends: Analisis Teori Chris Rojek  
yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : ANJAR DWI KESUMA  
Nomor Induk Mahasiswa : 19107020036  
Telah diujikan pada : Selasa, 17 Desember 2024  
Nilai ujian Tugas Akhir : A-

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

### TIM UJIAN TUGAS AKHIR



Ketua Sidang

Achmad Uzair, S.I.P., M.A, Ph.D.  
SIGNED

Valid ID: 6769f18554c9a



Pengaji I

Dr. Napsiah, S.Sos., M.Si.  
SIGNED

Valid ID: 67763ee6d818e7



Pengaji II

Nisrina Muthahari, M.A.  
SIGNED

Valid ID: 676288868a064



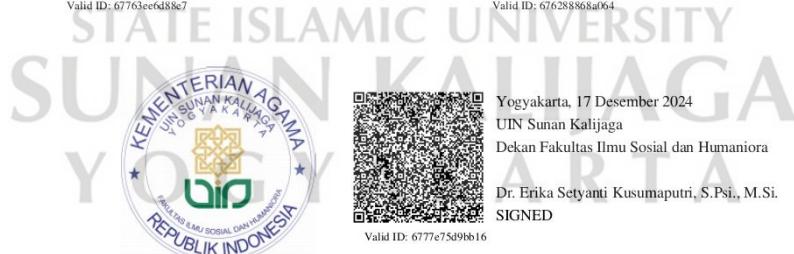
Yogyakarta, 17 Desember 2024

UIN Sunan Kalijaga

Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora

Dr. Erika Setyanti Kusumaputri, S.Psi., M.Si.  
SIGNED

Valid ID: 6777e75d9bb16



## SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

### SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Anjar Dwi Kesuma

NIM : 19107020036

Fakultas : Ilmu Sosial dan Humaniora

Program Studi : Sosiologi

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa dalam skripsi yang saya ajukan ini benar *asli* hasil karya ilmiah yang saya tulis sendiri bukan plagiasi dari karya atau penelitian orang lain.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya agar dapat diketahui oleh anggota dewan pengaji.

Yogyakarta, 03 Desember 2024

Yang Menyatakan,



Anjar Dwi Kesuma

NIM. 19107020036

## **NOTA DINAS PEMBIMBING**

### **NOTA DINAS PEMBIMBING**

Hal : Skripsi

Lamp : -

Kepada

Yth. Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora

UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

*Assalamualaikum Wr. Wb.*

Setelah memeriksa, mengarahkan, dan mengadakan perbaikan seperlunya, maka selaku pembimbing saya menyatakan bahwa skripsi saudara :

Nama : Anjar Dwi Kesuma

NIM : 19107020036

Prodi : Sosiologi

Judul : Cuan dan Rebahan Bagi Gamer Mobile Legends: Analisis Teori Chris Rojek

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

Dengan ini saya mengharapkan saudara tersebut segera dipanggil untuk mempertanggungjawabkan skripsinya dalam sidang munaqosyah.

Atas perhatiannya diucapkan terima kasih.

*Wassalamualaikum Wr. Wb.*

Yogyakarta, 02 Desember 2024

Pembimbing,

Achmad Uzair, S.I.P., M.A., Ph.D.  
NIP. 197880315 201101 1 002

## **MOTTO**

“Hidup adalah perjalanan, dengan masalah untuk diselesaikan, pelajaran  
untuk dimengerti, dan pengalaman untuk dinikmati.”



## **HALAMAN PERSEMBAHAN**

Dengan segenap rasa syukur kepada Allah SWT,

Skripsi ini dipersembahkan untuk tempat saya belajar selama ini

Yaitu prodi Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora

Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta

Dan juga untuk diri sendiri,

Yang terus melangkah walaupun terdapat banyak rintangan.

Untuk Skripsi ini yang telah disusun dengan waktu yang tidak

sebentar.



## KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini hingga tuntas. Sholawat serta salam senantiasa penulis curahkan kepada Nabi Muhammad SAW yang selalu menjadi panutan dan diharapkan syafaatnya kelak di Yaumul Qiyamah, aamiin.

Skripsi dengan judul “Cuan dan Rebahan Bagi Gamer Mobile Legends: Analisis Teori Chris Rojek” penulis susun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana strata satu sosial (S.Sos) pada Program Studi Sosiologi, Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora, UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta. Adapun proses penyusunan skripsi ini tidak lepas dari doa, bimbingan, arahan, dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Dr. Mochammad Sodik, S.Sos., M.Si. selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
2. Ibu Dr. Muryanti, S.Sos., M.A. selaku Ketua Program Studi Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
3. Alm. Dr. Sulistyaningsih, S.Sos., M.Si. selaku Dosen Pembimbing Akademik yang senantiasa memberikan arahan dan bimbingan kepada penulis selama masa perkuliahan. Semoga amalan dan kebaikan yang dilakukan beliau semasa hidupnya dapat menjadi amal jariyah dan ditempatkan di tempat yang terbaik di sisi-Nya, Aamiin.

4. Bapak Achmad Uzair, S.IP., M.A, Ph.D. selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang selalu memberikan bimbingan, motivasi, serta membagikan setiap ilmunya kepada peneliti selama proses penyusunan skripsi.
5. Seluruh dosen Progam Studi Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, yang senantiasa memberikan ilmu pengetahuan, kesempatan dalam berbagai pengalaman kegiatan dan motivasi pada saat kuliah.
6. Kepada orang tua saya, suatu kebanggaan saya persembahkan kepada orang tua tercinta, yang selalu memberikan kasih dan sayang nya serta selalu ada dalam keadaan apapun yang saya alami, terutama kepada kedua orang tua dan juga saudara saya.
7. Keluarga besar sosiologi angkatan 2019 yang telah menjadi teman berjuang selama perkuliahan.
8. Semua informan yang membantu saya dan bersedia untuk terlibat dalam proses pengambilan data dalam penelitian ini.
9. Semua pihak lain yang tidak bisa disebutkan satu persatu, terima kasih atas segala doa, dukungan, dan bantuan dalam segi apapun yang telah diberikan kepada penulis pada proses penulisan skripsi.
10. Peneliti menyampaikan terima kasih kepada semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu per satu yang telah membantu peneliti dalam penyelesaian penulisan skripsi ini. Semoga Allah Swt. Membalas kebaikan semua pihak dengan pahala dan keberkahan kehidupan, aamiin.

11. Untuk diri sendiri, sosok dibalik karya ini yang telah mampu bertahan dan menyelesaikan proses yang begitu panjang sehingga bisa menciptakan karya yang tidak disangka-sangka.

Meski demikian, penulis menyadari penuh bahwa hasil penelitian masih belum sempurna. Oleh sebab itu, penulis mengharapkan saran dan kritik demi penelitian yang lebih baik. Semoga hasil dari penelitian ini bisa bermanfaat bagi setiap kelompok, dan semoga Allah SWT selalu memberikan keberkahan atas segala kebaikan yang telah dilakukan.



## **ABSTRAK**

Kemajuan teknologi dan perubahan pola kerja telah menyebabkan kaburnya batasan antara kerja dan (*work*) dan hiburan (*leisure*). Salah satu fenomena yang mencerminkan hal ini adalah penjoki game Mobile Legends: Bang Bang (MLBB). Aktivitas yang awalnya merupakan hobi atau bentuk hiburan masa kini telah berubah menjadi sumber penghasilan, di mana individu bermain game untuk memenuhi target atau kebutuhan klien dalam meningkatkan peringkat dan pencapaian di dalam game.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis bagaimana kaburnya batasan antara *work* dan *leisure* akibat berkembangnya teknologi pada industri jasa joki game Mobile Legends: Bang Bang berdasarkan analisis dari Chris Rojek. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif dengan jenis penelitian studi kasus. Teknik pengumpulan data yang digunakan penelitian ini yaitu wawancara dan dokumentasi yang berupa buku atau penelitian yang terkait dengan penelitian ini. Teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah teori *work and leisure* Chris Rojek.

Pemain game Mobile Legends awalnya memahami game Mobile Legends hanya sebatas hiburan saja, tetapi ketika mereka sudah menjadi penjoki, mereka tidak lagi menganggap game Mobile Legends sebagai hiburan tetapi dianggap sebagai pekerjaan. karena mereka mempunya tuntutan dan kewajiban untuk menaikkan peringkat akun client dan mereka mendapatkan penghasilan dari hal tersebut. Melalui analisis teori *work and leisure* dari Chris Rojek penelitian ini mendapati bahwa penjoki game Mobile Legends adalah contoh nyata dari bagaimana teknologi digital mengaburkan batas antara pekerjaan dan waktu luang, mengubah aktivitas rekreatif menjadi pekerjaan yang menghasilkan pendapatan. Tetapi, penjoki game Mobile Legends ini sangat bergantung pada teknologi. Tanpa teknologi ini, keberlangsungan pekerjaan mereka dalam industri game akan terhambat.

