

**TURNAMEN MOBILE LEGENDS SEBAGAI MEDIA INTERAKSI
SOSIAL DAN PEMBENTUKAN MAKNA BAGI ANAK MUDA DI
KECAMATAN PONTIANAK TIMUR**



Diajukan kepada Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora

Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta

untuk memenuhi Sebagian Syarat Memperoleh

Gelar Sarjana Strata Satu Sosiologi

Disusun Oleh:

IQBAL BAHRUL ALAM

NIM 21107020062

PRODI SOSIOLOGI

FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN HUMANIORA

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA YOGYAKARTA

2025/2026

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-5241/U.n.02/DSH/PP.00.9/12/2025

Tugas Akhir dengan judul : Turnamen Mobile Legends Sebagai Media Interaksi Sosial Dan Pembentukan Makna Bagi Anak Muda Di Kecamatan Pontianak Timur

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : IQBAL Bahrul Alam
Nomor Induk Mahasiswa : 21107020062
Telah diujikan pada : Kamis, 27 November 2025
Nilai ujian Tugas Akhir : A-

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

TIM UJIAN TUGAS AKHIR



Ketua Sidang

Nisrina Muthahari, M.A.
SIGNED

Valid ID: 69421a0669676



Penguji I

Agus Saputro, M.Si.
SIGNED

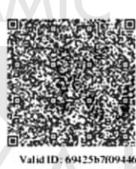
Valid ID: 6931e91b82834



Penguji II

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

Valid ID: 6941c2413a48



Yogyakarta, 27 November 2025

UIN Sunan Kalijaga

Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora

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

SIGNED

Valid ID: 69425b709446



SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya menyatakan bahwa skripsi yang saya susun, sebagai syarat memperoleh gelar sarjana merupakan hasil karya tulis saya sendiri. Adapun bagian-bagian tertentu dalam penulisan skripsi ini yang saya kutip dari hasil karya orang lain telah dituliskan sumbernya secara jelas sesuai dengan norma, kaidah dan etika penulisan ilmiah. Saya bersedia menerima sanksi pencabutan gelar akademik yang saya peroleh dan sanksi-sanksi lainnya sesuai dengan peraturan yang berlaku, apabila dikemudian hari ditemukan adanya plagiat dalam skripsi ini.

Yogyakarta, 20 November 2025



Iqbal Bahrul Alam

NIM: 21107020062

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

NOTA DINAS PEMBIMBING

NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal :
Lamp :

Kepada:
Yth. Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora
UIN Sunan Kalijaga
Di Yogyakarta

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

Nama : Iqbal Bahrul Alam
NIM : 21107020062
Prodi : Sosiologi
Judul : "Turnamen Mobile Legends Sebagai Media Interaksi Sosial Dan Pembentukan Makna Bagi Anak Muda Di Kecamatan Pontianak Timur"

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 munaqosyah.
Atas perhatiannya diucapkan terima kasih.

Wassalamualaikum Wr. Wb

Yogyakarta, 21 November 2025
Pembimbing



Nisrina Muthahari, M.A.
NIP: 19900904 202012 2 012

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

ABSTRAK

Dalam beberapa tahun terakhir, turnamen Mobile Legends semakin marak di berbagai daerah, termasuk di Kecamatan Pontianak Timur, Kota Pontianak. Turnamen ini tidak lagi sekadar menjadi ajang kompetisi e-sports, tetapi juga berkembang menjadi ruang sosial yang mempertemukan anak muda dari berbagai latar belakang. Melalui turnamen, para pemain tidak hanya berkompetisi untuk meraih kemenangan, tetapi juga berkomunikasi, bekerja sama, membentuk identitas diri, serta membangun solidaritas dalam komunitas digital maupun langsung.

Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi bentuk-bentuk interaksi sosial yang terbentuk dalam turnamen Mobile Legends, menganalisis dinamika kebersamaan di antara para pemain, serta menjelaskan proses pembentukan makna sosial yang dialami anak muda melalui pengalaman mengikuti turnamen. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi terhadap sepuluh informan yang aktif berpartisipasi dalam turnamen Mobile Legends di Kecamatan Pontianak Timur. Analisis data menggunakan teori Interaksionisme Simbolik George Herbert Mead melalui tiga konsep utama, yaitu pikiran (*mind*), diri (*self*), dan masyarakat (*society*).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa turnamen Mobile Legends menjadi sarana efektif dalam membangun interaksi sosial anak muda. Para pemain memaknai simbol dan tindakan dalam permainan sebagai bentuk komunikasi sosial yang membantu membangun rasa kebersamaan dan solidaritas komunitas. Turnamen ini juga menggambarkan bagaimana ruang digital dapat menjadi media pembelajaran sosial yang menumbuhkan empati, tanggung jawab, dan sikap saling menghargai di kalangan anak muda.

Kata kunci: Turnamen Mobile Legends, Interaksi Sosial, Anak Muda, Interaksionisme Simbolik.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

MOTTO

“Maka sesungguhnya bersama kesulitan itu ada kemudahan. Sesungguhnya bersama kesulitan itu ada kemudahan”
(Q.S Al-Insyirah: 5-6)

“Hadapi semuanya langsung dimuka, apapun yang terjadi tidak apa, setiap hari ku bersyukur, melihatmu berselimut harapan, berbekal cerita”
(Baskara Putra - Hindia)

“Tidak ada mimpi yang gagal, yang ada hanyalah mimpi yang tertunda. Cuma sekiranya kalau teman-teman merasa gagal dalam mencapai mimpi, jangan khawatir, mimpi-mimpi lain bisa diciptakan”
(Windah Basudara)



PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirabbil Allamin, puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT yang telah memberikan nikmat yang sangat luar biasa sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan penuh kerendahan hati dan kesabaran yang luar biasa.

Karya ini penulis persembahkan sebagai tanda cinta dan rasa terima kasih yang tulus kepada kedua orang tua dan adik tercinta, atas doa, dukungan, serta kasih sayang yang tidak pernah berhenti mengalir.

Terakhir, untuk diri sendiri, Iqbal Bahrul Alam, terima kasih telah bertahan sejauh ini. Terima kasih telah melewati setiap proses dengan sabar, meski sering kali harus berdiri sendiri di tanah rantau. Semoga setiap pengalaman yang telah dilalui menjadi bekal berharga untuk menapaki perjalanan selanjutnya.



KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirabbil’alamin, Wassholatu wassalam ‘alan Nabi Al- Mustofa Muhamadin wa alihu ajma’in. Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang senantiasa memberikan rahmat, karunia, dan hidayah-Nya, sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi yang berjudul “Turnamen Mobile Legends sebagai Media Interaksi Sosial dan Pembentukan Makna Bagi Anak Muda di Kecamatan Pontianak Timur”.

Tidak lupa Sholawat serta salam semoga selalu tercurahkan tiada henti kepada Nabi Muhammad SAW وَسَلَّمَ عَلَيْهِ اللَّهُ صَلَّى yang kita nantikan syafaatnya di hari akhir kelak. Semoga Allah SWT senantiasa memberikan kemudahan serta menguatkan hati dan pikiran peneliti di tengah kesulitan atau keraguan selama meneliti dan menulis skripsi ini.

Dalam penyusunan skripsi ini, penulis mengakui bahwa penulisan ini tidak lepas dari berbagai pihak yang senantiasa mendukung penulis baik secara langsung maupun tidak langsung. Karenanya, perkenankan penulis untuk menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Prof. Noorhaidi, S.Ag., M.A., M.Phil., Ph.D., selaku Rektor Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.
2. Ibu Prof. Dr. Erika Setyanti Kusumaputri, S.Psi., M.Si. selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.
3. Ibu Napsiah S.Sos., M.Si. selaku Ketua Program Studi Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.
4. Ibu Dr. Muryanti, S.Sos., M.A. selaku Dosen Pembimbing Akademik, yang senantiasa memberikan arahan dan bimbingan kepada penulis sejak awal menjadi mahasiswa.
5. Ibu Nisrina Muthahari, M.A. selaku Dosen Pembimbing Skripsi, yang senantiasa memberikan waktu, tenaga, dan pengetahuan untuk memberikan arahan kepada penulis dalam penyusunan skripsi.

6. Seluruh Dosen Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, yang telah memberikan ilmu pengetahuan, wawasan, dan kesempatan dalam berbagai pengalaman selama kuliah.
7. Kepada pihak yang terlibat dalam penelitian ini, seluruh informan yang telah bersedia untuk membantu penulis dalam penulisan skripsi ini.
8. Kepada kedua Orang Tua penulis, Bapak Setiyono dan Ibu Nurdiana, terima kasih yang sebesar-besarnya atas kasih sayang, cinta, semangat, doa dan dukungan baik secara moril maupun secara materil yang tiada hentinya kepada penulis. Semoga ini menjadi langkah awal untuk membuat Ayah dan Mamak bangga dan bahagia karena penulis sadar selama ini belum bisa berbuat lebih. Semoga Ayah dan Mamak selalu diberikan rezeki, umur panjang, kesehatan, dan kebahagiaan.
9. Kepada Adik penulis, Dimar Cahyo, yang selalu memberikan dukungan kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan studi ini dengan baik.
10. Kepada Elisa Herlinawati, yang selalu menemani, berkontribusi dalam penulisan skripsi ini, memberikan dukungan, semangat, dan kebahagiaan kepada penulis. Terima kasih telah menjadi bagian dari perjalanan hidup penulis.
11. Kepada teman-teman angkatan mahasiswa Sosiologi 2021, terima kasih atas kebersamaan dan dukungan yang selalu menguatkan selama menempuh perjalanan perkuliahan.
12. Kepada diri sendiri Iqbal Bahrul Alam. Apresiasi sebesar-besarnya karena telah bertanggung jawab untuk menyelesaikan apa yang telah dimulai. Terima kasih karena terus berusaha dan tidak menyerah, serta senantiasa menikmati setiap prosesnya yang bisa dibilang tidak mudah. Terima kasih sudah bertahan sejauh ini.

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	i
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	ii
NOTA DINAS PEMBIMBING.....	iii
ABSTRAK.....	iv
MOTTO.....	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	4
C. Tujuan Penelitian	4
D. Manfaat Penelitian	4
1. Manfaat Teoritis	4
2. Manfaat Praktis	5
E. Tinjauan Pustaka	6
F. Landasan Teori.....	17
1. Definisi Konseptual	17
2. Teori.....	20
3. Kerangka Berpikir	25
G. Metode Penelitian.....	27
1. Jenis Penelitian.....	27
2. Lokasi Penelitian	28
3. Subjek dan Objek Penelitian	28
4. Sumber Data.....	29
5. Teknik Pengumpulan Data	30
6. Validasi Data (Triangulasi)	32

7. Analisis Data	33
H. Sistematika Penulisan	34
BAB II GAMBARAN UMUM PENELITIAN.....	84
A. Deskripsi Kecamatan Pontianak Timur.....	84
1. Sejarah Kecamatan Pontianak Timur	84
2. Keadaan Geografis Kecamatan Pontianak Timur	84
3. Kondisi Demografi Kecamatan Pontianak Timur	84
B. Kondisi Sosial Budaya Kecamatan Pontianak Timur	84
C. Perkembangan Game Online Di Kecamatan Pontianak Timur	84
D. Profil Informan Penelitian	84
1. Informan Rafi.....	84
2. Informan Dimar.....	84
3. Informan Hendri.....	84
4. Informan Zaki.....	84
5. Informan Riski	84
6. Informan Aril.....	84
7. Informan Rafli	84
8. Informan Dani	84
9. Informan Akmal	84
10. Informan Yogi	84
E. Pelaksanaan Penelitian	84
BAB III HASIL PENELITIAN TURNAMEN MOBILE LEGENDS SEBAGAI MEDIA INTERAKSI SOSIAL DAN PEMBENTUKAN MAKNA BAGI ANAK MUDA DI KECAMATAN PONTIANAK TIMUR.....	84
A. Bentuk-Bentuk Interaksi Sosial Dalam Turnamen Mobile Legends ...	84
1. Komunikasi	84
2. Kerja sama	84
3. Sportivitas	84
4. Terbentuknya Relasi Baru.....	84
B. Dinamika Kebersamaan Dalam Turnamen Mobile Legends	84
1. Kesamaan Minat dan Hobi.....	84

2. Latihan Bersama.....	84
3. Lingkungan Turnamen.....	84
4. Dukungan Penonton	84
C. Pembentukan Makna Sosial Melalui Tantangan dalam Turnamen	
Mobile Legends	84
1. Perbedaan Pendapat.....	84
2. Kendala Teknis	84
3. Keterbatasan Fasilitas	84
BAB IV ANALISIS DAN PEMBAHASAN TURNAMEN MOBILE LEGENDS SEBAGAI MEDIA INTERAKSI SOSIAL DAN PEMBENTUKAN MAKNA BAGI ANAK MUDA DI KECAMATAN PONTIANAK TIMUR.....	84
A. Manifestasi Pikiran (<i>Mind</i>) dalam Penafsiran Simbol dan Chat pada Interaksi Mobile Legends.....	84
B. Aktualisasi Diri (<i>Self</i>) dalam Pembentukan Identitas Sosial Pemain Mobile Legends	84
C. Dinamika Sosial (<i>Society</i>) dalam Pembentukan Solidaritas Anak Muda pada Turnamen Mobile Legends	84
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	84
A. Kesimpulan.....	84
B. Saran	85
DAFTAR PUSTAKA	87
LAMPIRAN	94
A. Panduan Observasi	94
B. Panduan Wawancara	94
C. Panduan Dokumentasi	94
CURRICULUM VITAE	94

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Jumlah Penduduk Menurut Kelurahan di Kecamatan Pontianak Timur Tahun 2023.....	84
Tabel 2. Identitas Informan	84



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Keraton Kadriah Kesultanan Pontianak	84
Gambar 2. Peta Administrasi Kota Pontianak	84
Gambar 3. Tampilan Fitur Voice Chat (Obrolan Suara) Mobile Legends	84
Gambar 4. Tampilan Simbol Ikon Mobile Legends.....	84
Gambar 5. Tampilan Quick Chat (Pesan Cepat) Mobile Legends	84
Gambar 6. Tampilan Simbol Emote (Ekspresi) Mobile Legends	84
Gambar 7. Tampilan Tanda Pada Map (Peta) Mobile Legends	84
Gambar 8. Anak Muda Sedang Bermain Mobile Legends Bersama	84
Gambar 9. Suasana Dalam Turnamen Mobile Legends.....	84
Gambar 10. Suasana Panggung Utama Turnamen Mobile Legends	94
Gambar 11. Suasana Acara Turnamen Mobile Legends	94
Gambar 12. Screenshot Simbol Ikon Mobile Legends.....	94
Gambar 13. Screenshot Quick Chat (Pesan Cepat) Mobile Legends.....	94
Gambar 14. Screenshot Emote (Ekspresi) Mobile Legends	94
Gambar 15. Screenshot Tanda Pada Map (Peta) Mobile Legends	94
Gambar 16. Screenshot Fitur Voice Chat (Obrolan Suara) Mobile Legends	94
Gambar 17. Aktivitas Anak Muda Bermain Mobile Legends	94
Gambar 18. Anak Muda Bermain Mobile Legends Bersama	94
Gambar 19. Wawancara dengan informan Rafi.....	94
Gambar 20. Wawancara dengan informan Dimar	94
Gambar 21. Wawancara dengan informan Hendri	94
Gambar 22. Wawancara dengan informan Zaki	94
Gambar 23. Wawancara dengan informan Riski	94
Gambar 24. Wawancara dengan informan Aril	94
Gambar 25. Wawancara dengan informan Rafli.....	94
Gambar 26. Wawancara dengan informan Dani	94
Gambar 27. Wawancara dengan informan Akmal.....	94
Gambar 28. Wawancara dengan informan Yogi.....	94

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi digital yang pesat telah membawa perubahan besar dalam berbagai aspek kehidupan manusia, termasuk dalam cara berinteraksi. Kehadiran media sosial, aplikasi pesan instan, dan hiburan *online* semakin memudahkan manusia untuk saling terhubung tanpa batasan ruang dan waktu. Pergeseran ini menunjukkan fenomena di mana individu yang sebelumnya memiliki dunia sosial terbatas pada lingkungan fisik, kini dapat membangun jaringan interaksi yang luas melalui dunia *virtual*. Chris Barker, (2008) menyatakan bahwa budaya *digital* telah menjadi bagian integral dari kehidupan masyarakat *modern*, membentuk identitas, nilai, dan pola interaksi di berbagai ruang, termasuk *virtual* maupun nyata.

