

**BAB IV**  
**GAME ONLINE MOBILE LEGENDS ANALISIS JEAN**  
**BAUDRILLARD**

**A. Lokasi Penelitian dan *Game Online Mobile Legends***

1. Gambaran Lokasi Penulisan

Penulisan ini bertempat di Desa karya Makmur, Kecamatan Tabukan, Kabupaten Barito Kuala, Kalimantan Selatan. Terdiri dari 4 RT , Desa ini memiliki luas wilayah sekitar 1.501,00 Ha. Desa Karya Makmur memiliki iklim curah hujan 222,00 mm dan tinggi tempat dari permukaan laut 9,00 mdl. Jarak tempuh dari Desa Karya Makmur menuju Ibu Kora Kabupaten sekitar 40 menit/ 15 km., jarak ke kecamatan 6 km / 15 menit dengan menggunakan transportasi sepeda motor. Potensi Desa yang sangat berkembang dan dominan adalah pertanian dan perkebunan.<sup>1</sup>

Hasil sumber daya alam disektor pertanian dan perkebunan di Desa Karya Makmur sangat berlimpah. Desa ini terkenal dengan hasil perkebunannya yakni berbagai macam buah-buahan seperti jeruk, durian, dan rambutan. Bahkan begitu banyaknya para warga yang berkebun buah – buahan tersebut hingga tidak cukup hanya di kebun namun sampai di sekitaran rumah pun ditanami dengan pohon jeruk, rambutan dan juga durian. Disamping itu meskipun Perkebunan memberikan tambahan penghasilan bagi warga masyarakat Desa Karya Makmur, namun mereka juga menambah investasi mata pencaharian

---

<sup>1</sup> Berdasarkan Pemdes, Profil Desa Karya Karya Makmur Kecamatan Tabukan, Tahun, 2023.

mereka dengan bertani.

Hasil sawah dan perkebunan tadi di jual oleh masyarakat Desa karya Makmur ke pasar, baik itu lewat perantara pengepul ataupun dijual individu yang langsung menjualnya kepasar. Pasar yang dituju yakni pasar yang terletak di Desa Tabukan yang merupakan pasar tradisional di daerah tersebut meskipun terkadang ada yang menjual hasil sawah dan kebunnya ke daerah – daerah lain. Secara geografis Desa Karya Makmur terletak diwilayah Kecamatan Tabukan, Kabupaten Barito Kuala.

Batas wilayah desa :

- Sebelah Utara : Desa Tabukan Raya, Kecamatan Kapuas Murung.
- Sebelah Selatan : Desa Karya Jadi, Kecamatan Marabahan.
- Sebelah Timur : Desa Teluk Tamba, Kecamatan Kuripan.
- Sebelah Barat : Desa Karya Indah, Kecamatan Kapuas Murung.<sup>2</sup>

## 2. Sejarah dan Gambaran *Mobile Legends*

*Mobile legends* adalah *game online multiplayer, game mobile* yang dikembangkan dan dirilis oleh moonton, *game* ini hadir di seluruh dunia pada tanggal 14 juni 2016. *Game* ini secara harfiah dapat dimaknai sebagai pertempuran dalam suatu arena yang dimainkan oleh beberapa orang secara *online*. Apabila dikaji lebih jauh sejarah *mobile legends* sendiri merupakan gagasan dari *game* yang memuat strategi yang menarik adalah *game* yang disebut juga RTS (*Real Time Strategy*) ini telah dimulai sejak tahun 90 –an. Salah satu

---

<sup>2</sup> Berdasarkan Pemdes, Profil Desa Karya Makmur Kecamatan Tabukan , Tahun, 2023.

penemu ide dari RTS itu adalah Herzogzwei yang dipublikasikan pada tahun 1989.

Permainan tersebut memiliki beberapa bagian-bagian dari MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*) game yang bertujuan untuk menghancurkan markas musuh. *Mobile legends* juga merupakan permainan strategi yang dimainkan 5-10 orang dalam 1 pertandingan. *Game* ini juga sebenarnya hampir mirip dengan *game* RPG (*rolling player games*), karna sama-sama harus menaikkan level agar dapat bertarung dengan lawan dalam *game*. *Game* ini berasal dari China dan dapat dimainkan secara gratis dengan menggunakan Android maupun *IOS*, tujuan dari bermain *game mobile legends* ini adalah kita di berikan team dengan 5 vs 5 dengan menghancurkan markas atau tower musuh sebagai tugas untuk bisa memenangkan permainan.<sup>3</sup>