**Kata Kunci:** Penjoki, Mobile Legends, *Work and Leisure*

## DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN .....	ii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	iii
NOTA DINAS PEMBIMBING .....	iv
MOTTO.....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
ABSTRAK.....	x
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR GAMBAR .....	xiii
BAB I PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	10
C. Tujuan Penelitian .....	11
D. Manfaat Penelitian.....	11
1. Manfaat Teoritis .....	11
2. Manfaat Praktis.....	11
E. Tinjauan Pustaka.....	12
F. Landasan Teori.....	16
G. Metode Penelitian .....	25
H. Sistematika Penulisan .....	30
BAB II GAME MOBILE LEGENDS: POPULARITAS DAN MUNCULNYA JASA JOKI.....	33
A. Game Mobile Legends : Bang-Bang .....	33
B. Sejarah dan perkembangan Game Mobile Legends di Indonesia.....	<b>Error!</b>
<b>Bookmark not defined.</b> 39	
C. Joki Game Mobile Legends .....	46
BAB III GAME MOBILE LEGENDS: DARI HOBI MENJADI PROFESI	<b>Error!</b>
<b>Bookmark not defined.</b> 53	
A. Bermain Game Mobile Legends Berawal Dari Hobi .....	53

B. Game Mobile Legends Sebagai Hiburan .....	58
C. Game Mobile Legends Sebagai Pekerjaan .....	63
D. Kelebihan dan Kekurangan Menjadi Penjoki Game Mobile Legends .....	69
E. Hobi Yang Berubah Menjadi Pekerjaan .....	77
<b>BAB IV ANALISIS TEORI <i>WORK AND LEISURE</i> PADA FENOMENA PENJUAL JASA JOKI GAME MOBILE LEGENDS</b>	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
A. Ketergantungan Penjual Jasa Joki Game Mobile Legends Pada Teknologi Digital.....	85
B. Analisis Teori <i>Work and Leisure</i> terhadap Penjoki Game Mobile Legends	89
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>94</b>
A. Kesimpulan.....	94
B. Saran.....	95
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>97</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	
<b>CURICULUM VITAE.....</b>	



## **DAFTAR GAMBAR**

Gambar 2.1 Map dalam game Mobile Legends .....	35
Gambar 2.2 Kendali dalam game Mobile Legends.....	36
Gambar 2.3 Semua peringkat dalam game Mobile Legends .....	38
Gambar 2.4 Profil dalam game Mobile Legends .....	39
Gambar 2.5 Jumlah pemain aktif game Mobile Legends di Indonesia....	42
Gambar 2.6 Salah satu perusahaan joki akun game Mobile Legends.....	47
Gambar 2.7 Harga jasa joki akun game Mobile Legends .....	48
Gambar 2.8 Harga paket joki akun game Mobile Legends.....	49



## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Perkembangan ilmu dan teknologi yang semakin pesat ternyata membawa perubahan dalam segala lapisan kehidupan. Salah satu hasil dari perkembangan teknologi adalah internet.<sup>1</sup> Saat ini internet telah berkembang menjadi bagian penting dari kehidupan masyarakat. Kemudahan penggunaan internet dan kemampuan untuk berkomunikasi dan mendapatkan informasi merupakan dasar utama penerapan internet dalam kehidupan masyarakat. Masyarakat cukup menggunakan perangkat ini untuk mengakses internet dan menggunakannya. Internet biasanya digunakan untuk berkomunikasi, mendapatkan informasi, dan bahkan sebagai media hiburan untuk menikmati waktu luang.<sup>2</sup>

Salah satu penggunaan internet terbesar yaitu digunakan pada video game. Video game sendiri tidak pernah lepas dari perkembangan teknologi komputer dan jaringan komputer itu sendiri, karena game tersebut mempunyai spesifikasi yang harus dimiliki oleh computer/device maupun jaringannya.<sup>3</sup>

Game disini merupakan permainan elektronik yang menggunakan media komputer atau mesin-mesin konsol. Permainan (game) telah menjadi fenomena

---

<sup>1</sup> Ayu Rini. Menanggulangi Kecanduan Game On-line pada anak. Jakarta: Pustaka Mina, 2011. Hal.23

<sup>2</sup> Iik Novianto. Perilaku Penggunaan Internet di Kalangan Mahasiswa. 2011. Hal. 24-25.

<sup>3</sup> Aprilia Setyaningsih N.P.,Yeni Rahmawati,Panji Putra Ariyanto. Bagaimana Gamers Berperilaku Trash-Talk (Literasi: Jurnal Kajian Keislaman Multi-Perspektif, 2021) hal 32.

sosial beriringan dengan perkembangan kehidupan manusia.<sup>4</sup> Video game sendiri terbagi menjadi 2 yaitu game offline dan video game online. Game offline adalah game yang bisa dimainkan tanpa memakai internet sedangkan game online adalah sebuah permainan yang dimainkan dalam sebuah teknologi dan ditransmisikan melalui jaringan internet serta dijalankan oleh banyak pengguna (pemain) secara bersamaan.<sup>5</sup>

Tetapi saat ini bermain game online tidak hanya di warnet melainkan di rumah juga bisa, terutama jika mempunyai komputer dan internet yang mendukung user serta melalui gadget. Terdapat banyak jenis permainan game online, dari mulai yang menggunakan grafik yang sederhana hingga membentuk dunia virtual yang sangat bagus serta yang dapat dimainkan banyak orang dalam satu permainan yang membuat pengguna atau user hingga lupa waktu.<sup>6</sup> Game online dapat dijumpai dalam kehidupan sehari-hari. zaman dulu game online hanya bisa dimainkan dengan menggunakan komputer saja. Tetapi saat ini game online bisa diakses menggunakan handphone. Rata-rata saat ini seorang pemain memainkan game online dengan menggunakan handphone dan jaringan internet yang memadai. Oleh karena itu, istilah "game mobile" digunakan untuk menggambarkan game online yang dimainkan melalui smartphone.

---

<sup>4</sup> I Dewa Putu Eskasasnanda. Cause and Effect of Online Video Game Playing among Junior-Senior High School Students in Malang East Java (Komunitas: International Journal of Indonesian Society and Culture ,2017) hal 191.

<sup>5</sup> 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.

<sup>6</sup> Gilbert Luis Ondang, Benedicta J.M., Shirley Y.V.I.Goni. Dampak game online terhadap motivasi belajar mahasiswa jurusan sosiologi Fispol UNSRAT. (Jurnal Holistik,2020) hal. 2-3.

Game online sebagai salah satu jenis hiburan terbaru, serta yang menyediakan fitur-fitur baru yang jumlahnya beragam dan semakin murahnya koneksi internet membuat game online semakin menjamur di dunia maupun di Indonesia terutama dikota-kota besar. Pengguna game online ini pun sudah merambah di berbagai kalangan usia, gender dan sosial ekonomi.<sup>7</sup> Indonesia adalah salah satu pasar industri game terbesar di dunia, terutama game *mobile* atau permainan video yang dimainkan melalui telepon seluler (handphone), komputer (PC), ataupun konsol.

Berdasarkan laporan *We Are Social*, Indonesia menjadi negara dengan jumlah pemain video game terbanyak ketiga di dunia. Laporan tersebut mencatat ada 94,5% pengguna internet berusia 16-64 tahun di Indonesia yang memainkan video game per Januari 2022. Sementara itu Filipina berada di posisi pertama dengan persentase pengguna internet yang bermain video game sebesar 96,4%. Posisi kedua ditempati oleh Thailand dengan persentase 94,7%. Vietnam menempati posisi keempat lantaran ada 93,4% pengguna internet di negara tersebut yang bermain video game. Setelahnya ada India dan Taiwan dengan persentase masing-masing 92% dan 91,6%.<sup>8</sup>

Di Indonesia sendiri terdapat tiga game online berbasis smartphone yang terkenal dan menjadi favorit masyarakat Indonesia yaitu PUBG Mobile, Free Fire dan Mobile Legends yang dimana hal ini dilihat dari jumlah penggunanya yang

<sup>7</sup> Ni Putu Udiyani, Wahyu Budi Nugroho, Gede Kamajaya. Game online dan Autisitas Sosial : Studi Kasus Gamers Dota-2 Mahasiswa Teknologi Informasi Universitas Udayana. (*Jurnal Ilmiah Sosiologi*,2016) hal 2-3.

<sup>8</sup> <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2022/02/16/jumlah-gamers-indonesia-terbanyak-ketiga-di-dunia> (diakses pada 15 desember 2023).

aktif dengan game yang paling banyak pemain aktif di Indonesia yaitu Mobile Legends. Mobile Legends: Bang-Bang (MLBB) atau yang biasa disebut Mobile Legends adalah sebuah Game Online yang dikembangkan oleh perusahaan asal Cina yaitu Moonton<sup>9</sup>, Mobile Legends yang rilis di smartphone pertama kali pada tahun 2016. Mobile Legends merupakan game ber-genre MOBA yang yang dilengkapi dengan tombol virtual dan dirancang khusus bagi pengguna smartphone.<sup>10</sup>

MOBA atau *massive online battle arena* merupakan genre dalam sebuah game online yang menyatukan antara dua macam genre game yaitu, RTS atau *real time strategy* dan juga RPG atau *role playing game*. *Real time strategy* game atau dapat disingkat RTS merupakan game yang mengharuskan pemain untuk mengatur unit-unit, mengatur *resources* dan mengalahkan setiap lawan yang ada pada suatu virtual *battlefield* yang sering disebut map. Contoh game RTS yaitu seperti Age of Empire, Starcraft, dan Warcraft III. RPG adalah genre game di mana anda sebagai pemain yang memegang kontrol dan mengendalikan tokoh di dalam game. Contoh game RPG yaitu Genshin Impact, Final Fantasy, Stardew Valley.

