

ABSTRAK

Abdullah, 190103030444. *Game Online Mobile Legends* di Desa Karya Karya Makmur Kecamatan Tabukan Kabupaten Barito Kuala Kalimantan Selatan: Analisis Jean Baudrillard. Pembimbing (I) Dr. Fatrawati Kumari M.Hum dan pembimbing (II) Ahda Fithriani M.HI. Skripsi program Aqidah dan Filsafat, Fakultas Ushuluddin dan Humaniora.2024.

Kata Kunci: *Mobile Legends*, Remaja, Jean Baudrillard.

Penelitian ini dilatar belakangi oleh maraknya *game online* yang sedang trend dimainkan di seluruh penjara dunia. *Game online* ini juga merambah ke daerah pelosok di Indonesia termasuk di Desa Karya Makmur yang berada di wilayah Kecamatan Tabukan Kabupaten Barito Kuala Provinsi Kalimantan Selatan. *Game online* cukup memberikan dampak kepada masyarakat berupa dampak positif dan negatif. Menurut sebagian masyarakat *game online* banyak memberikan dampak negatif daripada dampak positif. Meski demikian, *game online* tetap berkembang pesat di kalangan remaja masyarakat Desa Karya Makmur. Hal ini, menarik untuk diteliti lebih mendalam dengan analisis Jean Baudrillard karena dalam salah satu teorinya mengatakan bahwa konsumsi sekarang ini lebih kepada gaya hidup bukan lagi terletak pada maknanya. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui permainan *game online mobile legends* yang dimainkan oleh para remaja di Desa Karya Makmur, Kecamatan Tabukan dengan menggunakan analisis Jean Baudrillard.

Metode yang digunakan adalah deskriptif-kualitatif dengan menjadikan *game online mobile legends* sebagai objek penelitian. Adapun subjek penelitian ini adalah para remaja di Desa Karya Makmur, Kecamatan Tabukan. Penelitian ini dilaksanakan melalui teknik pengumpulan data observasi, wawancara, dan dokumentasi dengan menggunakan analisa Jean Baudrillard.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa para remaja bermain *mobile legends* di Desa Karya Makmur RT 04/02 dalam waktu yang panjang juga melakukan pembelian dalam *game* dengan alasan membuat mereka terlihat lebih keren, percaya diri. Perilaku ini membuat ruang lingkup sosialisasi para remaja cenderung sempit sebab mereka hanya berkomunikasi dengan sesama pemain *mobile legends*. Perilaku para remaja di Desa Karya Makmur RT 04/02 Menurut analisis Jean Baudrillard cenderung pada konsumerisme dan nilai tanda terkait waktu, energi dan biaya yang dikeluarkan sangat banyak. Mereka juga berada dalam *simulacra* sehingga mereka dapat bertahan dalam kepalsuan yang selanjutnya membawa mereka pada dunia hiperealitas, yaitu mereka tidak lagi bisa membedakan mana yang asli dan palsu, apalagi kepalsuan telah dianggap sebagai kenyataan yang asli.