Gambaran tentang mobile legends sebagai berikut :

a. Secara umum

*Mobile legends* merupakan permainan yang melatih seorang individu untuk bisa bekerja sama dalam mencapai kemenangan karena *game* ini merupakan game dengan team 5 vs 5 sehingga kemenangan akan sukar diraih apabila ada salah satu individu yang performanya tidak bagus dan egois. Kerja sama merupakan kunci utama dalam *game* ini. Ada beberapa mode permainan dalam *mobile legends* yakni rank, classic, brawl serta costum. Rank biasanya dimainkan

---

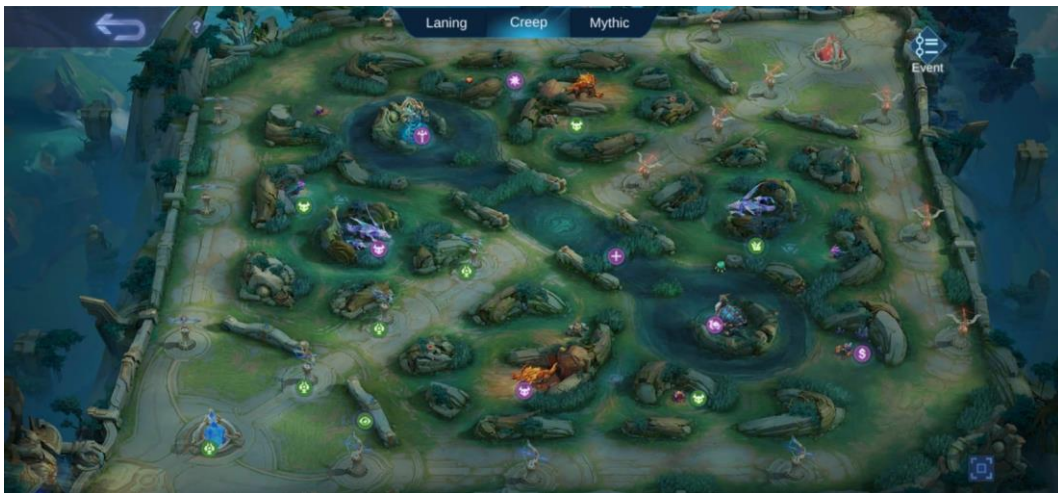
<sup>3</sup> Alma' Arief, *Pengaruh Game Moblie Legends Terhadap Minat Belajar Mahasiswa/mi Fakultas Sains dan Teknologi UIN Alauddin Makasar*, Jurnal Pendidikan Sosial dan Budaya, Vol.3. No.1. 2021, 47.

untuk meningkatkan tier atau pangkat seseorang. Classic biasanya dimainkan untuk mencoba melatih skill atau kemampuan seseorang dalam menggunakan hero yang diinginkannya, ini berguna agar individu tersebut bermain hero yang mereka latih di classic sebelumnya mampu piawai sehingga mereka akan percaya diri ketika memakai hero tersebut nantinya pada saat bermain mode rank. Karna apabila individu bisa menang maka otomatis rank atau pangkat mereka akan naik dan jika kalah maka pangkat mereka akan turun. Itulah makna penguasaan hero tersebut di mode classic terlebih dahulu sebelum nantinya membawa hero tersebut saat rank. Rank disini meliputi *warrior, elite, master, grand master, epic, legend, mythic, mythic honor, mythic glory serta mythic immortal*. Terdapat berbagai macam hero seperti Zilong, Miya, Mathilda, Tigreal, Esmeralda, Hayabusa, Gatot kaca dan banyak lagi.

Tugas setiap tim yaitu menghancurkan seluruh menara musuhnya dan siapa yang lebih dahulu berhasil menghancurkan menara musuhnya maka tim itulah yang keluar sebagai pemenangnya. Terdapat 3 *lane* atau garis, pada awal permainan setiap orang memiliki tugasnya masing-masing. Terdapat 5 orang setiap tim yang memiliki peran yang berbeda seperti halnya role marksman berada di *lane gold* untuk mencari pundi pundi gold untuk membeli item-item senjata dan merupakan pemberi serangan yang paling menyakitkan untuk tim musuh oleh sebab itu *marksman* biasanya sering dijaga oleh *role tank* atau sebagai perisai bagi timnya artinya *tank* akan menahan serangan-serangan dari musuhnya demi bisa melindungi rekan-rekannya. *Tank* sendiri mencakup ketiga *lane* namun lebih dominan di *lane gold* untuk menjaga *marksman*. Kemudian *role assassin* yang

berada di *lane jungle*, hampir sama seperti *tank*, *assassin* mencakup 3 *lane* dan biasanya akan membunuh *monster monster* kecil, kura-kura serta *lord*. Setiap 2 menit awal permainan maka akan ada kura-kura yang hadir 3x dalam satu pertandingan dan juga *lord* yang hadir pada menit 8 keatas dan *lord* ini akan hidup lagi setelah 2 menit pasca kematiannya dan bagi tim yang berhasil mengalahkan *lord* maka *lord* tersebut akan membantu tim tersebut untuk menghancurkan menara musuh tim yang mereka lawan.