<sup>9</sup> *Shanghai Moonton Technology Co. Ltd.* sebelumnya bernama YoungJoy Technology Pte. Ltd. adalah sebuah pengembang dan penerbit permainan video yang berkantor pusat di Shanghai, Tiongkok. Didirikan pada bulan April 2014, perusahaan ini terkenal berkat permainan multiplayer online battle arena (MOBA) *Mobile Legends: Bang Bang* yang mereka luncurkan pada bulan Juli 2016. Pada tahun 2021, "Mobile Legends: Bang Bang" mencapai pendapatan kotor sepanjang masa sebesar US\$1 miliar dengan 44 persen. (Diakses dari <https://www.oneesports.gg/mobile-legends/mobile-legends-surpasses-1-billion-downloads/> ).

<sup>10</sup> Muhammad Iqbal Febri Ramadani, "Penarikan Diri dalam Game Online (Studi Deskriptif Kualitatif Withdrawal Gamer Mobile Legends Mahasiswa Ilmu Komunikasi UMS 2014)" (Skripsi, Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Komunikasi dan Informatika, Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2018) hal 8.

Dalam game MOBA player menjalankan sebuah karakter dari dua tim yang bermusuhan, satu tim terdapat lima player yang dapat memilih satu hero untuk dimainkan, yang bertujuan untuk menghancurkan markas lawan. Setiap karakter yang dimainkan memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing untuk menjalankan perannya. Sehingga setiap player dituntut untuk melakukan bekerjasama dengan player lain untuk memenangkan sebuah pertandingan untuk timnya.<sup>11</sup> Secara sistem permainan, game Mobile Legends dimainkan oleh 10 orang yang terbagi menjadi dua tim yaitu 5 vs 5 dengan memilih karakter/hero berbeda untuk saling menghancurkan markas.

Saat ini jumlah rata-rata pemain bulanan game Mobile Legends sebanyak 83 juta pemain per Januari 2024.<sup>12</sup> karena jumlah pemainnya yang signifikan, tidak mengherankan apabila ada banyak turnamen game Mobile Legends yang di selenggarakan di Indonesia. Melihat banyaknya antusias game MLBB di Indonesia, Moonton selaku pengembang game membuat turnamen secara resmi di Indonesia, yang bertahan hingga saat ini dan masih terus berjalan, turnamen tersebut yaitu MPL (*Mobile Legends Professional League*). MPL Indonesia juga merupakan turnamen resmi nasional yang paling populer di Indonesia saat ini. *Prizepool* (total hadiah) yang tinggi dan adanya tim-tim E-sport terkenal seperti RRQ, ONIC, dan EVOS yang merupakan 3 tim Esport Mobile Legends dengan fanbase terbanyak di Indonesia juga mempengaruhi popularitas dari turnamen MPL Indonesia ini.

---

<sup>11</sup> Ibid hal 8-9.

<sup>12</sup> <https://activeplayer.io/mobile-legends-bang-bang/> (diakses pada 20 Desember 2024)

MPL sendiri tidak hanya ada di Indonesia tetapi juga di beberapa negara seperti Malaysia, Singapore, Kamboja, Filipina, Brazil dan regional/gabungan beberapa negara yang bernama MPL LATAM (Latin America) serta MPL MENA (Middle East & North Africa). Khusus buat MPL Indonesia dan MPL Philipina, format turnamennya berbentuk *Franchise league*. *Franchise league* adalah format kompetisi yang kontestannya memerlukan investasi dengan jumlah tertentu untuk mengikuti kompetisi.<sup>13</sup> Tim yang bertarung di Franchise League System biasanya mendapatkan keuntungan selain dari hadiah jika mendapatkan gelar juara juga dari bagi hasil pendapatan dari pihak penyelenggara, contohnya seperti keuntungan hak siar dan penjualan tiket. Selain itu kontestan juga dapat bertarung tanpa takut akan tersingkir dari kompetisi di akhir musim jika ternyata menjadi tim terlemah. Sedangkan turnamen MPL lainnya berbentuk *Promotion-Relegation System*. System tersebut adalah format kompetisi yang siapa saja bisa mengikuti tanpa ada pengecualian, namun kontestan terlemah di akhir musim akan gugur sementara yang terkuat bisa promosi ke kompetisi dengan kasta yang lebih tinggi jika ada. Seperti yang digunakan oleh turnamen sepakbola tapi bedanya tim yang peringkat bawah akan mengikuti turnamen kualifikasi perebutan tempat untuk bermain di season selanjutnya.

Selain itu, turnamen resmi internasionalnya sendiri yaitu *Mobile Legends: Southeast Asia Cup* (MSC) dan *MLBB World Championship*. MSC adalah turnamen internasional MLBB yang tim-tim e-sport di dalamnya berisi tim-tim dari negara Asia

---

<sup>13</sup> Setiap tim harus membayar \$1.000.000 atau Rp 15 M untuk masuk dan ikut dalam *Franchise League*. (Diakses dari <https://pindahlubang.com/10005-biaya-daftar-mpl/>).

Tenggara seperti Indonesia, Malaysia, Thailand, Myanmar, Kamboja, Vietnam, Singapura, dan Filipina. Sedangkan *MLBB World Championship* adalah turnamen MLBB berskala dunia, tim time sport yang berasal dari benua Asia, benua Eropa, dan benua Amerika ada dalam turnamen ini.

Banyaknya *scene* kompetitif di game MLBB juga membuat E-sport Indonesia berkembang. Seperti halnya olahraga pada umumnya, E-Sport juga dinikmati sebagai sebuah hiburan yang ditonton dan bahkan bisa mendapatkan penghasilan serta ketenaran layaknya atlit olahraga. Sehingga pemerintah Indonesia di tahun 2020 membentuk PBESI (Pengurus Besar E-Sport Indonesia) yang dimana merupakan organisasi resmi untuk mengakomodasi ranah kompetitif game atau E-Sport di Indonesia. Ini sebagai bentuk dukungan dan perhatian pemerintah terhadap perkembangan E-sport dan game dalam kebijakan pengembangan ekonomi nasional.<sup>14</sup>

Pengurus Besar Esport Indonesia atau yang biasa lebih dikenal dengan PBESI merupakan satu-satunya induk organisasi esport di Indonesia yang diakui oleh pemerintah dan resmi dilantik pada tahun 2020 lalu dengan mengangkat Jenderal Pol. (P) Prof. Dr. Budi Gunawan S.H., M.Si. sebagai ketua. Dengan hadirnya PBESI, mereka juga memiliki peran penting untuk bisa menjadi wadah bagi asosiasi dan juga atlet esports yang ada di Indonesia saat ini. Kegunaannya sendiri tentu saja PBESI memiliki sebuah visi yaitu untuk nantinya bisa mengembangkan, mempromosikan, dan juga mendorong pertumbuhan esports di

---

<sup>14</sup> <https://esportsnesia.com/penting/apa-itu-pbesi-pengurus-besar-esports-indonesia/> (diakses pada 15 Desember 2023).

tanah air. Untuk tugas utamanya itu sendiri sudah pasti mengawasi jalannya kegiatan esports yang ada seperti contoh kecilnya yaitu PSSI kala mengawasi sepak bola.<sup>15</sup>

Sebelumnya untuk regulasi dari setiap event yang terselenggara hanya memiliki regulasi yang diatur oleh pihak tersebut saja, namun untuk saat ini penyelenggara juga harus mendapatkan izin dari PBESI itu sendiri. Sekarang, hampir keseluruhan turnamen esports di Indonesia harus melalui izin dari pihak PBESI untuk pengawasan. Juga beberapa fasilitas pelatihan untuk turnamen internasional lengkap disediakan. Beberapa game yang dipertandingkan yaitu seperti Mobile Legends, Free Fire, dan PUBG Mobile.

Untuk menjadi seorang pemain MLBB profesional, sangat sulit bagi sebagian besar orang untuk masuk ke industri ini, terutama bagi remaja karena mereka harus memiliki skill dan bakat. Seperti atlet profesional olahraga lainnya, professional e-sport player pastinya sudah punya pengakuan akan keahliannya dan selalu berlomba untuk menjadi yang terbaik secara kompetitif. Karena tidak semua pemain game itu bisa bermain secara jago (skill yang mumpuni), sedangkan tolak ukur seseorang dilihat dari tingkat kemampuan dan pencapaian di dalam game Mobile Legends.

Dalam game Mobile Legends tingkat kemampuan seorang pemain dilihat dari tinggi tingkatan di dalam game. Sehingga dari adanya hal ini munculnya sebuah fenomena di media sosial komunitas Mobile Legends yaitu adanya

---

<sup>15</sup> <https://www.revivaltv.id/berita/sering-terdengar-esports-apa-itu-pbesi> (diakses pada 15 Maret 2024).

“joki” yang dimana membantu para pemain untuk lebih terlihat jago (skill yang mumpuni) dengan mendapatkan pencapaian di dalam game dan mengasah skill apalagi untuk pemain game berusia remaja/pemuda. Manfaat joki adalah pemain dapat mencapai target atau tujuan mereka dalam game tanpa harus menghabiskan banyak waktu dan energi. Ini sangat membantu, terutama bagi mereka yang memiliki keterbatasan waktu namun ingin tetap rank dalam gamenya tetap tinggi dalam bermain Mobile Legends.

Joki game mobile legends juga meningkatkan nilai market akun dan juga meningkatkan gengsi player. Selain itu juga, joki akun game Mobile Legends juga meningkatkan statistik baik pertandingan maupun hero/karakter yang digunakan sehingga meningkatkan gengsi player dan juga meningkatkan harga dari akun tersebut.