Penggunaan teknologi *digital* kini telah merambah ke berbagai lapisan masyarakat, termasuk para pemain *game online* yang memanfaatkannya bukan hanya untuk hiburan, tetapi juga sebagai sarana membangun interaksi dan menjalin relasi sosial.¹ *Game online* menyediakan ruang interaksi *virtual* yang memungkinkan untuk bekerja sama, berkompetisi, serta membentuk komunitas yang solid meskipun tidak saling bertemu secara langsung. Salah satu bentuknya adalah *game* bergenre *massively multiplayer online (MMO)* seperti Mobile Legends, PUBG Mobile, Free Fire, dan Genshin Impact, yang mempertemukan ribuan pemain secara *real time* dan menciptakan pola interaksi sosial yang khas.²

Indonesia menempati posisi penting dalam perkembangan industri game online, didukung oleh jumlah pemain yang terus meningkat setiap tahunnya. Berdasarkan data Kementerian Komunikasi dan Informatika, pada tahun 2023

¹ Rizal, A., & Pratama, M. (2021). E-sports sebagai Budaya Populer: Studi Kasus Mobile Legends di Indonesia. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 9(1), 12–25.

² Putra, A., & Andini, F. (2019). Perubahan Pola Interaksi Sosial di Era Digital. *Jurnal Sosiologi Pendidikan*, 3(2).

tercatat sekitar 35 juta pemain aktif *game online* di Indonesia.³ Angka ini menunjukkan tren positif dibandingkan tahun-tahun sebelumnya, yang membuktikan bahwa *game online* telah menjadi salah satu aktivitas *digital* yang diminati oleh masyarakat dari berbagai kalangan.

Salah satu *game online* yang meraih popularitas besar adalah Mobile Legends: Bang Bang. *Game* bergenre *multiplayer online battle arena (MOBA)* ini menawarkan mekanisme permainan kompetitif sekaligus kolaboratif, di mana dua tim bertanding secara *real-time* dalam format lima lawan lima.⁴ Daya tariknya diperkuat oleh fitur komunikasi dalam game, seperti *voice chat* (obrolan suara), *quick chat* (pesan cepat), ikon, *emote*, dan tanda pada *map* (peta). Kombinasi aspek kompetisi dan kerja sama ini menjadikan Mobile Legends sebagai ruang sosial yang dinamis.

Antusiasme terhadap permainan ini tidak hanya terbatas pada aktivitas daring, tetapi juga berkembang ke dalam bentuk turnamen yang diselenggarakan secara luring (*offline*). Turnamen Mobile Legends, baik yang berskala lokal, nasional, maupun internasional, memiliki keunikan tersendiri karena memadukan budaya *digital* dengan pertemuan fisik.⁵ Turnamen tersebut mempertemukan para pemain dari berbagai latar belakang untuk berkompetisi sekaligus berinteraksi secara langsung. Pertemuan ini sering menghasilkan hubungan pertemanan baru dan rasa kebersamaan di luar kegiatan turnamen.⁶ Antusiasme yang tinggi terhadap turnamen memperlihatkan bagaimana ruang digital dapat mempertemukan individu dalam relasi sosial yang bermakna.

Melalui turnamen, para peserta mengalami berbagai bentuk interaksi, mulai dari komunikasi, kerja sama, hingga munculnya solidaritas antar-komunitas.

³ Kompas.com. (2023). *Kemenkominfo Sebut 35 Juta Penduduk Indonesia “Gamer” Online Aktif, tapi Perputaran Uang yang Masuk Sedikit*. Kompas. <https://regional.kompas.com/read/2024/10/12/180422978/kemenkominfo-sebut-35-juta-penduduk-indonesia-gamer-online-aktif-tapi>

⁴ Nugroho, Y., & Santoso, D. (2020). Pengaruh Game Online terhadap Interaksi Sosial Remaja. *Jurnal Komunikasi*, 12(1), 45–57.

⁵ Setiawan, B. (2022). Dinamika Turnamen E-sports di Indonesia. *Jurnal Media dan Olahraga*, 4(2), 77–89.

⁶ Rizal, A., & Pratama, M. (2021). E-sports sebagai Budaya Populer: Studi Kasus Mobile Legends di Indonesia. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 9(1), 12–25.

Lebih dari itu, setiap tindakan, simbol, dan pengalaman yang terjadi dalam turnamen dimaknai secara sosial. Dengan kata lain, turnamen Mobile Legends menjadi ruang bagi anak muda untuk membangun makna sosial baru tentang kebersamaan dan identitas diri. Turnamen juga menjadi ruang di mana anak muda bisa terhubung lebih dekat, saling mengenal, dan membangun hubungan yang sebelumnya tidak ada. Hal ini sejalan dengan penelitian oleh Center for Digital Society, (2021) menunjukkan bahwa 82% pemain *game online* di Indonesia pernah menjalin hubungan baru melalui permainan, dan sebagian di antaranya berlanjut di dunia nyata. Hal ini menegaskan bahwa ruang *virtual* dalam game memiliki peran signifikan dalam pembentukan relasi sosial di kehidupan sehari-hari.⁷

Fenomena tersebut tampak dalam turnamen Mobile Legends yang marak di berbagai daerah, termasuk Kecamatan Pontianak Timur, Kota Pontianak. Berdasarkan pengamatan awal, turnamen di wilayah ini rutin diselenggarakan oleh komunitas lokal, pelaku usaha, maupun penyelenggara independen, dan selalu mendapat antusiasme tinggi dari anak muda. Lokasi penyelenggaraan pun bervariasi, mulai dari kafe hingga aula gedung sehingga menghadirkan ruang pertemuan baru yang memperkuat interaksi sosial.

Meskipun fenomena turnamen Mobile Legends semakin marak, sebagian besar penelitian terdahulu lebih banyak menyoroti dampak negatif *game online* seperti kecanduan atau perilaku agresif akibat intesitas bermain yang tinggi. Namun, masih jarang penelitian yang secara khusus membahas sisi positif dari *game online*. Oleh karena itu, penelitian ini berupaya mengisi celah tersebut dengan menelaah bagaimana turnamen Mobile Legends dapat berperan sebagai media interaksi sosial dan pembentukan makna bagi anak muda di Kecamatan Pontianak Timur. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi pada pemahaman bahwa turnamen Mobile Legends mampu menghadirkan pengalaman sosial bagi anak muda.

⁷ Center for Digital Society. (2021). *Socializing, Relationships, and Mobile Gaming in Indonesia: The Survey*. Universitas Gadjah Mada. <https://digitalsociety.id/2021/01/14/socializing-relationships-and-mobile-gaming-in-indonesia-the-survey/>

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah diuraikan, maka dalam penelitian ini terdapat pertanyaan yaitu, bagaimana turnamen Mobile Legends dapat menjadi media interaksi sosial dan pembentukan makna bagi anak muda di Kecamatan Pontianak Timur?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang sudah diuraikan, maka dalam penelitian ini terdapat tujuan penelitian, yaitu:

1. Mengidentifikasi bentuk-bentuk interaksi sosial dalam turnamen Mobile Legends
2. Menganalisis dinamika kebersamaan yang terbentuk dalam turnamen Mobile Legends
3. Menjelaskan proses pembentukan makna sosial yang dialami anak muda melalui pengalaman mengikuti turnamen Mobile Legends.

D. Manfaat Penelitian

Dilihat dari dua sisi manfaat penelitian tersebut, yaitu teoritis dan praktis.

1. Manfaat Teoritis

a. Kontribusi pada Pengetahuan Akademis

Penelitian ini memberikan kontribusi pada pengembangan pengetahuan akademis di bidang sosiologi, khususnya terkait kajian interaksi sosial pada kalangan anak muda. Dengan mengkaji peran turnamen Mobile Legends sebagai media interaksi sosial dan pembentukan makna bagi anak muda di Kecamatan Pontianak Timur. Penelitian ini memperkaya literatur akademik tentang bagaimana kegiatan kompetitif berbasis *game* dapat memfasilitasi hubungan sosial yang sehat dan konstruktif.

b. Pengembangan Teori dan Kerangka Konseptual

Penelitian ini memperluas wawasan teori interaksi sosial dengan menyoroti bagaimana kegiatan turnamen *game online* dapat membentuk pola komunikasi, kerja sama, dan solidaritas di antara pemain. Temuan penelitian ini juga dapat menjadi acuan dalam mengembangkan kerangka konseptual tentang pemanfaatan media *digital* dan aktivitas *e-sport* sebagai sarana memperkuat kohesi sosial di lingkungan anak muda.

2. Manfaat Praktis

a. Pemain dan Komunitas Game

Penelitian ini dapat meningkatkan kesadaran anak muda dan komunitas *e-sport* akan pentingnya menjaga interaksi sosial selama turnamen. Pemain diharapkan dapat melihat turnamen bukan hanya sebagai ajang kompetisi, tetapi juga sebagai wadah untuk memperluas jaringan pertemanan, mengasah kerja sama tim, dan membangun citra diri yang positif di lingkungan sosial.

b. Masyarakat

Hasil penelitian ini memberikan perspektif baru bagi masyarakat tentang *game online*, khususnya turnamen Mobile Legends, sebagai sarana pembentukan interaksi sosial yang bermanfaat. Dengan pemahaman ini, diharapkan masyarakat dapat mengurangi stigma negatif terhadap aktivitas *gaming*, serta mendukung kegiatan *e-sport* yang berorientasi pada pembinaan karakter positif anak muda.

c. Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini dapat menjadi referensi bagi peneliti lain yang tertarik mengkaji hubungan antara *e-sport*, interaksi sosial, dan pembentukan karakter anak muda. Selain itu, penelitian ini membuka peluang untuk kajian lebih mendalam tentang dampak sosial dari turnamen *game online* di berbagai konteks budaya dan wilayah.

E. Tinjauan Pustaka

Penelitian ini mengambil dari beberapa jurnal atau skripsi sebelumnya yang memiliki tema penelitian yang sama dengan penulis sebagai bahan pustaka yang akan digunakan untuk perbandingan penelitian sejenis dengan penelitian yang dilakukan.

Pertama, penelitian oleh Ahmad Wildan Faza, Syailin Nichla Choirin Attalina, Aan Widiyono (2022) dengan judul “*Analisis Dampak Game Online Pada Interaksi Sosial Anak Usia Sekolah Dasar di Desa Bawu RT 06 RW 01*”.⁸

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa realita penggunaan *game online* rata-rata sudah bermain *gadget*, terutama anak laki-laki menggunakannya untuk bermain *game online* jadi rata-rata semua anak laki laki bermain *game online*. Kemudian, dampak *game online* terhadap interaksi sosial anak memiliki dampak positif dan negatif, terpenting peran orang tua dapat membatasi anak bermain *gadget* dan memberikan edukasi bahwa berinteraksi dengan yang lainnya itu lebih penting.

Penelitian yang akan dilakukan oleh penulis dengan penelitian terdahulu memiliki persamaan yaitu sama-sama ingin mengkaji mengenai pengaruh atau dampak *game online* terhadap interaksi sosial. Namun, terdapat juga perbedaan dalam penelitian ini yaitu dan terletak pada fokus penelitiannya yang membahas tentang interaksi sosial terhadap anak usia sekolah dasar. Oleh karena itu, posisi penelitian ini diharapkan dapat melengkapi penelitian yang sudah ada.

Kedua, penelitian oleh David Krismawan, Qoni’ah Nur Wijayani, S.Ikom., M.Ikom (2023) dengan judul “*Analisis Mobile Legends Dibalik Layar Dunia Maya (Kecanduan Dalam Merubah Pola Interaksi Sosial Masyarakat)*”.⁹ Penelitian ini menggunakan metode kualitatif. Hasil dari penelitian ini

⁸ Ahmad Wildan, Attalina, S. N. C., & Widiyono, A. (2022). Analisis Dampak Game Online Pada Interaksi Sosial Anak Usia Sekolah Dasar Di Desa Bawu RT 06 RW 01. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(3), 534–541. https://scholar.google.com/scholar?hl=id&as_sdt=0%2C5&q=ahmad+wildan+faza&oq=ahma#d=gs_qabs&t=1657860118603&u=%23p%3DekfoaZ0oAkgJ Diambil dari

⁹ Krismawan, D., & Madura, U. T. (2023). Analisis Mobile Legends Dibalik Layar Dunia Maya (Kecanduan Dalam Merubah Pola Interaksi Sosial Masyarakat), 1(1).

menunjukkan bahwa Mobile Legends telah memengaruhi secara substansial pola interaksi sosial remaja yang dicirikan oleh sikap agresif serta toleransi yang rendah. Akibatnya, kecanduan game telah menyebabkan hambatan bagi remaja untuk menciptakan lingkungan interaksi sosial yang sehat meskipun mereka telah berada di dunia maya.

Penelitian yang akan dilakukan oleh penulis dengan penelitian terdahulu memiliki persamaan yaitu sama-sama ingin mengkaji mengenai Mobile Legends terhadap interaksi sosial. Namun, terdapat juga perbedaan dalam penelitian ini yaitu pengambilan tempat penelitian dan terletak pada fokus penelitiannya yang membahas tentang interaksi sosial masyarakat. Oleh karena itu, posisi penelitian ini diharapkan dapat melengkapi penelitian yang sudah ada.

Ketiga, penelitian oleh Salsabilla Senja Safitri (2020) dengan judul “*Game Online Dan Pengaruh Interaksi Sosial Di Kalangan Mahasiswa Univeristas Muhammadiyah Surakarta*”.¹⁰ Penelitian ini menggunakan metode kualitatif. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh negatif dan positif *game online* dalam interaksi sosial yang mereka lakukan. Pengaruh negatif yaitu banyak menghabiskan waktunya dalam bermain *game online* akan menjauhkan mereka dengan kehidupan dunianya. Sedangkan pengaruh positif yaitu mampu berinteraksi dengan cara berkomunikasi dalam game online karena adanya keterjangkauan jarak untuk bertemu. Sehingga pentingnya interaksi sosial dengan membatasi dan mengatur pola yang baik dan menjadikan *game online* sebagai permainan yang mengisi waktu luang sehingga mahasiswa terhindar dari kecanduan *game online*.