Semua itu dilakukan dalam rangka memperoleh *gold* yang banyak dan itu semua berguna nantinya dalam perang atau *war* karena *gold* memberikan pengaruh pada setiap tim sebab jika *gold* mereka banyak maka efek serangan atau rasa sakit yang mereka berikan juga akan lebih menyakitkan sehingga mempermudah kemenangan saat perang nantinya dan mempermudah jalan untuk meraih kemenangan. Selanjutnya ada role *fighter* yang bertugas menjaga *lane exp* serta bisa dikatakan sebagai *tank* pelapis bagi timnya. Lalu *support* atau *mage*, *mage* sendiri berada di *lane* tengah dan fungsinya sebagai pembantu bagi timnya dan biasanya *mage* akan sering bersama dalam *tank* untuk melakukan rotasi baik ke *lane gold* ataupun *exp*.



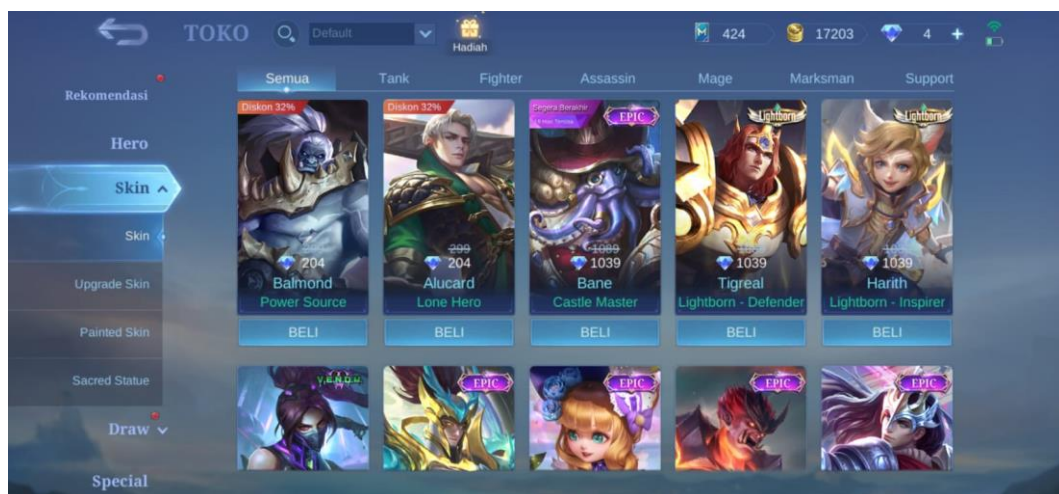
b. Fitur dan item-item dalam *game*

Terkait fitur yang ada dalam *mobile legends* tentang komunikasi setiap individu dengan individu lainnya menggunakan fitur *chat* serta mikrofon yang telah disediakan oleh pihak moonton bagi setiap individu sehingga seseorang bisa berkomunikasi dan bermain bersama meskipun berbeda daerah atau lokasi. Kemudian juga terdapat fitur affinitas, affinitas disini biartikan seperti apa individu mengartikan individu lainnya dalam affinitas terdiri dari 5 macam yakni

ada partner yang memiliki 1 slot pemain, orang kepercayaan memiliki 4 slot pemain, saudara memiliki 4 slot pemain dan sahabat memiliki 5 slot pemain.



Kemudian item-item yang terdapat dalam mobile legends meliputi *skin* dan juga emoji atau *sticker*. Banyak orang tidak hanya tertarik untuk bermain namun juga untuk membeli *skin-skin* dan item lainnya dalam rangka mempercantik akun yang mereka pakai saat bermain dan juga hal itu nantinya akan menuai banyak pujian dari orang-orang.



Gambar diatas merupakan salah satu contoh *skin-skin* yang banyak orang beli dan masih banyak lagi skin yang lainnya. Sebagai contoh jika membeli skin Tigreal lightborn diatas senilai 1099 diamond dan jika dirupiahkan sekitar 300 ribu hanya untuk satu skin.