Para penjoki ini merupakan pemain yang mempunyai kemampuan lebih dalam bermain Mobile Legends. Mereka melihat celah bahwa banyak sekali pemain yang ingin mendapatkan pengakuan sosial dengan memiliki ranking dan statistik yang tinggi. Namun, tidak mempunyai kemampuan dan waktu untuk mencapai-nya. Dan para penjoki ini memanfaatkan hal tersebut untuk menjadi sumber pendapatan.

Para professional gamer dan atlet e-sport MLBB saat ini semuanya kebanyakan berawal dari menjadi penjoki. profesional gamer biasanya mengacu pada individu yang bermain game secara kompetitif di turnamen atau liga resmi, mendapatkan penghasilan dari kemenangan, sponsor, dan kontrak tim. Sedangkan penjoki lebih berfokus pada menyediakan jasa untuk pemain lain dengan imbalan

tertentu yang biasanya berbentuk uang dan bukan bermain untuk kompetisi resmi atau dalam kerangka professional yang diakui secara luas di industri game.

Sebagai salah satu game dengan pengguna terbanyak di Indonesia, dengan alasan yang telah di paparkan oleh penulis di atas menyebabkan banyaknya pembelian/penyewaan jasa joki akun game Mobile Legends ini. Begitu pula dengan perusahaan yang ada di banyak media sosial seperti Instagram, facebook, dan Tiktok.

Game Mobile Legends yang awalnya merupakan hiburan, tetapi game tersebut ternyata bisa menjadi penghasilan secara ekonomi dan menjadikan ini sebagai pekerjaan. Dalam pandangan umum, pekerjaan dipahami sebagai hal yang serius dan memiliki tanggung jawab sehingga tidak bisa dijadikan hiburan. Sebaliknya, game umumnya dianggap sebagai hiburan yang dikerjakan saat waktu luang dan tidak memiliki tanggung jawab. Dengan menggunakan teori work and leisure yang mana di era postmodern batasan antara kerja dan hiburan itu sendiri sudah mengabur akibat dari perkembangan teknologi digital dan globalisasi, sehingga disinilah penulis tertarik untuk membahas mengenai pemahaman batas antara kerja dan hiburan dari pemain game Mobile Legends ini terhadap game MLBB.

## B. Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan yang ada di latar belakang di atas, maka rumusan masalah yang dapat diuraikan dengan penulisan skripsi ini adalah, Bagaimana pemain game MLBB memahami batas antara kerja dan hiburan?

### **C. Tujuan Penelitian**

Dengan berdasar pada pertanyaan riset di atas, penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi informasi dan data tentang:

1. Transformasi dari hobi ke profesi yang dialami oleh para joki *gamer* MLBB.
2. Identifikasi keterampilan *gaming* dan prasyarat lain yang diperlukan untuk menjadi joki game MLBB.
3. Refleksi para joki gamer MLBB tentang manfaat ekonomi, resiko yang dialami, dan konsepsi bekerja dalam industry jasa joki gaming MLBB.
4. Penerapan teori Chris Rojek untuk menganalisis *work* (cuan) dan *leisure* (rebahana) dalam industri jasa joki gaming MLBB.

### **D. Manfaat Penelitian**

#### **1. Manfaat Teoritis**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan bagi perkembangan teori, penelitian dan penerapan analisis dalam keilmuan sosiologi terkait isu *work-leisure*, masyarakat digital, dan penggunaan game online terutama yang berkaitan dengan game Mobile Legends.

#### **2. Manfaat Praktis**

Penelitian ini diharapkan membantu dengan memberikan pemahaman kepada pembaca tentang bagaimana memanfaatkan hobi menjadi sumber penghasilan dan adanya potensi game Mobile Legends

yang tidak hanya sebagai hiburan tetapi juga bisa menjadi sumber penghasilan.

## 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.<sup>16</sup>

Penelitian yang dilakukan oleh Rino dan Dian yaitu tentang hasrat konsumsi virtual para pemain game Mobile Legend: Bang Bang (MLBB). Dengan perspektif dari Deleuze dan Guattari dalam kerangka kapitalisme digital abad 21. Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif dengan metode etnografi virtual. Hasilnya penelitiannya adalah hasrat konsumsi pemain MLBB tidak hanya dijelaskan dari relasi pemain dan objek virtual itu sendiri melainkan, juga mencakup jaringan kepentingan kapital yang lebih luas meliputi integrasi antara pihak penyedia jaringan komunikasi, produsen perangkat mobile, perusahaan energi listrik, maupun perusahaan finansial teknologi.<sup>17</sup>

Putra dkk. meneliti tentang pengaruh hiperkonsumerisme dalam gaya hidup mahasiswa pemain game Mobile Legends. Penelitian ini

---

<sup>16</sup> Andi Prastowo. *Metode Penelitian Kualitatif dalam Perspektif Rancangan Penelitian*, (Yogyakarta: Ar-ruzz Media,2011). Hlm 162.

<sup>17</sup> Rino Andreas dan Dian Arymami, “Hasrat Konsumsi Virtual dalam Permainan Daring Mobile Legends: Perspektif Deleuze dan Guattari,” *Jurnal Pemikiran Sosiologi*, 2022, VIII, 209.

menggunakan teori simulasi dan hiperrealitas Jean Baudrillard. Menggunakan penelitian kualitatif deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Mobile Legends:Bang Bang merupakan sebuah produk hyperealitas dunia maya yang memiliki dampak melemahkan bagi mahasiswa. Yang mana untuk menjaga eksistensinya di dalam ruang simulasi, mahasiswa bermain Mobile Legends secara terus menerus sehingga pemikiran tentang nilai guna telah direkonstruksi menjadi nilai simbol yang merubah gaya hidup mahasiswa menjadi hyperkonsumtif.<sup>18</sup>

Prengki Taileleu meneliti tentang dampak *cyberbullying* bagi player mobile legends di asrama mentawai kota Salatiga. Penelitian ini menggunakan teori kekerasan simbolik dari Pierre Bourdieu. Jenis penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Hasil penelitian menunjukan pemain atau *player* game mobile legends yang ada di Asrama Mentawai mengalami dampak dari perilaku cyberbullying. Hal ini terbukti dengan lamanya pemain yang di Asrama Mentawi bermain game mobile legends dan sering kali dalam bermain game mobile legend mengalami perilaku cyberbullying yang mana berdampak pada perubahan pola perilaku, sikap dan rasa emosional.<sup>19</sup>

Aurafarhanah meneliti tentang Konstruksi diri pemain Mobile Legends: Bang Bang. Penelitian ini menggunakan teori Construction and

---

<sup>18</sup> Putra, Renaldo Aditya, Abdul Rahman, dan Yosafat Hermawan Trinugraha, “Hiperkonsumerisme Dalam Gaya Hidup Mahasiswa Pemain Game Mobile Legends; Bang Bang (Studi Kasus pada Mahasiswa Universitas Sebelas Maret),” *Journal of Development and Social Change*, 5.2 (2022).

<sup>19</sup> Prengky Taileleu “Dampak Cyberbullying bagi Player Game Mobile Legends di Asrama Mentawai Kota Salatiga” (2022).

Reconstruction in Reality virtual yang dicetuskan oleh sherry Turkle. Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kualitatif dengan jenis penelitian fenomenologi. Hasil penelitian ini menunjukan bahwa para pemain mobile legends bang bang menggunakan realitas virtual dalam game online sebagai konstruksi diri dengan menunjukkan bahwa toxic yang terjadi didalam game online mobile legends bang bang merupakan suatu budaya maupun kultur pemain game mobile legends bang bang serta mempresentasikan diri bahwa pemain mobile legends bang bang terbiasa toxic dalam bermain game online sehingga game mobile legends bang bang menjadi wadah bagi para pemainnya untuk membentuk identitas diri.<sup>20</sup>

Candra Maulana meneliti tentang penciptaan makna baru yang terjadi di dalam Mobile Legends Community Kalijaga Yogyakarta. Penelitian ini menggunakan teori Hiperrealitas dari Jean Baudrilard. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu Penelitian Kualitatif paradigma konstruktivis. Hasil penelitian menunjukkan 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.<sup>21</sup>

Hanafi meneliti sejauh mana pengaruh yang ditimbulkan oleh perilaku trash-talking terhadap pola komunikasi pemain game online

---

<sup>20</sup> Aurafarhanah Rhesti Listayanto “Bermain Game Online: Konstruksi Diri Pemain Game Online Mobile Legends Bang Bang” (2023).

<sup>21</sup> Candra Maulana “Fenomena Penciptaan Makna Baru Gamers Mobile Legends: Bang Bang (Studi Deskriptif Kualitatif pada Mobile Legends Community Kalijaga Yogyakarta)”, (2022).

terutama pada pemain game online mobile legends. Teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah teori behaviorisme dari B.F Skinner. Menggunakan metode penelitian kuantitatif deskriptif. Hasil penelitian menyatakan bahwa perilaku trash-talking mempunyai pengaruh terhadap pola komunikasi pemain game online mobile legends pada anggota MLC Kalijaga Yogyakarta dengan besaran pengaruh sebanyak 67,9%.<sup>22</sup>

Muhammad Fajar meneliti bagaimana pengaruh game online MLBB terhadap kegiatan akademik mahasiswa di komunitas Mobile Legends UIN Sunan Kalijaga. Penelitian ini menggunakan teori Rasionalitas Max Weber. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Hasil yang ditemukan dalam penelitian ini adalah bahwa kebiasaan bermain game Mobile Legends mempunyai pengaruh yang cukup signifikan terhadap kegiatan akademik mahasiswa. Hal tersebut dapat dilihat melalui fenomena menunda tugas yang sering kali diwajarkan, kebiasaan bermain game dapat memakan waktu hingga berjam-jam, sehingga waktu yang seharusnya digunakan untuk mengerjakan tugas ditunda dan dihabiskan untuk bermain game.<sup>23</sup>

Setelah melihat dan mereview penelitian penelitian terdahulu yang dipaparkan di atas dapat disimpulkan bahwa secara garis besar Mobile Legends hanya dianggap sebagai hiburan dan tidak mempunyai potensi

---

<sup>22</sup> Hanafi Ma'ruf Kurniawan “Pengaruh Perilaku Trash-Talking Terhadap Pola Komunikasi Pemain Game Online Mobile Legends di Mobile Legends Community (MLC) Kalijaga Yogyakarta”, (2023).