Penelitian yang akan dilakukan oleh penulis dengan penelitian terdahulu memiliki persamaan yaitu sama-sama ingin mengkaji mengenai *game online* dan interaksi sosial. Namun, terdapat juga perbedaan dalam penelitian ini yaitu pengambilan tempat penelitian dan terletak pada fokus penelitiannya yang membahas tentang dampak dampak game online dalam interaksi sosial. Oleh

¹⁰ Senja, S. S. (2020). *Game_Online_dan_Pengaruh_Interaksi_Sosial*. *Edumaspul (Jurnal Pendidikan)*, 4(2), 364–376.

karena itu, posisi penelitian ini diharapkan dapat melengkapi penelitian yang sudah ada.

Keempat, penelitian oleh Aulia Nur Fitriana, Irfai Fathurohman, Imaniar Purbasari (2024) dengan judul “*Interaksi Sosial Anak Dalam Permainan Game Online Mobile Legend*”.¹¹ Penelitian ini menggunakan metode kualitatif. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa pengalaman masa lalu anak, hobi, kecenderungan, bergabung dengan teman, dan hiburan menjadi faktor utama yang mendorong anak untuk bermain *game online* Mobile Legends. Di samping itu dampak aktivitas *game online* dapat membantu anak bersosialisasi dengan baik, anak dapat bekerja sama atau bersimpati dengan teman-temannya, sehubungan dengan itu dampak aktivitas *game online* juga dapat menyebabkan anak menjadi kecanduan, sehingga anak menjadi pemberontak karena sering mengabaikan orang lain. Salah satu cara agar anak dapat berinteraksi dengan baik adalah dengan membiasakan anak untuk mengurangi penggunaan gadget atau *game online*. Sebisa mungkin orang tua sering mengajak anak untuk berkomunikasi atau berinteraksi.

Penelitian yang akan dilakukan oleh penulis dengan penelitian terdahulu memiliki persamaan yaitu sama-sama ingin mengkaji mengenai *game online* Mobile Legends dan interaksi sosial. Namun, terdapat juga perbedaan dalam penelitian ini yaitu pengambilan tempat penelitian dan terletak pada fokus penelitiannya yang membahas tentang dampak aktivitas *game online* Mobile Legends terhadap interaksi sosial anak. Oleh karena itu, posisi penelitian ini diharapkan dapat melengkapi penelitian yang sudah ada.

Kelima, penelitian oleh Mia Ambarwati, Nurhadi, Abdul Rahman (2022) dengan judul “*Trash-Talking Pemain Mobile Legends: Bang Bang Mahasiswa FKIP UNS*”.¹² Penelitian ini menggunakan metode kualitatif. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa jenis *trash-talking* yang dilakukan oleh para

¹¹ Fitriana, A. N., Fathurohman, I., & Purbasari, I. (2024). Interaksi Sosial Anak Dalam Permainan Game Online Mobile Legend. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, Februari, 2024(4), 133–145. Dambil dari <https://doi.org/10.5281/zenodo.10501265>.

¹² Ambarwati, M., Nurhadi, & Rahman, A. (2022). Trash-Talking Pemain Mobile Legends: Bang Bang Mahasiswa FKIP UNS. *Ganaya : Jurnal Ilmu Sosial dan Humaniora*, 5(3), 243–255. <https://doi.org/10.37329/ganaya.v5i3.1833>

pemain berupa umpatan atau makian yang dibagi ke dalam empat kategori meliputi kategori intelegensi/kecerdasan, seksualitas, hewan yang menjijikkan serta kategori umum. *Trash-talking* terjadi dalam situasi permainan yang berbeda-beda dimana hal ini mempengaruhi bagaimana makna *trash-talking* yang dilakukan. Situasi yang menyebabkan para pemain melakukan *trash-talking* dalam permainan antara lain yaitu mendapatkan tim yang memiliki performa permainan kurang baik, anggota tim yang egois, tim lawan yang terlalu kuat, kekalahan, pemain yang *toxic*, atau sinyal buruk.

Penelitian yang akan dilakukan oleh penulis dengan penelitian terdahulu memiliki persamaan yaitu sama-sama ingin mengkaji mengenai *game online* Mobile Legends. Namun, terdapat juga perbedaan dalam penelitian ini yaitu pengambilan tempat penelitian dan terletak pada fokus penelitiannya yang membahas tentang *trash-talking*. Oleh karena itu, posisi penelitian ini diharapkan dapat melengkapi penelitian yang sudah ada.

Keenam, penelitian oleh Iqbal Nafi'ul Firdaus, Mohammad Thamrin (2023) dengan judul “*Dampak Game Mobile Legend Terhadap Interaksi Sosial Mahasiswa Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Muhammadiyah Jember Angkatan Tahun 2020*”.¹³ Penelitian ini menggunakan metode kualitatif. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa faktor-faktor game Mobile Legends, yaitu mudah diakses dan dimainkan, *gameplay* yang sederhana dan menarik, serta fitur *multiplayer*, memiliki dampak yang signifikan terhadap kecenderungan mahasiswa program studi Ilmu Komunikasi untuk bermain. Faktor-faktor tersebut menciptakan pengalaman bermain yang menyenangkan, memudahkan partisipasi, dan memberikan kesempatan untuk berinteraksi sosial serta berkolaborasi dalam permainan. Namun, penelitian ini juga mengungkapkan bahwa terdapat dampak negatif seperti perbedaan pendapat, konflik, dan perilaku *toxic* dalam komunitas permainan. Penggunaan

¹³ Firdaus, I. N. (2023). Dampak Game Mobile Legend Terhadap Interaksi Sosial Mahasiswa Program Study Ilmu Komunikasi Universitas Muhammadiyah Jember Angkatan Tahun 2020. *MEDIAKOM: Jurnal Ilmu* ..., 07(01), 17–33. <https://doi.org/10.3258/mEDIAKOM.v7i01.2021>

Mobile Legends juga dapat mempengaruhi kualitas dan lamanya waktu interaksi sosial mahasiswa di dunia nyata.

Penelitian yang akan dilakukan oleh penulis dengan penelitian terdahulu memiliki persamaan yaitu sama-sama ingin mengkaji mengenai *game online* Mobile Legends dan interaksi sosial. Namun, terdapat juga perbedaan dalam penelitian ini yaitu pengambilan tempat penelitian dan terletak pada fokus penelitiannya yang membahas tentang dampak faktor-faktor *game online* Mobile Legends terhadap kecenderungan mahasiswa dalam bermain. Oleh karena itu, posisi penelitian ini diharapkan dapat melengkapi penelitian yang sudah ada.

Ketujuh, penelitian oleh Aulia Tri Utami, Desvian Bandarsyah, Sulaeman (2022) dengan judul “*Dampak Game Mobile Legends Terhadap Pola Interaksi Sosial Siswa Kelas V di Sekolah Dasar*”.¹⁴ Penelitian ini menggunakan metode kualitatif. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa dampak negatif dari siswa yang senang memainkan *game* Mobile Legends terhadap pola interaksi sosial adalah siswa mengalami gangguan terhadap pola interaksi sosial dan siswa menjadi mudah dan lebih sering terpancing emosi, siswa tidak dapat mengontrol emosionalnya, siswa juga jadi melupakan waktu dan ibadahnya serta melupakan kewajibannya sebagai seorang pelajar. Sedangkan dampak positif dari senang memainkan *game* Mobile Legends adalah siswa menjadi lebih pintar dalam menggunakan teknologi *digital*, siswa akan memiliki kerjasama yang baik sesama teman pada saat belajar, siswa dapat memperbarui kosakata yang baru, serta kemampuan bersosialisasi dalam dunia digital meningkat.

Penelitian yang akan dilakukan oleh penulis dengan penelitian terdahulu memiliki persamaan yaitu sama-sama ingin mengkaji mengenai *game online* terhadap interaksi sosial. Namun, terdapat juga perbedaan dalam penelitian ini yaitu pengambilan tempat penelitian dan terletak pada fokus penelitiannya yang

¹⁴ Aulia Tri Utami, Bandarsyah, D., & Sulaeman, S. (2022). Dampak Game Mobile Legends Terhadap Pola Interaksi Sosial Siswa Kelas V di Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 8(3), 899–907. <https://doi.org/10.31949/educatio.v8i3.2710>

membahas tentang dampak *game* Mobile Legends pada siswa sekolah dasar. Oleh karena itu, posisi penelitian ini diharapkan dapat melengkapi penelitian yang sudah ada.

Kedelapan, penelitian oleh Yohannes Marryono Jamun, Heronimus E. A. Wejang, Rudolof Ngalu (2019) dengan judul “*Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Pola Interaksi Sosial Siswa Sma Di Kecamatan Langke Rembong*”.¹⁵ Penelitian ini menggunakan metode kualitatif. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan *smartphone* berdampak positif, kehadiran *smartphone* membantu mempermudah siswa berinteraksi, kehadiran *smartphone* membuat interaksi sosial siswa diperluas. Dampak negatif penggunaan *smartphone* yaitu menurunnya kualitas komunikasi dan interaksi tatap muka langsung. Dalam kaitannya dengan sekolah, *smartphone* memudahkan siswa dalam berinteraksi dengan teman-temannya seperti berdiskusi tentang tugas atau materi pelajaran tertentu. Hambatan ruang dan waktu bisa diatasi dengan interaksi melalui media sosial seperti *WhatsApp* dan *Facebook*.

Penelitian yang akan dilakukan oleh penulis dengan penelitian terdahulu memiliki persamaan yaitu sama-sama ingin mengkaji mengenai interaksi sosial. Namun, terdapat juga perbedaan dalam penelitian ini yaitu pengambilan tempat penelitian dan terletak pada fokus penelitiannya yang membahas tentang pengaruh penggunaan *gadget* terhadap siswa SMA. Oleh karena itu, posisi penelitian ini diharapkan dapat melengkapi penelitian yang sudah ada.

Kesembilan, penelitian oleh Hanafi Ma'ruf Kurniawan (2023) dengan judul “*Pengaruh Perilaku Trash-Talking terhadap Pola Komunikasi Pemain Game Online Mobile Legends di Mobile Legends Community (MLC) Kalijaga Yogyakarta*”.¹⁶ Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan wawancara dan observasi pada komunitas MLC Kalijaga. Hasil penelitian

¹⁵ Jamun, Y. M., & Wejang, H. E. A. (n.d.). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Pola Interaksi Sosial Siswa Sma Di Kecamatan Langke Rembong, (10), 1–7.

¹⁶ Hanafi Ma'ruf Kurniawan. (2023). *Pengaruh Perilaku Trash-Talking terhadap Pola Komunikasi Pemain Game Online Mobile Legends di Mobile Legends Community (MLC) Kalijaga Yogyakarta*. UIN Sunan Kalijaga.

menjelaskan bahwa pola komunikasi antar pemain dipengaruhi oleh dinamika emosional dan tekanan kompetitif selama permainan. *Trash-talking* tidak hanya dipahami sebagai ekspresi emosional spontan, tetapi juga sebagai bagian dari kultur komunikasi yang berkembang dalam komunitas. Pola komunikasi pemain terbentuk melalui interaksi berulang, penyesuaian terhadap ritme permainan, serta upaya menjaga solidaritas dan efektivitas kerja sama tim.

Penelitian yang akan dilakukan oleh penulis memiliki persamaan dengan penelitian tersebut, yaitu sama-sama menyoroti aspek komunikasi dan interaksi sosial dalam permainan Mobile Legends. Namun, terdapat perbedaan fokus, di mana penelitian sebelumnya menitikberatkan pada pengaruh perilaku *trash-talking* terhadap pola komunikasi pemain, sedangkan penelitian penulis berfokus pada bagaimana interaksi sosial, seperti gaya komunikasi, dinamika kelompok yang membentuk struktur sosial dalam permainan. Oleh karena itu, posisi penelitian ini diharapkan dapat melengkapi penelitian yang sudah ada.

Kesepuluh, penelitian oleh Dhimas Irga Prasetyo, Buddy Riyanto, Lukas Maserona Sarungu (2024) dengan judul “*Pengaruh Bermain Game Mobile Legend dan Komunikasi Interpersonal Terhadap Interaksi Sosial*”.¹⁷ Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa bermain *game online* berpengaruh negatif terhadap interaksi sosial mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Slamet Riyadi. Komunikasi interpersonal berpengaruh positif terhadap interaksi sosial mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Slamet Riyadi. Bermain game online dan komunikasi interpersonal berpengaruh terhadap interaksi mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Slamet Riyadi secara bersama-sama.

Penelitian yang akan dilakukan oleh penulis dengan penelitian terdahulu memiliki persamaan yaitu sama-sama ingin mengkaji mengenai *game online* Mobile Legends dan interaksi sosial. Namun, terdapat juga perbedaan dalam

¹⁷ Prasetyo, D. I., Riyanto, B., & Sarungu, L. M. (2024). Pengaruh Bermain Game Mobile Legend dan Komunikasi Interpersonal Terhadap Interaksi Sosial. *Jurnal Solidaritas FISIP UNISRI*, 10(10), 1–8.

penelitian ini yaitu metode penelitian, pengambilan tempat penelitian dan terletak pada fokus penelitiannya yang membahas pengaruh bermain Mobile Legends dan komunikasi interpersonal terhadap interaksi sosial pada mahasiswa. Oleh karena itu, posisi penelitian ini diharapkan dapat melengkapi penelitian yang sudah ada.

Kesebelas, penelitian oleh Nadiya Andromeda, Esy Suraeni Yuniwati (2022) dengan judul “*Analisis Hubungan Interaksi Sosial dan Konsep Diri pada Gamers Mobile Legend di Kota Malang*”.¹⁸ Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif. Hasil dari penelitian ini menunjukkan terdapat hubungan positif yang sangat signifikan antara konsep diri dengan interaksi sosial remaja komunitas Mobile Legends Kota Malang yang berarti bahwa semakin positif konsep diri maka semakin tinggi tingkat interaksi sosial. Dalam penelitian ini mengatakan variabel konsep diri mempunyai peran penting dalam menentukan perilaku seseorang dalam berinteraksi sosial, terutama pada anggota komunitas Mobile Legends di Kota Malang. Konsep diri anggota komunitas terbentuk melalui pengalaman-pengalaman yang diperoleh dari lingkungannya.

Penelitian yang akan dilakukan oleh penulis dengan penelitian terdahulu memiliki persamaan yaitu sama-sama ingin mengkaji mengenai *game online* Mobile Legends dan interaksi sosial. Namun, terdapat juga perbedaan dalam penelitian ini yaitu metode penelitian, pengambilan tempat penelitian dan terletak pada fokus penelitiannya yang membahas hubungan antara konsep diri terhadap interaksi sosial remaja. Oleh karena itu, posisi penelitian ini diharapkan dapat melengkapi penelitian yang sudah ada.