Kemudian orang-orang juga membeli emoji atau stiker dalam game tersebut



Satu emoji bernilai 79 diamond dan jika dirupiahkan sekitar 23.000. Hal ini biasanya orang-orang beli untuk menambah keseruan saat bermain game karna bisa mengeluarkan stiker pada saat bermain. Semua itulah yang membuat para remaja di Desa Karya Makmur menyukai dan senang bermain *mobile legends*.

### 3. Alasan Para Remaja Bermain *Mobile Legends*

*Mobile legends* mulai dikenal oleh semua orang khususnya oleh para remaja di Desa Karya Makmur, Kecamatan Tabukan. *Game* ini mulai menarik



banyak peminat oleh para remaja di Desa Karya Makmur, Kecamatan Tabukan sejak awal rilis *game mobile legends* tahun 2016 hingga sampai saat ini mereka masih aktif bermain *mobile legends*. Meskipun para remaja di Desa karya Makmur, Kecamatan tabukan kesulitan dalam hal jaringan internet yang tidak bisa dijangkau sampai kerumah mereka, hal tersebut tidak menjadi kendala bagi mereka dalam memainkan *game online mobile legends*.

Para remaja disana biasanya akan berkumpul disatu titik yaitu di atas jembatan sampai menuju kearah area persawahan masyarakat, karena hanya di area tersebut jaringan internet tersedia. Menurut data yang penulis temukan alasan para remaja di Desa Karya Makmur, Kecamatan Tabukan memainkan *mobile legends* karena rasa penasaran yang membuat para remaja di sana ingin mencoba memainkan *mobile legends* hingga akhirnya mereka menyukai *game mobile legends*. Faktor lain yang menjadi alasan para remaja disana memainkan *mobile legends* sebab ajakan dari teman yang menjadi titik awal mereka menyukai *game mobile legends* sampai sekarang.<sup>4</sup>

#### 4. Alasan para Remaja Menyukai Mobile Legends

##### a. Memiliki Banyak Teman

Dari hasil observasi, penulis menemukan data data tentang para remaja yang bermain *mobile legends* di Desa Karya makmur Kecamtan Tabukan. *Mobile legends* merupakan *game* yang dimainkan oleh banyak orang diseluruh penjuru dunia yang membuat banyak orang dapat berjumpa dan berinteraksi

---

<sup>4</sup> AY, Wawancara Pada Tanggal 22 Januari 2024, di Desa Karya Makmur, Kecamatan Tabukan.

khususnya para remaja di Desa Karya makmur sehingga pada saat mereka bermain *mobile legends* pemain atau *player* banyak menemukan teman baru baik itu secara virtual maupun secara langsung lewat komunikasi suara dan pesan sehingga bisa bermain dengan orang yang jaraknya jauh sekalipun. Inilah salah satu yang menjadi daya tarik mengapa *game mobile legends* disukai dan diminati khususnya oleh kalangan remaja di Desa Karya Makmur, Kecamatan Tabukan.<sup>5</sup>

Dari hasil wawancara yang penulis dapati bahwa alasan para remaja di Desa Karya Makmur, Kecamatan Tabukan menyukai *mobile legends* karena mereka bisa memiliki banyak teman yang awalnya mereka tidak akrab dengan para pemuda lainnya namun setelah sama-sama bermain *mobile legends* diatas jembatan yang menjadi titik kumpul para remaja disana sehingga mulai terjalin komunikasi dari satu pemuda dengan pemuda lainnya dan pada akhirnya mereka menjadi teman dan semakin akrab setelah sama-sama hobi bermain *game mobile legends*. Lewat *mobile legends* juga mereka menemukan teman-teman virtual yang berbeda daerah dengan mereka meskipun tidak pernah bertemu secara langsung namun mereka berteman dan akrab layaknya orang yang sering bertemu setiap hari.<sup>6</sup>

#### b. Melatih Kerja Sama

*Game online mobile legends* merupakan *game* strategi yang dimainkan oleh beberapa pemain yaitu 5 vs 5. *game* ini melatih bagaimana cara

---

<sup>5</sup> Hasil Observasi Penelitian, di Desa Karya Makmur, Kecamatan Tabukan Pada Tanggal 22 Januari 2024.