<sup>23</sup> Mohammad Fajar Madani “Menunda Tugas Akademik Dengan Bermain Game Mobile Legends: Bang Bang Studi Kasus Rasionalitas di Komunitas Mobile Legends Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga”, (2023).

untuk menjadi sumber penghasilan, belum lagi penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Fajar menganggap game Mobile Legends sebagai hal yang negatif, padahal kenyataannya tidak seperti itu. Oleh sebab itulah penulis tertarik untuk memaparkan game Mobile Legends juga bisa dijadikan sebagai hal positif dengan menjadi sumber penghasilan.

## F. Landasan Teori

### 1. Teori Work dan Leisure

*Work* (kerja) adalah segala sesuatu yang dilakukan seseorang dengan tujuan menjadi produktif dengan cara memenuhi kebutuhan manusia. Pekerjaan mencakup pengerahan tenaga mental dan/atau fisik namun tidak selalu harus mencakup pertukaran uang.<sup>24</sup> Pekerjaan memberi rasa tanggung jawab dan harga diri kepada seseorang. Waktu kerja adalah instrumen dari kapitalisme pasar yang menggunakan buruh sebagai mesin hidup untuk menciptakan keuntungan.<sup>25</sup> Dalam peradaban modern, tak ada tempat bagi kemalasan (menyia-nyiakan waktu). Budaya kerja keras, dedikasi, dan kedisiplinan adalah sesuatu yang melekat pada pekerjaan itu sendiri.

<sup>24</sup> Yohanes Hendro Pranyoto STK, “Makna kerja dalam ajaran sosial gereja,” *JURNAL SEPAKAT*, 3 (2017), 206.

<sup>25</sup> Yu Hao Lee dan Holin Lin, “‘Gaming is my work’: Identity work in internet-hobbyist game workers,” *Work, Employment and Society*, 25.3 (2011), 452. <<https://doi.org/10.1177/0950017011407975>>.

*Leisure* sering diterjemahkan sebagai waktu luang, yaitu mengacu pada waktu di luar kegiatan rutin yang dikerjakan seperti pekerjaan, tugas rumah tangga, atau kewajiban lain yang panjangnya bervariasi dari ukuran menit, jam sampai hari atau lebih Panjang lagi. Selain itu *Leisure* adalah waktu dimana seseorang dapat melakukan aktivitas menyenangkan, relaksasi, memenuhi keinginan pribadi tanpa adanya tekanan untuk menghasilkan secara produktif.<sup>26</sup> Contoh kegiatan leisure seperti traveling, bermain game, olahraga, menonton film, membaca buku, menggambar, piknik, pesta, memancing dan sebagainya.

Max Weber (1930) dalam studi klasik tentang *Protestant Ethic and The Spirit of Capitalism*, menegaskan pentingnya etika kerja keras dengan tenaga kerja yang kuat dan disiplin. Ia mengutip ungkapan tersohor, “Kita tidak bekerja untuk hidup, melainkan hidup untuk bekerja.”<sup>27</sup>

Pandangan itu diamini banyak orang. Tapi apa yang sebenarnya dikatakan Weber sering disalahpahami. Ia mencermati paradoks, bagaimana para biarawan-biarawati, yang hanya mencerahkan hidup untuk urusan rohani dan secara total menjalani kehidupan asketis dan disiplin, telah mencetak organisasi sangat efisien dalam menghasilkan keuntungan duniawi.<sup>28</sup>

<sup>26</sup> Myra P Gunawan, “Leisure, Rekreasi, Pariwisata dalam Berbagai Dimensi Metropolitan,” *Journal of Regional and City Planning*, 2007, vol.18 no.1 hal. 51.

<sup>27</sup> John Haworth dan Suzan Lewis, *Work, leisure and well-being*, *British Journal of Guidance and Counselling*, 2005, xxxiii <<https://doi.org/10.1080/03069880412331335902>>.

<sup>28</sup> *Ibid.*

Sejak awal, modernisasi tak hanya mentransformasi kerja, tapi juga mengasingkan waktu senggang. Demi efisiensi, hubungan kerja menjadi makin kurang manusawi. Menyuburkan apa yang disebut gejala alienasi, keterasingan dan sebagainya.<sup>29</sup>

Di antara remah-remah waktu senggang, hiburan dan budaya massa tumbuh, mengisi ruang imajinasi pekerja. Hiburan waktu senggang menjadi primadona pekerja dan pengiklan. Iklan menjadi wahana dimana impian dan hasrat pekerja dibangun untuk mendukung masyarakat konsumsi. Perlahan tetapi pasti pandangan dunia modern mengenai waktu senggang mengalami perubahan. Perhatian terhadap waktu senggang mencerminkan penghargaan mengenai waktu di luar kerja.

Teori *work and leisure* (kerja dan waktu luang/hiburan) adalah pendekatan dalam studi sosial dan perilaku manusia yang memeriksa hubungan antara aktivitas pekerjaan (work) dan kegiatan rekreasi atau waktu luang (leisure).<sup>30</sup> Teori ini mencoba untuk memahami bagaimana individu mengelola dan mengalokasikan waktu mereka di antara pekerjaan dan kegiatan non-pekerjaan untuk memenuhi kebutuhan, tujuan, dan kepuasan pribadi.

Teori ini menyoroti interaksi yang kompleks antara pekerjaan dan waktu luang dalam kehidupan individu. Pekerjaan dapat mempengaruhi

---

<sup>29</sup> Jim B. Wise, “Leisure and Work: Interdependent Facets of Human Flourishing,” *Therapeutic Recreation Journal*, 51.1 (2017), hal. 4–6.

<sup>30</sup> John Haworth dan Suzan Lewis, *Work, leisure and well-being, British Journal of Guidance and Counselling*, 2005, XXXIII.

waktu luang, dan sebaliknya waktu luang juga dapat mempengaruhi produktivitas dan kepuasan kerja.<sup>31</sup>

Tetapi, teori *work and leisure* dalam konteks postmodernisme melibatkan pemikiran yang lebih kompleks tentang bagaimana pekerjaan (work) dan waktu luang (leisure) dipahami dan dipengaruhi oleh perubahan budaya, sosial, dan ekonomi dalam era postmodem.

Dalam era postmodern, batasan antara pekerjaan dan waktu luang menjadi kabur. Konsep pekerjaan tidak lagi terbatas pada aktivitas yang dijalankan di tempat kerja formal, tetapi dapat mencakup beragam bentuk kegiatan yang dilakukan di berbagai tempat dan waktu yang fleksibel. Begitu juga dengan waktu luang, yang dapat diisi dengan aktivitas yang sebelumnya dianggap sebagai bagian dari pekerjaan atau sebaliknya.<sup>32</sup>

Teori *work and leisure* dalam konteks postmodernisme mengakui fragmentasi dan diversifikasi aktivitas manusia. Individu mungkin terlibat dalam berbagai bentuk pekerjaan atau kegiatan yang menyebar di berbagai domain kehidupan mereka, tanpa ada garis yang jelas antara waktu bekerja dan waktu luang.<sup>33</sup>

Perubahan signifikan dalam teknologi dan globalisasi telah memengaruhi cara individu bekerja dan mengalokasikan waktu luang mereka. Teknologi memungkinkan koneksi yang terus-menerus ke

---

<sup>31</sup> *Ibid.*

<sup>32</sup> *Ibid.*

<sup>33</sup> *Ibid.*

pekerjaan melalui perangkat seluler dan internet, sementara globalisasi membawa budaya dan gaya hidup yang beragam yang dapat mempengaruhi preferensi dan praktik terkait pekerjaan dan waktu luang.

Dalam era postmodern, individu cenderung mencari makna dan identitas mereka melalui beragam aktivitas dan pengalaman, termasuk dalam konteks pekerjaan dan waktu luang. Hal ini dapat mencerminkan perubahan yang lebih besar dalam paradigma budaya dan sosial.

Teori work and leisure dalam perspektif postmodernisme juga cenderung kritis terhadap narasi tradisional tentang pekerjaan dan waktu luang. Konsep konvensional tentang "karier" atau "hiburan" dapat dipertanyakan dalam konteks yang lebih kompleks dari keragaman pengalaman individu.<sup>34</sup>

Dengan demikian, teori work and leisure dalam perspektif postmodernisme mengakui kompleksitas dan dinamika yang terlibat dalam hubungan antara pekerjaan dan waktu luang dalam konteks modern yang terus berubah. Pemahaman ini memberikan pandangan yang lebih inklusif dan kontekstual tentang bagaimana individu mengorganisir dan memberi makna pada kehidupan mereka dalam era postmodern.