Kedua belas, penelitian oleh Mohammad Fajar Madani (2023) yang berjudul “*Menunda Tugas Akademik dengan Bermain Game Mobile Legends: Bang Bang (Studi Kasus Rasionalitas di Komunitas Mobile Legends Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga)*”.¹⁹ Penelitian inni menggunakan

¹⁸ Andromeda, N., & Yuniwati, E. S. (2023). Analisis Hubungan Interaksi Sosial dan Konsep Diri pada Gamers Mobile Legend di Kota Malang. *Jurnal Penelitian Inovatif*, 2(3), 575–582. <https://doi.org/10.54082/jupin.147>

¹⁹ Mohammad Fajar Madani. (2023). *Menunda Tugas Akademik dengan Bermain Game Mobile Legends: Bang Bang (Studi Kasus Rasionalitas di Komunitas Mobile Legends Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga)*. UIN Sunan Kalijaga.

metode kualitatif deskriptif dan teori rasionalitas Weber. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa aktivitas bermain Mobile Legends tidak hanya menyita waktu mahasiswa, tetapi juga menjadi salah satu faktor yang mendorong munculnya perilaku menunda tugas. Menunda tugas akademik bukan semata karena kecanduan *game*, tetapi juga dipengaruhi alasan-alasan rasional seperti dorongan adrenalin menjelang *deadline*, rasa jemu terhadap perkuliahan, faktor tugas yang dirasa sulit, serta kebutuhan sosial yang dipenuhi melalui komunitas game. Penelitian ini menegaskan bahwa keputusan mahasiswa untuk menunda tugas merupakan tindakan rasional yang dipengaruhi pertimbangan subjektif dalam konteks sosial komunitas *gamer*.

Penelitian yang akan dilakukan oleh penulis memiliki persamaan dengan penelitian tersebut, yaitu sama-sama mengkaji fenomena interaksi sosial dalam aktivitas bermain game Mobile Legends. Namun terdapat perbedaan fokus kajian. Penelitian oleh Madani lebih menitikberatkan pada rasionalitas tindakan menunda tugas akademik, sedangkan penelitian ini berfokus pada dinamika interaksi sosial dalam turnamen serta pola komunikasi yang terbentuk di dalam permainan. Oleh karena itu, posisi penelitian ini diharapkan dapat melengkapi penelitian yang sudah ada.

Ketiga belas, penelitian oleh Alfiya Alfan (2020) yang berjudul “*Dampak Game Online Mobile Legends Terhadap Perilaku Sosial Mahasiswa Ditinjau dari Pendekatan Behavior (Studi Kasus Mahasiswa UIN Sunan Kalijaga yang Berada di Warung Kopi Blandongan)*”.²⁰ Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Mobile Legends dapat membawa dampak positif seperti meningkatkan konsentrasi, kemampuan membaca situasi, kemampuan berbahasa Inggris, serta memperluas relasi sosial melalui interaksi antarpemain. Namun demikian, penelitian ini juga menemukan dampak negatif berupa sikap acuh, mudah marah, penurunan kepedulian terhadap lingkungan sekitar, serta gangguan pada

²⁰ Alfiya Alfan. (2020). *Dampak Game Online Mobile Legends Terhadap Perilaku Sosial Mahasiswa Ditinjau dari Pendekatan Behavior (Studi Kasus Mahasiswa UIN Sunan Kalijaga yang Berada di Warung Kopi Blandongan)*. UIN Sunan Kalijaga.

kesehatan fisik akibat intensitas bermain yang berlebihan. Dalam kerangka teori behavior, perubahan perilaku sosial mahasiswa tersebut dipahami sebagai bentuk respons terhadap lingkungan bermain dan kebiasaan yang terbentuk selama mereka berinteraksi dengan game.

Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian yang penulis lakukan terletak pada fokus untuk memahami dampak permainan Mobile Legends terhadap interaksi sosial pemain. Keduanya sama-sama melihat bagaimana aktivitas bermain game dapat membentuk pola perilaku dan hubungan sosial. Namun, terdapat perbedaan pada sudut pandang teoritis serta konteks kajian. Selain itu, lokasi penelitian dan subjek yang dikaji juga berbeda. Oleh karena itu, posisi penelitian ini diharapkan dapat melengkapi penelitian yang sudah ada.

Keempat belas, penelitian oleh Ridho Pribadi, Aan Herdiana (2023) dengan judul “*Analisis Interaksi Simbolik Gamers Mobile Legends Dalam Perspektif George Herbert Mead*”.²¹ Penelitian ini menggunakan metode kualitatif. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa interaksi simbolik antar gamers Mobile Legends pada komunitas Squad Waru Esports di Desa Waru Kecamatan Bantarkawung Kabupaten Brebes sesuai dengan interaksi simbolik yang dicetuskan George H. Mead. Interaksi yang terdapat dalam komunitas Squad Waru Esports menunjukkan adanya simbol bahasa baik *verbal* maupun *nonverbal* dimana makna dari simbol-simbol tersebut dipahami oleh anggota komunitas tersebut. Adapun tiga aspek penting yang ditawarkan George Herbert Mead yakni *mind, self, and society*, juga terdapat dalam komunitas tersebut dimana Squad Waru Esports mempunyai pemaknaan, aturan, dan norma yang sama dalam komunitas sebagai pemain game Mobile Legends.

Penelitian yang akan dilakukan oleh penulis dengan penelitian terdahulu memiliki persamaan yaitu sama-sama ingin mengkaji mengenai game online Mobile Legends. Namun, terdapat juga perbedaan dalam penelitian ini yaitu

²¹ Pribadi, R., & Herdiana, A. (2023). Analisis Interaksi Simbolik Gamers Mobile Legends Dalam Perspektif George Herbert Mead. *Jurnal Komunikasi Peradaban*, 1(2), 18–28.

pengambilan tempat penelitian. Oleh karena itu, posisi penelitian ini diharapkan dapat melengkapi penelitian yang sudah ada.

Kelima belas, penelitian skripsi oleh Supriadi (2021) dengan judul “*Penggunaan Kekerasan Komunikasi Verbal Dalam Permainan Mobile Legend Dan Interaksi Sosial Pada Kelompok Bermain Mobile Legend*”.²² Penelitian ini menggunakan metode kualitatif. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa informan mengetahui dan menggunakan kekerasan verbal sebelum adanya permainan Mobile Legend. Selain itu bedasarkan hasil penelitian bahwa kekerasan verbal pada permainan Mobile Legend memiliki dampak yang membuat informan pada penelitian ini menggunakan kekerasan komunikasi verbal baik dalam permainan Mobile Legend dan interaksi sosial. Pengaruh lingkungan juga mempengaruhi penggunaan kekerasan komunikasi verbal pada individu.

Penelitian yang akan dilakukan oleh penulis dengan penelitian terdahulu memiliki persamaan yaitu sama-sama ingin mengkaji mengenai *game online* Mobile Legends dan interaksi sosial. Namun, terdapat juga perbedaan dalam penelitian ini yaitu pengambilan tempat penelitian dan terletak pada fokus penelitiannya yang membahas penggunaan kekerasan komunikasi terhadap kelompok bermain Mobile Legends. Oleh karena itu, posisi penelitian ini diharapkan dapat melengkapi penelitian yang sudah ada.

Berdasarkan lima belas penelitian terdahulu yang telah dikaji, terlihat bahwa mayoritas studi mengenai *game online*, khususnya Mobile Legends berfokus pada dampaknya terhadap interaksi sosial di berbagai kelompok, mulai dari anak usia sekolah dasar, remaja, mahasiswa, hingga komunitas gamer. Sebagian besar penelitian mengidentifikasi adanya dampak positif seperti peningkatan keterampilan komunikasi, kerja sama tim, pembentukan komunitas, serta penguasaan teknologi *digital*. Namun, tidak sedikit pula yang

²² Supriadi. (2021). Penggunaan Kekerasan Komunikasi Verbal Dalam Permainan Mobile Legend Disusun Oleh: Supriadi Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Sahid Jakarta. *Tugas Akhir*. <http://repository.usahid.ac.id/986/1/Pen. Genap 2021 Kekerasan Kom. Verbal Pd Perma. Mobile Legend.pdf>

menemukan dampak negatif, seperti kecanduan, perilaku *toxic*, gangguan pola interaksi di dunia nyata, dan penurunan prestasi akademik.

Dari sisi persamaan, penelitian ini dan studi terdahulu sama-sama mengkaji keterkaitan antara aktivitas bermain Mobile Legends dengan pembentukan atau perubahan pola interaksi sosial. Perbedaannya terletak pada fokus dan konteks penelitian. Penelitian-penelitian sebelumnya cenderung mengamati interaksi sosial yang terjadi selama proses bermain daring sehari-hari atau pada komunitas tertentu, serta belum banyak yang mengkaji kegiatan *offline*, seperti turnamen sebagai medium pembentukan interaksi sosial.

Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa *game online* sering dianggap membawa dampak negatif bagi anak muda, seperti membuat mereka kurang berinteraksi di dunia nyata, kecanduan bermain, dan menurunnya produktivitas. Namun, masih sedikit penelitian yang melihat sisi positif dari *game online*, terutama dalam bentuk turnamen *e-sports* yang sebenarnya bisa menumbuhkan kerja sama, komunikasi, dan solidaritas di antara pemain. Dalam kenyataannya, turnamen seperti ini justru menjadi tempat bagi anak muda untuk berinteraksi, belajar bekerja sama, dan membangun hubungan sosial yang sehat.

Dengan demikian, penelitian ini berusaha mengisi celah tersebut dengan mengkaji turnamen Mobile Legends sebagai media interaksi sosial dan pembentukan makna bagi anak muda di Kecamatan Pontianak Timur. Melalui penelitian ini, diharapkan muncul pandangan baru bahwa *game online*, khususnya dalam bentuk turnamen, yang tidak hanya menjadi hiburan, tetapi juga wadah pembelajaran sosial yang dapat memperkuat kebersamaan, tanggung jawab, dan solidaritas anak muda.

F. Landasan Teori

1. Definisi Konseptual

Definisi konseptual menggambarkan penjelasan konsep yang diambil oleh peneliti. Tujuan dari definisi konseptual adalah untuk memberi pembaca pemahaman awal tentang esensi dari judul tersebut dan memberi mereka dasar untuk menilai apakah ide yang ditawarkan berguna atau tidak.

Hal ini membantu pembaca memahami “gambar besar” dari apa yang akan ditawarkan sebelum memasuki lebih lanjut ke dalam rinciannya.

a. Turnamen Mobile Legends

Turnamen Mobile Legends adalah bentuk kompetisi *e-sport* yang mempertandingkan permainan Mobile Legends antara individu atau tim, dengan aturan, format, jadwal, serta sistem penilaian yang terstruktur.²³

Turnamen ini umumnya diselenggarakan oleh komunitas game, lembaga pendidikan, organisasi kepemudaan, atau pihak swasta, baik secara *online* maupun *offline*, dengan tujuan memberikan pengalaman kompetitif sekaligus mempertemukan para pemain dalam satu wadah.²⁴

Turnamen Mobile Legends juga menjadi sarana interaksi sosial yang memfasilitasi komunikasi, kerja sama, serta pembentukan jejaring sosial di kalangan peserta.²⁵

Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa turnamen Mobile Legends tidak hanya berfungsi sebagai ajang kompetisi *e-sports* dengan aturan dan sistem yang terstruktur, tetapi juga menjadi sarana penting bagi peserta untuk berinteraksi, berkomunikasi, bekerja sama, dan membangun jejaring sosial, baik melalui penyelenggaraan *online* maupun *offline*.

b. Interaksi Sosial

Interaksi sosial merupakan proses penting dalam kehidupan manusia yang menjadi dasar terbentuknya hubungan sosial di masyarakat. Interaksi sosial dapat diartikan sebagai hubungan timbal balik antara individu dengan individu lain, individu dengan kelompok, maupun kelompok dengan kelompok, di mana terjadi proses saling memengaruhi, menyesuaikan diri, dan bertukar makna dalam kehidupan sosial. Menurut Walgito (2003), hubungan sosial adalah hubungan antara individu, di mana satu orang dapat mempengaruhi orang lain atau

²³ Arifin, Z. & Setiawan, R. (2020). *Pengantar Esport*. Elex Media Komputindo.

²⁴ Kurniawan, F. (2021). *Esport: Olahraga Digital Era Milenial*. Deepublish.

²⁵ Ramadhan, M. A. (2022). *Psikologi Esport: Interaksi dan Perilaku Pemain Game Kompetitif*. Pustaka Humaniora.

sebaliknya, sehingga ada hubungan timbal balik. Hubungan ini dapat terjadi antara individu dan kelompok.

Menurut Sarwono (2009), mengatakan bahwa interaksi sosial adalah hubungan yang saling mempengaruhi antara individu dengan individu, antara individu dengan kelompok, atau antara kelompok dengan kelompok. Selain itu, Gillin dan Gillin (dalam Soekanto, 2012) menyatakan bahwa interaksi sosial adalah hubungan-hubungan sosial yang bersifat dinamis dan dapat terjadi antara individu, antara kelompok, maupun antara individu dengan kelompok. Melalui interaksi sosial inilah manusia belajar memahami nilai, norma, serta peran sosial yang berlaku dalam lingkungannya.²⁶

Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa interaksi sosial adalah hubungan timbal balik yang terjadi antara individu dengan individu, individu dengan kelompok, atau kelompok dengan kelompok yang saling mempengaruhi, mengubah, atau memperbaiki perilaku. Interaksi sosial ini berperan penting dalam membangun solidaritas, kerjasama, dan identitas kelompok yang kuat di antara para pemain sehingga menciptakan rasa kebersamaan yang memperkuat komunitas.²⁷

c. Anak Muda

Menurut Undang-Undang Kepemudaan Republik Indonesia, seseorang disebut anak muda apabila mereka berusia antara 18-35 tahun.²⁸ Anak muda adalah kelompok individu yang berada pada rentang usia remaja akhir hingga dewasa awal, umumnya antara 15 sampai 30 tahun yang secara psikologis dan sosial berada pada tahap pencarian jati diri, pengembangan keterampilan, dan pembentukan identitas, Dalam konteks sosial, menurut Badan Pusat Statistik, (2022) anak muda cenderung memiliki tingkat mobilitas tinggi, minat besar

²⁶ Soekanto, S. (2012). *Sosiologi Suatu Pengantar*. Rajawali Pers.

²⁷ Nugraha, Y. (2020). Peran Interaksi Sosial Dalam Pembentukan Komunitas Virtual. *Jurnal Ilmu Sosial dan Budaya*, 15(3).

²⁸ Pemerintah Indonesia. (2019). *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 40 Tahun 2009 tentang Kepemudaan*. Lembaran Negara Republik Indonesia.

terhadap teknologi dan tren budaya populer, serta keterlibatan aktif dalam aktivitas komunitas baik secara *online* maupun *offline*.

Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa anak muda merupakan kelompok individu yang berada pada tahap perkembangan antara remaja akhir hingga dewasa awal, memiliki rentang usia yang bervariasi yakni 15-35 tahun dengan karakteristik psikologis dan sosial seperti pencarian jati diri, pengembangan keterampilan, pembentukan identitas, serta kecenderungan aktif dalam teknologi, budaya populer, dan aktivitas komunitas.

2. Teori

Teori interaksionisme simbolik merupakan pendekatan dalam sosiologi mikro yang memfokuskan kajian pada proses interaksi sosial antarindividu melalui penggunaan simbol. Pendekatan ini berangkat dari pemikiran bahwa perilaku manusia tidak hanya dipahami sebagai respons terhadap stimulus, tetapi sebagai hasil penafsiran terhadap simbol dan makna yang dibentuk melalui proses sosial. Teori ini menekankan pada peran bahasa dan simbol dalam proses interaksi sosial dan bagaimana individu dan kelompok menciptakan makna melalui interaksi sosial.

Pemikiran dasar teori ini berasal dari George Herbert Mead, seorang tokoh penting dalam aliran pragmatisme Amerika. Beliau menekankan bahwa interaksi sosial terbentuk melalui simbol-simbol yang dimaknai secara sosial.²⁹ Mead menguraikan bahwa manusia adalah makhluk aktif yang menafsirkan tindakan orang lain sebelum merespons sehingga tindakan sosial selalu melibatkan proses interpretasi. Charon (2010) menambahkan bahwa simbol memungkinkan manusia memahami dunia sosial dan berpartisipasi dalam interaksi bermakna.