<sup>6</sup> AY, Wawancara Pada Tanggal 22 Januari 2024, di Desa Karya Makmur, Kecamatan Tabukan.

sebuah tim bisa bekerja sama demi mencapai satu tujuan yaitu menghancurkan markas musuh. Semua pemain memiliki peran nya masing-masing sehingga mereka akan saling bekerja sama demi mencapai sebuah kemenangan. Peran dari masing-masing individu tersebut sangat berpengaruh bagi sebuah hasil akhir *game* tersebut pasalnya apabila satu orang saja egois atau tidak mau bekerja sama maka peluang untuk memperoleh kemenangan akan semakin kecil. Oleh sebab itu strategi dan kerja sama tim sangat menentukan hasil akhir dari *game online mobile legends*.<sup>7</sup>

Dari hasil wawancara yang penulis dapati bahwa faktor mengapa para remaja di Desa karya Makmur menyukai *mobile legends* karena *game* ini memiliki tantangan-tantangan disetiap pertandingannya agar mampu menaikkan rank atau pangkat nya dan juga mmr *hero* yang mereka pakai. Hal lain juga seperti melatih otak untuk berpikir dan membuat strategi dengan tim agar mampu mengalahkan musuhnya sehingga pemain tidak hanya sekedar bermain *game* saja namun juga mendapatkan manfaat lewat bagaimana cara indivdu untuk bisa bekerja sama dengan timnya, bagaimana agar mereka mampu untuk menghancurkan markas musuh sehingga inilah yang membuat *mobile legends* tidak membosankan hingga terkadang para remaja disana tidak ingat lagi waktu karena terlalu asyik bermain *mobile legends* dengan teman temannya.<sup>8</sup>

---

<sup>7</sup> Hasil Observasi Penelitian di Desa Karya Makmur, Kecamatan Tabukan Pada Tanggal 22 Januari 2024.

<sup>8</sup> MR, Wawancara Pada Tanggal 22 Januari 2024, di Desa Karya Makmur, Kecamatan Tabukan.

## 5. Pengalaman yang Dirasakan Saat Bermain

### a. Tidak Bisa diganggu

Dari hasil observasi yang penulis temukan dilapangan, para remaja disana pada saat bermain *game mobile legends* mereka sangat berkonsentrasi penuh selama permainan itu ketika sudah dimulai sampai selesai. Saat mereka sudah bermain dalam pertandingan maka ketika diajak untuk berkomunikasi hal-hal yang berada diluar dari *game* itu respon mereka lambat dan terkadang tidak terlalu merespon untuk diajak bicara karena mereka sedang berkonsentrasi dalam pertandingan tersebut.<sup>9</sup>

Dari hasil wawancara yang penulis dapatkan, para remaja mengatakan ketika mereka sedang bermain *mobile legends* dan ketika pertandingan sudah dimulai mereka akan fokus berkonsentrasi dan tidak dapat diganggu oleh orang lain, bahkan ketika ada seseorang yang mencoba untuk menelpon mereka lewat *whatsapp* ataupun seluler membuat mereka kesal meskipun yang menelpon tersebut keluarga namun sering tidak mereka angkat karena para remaja mengatakan bahwa itu akan mengganggu konsentrasi mereka dalam bermain sehingga itu semua mempengaruhi hasil dari pertandingan tersebut. Ketika ada orang lain yang menyuruh mereka seperti orang tua ataupun keluarga menyuruh sesuatu kepada mereka, maka para remaja yang bermain *mobile legend* tersebut sering menolak perintah yang disuruh oleh orang tua maupun kelaurganya tersebut dan selalu berkata nanti setelah selesai bermain. Hal

---

<sup>9</sup> Hasil Observasi Penelitian, Di Desa karya Makmur, Kecamatan Tabukan, Pada Tanggal 22 Januari 2024.

itu semua terjadi karena apabila mereka berhenti bermain pada saat itu sebelum pertandingan selesai maka otomatis akan berpengaruh kepada rekan satu tim dan berpotensi untuk mengalami kekalahan.<sup>10</sup>

#### b. Sulit Untuk Berhenti

Dari hasil observasi yang penulis temukan di lapangan, para remaja pada saat bermain *mobile legends* susah untuk berhenti bermain karena mereka terlalu asyik dalam *game* tersebut sehingga sulit untuk berhenti ketika mereka sudah bermain *mobile legends* bahkan mampu bermain berjam-jam lebih di jembatan demi bisa bermain bersama teman-temannya yang lain.<sup>11</sup>

Dari wawancara yang penulis dapati, para remaja di sana pada saat bermain *mobile legends* cenderung sulit untuk bisa berhenti bermain. semua itu karena mereka terlalu asyik bermain sehingga tidak terasa bisa menghabiskan berjam-jam waktu dalam bermain *mobile legends*. Bahkan tidak jarang para remaja di sana bermain *mobile legends* mulai dari malam hari setelah maghrib hingga menjelang pagi baru mereka berhenti bermain.