Chris Rojek adalah seorang sosiolog terkenal yang telah memberikan kontribusi signifikan dalam studi leisure (waktu luang) dan

---

<sup>34</sup> *Ibid.*

work (pekerjaan). Dalam bukunya yang berjudul "Leisure Theory: Principles and Practice" (2005), Rojek mengembangkan berbagai konsep yang membantu memahami bagaimana kerja dan waktu luang saling berinteraksi dan berdampak pada kehidupan individu serta masyarakat secara keseluruhan.<sup>35</sup> Beberapa pendapat dan kritik dari Chris Rojek terhadap teori *work and leisure* adalah:

1. Deklarasi Leisure sebagai Konsep yang Kompleks: Rojek berpendapat bahwa leisure bukan hanya waktu bebas dari kerja, tetapi juga konsep yang kompleks yang mencakup berbagai aktivitas dan pengalaman yang memberikan makna dan nilai bagi individu. Ia menekankan bahwa leisure harus dilihat dari perspektif yang lebih luas daripada sekadar "tidak bekerja".<sup>36</sup>
2. Leisure dan Modernitas: Dalam konteks modernitas, Rojek mengamati bagaimana industrialisasi dan perkembangan teknologi telah mengubah cara orang bekerja dan menikmati waktu luang mereka. Pekerjaan di era modern sering kali memisahkan aktivitas produktif dari aktivitas rekreatif, menciptakan dikotomi antara work dan leisure yang sebelumnya tidak ada dalam masyarakat pra-industri.<sup>37</sup>
3. Konsumsi dan Leisure: Rojek menekankan bahwa dalam masyarakat konsumeris, leisure sering kali dikaitkan dengan konsumsi. Aktivitas leisure sering melibatkan pembelian barang dan jasa, dan

---

<sup>35</sup> Chris Rojek. Leisure Theory: Principles and Practice (London:Palgrave Macmillan,2005).

<sup>36</sup> *Ibid.*

<sup>37</sup> *Ibid.*

waktu luang menjadi arena di mana identitas individu dibentuk melalui praktik konsumsi.<sup>38</sup>

4. Komodifikasi Leisure: Rojek juga membahas komodifikasi leisure, di mana aktivitas leisure diubah menjadi produk yang dapat dibeli dan dijual. Misalnya, industri pariwisata, olahraga, dan hiburan adalah contoh bagaimana leisure dikomersialisasikan dan dipasarkan kepada konsumen.<sup>39</sup>

5. Globalisasi dan Leisure: Rojek mengamati dampak globalisasi terhadap leisure, di mana aktivitas leisure tidak lagi terbatas oleh batas geografis. Globalisasi membawa berbagai bentuk hiburan dan rekreasi dari berbagai budaya ke seluruh dunia, menciptakan pengalaman leisure yang lebih beragam dan terhubung secara global.<sup>40</sup>

6. Kontrol Sosial dan Leisure: Selain itu, Rojek mengeksplorasi bagaimana leisure dapat berfungsi sebagai alat kontrol sosial. Aktivitas leisure yang disediakan dan diatur oleh negara atau korporasi dapat digunakan untuk mempengaruhi dan mengarahkan perilaku individu, serta memperkuat norma dan nilai-nilai sosial yang ada.<sup>41</sup>

7. Leisure dan Identitas: Rojek juga membahas bagaimana leisure berperan dalam pembentukan identitas individu. Melalui aktivitas

---

<sup>38</sup> *Ibid.*

<sup>39</sup> Chris Rojek. *Leisure Theory: Principles and Practice* (London:Palgrave Macmillan,2005).

<sup>40</sup> *Ibid.*

<sup>41</sup> *Ibid.*

leisure, individu dapat mengekspresikan diri mereka, mengeksplorasi minat pribadi, dan membangun hubungan sosial yang signifikan.<sup>42</sup>

Secara keseluruhan, teori work and leisure Chris Rojek menawarkan pandangan yang komprehensif tentang bagaimana waktu luang dan pekerjaan saling terkait dan membentuk pengalaman hidup manusia. Teorinya menekankan pentingnya memahami konteks sosial, ekonomi, dan budaya dalam menganalisis dinamika antara kerja dan waktu luang.

Dalam konteks dunia digital, teori work and leisure mencerminkan perubahan dalam cara individu mengalokasikan waktu mereka antara pekerjaan dan non pekerjaan di era digital.

Perkembangan teknologi digital telah memungkinkan banyak pekerja untuk bekerja dari jarak jauh atau bekerja secara fleksibel dengan menggunakan perangkat elektronik seperti laptop dan smartphone.<sup>43</sup> Ini menciptakan dinamika baru di mana batasan antara waktu kerja dan waktu luang menjadi kabur, karena individu dapat bekerja dari mana saja dan kapan saja.

Lalu, munculnya konsep “*always on*” di era digital ini yang mana karyawan sering merasa terhubung dengan pekerjaan mereka melalui email, pesan instant/ *direct message*, dan media sosial bahkan di luar jam kerja resmi.<sup>44</sup> Hal ini dapat mempengaruhi pemisahan antara

---

<sup>42</sup> *Ibid.*

<sup>43</sup> Mattia Rainoldi, Adele Ladkin, dan Dimitrios Buhalis, “Blending work and leisure: a future digital worker hybrid lifestyle perspective,” *Annals of Leisure Research*, 25.2 (2022), hal. 2..

<sup>44</sup> *Ibid* hal. 3–5.

pekerjaan dan waktu luang, karena individu cenderung tetap terlibat dengan pekerjaan mereka sepanjang hari.

Dunia digital juga menciptakan persaingan yang semakin sengit untuk perhatian individu. Teknologi digital, seperti media sosial, streaming, dan permainan online, menawarkan berbagai hiburan dan kesenangan yang dapat menghabiskan waktu luang individu, kadang-kadang mengganggu produktivitas dan keseimbangan kerja-hidup.<sup>45</sup>

Di era digital, individu memiliki akses yang lebih besar ke konten media seperti film, musik, dan buku melalui platform digital. Hal ini dapat memengaruhi cara mereka menghabiskan waktu luang mereka, dengan lebih banyak waktu yang dihabiskan untuk mengonsumsi konten digital daripada kegiatan konvensional seperti membaca buku atau menonton TV.

Perkembangan teknologi digital juga dapat menyebabkan ketergantungan pada perangkat elektronik dan internet. Individu mungkin merasa sulit untuk memisahkan diri dari perangkat mereka dan menikmati waktu luang tanpa gangguan digital.<sup>46</sup>

Dalam konteks ini, teori work and leisure terus berkembang untuk memahami dampak teknologi digital terhadap pola kerja, waktu luang, dan kesejahteraan individu. Penting untuk mempertimbangkan bagaimana teknologi digital dapat membantu meningkatkan fleksibilitas

---

<sup>45</sup> Mark Silverman, “Beyond fun in games: the serious leisure of the power gamer,” 2006.

<sup>46</sup> Mattia Rainoldi, Adele Ladkin, dan Dimitrios Buhalis, “Blending work and leisure: a future digital worker hybrid lifestyle perspective,” *Annals of Leisure Research*, 25.2 (2022), hal. 17-18.

dan produktivitas kerja, sambil juga memperhatikan tantangan yang terkait dengan perbatasan yang semakin kabur antara pekerjaan dan waktu luang serta risiko ketergantungan pada teknologi.

## G. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah metode kualitatif. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian misalnya; perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, secara holistic dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa, berbagai metode ilmiah.<sup>47</sup> Penelitian kualitatif juga mengidentifikasi fenomena dan pengaruh tidak terduga, karena perubahan data bisa saja terjadi secara fleksibel dan sesuai perkembangan di lokasi penelitian.<sup>48</sup>

### 1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah studi kasus. Studi kasus (case studies) merupakan pendekatan penelitian kualitatif yang mendalam mengenai, kelompok individu, institusi, dan sebagainya dalam kurun waktu tertentu.<sup>49</sup> Tujuan studi kasus merupakan berusaha menemukan makna, menyelidiki proses,

<sup>47</sup> Moleong Lexy. Metode Penelitian Kualitatif. Bandung : PT. Remaja Rosda Karya. 2012.

<sup>48</sup> M. junaidy Ghony dan Fauzan Al Manshur, Metodologi Penelitian Kualitatif (Yogyakarta: ArRuz Media, 2017). Hlm 73.

<sup>49</sup> Eko Sugiarto, Menyusun Proposal Penelitian Kualitatif: Skripsi Dan Tesis, (Yogyakarta: Suaka Media, 2015),hal.12.

memperoleh pengertian dan pemahaman yang mendalam mulai dari individu, kelompok, atau situasi tertentu.

## 2. Lokasi dan Subjek Penelitian

Penelitian ini akan dilakukan secara daring (online) dari tempat penulis saat ini yaitu di Kota Yogyakarta. Subjek dari penelitian ini adalah para pekerja joki game online Mobile Legends dengan prioritas nya yaitu aktif bekerja sebagai penjoki game Mobile Legends.

## 3. Teknik Pengambilan Data

Jenis teknik pengambilan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik purposive sampling. Teknik purposive sampling adalah metode pemilihan sampel dalam penelitian di mana subjek dipilih secara sengaja berdasarkan karakteristik tertentu yang dianggap mewakili populasi.<sup>50</sup> Teknik ini digunakan dengan tujuan untuk mendapatkan pemahaman mendalam tentang suatu masalah, bukan untuk menggeneralisasikan temuan ke seluruh populasi. Oleh karena itu peneliti menggunakan purposive sampling.