Menurut George Ritzer & Douglas J Goodman (2004), George Herbert Mead berkontribusi besar dalam menjembatani pemikiran antara individu dan masyarakat. Mead melihat bahwa individu bukanlah makhluk pasif

²⁹ George Ritzer & Douglas J Goodman. (2004). *Teori Sosiologi Modern*. Kencana.

yang hanya menerima pengaruh masyarakat, melainkan agen aktif yang secara terus-menerus menciptakan, menegosiasikan, dan memaknai dunia sosial melalui interaksi simbolik. Masyarakat bukan sesuatu yang berdiri di luar individu, melainkan hadir di dalam proses interaksi antarindividu yang berlangsung setiap saat. Turner (2012) juga menegaskan bahwa interaksionisme simbolik melihat dunia sosial sebagai proses dinamis yang terus-menerus dibentuk dan direkonstruksi melalui hubungan antarindividu.

Dalam konteks teori ini, Mead mengembangkan tiga konsep utama sebagai pilar teorinya, yaitu pikiran (*mind*), diri (*self*), masyarakat (*society*).³⁰ Ketiga konsep ini saling berkaitan dan menjadi dasar dalam memahami bagaimana makna sosial terbentuk dan bagaimana individu berperilaku dalam masyarakat. Adapun definisi dari ketiga ide dasar dari interaksionisme simbolik, yakni antara lain:

a. *Pikiran (Mind)*

Konsep pikiran (*mind*) merujuk pada kemampuan individu untuk berpikir melalui simbol. Pikiran tidak muncul begitu saja, melainkan berkembang melalui proses sosial, terutama melalui komunikasi simbolik dengan orang lain. Artinya, seseorang hanya bisa berpikir karena telah berinteraksi dan belajar menggunakan simbol seperti bahasa, istilah, atau tanda-tanda lain yang memiliki makna sosial.³¹

Menurut George Ritzer & Douglas J Goodman (2004) dalam bukunya *Teori Sosiologi Modern*, Mead menyatakan bahwa pikiran sebagai proses percakapan seseorang dengan dirinya sendiri. Pikiran muncul dan berkembang dalam proses sosial dan merupakan bagian integral dari proses sosial. Proses berpikir ini memungkinkan individu untuk memahami bagaimana tindakan mereka akan dimaknai oleh orang lain, sebelum tindakan itu dilakukan. Poloma (2010) menambahkan bahwa pikiran manusia berkembang sebagai hasil dari proses sosial, bukan fenomena biologis semata.

³⁰ George Ritzer & Douglas J Goodman. (2004). *Teori Sosiologi Modern*. Kencana.

³¹ George Ritzer & Douglas J Goodman. (2004). *Teori Sosiologi Modern*. Kencana.

Dalam konteks Mobile Legends, konsep pikiran (*mind*) dapat dipahami sebagai kemampuan para pemain untuk menggunakan simbol-simbol memiliki makna khusus di dalam komunitas Mobile Legends. Simbol tersebut dapat berupa ikon atau istilah teknis permainan, seperti *ikon* “pedang” dimaknai sebagai simbol menyerang, fitur *quick chat* (pesan cepat) dengan istilah “*push*” (serang) yang dimaknai sebagai ajakan untuk maju atau menyerang *turret* (menara) lawan. Selain itu, pemain juga sering menggunakan *emote* sebagai bentuk komunikasi *nonverbal* yang mencerminkan ekspresi tertentu, seperti *emote* (ekspresi) “tertawa” untuk menyindir (*trolling*) lawan, atau *emote* (ekspresi) “jempol” untuk memberikan apresiasi kepada pemain yang bermain bagus, baik di tim sendiri maupun tim lawan. Pemain juga memanfaatkan tanda pada *map* (peta) untuk memantau pergerakan lawan dan rekan tim, membantu koordinasi serangan, memberikan informasi penting, dan memperkirakan posisi musuh yang hilang. Simbol-simbol tersebut terbentuk secara alamiah melalui pengalaman bermain yang berulang, sehingga maknanya dapat langsung dipahami bersama oleh para pemain dan menjadi alat komunikasi strategis di dalam pertandingan.

Proses berpikir para pemain tidak terlepas dari interaksi sosial yang mereka alami, baik saat latihan, diskusi sebelum pertandingan, maupun koordinasi saat bertanding. Pikiran mereka berkembang seiring dengan pemahaman terhadap simbol-simbol permainan dan kesepakatan makna yang dibangun melalui pengalaman bersama. Dalam konteks ini, penggunaan simbol seperti ikon, istilah, *emote* (ekspresi), tanda pada *map* (peta) maupun fitur *voice chat* menjadi bagian dari proses berpikir kolektif yang membantu pemain memahami situasi permainan dan merespons tindakan orang lain. Dengan demikian, proses berpikir pemain terbentuk melalui interaksi simbolik yang terus terjadi selama permainan, di mana setiap tindakan dan simbol memiliki makna sosial yang disepakati bersama.

b. Diri (*Self*)

Konsep diri (*self*) menurut George Ritzer & Douglas J Goodman (2004) dalam bukunya Teori Sosiologi Modern, Mead menyatakan bahwa pada dasarnya diri adalah kemampuan untuk menerima diri sebagai sebuah objek. Diri muncul dan berkembang melalui aktivitas dan hubungan sosial. Dalam pandangannya, diri adalah hasil dari refleksi sosial yakni bagaimana seseorang melihat dirinya sendiri berdasarkan bagaimana orang lain menilai mereka.

Konsep diri (*self*) terdiri dari dua bagian, yaitu “*I*” (diri spontan) dan “*Me*” (diri sosial). Menurut Mead, “*I*” adalah tanggapan spontan individu terhadap orang lain, sedangkan “*Me*” adalah aspek sosial yang merepresentasikan penerimaan atas norma dan harapan masyarakat. “*Me*” juga mencakup kesadaran tentang tanggung jawab sosial. Dengan demikian, keduanya bekerja secara dinamis yaitu “*I*” mencerminkan aspek pribadi yang spontan, sementara “*Me*” mencerminkan internalisasi masyarakat. Diri juga terbentuk melalui proses yang disebut *role-taking*, yaitu kemampuan seseorang untuk menempatkan dirinya pada posisi orang lain.³² Dalam proses inilah individu belajar mengenai bagaimana tindakan mereka akan ditanggapi secara sosial dan bagaimana membentuk citra diri berdasarkan tanggapan tersebut.³³

Dalam konteks Mobile Legends, setiap pemain memiliki peran tertentu, seperti *Tank* yaitu pemain dengan pertahanan sangat kuat yang berfungsi melindungi tim, *Support* yaitu pendukung yang memberi bantuan seperti penyembuhan atau perlindungan, *Marksmen* yaitu penyerang jarak jauh dengan serangan fisik yang tinggi, *Mage* yaitu karakter dengan kekuatan sihir besar yang biasanya memberi serangan area atau ledakan kerusakan, *Assassin* yaitu penyerang cepat yang mampu menghabisi lawan, dan *Fighter* yaitu petarung jarak dekat yang

³² LaRossa, Ralph & Reitzes, D. C. (1981). *Symbolic Interactionism and the Family*. Sociological Theory.

³³ George Ritzer & Douglas J Goodman. (2004). *Teori Sosiologi Modern*. Kencana.

seimbang antara serangan dan pertahanan, yang menuntut keterampilan, strategi, dan tanggung jawab tertentu. Kesadaran akan peran ini terbentuk melalui pengalaman berinteraksi dengan anggota tim dan lawan, serta melalui proses mengambil perspektif orang lain. Misalnya, seorang pemain *tank* tidak hanya memahami tugasnya melindungi rekan setim, tetapi juga dapat memprediksi langkah lawan berdasarkan sudut pandang mereka. Kesadaran peran semacam ini mencerminkan perkembangan diri (*self*) sebagaimana dijelaskan George Herbert Mead, yang melibatkan kemampuan untuk memandang diri sendiri melalui perspektif orang lain.

c. Masyarakat (*Society*)

Masyarakat (*society*) bukanlah struktur atau entitas yang berada di luar individu, melainkan merupakan hasil dari proses interaksi sosial yang berlangsung terus-menerus. Masyarakat terdiri dari pola-pola interaksi yang terinternalisasi dan direproduksi oleh anggota masyarakat itu sendiri.³⁴ Menurut George Ritzer & Douglas J Goodman (2004) dalam bukunya Teori Sosiologi Modern, Mead menyatakan bahwa masyarakat penting perannya dalam membentuk pikiran dan diri. Masyarakat bagi Mead terbentuk dari tindakan individu yang didasarkan pada makna dan makna tersebut dibentuk melalui simbol yang dimaknai secara sosial. Setiap individu bertindak dalam konteks sosial tertentu dan tindakan mereka selalu merupakan respon terhadap tindakan orang lain dalam jaringan interaksi yang lebih luas. Stryker (1980) menambahkan bahwa struktur sosial muncul dari pola interaksi stabil yang membentuk identitas dan peran individu.

Dalam konteks turnamen Mobile Legends, masyarakat yang dimaksud adalah komunitas gamer dan penyelenggara turnamen yang menciptakan kerangka aturan, format pertandingan, sistem penilaian, serta norma-norma perilaku seperti sportivitas, kerja sama, dan

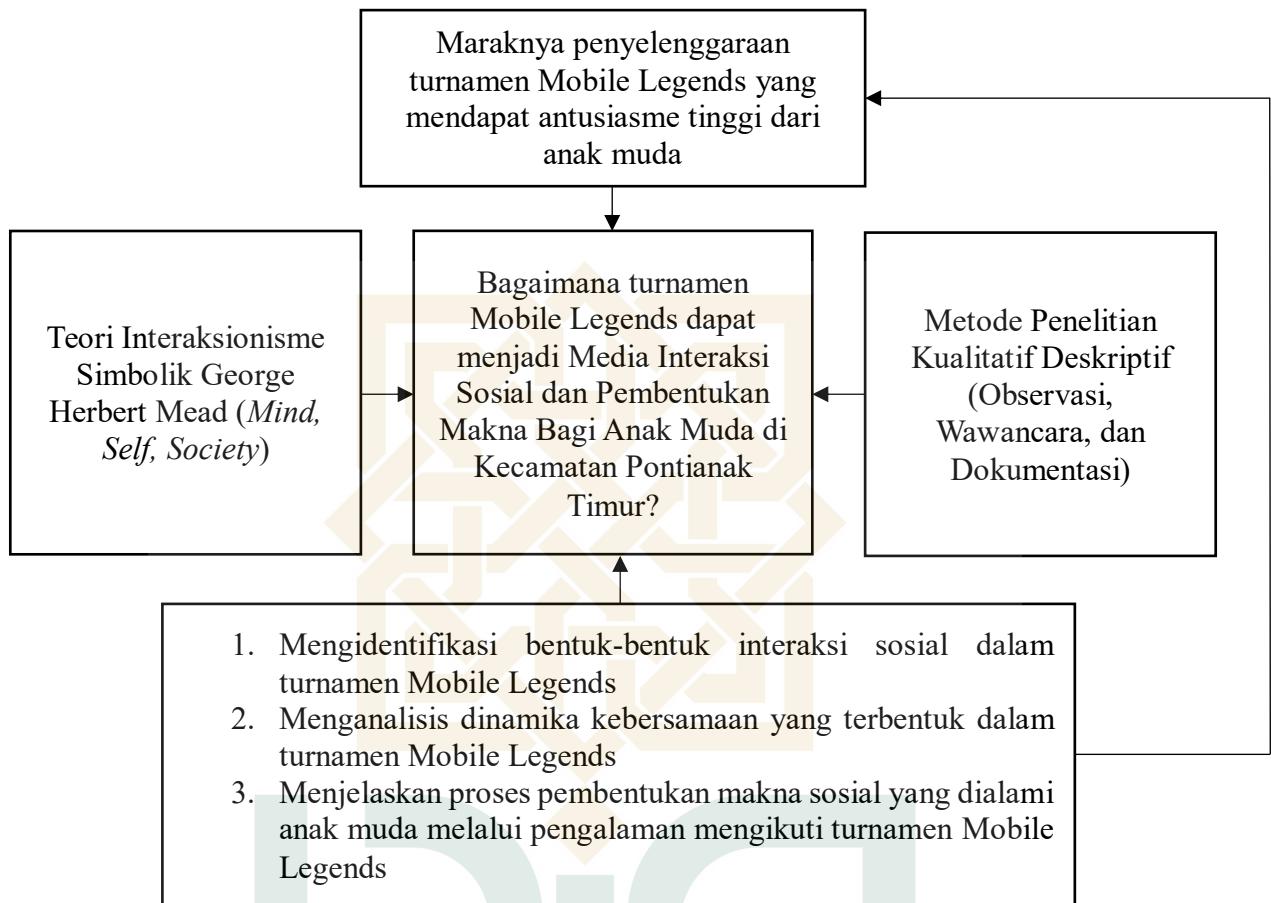
³⁴ Ritzer, G. (2014). *Teori Sosiologi Modern*. Jakarta: Kencana.

larangan cheating. Nilai-nilai ini membentuk perilaku para pemain dan menciptakan keteraturan dalam interaksi sosial yang terjadi selama turnamen. Melalui keterlibatan dalam masyarakat ini, para pemain belajar menyesuaikan diri dengan norma yang berlaku, menghormati lawan, dan menjaga hubungan baik di dalam maupun di luar arena kompetisi.

Berdasarkan kerangka teori Interaksionisme Simbolik yang dikemukakan oleh George Herbert Mead, penelitian ini menjelaskan bahwa interaksi sosial yang terbentuk dalam turnamen Mobile Legends bukan sekadar hasil dari aktivitas kompetitif, melainkan merupakan produk dari proses komunikasi simbolik yang kompleks. Para pemain membangun makna bersama (*mind*), mengembangkan kesadaran diri melalui peran yang dijalankan dalam tim (*self*), serta berpartisipasi dalam struktur sosial yang dibentuk oleh norma dan nilai komunitas (*society*). Pemahaman ini menunjukkan bahwa turnamen Mobile Legends dapat menjadi ruang yang efektif untuk pembelajaran sosial, penguatan kerja sama, dan pembentukan identitas di kalangan anak muda.

3. Kerangka Berpikir

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA



Penelitian ini berangkat dari fenomena maraknya penyelenggaraan turnamen Mobile Legends di Kecamatan Pontianak Timur yang mendapatkan antusiasme tinggi dari anak muda. Fenomena ini memunculkan dugaan bahwa turnamen tersebut tidak hanya menjadi ajang kompetisi *e-sports*, tetapi juga berperan sebagai media pembentukan interaksi sosial di kalangan anak muda. Untuk memahami proses pembentukan interaksi sosial tersebut, penelitian ini menggunakan kerangka teori Interaksionisme Simbolik yang dikemukakan oleh George Herbert Mead yang menekankan pada tiga konsep utama, yaitu pikiran (*mind*), diri (*self*), dan masyarakat (*society*).