Meskipun di tengah dingin angin malam dan nyamuk tidak menjadi penghalang mereka dalam bermain *mobile legends*. Terkadang ketika hujan maka mereka tidak dapat bermain di atas jembatan yang menjadi tempat perkumpulan para remaja di Desa Karya Makmur, Kecamatan Tabukan, kendati demikian tidak membuat mereka menjadi penghalang dalam bermain *mobile legends*. Hal yang

---

<sup>10</sup> AR, Wawancara Pada Tanggal 23 Januari 2024, di Desa Karya Makmur, Kecamatan Tabukan.

<sup>11</sup> Hasil Observasi Penelitian, di Desa Karya Mamur, Pada Tanggal 23 Januari 2024.

mereka lakukan adalah menuju ke gubuk atau rumah kosong yang biasa dipakai oleh para petani untuk berteduh saat disawah dan di sana mereka memainkan *game mobile legends*.<sup>12</sup>

### c. Toxic

Dari hasil observasi yang peneliti dapati, para remaja di sana pada saat bermain mobile legends sering melontarkan kata-kata kasar mapun berkata jorok baik itu kepada musuhnya maupun kepada teman-teman yang satu tim dengannya. Menurut para remaja hal demikian mereka lakukan sebagai ekspresi yang mewakili emosi mereka. Entah itu ketika rekan satu tim nya ataupun kepada musuhnya bermain dengan tidak bagus, sehingga kata-kata kasar seperti bodoh, anjing, idiot dan juga berkata jorok seperti menyebut nama alat kelamin dan berbagai macam kata-kata kasar lainnya. Hal tersebut bagi para remaja di Desa Karya Makmur merupakan suatu hal yang sudah biasa mereka ucapkan kepada teman-temannya dan mereka pun tidak tersinggung atau marah ketika mereka di panggil dengan kata kata yang kasar dan tidak senonoh dari temannya.

## 6. Pengaruh *Mobile legends* Terhadap Para Remaja

### a. Kecanduan

Berdasarkan hasil wawancara yang penulis dapati, para remaja yang kecanduan bermain mobile legends selalu ingin bermain *mobile legends* disela waktu luangnya. Bahkan para remaja yang masih sekolah akan memilih untuk

---

<sup>12</sup> AY, Wawancara Pada Tanggal 22 Januari 2024, di Desa Karya Makmur, Kecamatan Tabukan.

bermain mobile legends ketika istirahat dan jam kosong dibanding melakukan hal-hal yang lain dengan teman-teman kelasnya. Para remaja juga mengatakan setelah pulang sekolah dan jika ada waktu luang maka mereka akan bermain *mobile legends* hingga menjelang malam. Ketika malam tiba tepatnya setelah sholat maghrib maka pada saat itulah banyak para remaja yang lainnya juga berkumpul di atas jembatan sampai tengah malam demi memainkan *game* mobile legends.<sup>13</sup>

#### b. Begadang

Dari hasil wawancara yang penulis dapati, para remaja di sana selalu begadang dan tidur larut malam karena mereka terlalu asyik bermain mobile legends dengan teman-temannya hingga lupa waktu untuk beristirahat. Bahkan para remaja juga mengatakan bahwa ia sering tidur larut malam dan jika terlalu asyik dia dan yang lainnya bisa bermain hingga menjelang subuh. Barulah dia berhenti bermain dan tidur sehingga menyebabkan dia bangun tidur di tengah hari menjelang sore.<sup>14</sup>

#### c. Lupa Beribadah

Dari hasil observasi yang penulis dapati di lapangan, para remaja di Desa Karya Makmur mulai berkumpul di atas jembatan untuk bermain mobile legends ketika selesai orang-orang beribadah sholat maghrib. Para remaja di sana mampu duduk berjam-jam hingga sampai larut malam barulah mereka berhenti

---

<sup>13</sup> MR, Wawancara Pada Tanggal 22 Januari 2024, di Desa Karya Makmur, Kecamatan Tabukan.