## 4. Sumber data

Data yang digunakan dalam penelitian ini bersumber pada dua jenis, yaitu:

### a. Data Primer

---

<sup>50</sup> W Lawrance Neuman, Metode Penelitian Sosial: Pendekatan Kualitatif Dan Kuantitatif (jakarta: index, 2018).

Data primer adalah data yang diperoleh peneliti secara langsung (dari tangan pertama)<sup>51</sup>. Data utama dari penelitian ini adalah wawancara peneliti dengan para pemain game MLBB yang bekerja sebagai penjual jasa joki akun game MLBB sebagai informan. Informan yang di wawancarai berjumlah sebanyak 6 orang. Informan ini diambil berdasarkan kriteria pemilihan sumber yang dapat memberikan informasi yang diperlukan dalam penlitian. Kriteria informan diantaranya yaitu masih aktif bekerja sebagai penjoki game Mobile Legends dan minimal sudah bekerja sebagai penjoki game Mobile Legends selama 12 bulan. 6 informan tersebut berasal dari berbagai daerah di Indonesia seperti Jakarta, Tasikmalaya, Lampung, Malang, Kebumen, dan Pontianak.

b. Data Sekunder

Data Sekunder, yaitu data yang diperlukan guna melengkapi data dan informasi yang didapat dari data primer. Data ini berupa dokumentasi, buku, media, laporan, internet, data fisik/visual dan sumber lainnya yang relevan dengan masalah penelitian.<sup>52</sup> Data sekunder yang digunakan dalam penelitian ini adalah data-data dan informasi yang berhubungan dengan game Mobile Legends dan jasa joki game Mobile Legends serta informasi dari berbagai jurnal maupun skripsi yang meneliti hal serupa.

---

<sup>51</sup> Sugiyono, Memahami Penelitian Kualitatif. (Bandung: Alfabeta,2006), hlm. 2.

<sup>52</sup> *Ibid.*

## 5. Teknik Pengumpulan Data

### A. Wawancara

Wawancara merupakan alat ampuh untuk mengungkapkan apa yang dipikirkan dan dirasakan informan penelitian. Dengan melalui tanya jawab peneliti dapat memperoleh gambaran mengenai dunia informan.<sup>53</sup> Teknik wawancara yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara semi-terstruktur, artinya peneliti memiliki panduan pertanyaan tetapi dapat mengeksplorasi topik lebih dalam berdasarkan jawaban partisipan.

Wawancara dalam penelitian ini dilakukan dengan melontarkan pertanyaan-pertanyaan mengenai game Mobile legends dan pengalaman pengalaman saat bekerja menjadi penjual jasa joki game Mobile Legends. Informan tersebut berjumlah enam orang dengan rincian 5 orang yang bekerja sebagai penjoki dan 1 orang sebagai owner pemilik store atau took penjual jasa joki game Mobile Legends. 6 orang tersebut berasal dari wilayah yang berbeda, narasumber-narasumber tersebut berasal dari Jakarta, Tasikmalaya, Kebumen, Malang, Lampung, dan Pontianak.

### B. Dokumentasi

---

<sup>53</sup> S. Nasution, Metode Research (Penelitian Ilmiah). (Jakarta: Bumi Aksara, 2000). Hlm. 114.

Teknik dokumentasi merupakan salah satu sumber data sekunder yang mana dokumentasi adalah kegiatan untuk mendapatkan data pendukung yang mampu memperkuat data primer dalam sebuah penelitian. Data dokumentasi memiliki keunikan yaitu tidak terbatas oleh ruang dan waktu. Kumpulan data dokumentasi tersebut dalam bentuk literatur, artefak, monumen, gambar, foto, hardisk, video, rekaman, flashdisk, dan sebagainya.<sup>54</sup> Dalam hal ini peneliti mencari data dengan mengumpulkan dokumen berupa buku,jurnal,notulen dan sebagainya yang terkait dengan penelitian.

## 6. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data adalah metode yang digunakan untuk memverifikasi data yang telah diperoleh untuk diketahui maknanya. Teknik analisis data yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah dengan menunjuk pada model Milles dan Hubberman. teknik 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

---

<sup>54</sup>Ibid hlm. 117.

yang tidak perlu yang kemudian mengklasifikasikannya agar dapat diverifikasi dan ditarik kesimpulannya. Tujuan dari metode reduksi data adalah memperoleh data yang relevan.<sup>55</sup>

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. Kesimpulan dan Verifikasi

Verifikasi merupakan proses penarikan kesimpulan. Data-data yang dihasilkan harus diuji kebenaran dan kecocokan datanya agar mencapai tujuan sebagaimana validitas data. Pada tahap ini, kesimpulan awal masih memukakan hasil sementara yang nantinya tergantung dengan bukti-bukti yang diperoleh di lapangan. Jika tidak ditemukan kesesuaian, kesimpulan awal dapat berubah. Sebaliknya jika ditemukan data yang valid serta konsisten untuk mendukung, artinya konklusi sudah kredibel.

## H. Sistematika Penulisan

---

<sup>55</sup> Matthew B. Miles, A Michael Huberman, Analisis Data Kualitatif, (Penerbit Universitas Indonesia: Jakarta, 2009) hlm 16.

Penulisan skripsi ini dibagi menjadi lima bab, dan setiap bab terdiri dari beberapa sub bab agar penjelasannya terarah dan hasil penelitian ini mudah dipahami. Setiap bab memiliki pembahasan tersendiri namun antar bab memiliki hubungan.

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, Pada bab 2 ini menjelaskan terkait setting lokasi penelitian yang dilakukan oleh peneliti. Sub bab pada bab ini meliputi gambaran umum game Mobile Legends, sejarah game Mobile Legends, joki game Mobile Legends dan profil informan.

Bab III, Bab ini peneliti memaparkan data-data hasil penelitian yang telah dilakukan dengan cara wawancara, dan dokumentasi terkait bermain game Mobile Legends sebagai hobi, keberadaan dan hubungan kerja penjual jasa joki game Mobile Legends, gambaran kerja menjadi penjual jasa joki game Mobile Legends, kelebihan dan kekurangan menjadi penjoki game Mobile Legends, dan hobi yang berubah menjadi pekerjaan.

Bab IV, Bab ini peneliti membahas terkait pembahasan terhadap tema dalam penelitian skripsi yaitu analisis teori *work and leisure* terhadap penjoki game Mobile Legends.

Bab V, ini merupakan bab penutup yang terdiri dari kesimpulan, kritik dan saran, yang mana berisi kesimpulan dari bab pertama hingga keempat. Dengan adanya saran dan kritik yang bisa membangun agar penelitian-penelitian kedepannya dapat menjadi lebih baik.



## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Bermain game, khususnya game Mobile Legends, telah menjadi hobi yang populer di kalangan anak muda di Indonesia. Tidak hanya sebagai sarana untuk mengisi waktu luang tetapi juga sebagai potensi sumber penghasilan. Fenomena joki dalam permainan Mobile Legends mencerminkan kebutuhan pemain untuk meningkatkan peringkat dan mendapatkan pengakuan sosial, meskipun tidak mencerminkan kemampuan asli mereka. Jasa ini berkembang pesat seiring dengan meningkatnya popularitas esports, namun menjadi penjoki memerlukan kejujuran, keterampilan tinggi, serta ketahanan fisik dan mental.

Pekerjaan sebagai penjoki game Mobile Legends menawarkan berbagai kelebihan, seperti fleksibilitas waktu, dan penghasilan tinggi, namun juga disertai dengan tantangan seperti jam kerja yang panjang, dan tekanan untuk selalu menang. Walaupun hobi dapat bertransformasi menjadi profesi yang menguntungkan, namun proses tersebut juga membawa tantangan dan tekanan yang harus dihadapi.

Ketergantungan penjoki game Mobile Legends terhadap teknologi digital sangat tinggi, mencakup kebutuhan akan perangkat, koneksi internet, platform pemasaran, komunikasi, sistem pembayaran, dan akses informasi. Tanpa teknologi ini, keberlangsungan dan perkembangan pekerjaan mereka dalam industri game akan terhambat.

Sebelum menjadi penjoki, para pemain game Mobile Legends memahami game MLBB hanya sebatas game karena hobi dan untuk mengisi waktu luang saja. Tetapi ketika mereka dibayar untuk menjadi penjoki, mereka mempunyai tanggung jawab dan tuntutan untuk menaikkan peringkat akun dari client sehingga mereka menganggap dan memahami bermain game MLBB sebagai pekerjaan.

Fenomena penjoki game Mobile Legends mencerminkan bagaimana dunia digital telah mengaburkan batas antara pekerjaan dan waktu luang, mengubah aktivitas rekreatif menjadi sumber pendapatan dan menimbulkan tantangan dalam menjaga keseimbangan kerja-kehidupan. Transformasi ini juga menunjukkan dampak signifikan terhadap kesejahteraan mental dan emosional individu di era teknologi yang terus berkembang.

## B. Saran

Dari hasil penelitian yang ditemukan, memunculkan saran-saran penelitian, diantaranya:

1. Peneliti menyadari akan keterbatasan dalam penelitian yang telah dilakukan sehingga penelitian ini memiliki banyak kekurangan dan hampir tidak ada referensi dengan topik yang sama. oleh sebab itu, peneliti berharap untuk peneliti-peneliti selanjutnya agar dapat menyempurnakan, melengkapi analisis atau mengembangkan pembahasan terkait dengan topik penelitian yang sejenis.