Berdasarkan kerangka berpikir tersebut, penelitian ini berupaya menjawab pertanyaan mengenai bagaimana turnamen Mobile Legends dapat menjadi media pembentukan interaksi sosial bagi anak muda di Kecamatan Pontianak Timur. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan teknik

pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi untuk memperoleh gambaran yang jelas mengenai pengalaman para pemain Mobile Legends. Hasil dari penelitian ini akan menjelaskan lebih rinci terkait tujuan penelitian yang sudah ada sebelumnya yakni mengidentifikasi bentuk-bentuk interaksi sosial dalam turnamen Mobile Legends, menganalisis dinamika kebersamaan yang terbentuk dalam turnamen Mobile Legends, dan menjelaskan proses pembentukan makna sosial yang dialami anak muda melalui pengalaman mengikuti turnamen Mobile Legends. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran menyeluruh tentang peran turnamen Mobile Legends sebagai wadah kompetisi yang sekaligus menjadi media penguatan hubungan sosial di kalangan anak muda.

G. Metode Penelitian

1. Jenis Penelitian

Jenis metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif, karena penelitian ini bertujuan untuk membuat gambaran atau deskripsi mengenai situasi dan pengalaman yang dialami para pemain Mobile Legends. Pendekatan kualitatif dipilih agar peneliti dapat memahami pengalaman, pandangan, dan cara para pemain berinteraksi selama mengikuti turnamen Mobile Legends. Melalui pendekatan ini, peneliti dapat menggali informasi secara mendalam dan fleksibel, sehingga pemahaman tentang pengalaman para pemain dapat disampaikan secara jelas sesuai dengan kondisi yang mereka alami di lapangan.³⁵

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Pendekatan ini berfokus pada upaya menggambarkan pengalaman informan secara jelas dan apa adanya, tanpa menggunakan langkah-langkah analisis yang rumit seperti dalam fenomenologi atau etnografi. Kualitatif deskriptif membantu peneliti menyampaikan hasil penelitian dengan sederhana namun tetap sesuai dengan fakta di lapangan.³⁶

³⁵ Lexy J. Moleong. (2017). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Remaja Rosdakarya.

³⁶ Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*. Alfabeta.

Berbeda dengan fenomenologi yang memusatkan perhatian pada makna mendalam dari pengalaman subjektif, atau studi kasus yang meneliti satu kasus tertentu secara mendalam, pendekatan kualitatif deskriptif lebih menekankan pada penyajian data sesuai kenyataan yang diceritakan para informan. Pendekatan ini dipilih karena paling sesuai dengan tujuan penelitian, yaitu memahami bagaimana anak muda mengalami, memaknai, dan menjalani interaksi sosial mereka selama mengikuti turnamen Mobile Legends. Melalui kualitatif deskriptif, peneliti dapat menggali pengalaman informan secara langsung dan menggambarkannya secara jelas berdasarkan cerita yang mereka sampaikan.

2. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian ini berada di Kecamatan Pontianak Timur, Kota Pontianak, dengan fokus pada turnamen Mobile Legends sebagai media interaksi sosial dan pembentukan makna bagi anak muda. Pemilihan lokasi ini didasarkan pada keberadaan pemain Mobile Legends yang sangat aktif dan memiliki tingkat partisipasi tinggi dalam berbagai kegiatan permainan, baik secara *online* maupun *offline*. Selain itu, Kota Pontianak juga dikenal sebagai salah satu kota yang aktif dalam ekosistem kompetitif Mobile Legends di Indonesia, bahkan telah melahirkan sejumlah *proplayer* (pemain profesional) yang berkiprah di tingkat nasional. Kondisi ini menjadikan Pontianak Timur sebagai lokasi yang relevan untuk mengamati dinamika turnamen Mobile Legends dan perannya dalam membentuk interaksi sosial di kalangan anak muda.³⁷

3. Subjek dan Objek Penelitian

Subjek penelitian adalah individu yang menjadi sumber data utama dalam sebuah studi ilmiah, bisa berupa manusia, organisasi, atau fenomena tertentu yang diinvestigasi untuk menjawab pertanyaan penelitian. Subjek dari penelitian ini adalah sepuluh orang yang berusia 17 hingga 25 tahun

³⁷ Buddyku. (2022). *Ini Kota Penghasil Pro Player Mobile Legends di Indonesia, Bukan Jakarta!* rctiplus.com. <https://www.rctiplus.com/news/detail/teknologi/2789580/ini-kota-penghasil-pro-player-mobile-legends-di-indonesia-bukan-jakarta>

tanpa membatasi jenis kelamin, serta status pendidikan dan profesi pemain Mobile Legends.

Objek penelitian adalah fenomena atau masalah spesifik yang ingin dipahami oleh peneliti secara mendalam, bisa berupa interaksi, budaya, atau kejadian tertentu yang dianalisis untuk mengungkap makna dan dinamika di baliknya.³⁸ Dalam konteks ini, objek penelitian adalah fenomena maraknya penyelenggaraan turnamen Mobile Legends yang mendapat antusiasme tinggi dari anak muda. Selain itu, penelitian ini akan menggali lebih dalam mengenai pola komunikasi, kerja sama, dan hubungan sosial yang terbentuk di antara para pemain. Melalui penelitian ini, diharapkan dapat diperoleh pemahaman yang lebih mendalam mengenai turnamen Mobile Legends sebagai media interaksi sosial dan pembentukan makna bagi anak muda.

4. Sumber Data

Dalam penelitian ini, sumber data yang dikumpulkan terdiri dari data primer dan data sekunder. Berikut adalah penjelasan mengenai kedua jenis sumber data tersebut, yakni:

1. Data Primer

Data primer adalah data yang dikumpulkan langsung oleh peneliti dari sumber pertama melalui teknik-teknik pengumpulan data yang dirancang khusus untuk penelitian ini. Sumber data primer dalam penelitian ini meliputi observasi, wawancara, dan dokumentasi dengan informan terkait. Dengan menggunakan data primer, peneliti dapat mengumpulkan informasi yang akurat dan mendalam mengenai turnamen Mobile Legends sebagai media interaksi sosial dan pembentukan makna bagi anak muda di Kecamatan Pontianak Timur.

2. Data Sekunder

Data sekunder adalah data yang dikumpulkan dari sumber-sumber yang sudah ada. Sumber data sekunder dalam penelitian ini berupa

³⁸ Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.

literatur dan studi terdahulu. Dengan menggunakan data sekunder, peneliti dapat memperoleh wawasan tambahan yang mendukung pemahaman turnamen Mobile Legends sebagai media interaksi sosial dan pembentukan makna bagi anak muda di Kecamatan Pontianak Timur.

5. Teknik Pengumpulan Data

a. Observasi

Observasi adalah suatu cara memperoleh data dengan cara mengamati suatu subjek penelitian dan mencatat reaksinya untuk di analisis. Metode observasi bisa terstruktur dan tidak terstruktur.³⁹ Dalam observasi terstruktur, peneliti menentukan secara rinci apa yang diamati dan bagaimana mencatat pengukuran. Pada penelitian ini yang diamati adalah durasi bermain dan jenis interaksi yang terjadi. Observasi dilakukan pada bulan Mei hingga Juni 2025 selama dua bulan. Kegiatan observasi telah dilaksanakan sebanyak dua kali dalam seminggu dengan durasi sekitar satu jam di Kecamatan Pontianak Timur, Kota Pontianak.

Sedangkan dalam observasi tidak terstruktur, peneliti berupaya mengamati seluruh aspek fenomena yang relevan atau berkaitan dengan masalah yang sedang dipertimbangkan. Peneliti akan mengamati percakapan spontan mengenai turnamen Mobile Legends sebagai media pembentukan interaksi sosial anak muda. Peneliti juga akan mencatat sikap dan reaksi pemain terhadap aktivitas yang berkaitan dengan Mobile Legends.

Observasi akan dilakukan secara fleksibel selama satu bulan, dengan peneliti hadir di rumah atau kafe pada waktu-waktu yang tidak terjadwal untuk menangkap momen-momen alami dan spontan. Dalam metode ini, peneliti mengamati secara langsung subjek yang diujikan. Metode ini digunakan untuk memperoleh data situasi lokasi penelitian dengan

³⁹ Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.

topik “Turnamen Mobile Legends sebagai Media Interaksi Sosial dan Pembentukan Makna bagi Anak Muda di Kecamatan Pontianak Timur”.

b. Wawancara

Wawancara merupakan percakapan dengan maksud tertentu yang dilakukan oleh dua pihak yaitu pewawancara (*interviewer*) yang mengajukan pertanyaan dan terwawancara (*interviewee*) yang memberikan jawaban atas pertanyaan tersebut.⁴⁰ Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data ketika seorang peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk mengetahui suatu masalah yang ingin diselidiki atau ketika seorang peneliti ingin mengetahui beberapa hal dari informan.

Dengan menggunakan metode ini, peneliti dapat memperoleh wawasan yang lebih mendalam terhadap responden dengan menafsirkan situasi dan fenomena yang terjadi yang tidak dapat ditentukan melalui observasi saja. Dalam penelitian ini, informan berjumlah sepuluh orang yang berusia antara 17 hingga 25 tahun. Mereka dipilih karena memiliki pengalaman langsung dalam mengikuti turnamen Mobile Legends dan dapat memberikan informasi yang relevan terkait interaksi sosial pembentukan makna bagi anak muda di Kecamatan Pontianak Timur. Kegiatan wawancara telah dilakukan pada bulan Mei hingga Juni 2025 selama dua bulan di Kecamatan Pontianak Timur, Kota Pontianak.

c. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan salah satu metode pengumpulan data yang digunakan dalam metodologi penelitian sosial. Pada dasarnya teknik dokumentasi digunakan untuk menelusuri data historis. Dokumen dapat berupa tulisan pribadi, gambar, karya monumental, dan lain-lain. Penelitian dokumentasi melengkapi penggunaan teknik observasi dan wawancara dalam penelitian kualitatif. Penggunaan metode

⁴⁰ Moleong Lexy J. (2005). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Remaja Rosdakarya.

dokumentasi ini memperkuat dan menguatkan informasi yang diperoleh dari observasi dan wawancara.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan dua jenis sumber dokumentasi. Pertama, dokumentasi arsip berupa foto-foto turnamen Mobile Legends tahun 2023 yang dimiliki oleh peneliti. Foto ini tetap digunakan karena menggambarkan interaksi sosial pemain dalam situasi kompetitif, yang relevan dengan fokus penelitian. Kedua, dokumentasi lapangan berupa foto dan catatan kegiatan yang dikumpulkan secara langsung dalam proses penelitian yang telah dilakukan pada bulan Mei hingga Juni 2025 selama dua bulan setelah melakukan wawancara di Kecamatan Pontianak Timur, Kota Pontianak.

6. Validasi Data (Triangulasi)

Dalam penelitian, triangulasi sumber digunakan untuk memvalidasi dan meningkatkan keandalan data dengan mengumpulkan informasi dari berbagai sumber atau metode.⁴¹ Triangulasi sumber dalam penelitian kualitatif dilakukan untuk mengurangi bias, memperluas pemahaman, dan meningkatkan kepercayaan pada hasil. Adapun komponen utama termasuk dalam pemahaman triangulasi sumber, yaitu:

a. Triangulasi Data

Triangulasi data berarti mengumpulkan data dengan berbagai cara atau sumber. Misalnya, observasi, analisis dokumen, dan wawancara dapat digunakan untuk mendapatkan data dalam penelitian kualitatif. Peneliti dapat membandingkan, memverifikasi, dan melengkapi informasi untuk mendapatkan pemahaman yang lebih baik tentang fenomena yang mereka pelajari dengan menggabungkan data dari berbagai sumber ini.

b. Triangulasi Metode

Triangulasi metode melibatkan penggunaan metode penelitian yang berbeda untuk mengumpulkan data yang sama atau serupa, misalnya

⁴¹ Masrukhin. (2017). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Media Ilmu Press.

jika sebuah penelitian menggunakan wawancara sebagai metode utama, triangulasi metode juga dapat melibatkan penggunaan survei atau observasi sebagai metode tambahan untuk mengumpulkan data dari berbagai sumber. Akibatnya, peneliti dapat mengurangi risiko kesalahan atau bias dan mengkonfirmasi temuan dari berbagai sudut pandang.

Dalam penelitian ini, triangulasi metode dilakukan dengan mengombinasikan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Wawancara digunakan sebagai metode utama untuk menggali pengalaman para pemain Mobile Legends yang mengikuti turnamen. Hasil wawancara tersebut kemudian dikonfirmasi melalui observasi langsung terhadap jalannya turnamen sehingga peneliti dapat melihat secara nyata bagaimana interaksi sosial berlangsung di lapangan dan diperkuat dengan dokumentasi berupa foto kegiatan. Triangulasi metode ini diterapkan pada narasumber utama, yaitu para pemain sehingga informasi yang diperoleh menjadi lebih valid karena dikonfirmasi melalui beragam teknik pengumpulan data.

7. Analisis Data

a. Reduksi Data

Reduksi data adalah proses atau hasil pengolahan informasi yang melibatkan pemilihan data terlebih dahulu yang telah dikumpulkan melalui berbagai metode dan penyederhanaan dan abstraksi data yang telah diperoleh sebelumnya.⁴² Tujuan dari reduksi data adalah untuk mendapatkan data yang tepat dan diperlukan tentang subjek penelitian, sehingga penataan data menjadi lebih mudah. Dalam konteks ini, peneliti melakukan wawancara dengan subjek untuk mengumpulkan data. Setelah itu, dapat dibuat kesimpulan supaya data lebih mudah diolah dan dikelompokkan sesuai dengan subjek penelitian.

b. Penyajian data

⁴² Rijali, A. (2018). Analisis Data Kualitatif Ahmad Rijali. *Al Hadharah*, 17(33), 81–95.