<sup>14</sup> AY, Wawancara Pada Tanggal 22 Januari 2024, di Desa Karya Makmur, Kecamatan Tabukan.

dan pulang kerumahnya.<sup>15</sup> Berdasarkan hasil wawancara yang penulis dapati, para remaja disana ketika selesai bermain mobile legends mereka akan pulang untuk beristirahat karena kelelahan setelah bermain *game* yang mengakibatkan sering tidak sholat isya dan juga sholat subuh karena mereka pulang larut malam dan kelelahan. Kondisi ini otomatis membuat mereka bangun sering kesiangan karena kurangnya jam tidur sehingga sering melupakan kewajiban untuk beribadah.<sup>16</sup>

### 7. Durasi Para Remaja Bermain Mobile Legends

Dari hasil observasi yang penulis temukan di lapangan, para remaja di sana bisa menghabiskan 5 jam keatas setiap harinya. Para remaja paling banyak ditemukan ketika selesai sholat maghrib hingga larut malam sekitar jam 12 malam keatas. Para remaja disana tidak banyak penulis temukan bermain *mobile legends* di pagi menjelang sore karena faktor ada yang sekolah, ke ladang, bekerja bahkan ada yang belum bangun karena begadang setelah bermain *game* sampai pagi.<sup>17</sup>

Berdasarkan wawancara yang penulis dapati, para remaja disana terkadang bisa bermain mulai dari selesai sholat maghrib hingga menjelang subuh karena terlalu asyik bermain mobile legends bersama teman-temannya sehingga tidak terasa waktu berlalu dengan cepat.<sup>18</sup>

---

<sup>15</sup> Hasil Observasi Penelitian, di Desa Karya Makmur, Kecamatan Tabukan, Pada Tanggal 22 Januari 2024.

<sup>16</sup> MR, Wawancara Pada Tanggal 22 Januari 2024, di Desa Karya Makmur, Kecamatan Tabukan.

<sup>17</sup> Hasil Observasi Penelitian, di Desa Karya Makmur, Kecamatan Tabukan, Pada Tanggal 23 Januari.

<sup>18</sup> AY, Wawancara Pada Tanggal 22 Januari 2024, di Desa Karya Makmur, Kecamatan Tabukan.



## 8. Fasilitas yang diperlukan

Salah satu Fasilitas yang diperlukan bagi para Remaja di Desa karya Makmur yang utama adalah ponsel atau yang minimal memiliki RAM 2 gb keatas, sudah bisa untuk bermain *game online mobile legends*. Namun tidak cukup dengan bermodalkan ponsel saja, para remaja disana juga memerlukan paket internet untuk bisa terhubung dengan jaringan internet sehingga begitulah cara agar bisa mengakses dan memainkan *game online mobile legends*. Berdasarkan wawancara yang penulis dapati, para remaja disana membeli kuota internet sebesar 45 gb setiap bulannya jika dirupiahkan maka kurang lebih sekitar 100 ribuan. Sedangkan untuk membeli item seperti *skin* serta item-item lainnya dalam *game mobile legends*, para remaja disana akan menghabiskan paling sedikit sekitar 70 ribuan lebih setiap bulannya. Hal itu mereka lakukan karena bagi remaja di sana ketika mereka membeli *item-item skin hero* tersebut yang mereka pakai maka akan berpengaruh kepada permainan mereka, membuat mereka lebih percaya diri serta ingin mendapatkan klaim dari orang-orang bahwa akun yang mereka miliki tersebut sebagai sultan.<sup>19</sup>

## 9. Respon Keluarga

Berdasarkan hasil wawancara yang penulis dapati, para remaja di Desa Karya Makmur, Kecamatan Tabukan mengatakan bahwa respon dari keluarganya yang melihat perilaku dan kebiasaan mereka yang seperti itu hanya biasa saja dan tidak terlalu mempermasalahakan sebab keluarganya sudah tahu bahwa mereka

---

<sup>19</sup> H, Wawancara Pada Tanggal 23 Januari 2024, di Desa Karya Makmur, Kecamatan Tabukan.

hanya bermain *game* dengan teman-temannya di atas jembatan sehingga mereka tidak khawatir dan cenderung membiarkan saja kebiasaan yang para remaja lakukan disana.<sup>20</sup>

#### 10. Respon Masyarakat Sekitar

Berdasarkan observasi yang penulis dapati di lapangan, salah satu informan yang tinggal dekat dengan area jembatan tempat berkumpulnya para remaja Desa Karya Makmur, Kecamatan Tabukan, mengatakan bahwa para remaja disana sering mengganggu waktu istirahat masyarakat setempat khususnya yang berada dekat dengan jembatan tersebut, bahkan salah seorang warga pernah marah dengan menggedor-gedor rumah nya dengan maksud terganggu dengan keributan yang dilakukan oleh para remaja tersebut yang mengganggu waktu istirahat warga di malam hari.