2. Bagi pembaca atau individu yang menggemari hobi yang kerap mendapat stigma negatif di masyarakat seperti hobi bermain game, coba bukalah pandangan dengan memanfaatkan perkembangan teknologi. tetaplah semangat dan terus berjuang mengembangkan hobi yang kalian sukai hingga menjadi sumber penghasilan, karena hampir semua hobi dapat dijadikan sebagai sumber penghasilan tidak hanya sebatas hiburan saja.



## **DAFTAR PUSTAKA**

**Buku:**

- B. Miles, Matthew dan A Michael Huberman. 2009. Analisis Data Kualitatif. Jakarta: Penerbit Universitas Indonesia.
- Chris Rojek. 2005. Leisure Theory: Principles and Practice. London: Palgrave Macmillan.
- Doyle Paul Johnson, 1994.“Teori sosiologi klasik dan modern”. Jakarta: Gramedia Pustaka.
- Eko Sugiarto. 2015. Menyusun Proposal Penelitian Kualitatif: Skripsi Dan Tesis, Yogyakarta: Suaka Media.
- Ghony, M. junaidy dan Fauzan Al Manshur. 2017. Metodologi Penelitian Kualitatif. Yogyakarta: Ar-Ruz Media.
- Goodman, Douglas J. dan George Ritzer. 2014. Teori Sosiologi dari Teori Sosiologi Klasik sampai Perkembangan Mutakhir Teori Sosial Postmodern terj. Nurhadi. Yogyakarta: Kreasi Wacana.
- Koentjaraningrat. 1993. Metode Penelitian Masyarakat edisi ketiga, Jakarta : PT.Rineka Cipta.
- Moleong, Lexy J., 2012. Metodologi Penelitian Kualitatif. Bandung: PT Remaja Rosda Karya.
- Nasution, S. 2000. Metode Research (Penelitian Ilmiah). Jakarta: Bumi Aksara.
- Neuman, W Lawrance. 2021. Metode Penelitian Sosial: Pendekatan Kualitatif Dan Kuantitatif. Jakarta: index.
- Prastowo, Andi. 2011. Metode Penelitian Kualitatif dalam Perspektif Rancangan Penelitian. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Rini, Ayu. 2011. Menanggulangi Kecanduan Game On-line pada anak. Jakarta: Pustaka Mina.
- Soedijati, Elisabeth, Koes. 1995. Solidaritas dan Masalah Sosial Kelompok Waria. Bandung: UPPM STIE Bandung.
- Sugiyono. 2006. Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. 2011. Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif dan R & D. Bandung: Alfabeta.

**Skripsi dan Jurnal:**

- Ambarwati, Mia, Nurhadi, dan Abdul Rahman, “Trash-Talking Pemain Mobile Legends: Bang Bang Mahasiswa FKIP UNS,” *Ganaya : Jurnal Ilmu Sosial dan Humaniora*, 5.3 (2022), 243–55 <<https://doi.org/10.37329/ganaya.v5i3.1833>>.
- Amir Sholichuddin, Mirza, “Hubungan Antara Motivasi Berprestasi Dengan Flow Experience Pemain Game Profesional Mobile Legends: Bang Bang Di Kota Malang,” 2022 <<http://etheses.uin-malang.ac.id/39617/1/15410122.pdf>>.
- Andreas, Rino, dan Dian Arymami, “Hasrat Konsumsi Virtual dalam Permainan Daring Mobile Legends: Perspektif Deleuze dan Guattari,” in *Jurnal Pemikiran Sosiologi*, 2022, VIII, 209 <https://doi.org/10.22146/jps.v8i2.67351>.
- Aurafarhanah Rhesti Listyantono, “BERMAIN GAME ONLINE : KONSTRUKSI DIRI PEMAIN GAME MOBILE LEGENDS BANG BANG Aurafarhanah Rhesti Listyantono,” 2023.
- Candra Maulana, “Fenomena Penciptaan Makna Baru Gamers Mobile Legends: Bang Bang (Studi Deskriptif Kualitatif pada Mobile Legends Community Kalijaga Yogyakarta,” 2022.
- Eskasasnanda, I Dewa Putu, “Causes and Effects of Online Video Game Playing among Junior-Senior High School Students in Malang East Java,” *KOMUNITAS: International Journal of Indonesian Society and Culture*, 9.2 (2017), 191–202 <<https://doi.org/10.15294/komunitas.v9i2.9565>>.
- Gunawan, Myra P, “Leisure, Rekreasi, Pariwisata dalam Berbagai Dimensi Metropolitan,” *Journal of Regional and City Planning*, 2007, 50–64 <https://lens.org/167-256-884-555-760>.
- Haworth, John, dan Suzan Lewis, *Work, leisure and well-being*, *British Journal of Guidance and Counselling*, 2005, XXXIII <https://doi.org/10.1080/03069880412331335902>.
- Kurniawan, Hanafi Ma'ruf, “Pengaruh Perilaku Trash-Talking Terhadap Pola Komunikasi Pemain Game Online Mobile Legends di Mobile Legends Community (MLC) Kalijaga Yogyakarta,” 2023.
- Kurniawan, Drahat Edy, “Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Perilaku Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa Bimbingan Dan Konseling Universitas PGRI Yogyakarta,” *Jurnal Koseling Gusjigang*, 3.1 (2017), 97–103.

- Lee, Yu Hao, dan Holin Lin, “‘Gaming is my work’: Identity work in internet-hobbyist game workers,” *Work, Employment and Society*, 25.3 (2011), 451–67 <<https://doi.org/10.1177/0950017011407975>>.
- Madani, Mohammad Fajar, “Menunda Tugas Akademik Dengan Bermain Game Mobile Legends: Bang Bang Studi Kasus Rasionalitas di Komunitas Mobile Legends Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga,” 2023.
- Novianto, Iik, “Perilaku Penggunaan Internet di Kalangan Mahasiswa,” 2011, 1–40.
- Ondang, Gilbert Luis, Benedicta J. Mokalu, dan Shirley Y V I Goni, “Dampak Game Online Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Jurusan Sosiologi Fispol Unsrat,” *Jurnal holistik*, 13.2 (2020), 1–15.
- Putri, Aprillia, Yeni Rahmwati, dan Panji Ariyanto, “Bagaimana Gamers Berperilaku Trash-Talk?,” *Jurnal Kajian Keislaman Multi-Perspektif*, 2 (2021), 1–44.
- Putra, Renaldo Aditya, Abdul Rahman, dan Yosafat Hermawan Trinugraha, “Hiperkonsumerisme Dalam Gaya Hidup Mahasiswa Pemain Game Mobile Legends; Bang Bang (Studi Kasus pada Mahasiswa Universitas Sebelas Maret),” *Journal of Development and Social Change*, 5.2 (2022), 1–14
- Rainoldi, Mattia, Adele Ladkin, dan Dimitrios Buhalis, “Blending work and leisure: a future digital worker hybrid lifestyle perspective,” *Annals of Leisure Research*, 25.2 (2022), 1–21 <<https://doi.org/10.1080/11745398.2022.2070513>>.
- Silverman, Mark, “Beyond fun in games: the serious leisure of the power gamer,” 2006.
- STK, Yohanes Hendro Pranyoto, “Makna kerja dalam ajaran sosial gereja,” *JURNAL SEPAKAT*, 3 (2017), 206–20.
- Udiyani, N. P., Nugroho, W. B., & Kamajaya, G. (2016). Game Online dan Autisitas Sosial : Studi Kasus Gamers Dota-2 Mahasiswa Teknologi Informasi Universitas Udayana. *Jurnal Ilmiah Sosiologi: SOROT*, 1(1), 1–9.
- Weiss, Yoram, “Work and leisure: A history of ideas,” *Journal of Labor Economics*, 27.1 (2009), 1–20 <<https://doi.org/10.1086/596993>>.
- Wise, Jim B., “Leisure and Work: Interdependent Facets of Human Flourishing,” *Therapeutic Recreation Journal*, 51.1 (2017), 1–17 <<https://doi.org/10.18666/trj-2017-v51-i1-7963>>.

### **Website:**

<https://activeplayer.io/mobile-legends-bang-bang/>

<https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2022/02/16/jumlah-gamers-indonesia-terbanyak-ketiga-di-dunia>

[https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2023/02/03/jumlah-pengguna-internet-global-tembus-516 miliar-orang-pada-januari 2023](https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2023/02/03/jumlah-pengguna-internet-global-tembus-516-miliar-orang-pada-januari-2023)

<https://esportsnesia.com/penting/apa-itu-pbesi-pengurus-besar-esports-indonesia/>  
[https://liquipedia.net/mobilelegends/MPL\\_Indonesia#Events](https://liquipedia.net/mobilelegends/MPL_Indonesia#Events)

[https://liquipedia.net/mobilelegends/S-Tier\\_Tournaments](https://liquipedia.net/mobilelegends/S-Tier_Tournaments)

<https://wearesocial.com/uk/blog/2022/01/digital-2022-another-year-of-bumper-growth-2/>

<https://www.indonesia.go.id/mediapublik/detail/2093#:~:text=Berdasarkan%20hasil%20survei%20Asosiasi%20Penyelenggara,orang%20pada%20periode%202020%2D2023>

<https://www.revivaltv.id/berita/sering-terdengar-esports-apa-itu-pbesi>  
<https://www.takapedia.com/id/joki-rank>