Penyajian data merupakan proses menyusun kumpulan data secara sistematis agar dapat ditarik kesimpulan dan dijadikan dasar dalam pengambilan keputusan.⁴³ Langkah ini dilakukan untuk memastikan bahwa hasil data yang telah direduksi terorganisir dan tersusun dengan baik, sehingga penelitian lebih mudah dipahami oleh pembaca. Pada tahap ini, peneliti melakukan pengkodean (*coding*) untuk mengelompokkan data berdasarkan tema yang muncul dari hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi. Hasil akhirnya disajikan dalam bentuk uraian naratif dan kutipan langsung dari informan sehingga makna dan pengalaman partisipan tetap tergambaran dengan jelas.

c. Penarikan Kesimpulan dan Verifikasi Data

Penarikan kesimpulan merupakan proses menyampaikan hasil akhir dari data yang telah dikumpulkan dan dianalisis.⁴⁴ Kesimpulan yang dapat dipercaya hanya dapat dibuat apabila didukung oleh data yang objektif serta bukti-bukti yang konsisten dengan hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi sebelumnya. Untuk memastikan keabsahan temuan, peneliti juga melakukan verifikasi data, yaitu meninjau kembali data dan temuan secara berulang agar kesimpulan yang dihasilkan benar-benar akurat, logis, dan dapat dipertanggungjawabkan

H. Sistematika Penulisan

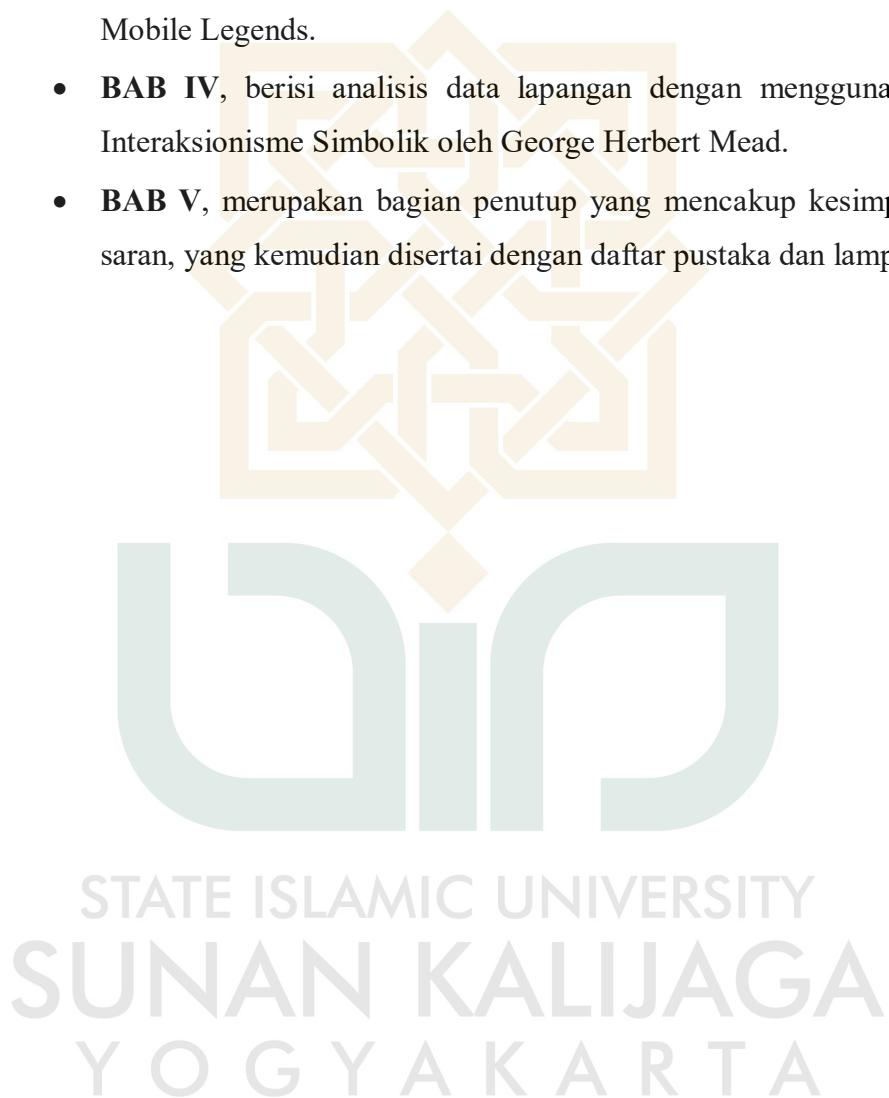
Sistematika penulisan pada penelitian ini terdiri dari lima bab yang dijelaskan sebagai berikut:

- **BAB I**, berisi pendahuluan. Latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, tinjauan pustaka, landasan teori, metode penelitian, dan sistematika pembahasan yang digunakan dalam penelitian dibahas dalam bab ini.
- **BAB II**, berisi mengenai pembahasan tentang kondisi masyarakat secara keseluruhan di Kecamatan Pontianak Timur, Kota Pontianak.

⁴³ Rijali, A. (2018). Analisis Data Kualitatif Ahmad Rijali. *Al Hadharah*, 17(33), 81–95.

⁴⁴ Rijali, A. (2018). Analisis Data Kualitatif Ahmad Rijali. *Al Hadharah*, 17(33), 81–95.

- **BAB III**, berisi inti dari pembahasan penelitian yaitu mengidentifikasi bentuk-bentuk interaksi sosial dalam turnamen Mobile Legends, menganalisis dinamika kebersamaan yang terbentuk dalam turnamen Mobile Legends, dan menjelaskan proses pembentukan makna sosial yang dialami anak muda melalui pengalaman mengikuti turnamen Mobile Legends.
- **BAB IV**, berisi analisis data lapangan dengan menggunakan teori Interaksionisme Simbolik oleh George Herbert Mead.
- **BAB V**, merupakan bagian penutup yang mencakup kesimpulan dan saran, yang kemudian disertai dengan daftar pustaka dan lampiran.



BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian berjudul “Turnamen Mobile Legends sebagai Media Interaksi Sosial dan Pembentukan Makna Bagi Anak Muda di Kecamatan Pontianak Timur”, dapat disimpulkan bahwa turnamen Mobile Legends tidak sekadar menjadi ajang hiburan, tetapi juga berfungsi sebagai ruang sosial yang membentuk interaksi, identitas, dan solidaritas di kalangan anak muda. Melalui turnamen ini, anak muda belajar berkomunikasi, menyesuaikan diri, serta memahami nilai-nilai sosial yang muncul dari interaksi simbolik dengan sesama pemain maupun penonton.

Pertama, pada aspek pikiran (*mind*), ditemukan bahwa pemain menunjukkan kemampuan berpikir simbolik dalam menafsirkan pesan, tanda, dan simbol yang digunakan selama permainan. Komunikasi, baik melalui *voice chat*, *quick chat*, maupun *emote*, menjadi sarana utama dalam menciptakan kesepahaman dan koordinasi antar anggota tim. Proses ini memperlihatkan bahwa makna tidak hadir secara individual, melainkan dibangun bersama melalui kesepakatan sosial yang lahir dari interaksi simbolik.

Kedua, pada aspek diri (*self*), pembentukan identitas sosial pemain tampak melalui keseimbangan antara aspek “*I*” dan “*Me*”. Pemain tidak hanya mengekspresikan spontanitas dan kreativitas pribadi, tetapi juga menyesuaikan diri dengan norma, peran, dan strategi tim. Proses latihan bersama dan kerja sama menunjukkan bahwa diri sosial terbentuk melalui interaksi berulang dan refleksi dari pandangan orang lain.

Ketiga, pada aspek masyarakat (*society*), turnamen Mobile Legends memperlihatkan adanya masyarakat simbolik yang hidup di dalam komunitas pemain. Nilai-nilai seperti sportivitas, saling menghargai, dan dukungan penonton menjadi fondasi yang menjaga keteraturan sosial. Dengan demikian, society dalam konteks ini terbentuk dari seperangkat norma dan makna sosial yang dijalankan bersama untuk menciptakan keharmonisan dalam komunitas.

Secara keseluruhan, penelitian ini menunjukkan bahwa turnamen Mobile Legends berperan sebagai media interaksi sosial dan pembentukan makna bagi anak muda. Melalui permainan ini, mereka belajar memahami diri, mengelola emosi, bekerja sama, serta membangun solidaritas sosial. Aktivitas bermain tidak lagi dipandang sekadar hiburan *digital*, tetapi juga menjadi proses pembelajaran sosial yang menumbuhkan kedewasaan, empati, dan rasa kebersamaan di tengah perkembangan budaya *digital*.

B. Saran

Berdasarkan temuan dalam penelitian ini, terdapat beberapa saran yang dapat diajukan. Penyelenggara turnamen sebaiknya lebih memperhatikan aspek fasilitas, seperti menyediakan ruang yang luas, sirkulasi udara yang baik, serta jaringan internet yang stabil agar kenyamanan peserta dan penonton tetap terjaga. Hal ini penting untuk menciptakan atmosfer kompetisi yang sehat dan kondusif. Kemudian, bagi para pemain, diperlukan upaya untuk meningkatkan komunikasi dan kerja sama, serta mengelola perbedaan pendapat secara positif dengan mengedepankan empati terhadap rekan setim. Selain itu, pemain juga diharapkan mampu melatih kesabaran dan beradaptasi dengan kondisi yang kurang ideal sehingga interaksi sosial yang terbentuk dapat berlangsung lebih harmonis.

Sementara itu, bagi penelitian selanjutnya, disarankan untuk memperluas cakupan kajian dengan melibatkan lebih banyak informan dari latar belakang yang beragam, baik dari sisi gender, komunitas, maupun tingkat keahlian. Penelitian di masa depan juga dapat mengkaji dampak jangka panjang dari keterlibatan anak muda dalam turnamen *e-sports*, khususnya terkait dengan kehidupan sosial mereka di luar arena permainan. Dengan demikian, penelitian mengenai *e-sports* dapat memperkaya pemahaman tentang dinamika sosial di era *digital*.

Penelitian ini juga memiliki keterbatasan dalam hal ruang lingkup dan jumlah informan yang diteliti. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya dapat memperluas kajian dengan membandingkan interaksi sosial dalam turnamen *e-*

sports lain, baik dalam lingkup *game* yang berbeda maupun dalam komunitas dengan latar belakang sosial yang lebih beragam. Selain itu, pendekatan kuantitatif dapat digunakan untuk mengukur secara lebih sistematis pengaruh turnamen terhadap sikap, perilaku, dan identitas sosial anak muda. Penelitian lanjutan juga disarankan untuk mengeksplorasi peran media sosial sebagai faktor eksternal yang turut membentuk interaksi dan identitas pemain, mengingat media sosial kini menjadi ruang penting dalam mendukung eksistensi komunitas *e-sports*.



DAFTAR PUSTAKA

- Agus M. Hardjana. (2003). *Komunikasi intrapersonal & Komunikasi Interpersonal*. Penerbit Kanisius.
- Ahmad Wildan, Attalina, S. N. C., & Widiyono, A. (2022). Analisis Dampak Game Online Pada Interaksi Sosial Anak Usia Sekolah Dasar Di Desa Bawu RT 06 RW 01. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(3), 534–541. <https://scholar.google.com/scholar?hl=i>. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4(3), 534–541. https://scholar.google.com/scholar?hl=id&as_sdt=0%2C5&q=ahmad+wildan+faza&oq=ahma#d=gs_qabs&t=1657860118603&u=%23p%3DekfoaZ0oAkgJ
- Alfiya Alfan. (2020). *Dampak Game Online Mobile Legends Terhadap Perilaku Sosial Mahasiswa Ditinjau dari Pendekatan Behavior (Studi Kasus Mahasiswa UIN Sunan Kalijaga yang Berada di Warung Kopi Blandongan)*. UIN Sunan Kalijaga.
- Ambarwati, M., Nurhadi, & Rahman, A. (2022). Trash-Talking Pemain Mobile Legends: Bang Bang Mahasiswa FKIP UNS. *Ganaya : Jurnal Ilmu Sosial dan Humaniora*, 5(3), 243–255. <https://doi.org/10.37329/ganaya.v5i3.1833>
- Andromeda, N., & Yuniwati, E. S. (2023). Analisis Hubungan Interaksi Sosial dan Konsep Diri pada Gamers Mobile Legend di Kota Malang. *Jurnal Penelitian Inovatif*, 2(3), 575–582. <https://doi.org/10.54082/jupin.147>
- Apriadi, W., Andi, U. F., & Zain, Z. (2021). Pusat Budaya Melayu Kalimantan Barat. *JMARS: Jurnal Mosaik Arsitektur*, 9(1), 342. <https://doi.org/10.26418/jmars.v9i1.45192>
- Ardianto, E. dan B. Q.-A. (2007). *Filsafat Ilmu Komunikasi. Simbiosa Rekatama Media*.
- Arifin, Z., & Puspitasari, R. (2020). Komunikasi Digital dan Kohesi Sosial Anak Muda. *Jurnal Ilmu Sosial Humaniora*, 8(2).
- Arifin, Z. & Setiawan, R. (2020). *Pengantar Esport*. Elex Media Komputindo.
- Asrul Muslim. (2013). Interaksi Sosial dalam Masyarakat Multietnis. *Diskursus Islam 1*, 3, 486–488.
- Aulia Tri Utami, Bandarsyah, D., & Sulaeman, S. (2022). Dampak Game Mobile Legends Terhadap Pola Interaksi Sosial Siswa Kelas V di Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 8(3), 899–907. <https://doi.org/10.31949/educatio.v8i3.2710>
- Badan Pusat Statistik. (2022). *Statistik Pemuda Indonesia 2022*. Badan Pusat Statistik.

- Banu Adikara. (2024). *Jumlah Gamer di Indonesia Terus Meningkat, Diperkirakan Capai 192,1 Juta Orang di 2025, Salah Satu yang Paling Banyak Adalah Pemain Mobile Legends*. JawaPos.com. <https://www.jawapos.com/hobi-kesenangan/015230108/jumlah-gamer-di-indonesia-terus-meningkat-diperkirakan-capai-1921-juta-orang-di-2025-salah-satu-yang-paling-banyak-adalah-pemain-mobile-legends>
- BPS Kota Pontianak. (2023). *Kecamatan Pontianak Timur Dalam Angka*.
- Buddyku. (2022). *Ini Kota Penghasil Pro Player Mobile Legends di Indonesia, Bukan Jakarta!* rctiplus.com. <https://www.rctiplus.com/news/detail/teknologi/2789580/ini-kota-penghasil-pro-player-mobile-legends-di-indonesia-bukan-jakarta>
- Center for Digital Society. (2021). *Socializing, Relationships, and Mobile Gaming in Indonesia: The Survey*. Universitas Gadjah Mada. <https://digitalsociety.id/2021/01/14/socializing-relationships-and-mobile-gaming-in-indonesia-the-survey/>
- Chandra, D. (2021). *Esport dan Interaksi Sosial Remaja*. Pustaka Remaja.
- Charon, J. M. (2010). *Symbolic Interactionism: An Introduction, An Interpretation, An Integration*. Pearson.
- Chris Barker. (2008). *Cultural Studies: Theory and Practice*. SAGE Publications.
- Derung, T. N. (2017). Interaksionisme Simbolik Dalam Kehidupan Bermasyarakat. *SAPA - Jurnal Kateketik dan Pastoral*, 2(1), 118–131. <https://doi.org/10.53544/sapa.v2i1.33>
- Diskursus Islam, J. (2013). *Interaksi Sosial dalam Masyarakat Multietnis*. 1(3), 484–494.
- Ellena, M., & Shereen Olivia, T. (2023). *Analisis Perilaku Komunikasi Mahasiswa Terhadap Bermain Game OnlineMobile Legends Di Universitas Esa Unggul Kampus Tangerang*. 6(12).
- Elly M. Setiadi dan Usman Kolip. (2011). *Pengantar Sosiologi Pemahaman Fakta dan Gejala Permasalahan Sosial, Teori, Aplikasi, dan Pemecahannya*. Kencana.
- Fiidatun Rohana, S. H. (2020). Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Interaksi Sosial. *Keperawatan dan Kesehatan Masyarakat STIKES Cendekia Utama Kudus*, 9(2), 137–145.
- Fikri, A. N., Kusumaningtyas, S. D., Samatan, N., Gunadarma, U., Gunadarma, U., & Gunadarma, U. (2022). *e-ISSN 2621-2242*. 4(1), 24–30.
- Firdaus, I. N. (2023). Dampak Game Mobile Legend Terhadap Interaksi Sosial Mahasiswa Program Study Ilmu Komunikasi Universitas Muhammadiyah Jember Angkatan Tahun 2020. *MEDIAKOM: Jurnal Ilmu ...*, 07(01), 17–33. <https://doi.org/10.3258/mediakom.v7i01.2021>

- Fitriana, A. N., Fathurohman, I., & Purbasari, I. (2024). Interaksi Sosial Anak Dalam Permainan Game Online Mobile Legend. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan, Februari, 2024(4)*, 133–145. <https://doi.org/10.5281/zenodo.10501265>.
- Game, D., Mobile, O., Terhadap, L., & Sambas, K. (2024). *Dampak game online mobile legends terhadap perilaku remaja usia 17-21 tahun di desa sekura kabupaten sambas*. 109–122.
- George Herbert Mead. (1934). *Mind, Self, and Society from the Standpoint of a Social Behaviorist* (Charles W. Morris (ed.)). University of Chicago Press.
- George Ritzer & Douglas J Goodman. (2004). *Teori Sosiologi Modern*. Kencana.
- Hafied, C. (1998). *Pengantar Ilmu Komunikasi edisi 1*. Raja Grafindo Persada.
- Hamdani, A. I. (2024). Gaya Komunikasi Komunitas BRIC Esports dalam Upaya Meningkatkan Efektivitas Strategi Dalam Bermain Mobile Legends. *JKOMDIS: Jurnal Ilmu Komunikasi Dan Media Sosial*, 4(1), 172–178. <https://doi.org/10.47233/jkomdis.v4i1.1544>
- Hanafi Ma'ruf Kurniawan. (2023a). *Pengaruh Perilaku Trash-Talking terhadap Pola Komunikasi Pemain Game Online Mobile Legends di Mobile Legends Community (MLC) Kalijaga Yogyakarta*. UIN Sunan Kalijaga.
- Hanafi Ma'ruf Kurniawan. (2023b). *Pengaruh Perilaku Trash-Talking Terhadap Pola Komunikasi Pemain GAME Online Mobile Legends Di Mobile Legends Community (MLC) Kalijaga Yogyakarta*. UIN Sunan Kalijaga.
- Hasanuddin, H., & Kristanto, B. (2001). Proses Terbentuknya Heterogenitas Etnis Di Pontianak Pada Abad Ke-19. *Humaniora*, XIII(1), 64–81.
- Herdiansyah, H. (2012). *Metodologi Penelitian Kualitatif untuk Ilmu-ilmu Sosial*. Salemba Humanica.
- Herlina, R. (2020). Remaja dan Komunitas Digital: Studi Interaksi Sosial dalam Dunia E-sports. *Jurnal Komunikasi dan Masyarakat*.
- Hernanda, L. (2020). Perancangan Komunikasi Visual Sebagai Media Edukasi Terhadap Pecandu Mobile Online Games. *DeKaVe*, 1(1), 44–56. <https://doi.org/10.24821/dkv.v1i1.3870>
- Hidayat, M. (2020). Identitas Sosial Remaja dalam Komunitas Digital. *Jurnal Sosiologi Reflektif*.
- Hitekno.com. (2020). *Berbakat, Pontianak Jadi Kota Penghasil Pro Player Mobile Legends Terbanyak*. Hitekno.com. <https://www.hitekno.com/games/2020/08/09/220000/berbakat-pontianak-jadi-kota-penghasil-pro-player-mobile-legends-terbanyak>
- Ibrahim, J. T. (2003). *Sosiologi Pedesaan*. Universitas Muhammadiyah Malang.

- J. Swi Narwoko & Bagong Suyanto. (2011). *Sosiologi Teks Pengantar dan Terapan*. Kencana.
- Jamun, Y. M., & Wejang, H. E. A. (n.d.). *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Pola Interaksi Sosial Siswa Sma Di Kecamatan Langke Rembong*. 10, 1–7.
- Kompas.com. (2023a). *Kemenkominfo Sebut 35 Juta Penduduk Indonesia “Gamer” Online Aktif, tapi Perputaran Uang yang Masuk Sedikit*. Kompas. <https://regional.kompas.com/read/2024/10/12/180422978/kemenkominfo-sebut-35-juta-penduduk-indonesia-gamer-online-aktif-tapi>
- Kompas.com. (2023b). *Warganet Indonesia Paling Betah Main Mobile Legends dan Domino*. Kompas. <https://tekno.kompas.com/read/2023/01/19/08300027/warganet-indonesia-paling-betah-main-mobile-legends-dan-domino>
- Krismawan, D., & Madura, U. T. (2023). *Analisis Mobile Legends Dibalik Layar Dunia Maya (Kecanduan Dalam Merubah Pola Interaksi Sosial Masyarakat)*. 1(1).
- Krismawan, D., & Wijayani, Q. N. (2024). Analisis Mobile Legends Dibalik Layar Dunia Maya (Kecanduan Dalam Merubah Pola Interaksi Sosial Masyarakat). *Journal Mediaakademik*, 1(ue 1), 107–128.
- Kurniawan, F. (2021). *Esport: Olahraga Digital Era Milenial*. Deepublish.
- LaRossa, Ralph & Reitzes, D. C. (1981). *Symbolic Interactionism and the Family. Sociological Theory*.
- Lestari, D., & Putra, B. (2021). Dukungan Sosial dan Motivasi Kompetisi pada Remaja. *Jurnal Sosiologi Pendidikan*, 12(1).
- Lexy J. Moleong. (2017). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Remaja Rosdakarya.
- Liputan6.com. (2024). *Pemain Game di Indonesia Makin Meningkat, Mobile Legends Bang Bang Jadi Mobile Game Terpopuler*. <https://www.liputan6.com/lifestyle/read/5749764/pemain-game-di-indonesia-makin-meningkat-mobile-legends-bang-bang-jadi-mobile-game-terpopuler>
- Lubis, I., Umar, S. M., & Dahlan, S. (1986). *Kedudukan dan Fungsi Bahasa Melayu Pontianak*.
- Mahmud, S., & Djafar, L. (2015). Pemberdayaan Masyarakat Perkotaan Di Kecamatan Pontianak Timur Kota Pontianak. *Jurnal Tesis PMIS-UNTAN-PSIIS*, 4.
- Masrukhin. (2017). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Media Ilmu Press.
- Mochammad Angga Septian. (2021). *Makna Prestise Peringkat Mythic Mobile Legends bagi Komunitas Gamer*. Universitas Semarang.
- Mohammad Fajar Madani. (2023). *Menunda Tugas Akademik dengan Bermain*

- Game Mobile Legends: Bang Bang (Studi Kasus Rasionalitas di Komunitas Mobile Legends Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga).* UIN Sunan Kalijaga.
- Moleong Lexy J. (2005). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Remaja Rosdakarya.
- Muhammad Asyura. (2019). Budaya Kemponan Pada Masyarakat Melayu Pontianak (Kajian Kearifan Lokal Dalam Kehidupan Sosial Etnik Melayu). *Jurnal Sejarah dan Budaya*.
- Mulyana, Deddy dan Rakhmat, J. (1998). *Komunikasi AntarBudaya*. Remaja Rosdakarya.
- Mulyana, D. (2006). *Metodologi Penelitian Kualitatif, Paradigma Baru Ilmu Komunikasidan Ilmu Sosial Lainnya*. Remaja Rosdakarya.
- Nasrullah. (2015). *Media Sosial; Perspektif Komunikasi, Budaya, dan Sosioteknologi*. Simbiosa Rekatama Media.
- Nugraha, Y. (2020). Peran Interaksi Sosial Dalam Pembentukan Komunitas Virtual. *Jurnal Ilmu Sosial dan Budaya*, 15(3).
- Nugroho, Y., & Santoso, D. (2020). Pengaruh Game Online terhadap Interaksi Sosial Remaja. *Jurnal Komunikasi*, 12(1), 45–57.
- Nurhadi. (2020). Kesamaan Minat dan Ikatan Sosial dalam Komunitas Digital. *Jurnal Sosioteknologi*, 19(3).
- oneesport.id. (2021). *Pontianak Kota Penghasil Bakat MLBB, Ini Alasannya*. One Esport.id. <https://www.oneesports.id/mobile-legends/pontianak-mlbb/>
- Panatra, V., & Tiatri, S. (2024). Hubungan Antara Kecanduan Game Online Mobile Legends Dan Kecemasan Interaksi Sosial Siswa Smp Xyz Jakarta. *Jurnal Muara Ilmiah Sosial, Humaniora, dan Seni*, 8(1), 188–195.
- Pemerintah Indonesia. (2019). *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 40 Tahun 2009 tentang Kepemudaan*. Lembaran Negara Republik Indonesia.
- Pemerintah Kota Pontianak. (2019). *Sejarah Berdirinya Kota Pontianak*. <https://www.pontianak.go.id/tentang/sejarah>
- Pemerintah Kota Pontianak. (2022). *Turnamen Mobile Legends Cetak Atlet Esport Unggul*. Pemerintah Kota Pontianak. <https://www.pontianak.go.id/pontianak-hari-ini/berita/Turnamen-Mobile-Legends-Cetak-Atlet-Esport-Unggul>
- Poloma, M. (2010). *Contemporary Sociological Theory*. Macmillan.
- Pontianak Post. (2025). *Musrenbang Tingkat Kecamatan Pontianak Timur Prioritaskan Kualitas Hidup Masyarakat*. Pontianak Post. <https://pontianakpost.jawapos.com/metropolis/1465659661/musrenbang-tingkat-kecamatan-pontianak-timur-prioritaskan-kualitas-hidup-masyarakat>
- Prasetyo, D. I., Riyanto, B., & Sarungu, L. M. (2024). Pengaruh Bermain Game

- Mobile Legend dan Komunikasi Interpersonal Terhadap Interaksi Sosial. *Jurnal Solidaritas FISIP UNISRI*, 10(10), 1–8.
- Pratama, D., & Setiawan, B. (2021). Hambatan Teknis dalam Pengembangan E-Sports di Indonesia. *Jurnal Komunikasi dan Teknologi*, 13(2).
- Pribadi, R., & Herdiana, A. (2023). Analisis Interaksi Simbolik Gamers Mobile Legends Dalam Perspektif George Herbert Mead. *Jurnal Komunikasi Peradaban*, 1(2), 18–28.
- Putra, A., & Andini, F. (2019). Perubahan Pola Interaksi Sosial di Era Digital. *Jurnal Sosiologi Pendidikan*, 3(2).
- Putra, D. A., & Lestari, S. (2020). Interaksi sosial dalam komunitas Mobile Legends di media sosial. *Jurnal Sosiologi Digital*, 4(1), 12–22.
- Putra, M. F. B., & Atnan, N. (2020). Analisis perilaku komunikasi antarpribadi player game online mobile legends: Bang bang (studi kasus pada komunitas casual crew di kota Bandung). *e-Proceeding of Management*, 7(2), 4285–4296.
<https://openlibrarypublications.telkomuniversity.ac.id/index.php/management/article/view/13549>
- Rachmadi, A. (2022). Representasi Identitas Pemain dalam Game Online Melalui Item Skin. *Jurnal Komunikasi dan Media*, 3(2), 45–58.
- Rahmat, A., & Santoso, B. (2020). Pengaruh Sistem Peringkat Terhadap Motivasi Bermain Game Online. *Jurnal Teknologi dan Komunikasi*, 5(2), 45–54.
- Ramadhan, M. A. (2022). *Psikologi Esport: Interaksi dan Perilaku Pemain Game Kompetitif*. Pustaka Humaniora.
- Rijali, A. (2018). Analisis Data Kualitatif Ahmad Rijali. *Al Hadharah*, 17(33), 81–95.
- Ritzer, G. (2014). *Teori Sosiologi Modern*. Kencana.
- Rizal, A., & Pratama, M. (2021). E-sports sebagai Budaya Populer: Studi Kasus Mobile Legends di Indonesia. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 9(1), 12–25.
- Saputra, R. (2022). Komunitas E-Sports sebagai Ruang Sosial Baru. *Jurnal Komunikasi dan Sosial*, 10(1).
- Sari, D. P., & Nugroho, H. (2018). Identitas sosial dan partisipasi dalam komunitas game online di Indonesia. *Jurnal Komunikasi Digital*, 3(1), 67–77.
- Sari, M. K. (2021). Motivasi dan perilaku pemain game online di Indonesia. *Jurnal Psikologi dan Sosial*, 9(3), 78–90.
- Sarwono, M. (2009). *Bentuk-Bentuk Interaksi Sosial*. UII Press Yogyakarta Ndaraha.
- Senja, S. S. (2020). *Game_Online_dan_Pengaruh_Interaksi_Sosial*. *Edumaspul*

- (*Jurnal Pendidikan*), 4(2), 364–376.
- Setiadi Elly M dan Kolip Usman. (2011). *Pengantar Sosiologi*. Kencana Prenada Media Group.
- Setiawan, B. (2022). Dinamika Turnamen E-sports di Indonesia. *Jurnal Media dan Olahraga*, 4(2), 77–89.
- Setiawan, R. (2019). Status sosial dalam komunitas game online Mobile Legends. *Jurnal Sosioteknologi*, 18(1), 23–34.
- Setiawan, R. (2020). Generasi Milenial Banten. *SOSIOGLOBAL : Jurnal Pemikiran dan Penelitian Sosiologi*, Vol. 4, No, 154--172.
- Siregar, N. S. S. (2016). Hambatan Tentang Komunikasi Lintas Budaya. *Perspektif*, 1(2), 100–110.
- Soekanto, S. (2007). *Sosiologi Suatu Pengantar*. PT. Raja Grafindo Persada.
- Soekanto, S. (2010). *Sosiologi Suatu Pengantar*. Rajawali Press.
- Soekanto, S. (2012). *Sosiologi Suatu Pengantar*. Rajawali Pers.
- Soekanto, S. (2017). *Sosiologi: Suatu Pengantar*. Rajawali Pers.
- Stryker, S. (1980). *Symbolic Interactionism: A Social Structural Version*. Benjamin/Cummings.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Suprapto. (2013). Interaksi Simbolik dan Perkembangan Identitas Sosial. *Jurnal Sosiologi Indonesia*.
- Supriadi. (2021). Penggunaan Kekerasan Komunikasi Verbal Dalam Permainan Mobile Legend Disusun Oleh : Supriadi Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Sahid Jakarta. *Tugas Akhir*. <http://repository.usahid.ac.id/986/1/Pen. Genap 2021 Kekerasan Kom. Verbal Pd Perma. Mobile Legend.pdf>
- Suryadi, A. (2016). *Pemuda dan Identitas Sosial di Era Digital*. Remaja Rosdakarya.
- Suryanto, A. & Pratama, D. (2022). *Komunikasi dalam Esport*. UB Press.
- Susanto, A. (2021). Sportivitas sebagai Kontrol Sosial dalam Kompetisi. *Jurnal Sosiologi Reflektif*, 15(1).
- Tempo.co. (2022). *Kementerian Kominfo dan Asosiasi Game Indonesia Gelar IGDX 2022*. <https://www.tempo.co/digital/kementerian-kominfo-dan-asosiasi-game-indonesia-gelar-igdx-2022-326587>

- Turner, J. H. (2012). *The Structure of Sociological Theory*. Wadsworth.
- Walgit, B. (2003). *Psikologi Sosial*. CV. Andi Offset.
- Wibisono, A. (2019). Pengaruh Lingkungan Sosial terhadap Kualitas Interaksi. *Jurnal Ilmu Sosial dan Humaniora*, 8(2).
- Wikipedia. (n.d.). *Discord*. Wikipedia. <https://en.wikipedia.org/wiki/Discord>
- Wikipedia. (2023). *Pontianak Timur, Pontianak*. Wikipedia. https://id.wikipedia.org/wiki/Pontianak_Timur,_Pontianak
- Wulandari, R., & Hidayat, A. (2019). Komunitas Pemain Game Online Sebagai Ruang Interaksi Sosial Digital. *Jurnal Komunikasi dan Media*, 7(2), 45–56.