Informan itu juga mengatakan bahwa para remaja di jembatan tersebut terkadang suka ribut dengan bersuara dan tertawa keras sehingga para warga yang dekat dengan area tersebut terganggu khususnya di malam hari karena mereka tidak bisa beristirahat dengan tenang. Namun karena hal tersebut sudah menjadi kebiasaan para remaja setiap malamnya sehingga para warga disana mulai terbiasa dengan kebisingan tersebut dan mencoba untuk memaklumi

---

<sup>20</sup> AR, Wawancara Pada Tanggal 23 Januari 2024, di Desa Karya Makmur, Kecamatan Tabukan.

kelakuan para remaja tersebut meskipun terkadang jika warga tidak tahan lagi maka mereka akan marah dan menegur para remaja disana.<sup>21</sup>

## **B. Analisis Jean Baudrilard Terhadap *Game Online Mobile Legends***

### 1. Perilaku Konsumtif dan Nilai tanda Para Remaja dalam Bermain Mobile Legends

#### a. Durasi bermain

Durasi bermain narasumber pada penelitian ini memiliki perbedaan antara narasumber satu dengan yang lainnya. Biasanya dalam satu kali pertandingan *ranked* bisa menghabiskan sekitar 15-40 menit sesuai dengan level kesulitan atau lawan yang mereka hadapi dalam pertandingan. Bayangkan saja apabila pemain dalam sehari memainkan lebih dari 10 pertandingan, maka akan menghabiskan waktu sekitar 3 – 6 jam. Hasil observasi yang penulis dapati dilapangan, para remaja di Desa Karya Makmur, Kecamatan Tabukan.

Mereka akan berkumpul dari rumahnya menuju ke jembatan karena hanya di area tersebut jaringan internet mampu dicapai oleh *handphone*, sehingga mau tidak mau bagi mereka yang sudah terlanjur menyukai *game online mobile legends* akan menuju ke tempat tersebut karena apabila mereka berada di area sekitaran rumahnya koneksi internet tidak sampai kesana sehingga hal tersebut lah yang memaksa mereka untuk rela duduk berjam-jam di atas jembatan pada malam hari. Meskipun harus menghirup udara dingin malam hari dan

---

<sup>21</sup> A, Informan Penelitian, di Desa Karya Makmur, Kecamatan Tabukan, Pada Tanggal 24 Januari 2024.

nyamuk namun tidak mengurangi semangat mereka untuk bermain *mobile legends*, Mereka menyiasatinya dengan membawa obat nyamuk atau memakai autan. Di samping itu juga para remaja disana sebagian ada yang rela membawa *power bank* agar bisa bermain sampai puas.

Berdasarkan hasil data yang penulis peroleh dari wawancara, bahwa para remaja di desa Karya Makmur, Kecamatan Tabukan rata-rata bermain 5 jam. Bahkan terkadang bisa lebih karena keasyikan bermain sehingga tidak jarang para remaja disana bisa sampai subuh baru mereka berhenti bermain. Rutinitas tersebut dilakukan hampir setiap malam setelah orang-orang selesai melaksanakan ibadah sholat maghrib hingga jam 12 malam keatas. Bersama dengan para remaja lainnya, mereka akan pergi ke jembatan tempat berkumpulnya para remaja yang lain dan tentu saja kebanyakan mereka yang bermain *mobile legends* bersama sama. Sehingga tidak jarang para remaja bangun kesiangan karena faktor kelelahan dan kurangnya jam tidur di malam hari disebabkan oleh keasyikan bermain *mobile legends* dengan teman-temannya.<sup>22</sup>

Dari hasil wawancara penulis dengan narasumber mengatakan bahwa meskipun ia masih berada di bangku sekolah namun ketika guru kebetulan tidak masuk ataupun ketika waktu istirahat maka ia akan memilih untuk bermain *mobile legends* daripada melakukan hal-hal lain. Ia juga berkata ketika pulang sekolah dan kebetulan tidak ada yang ia kerjakan maka ia akan pergi ke jembatan untuk bermain *mobile legends* sembari menunggu waktu petang. Semua itu ia

---

<sup>22</sup> AY, Wawancara Pada Tanggal 22 Jnauari 2024, di Desa Karya Makmur, Kecamatan Tabukan.

lakukan atas dasar kemauan sendiri dan dengan sadar menyukai apa yang ia lakukan karena menurutnya bermain *mobile legends* bisa membuatnya senang dibanding melakukan hal-hal lain.<sup>23</sup>

b. Pembelian dalam *game*

Hasil observasi yang penulis dapati dilapangan, para remaja di Desa Karya Makmur, Kecamatan Tabukan bahwa sebagian mereka tidak hanya puas dengan bermain *game* dengan durasi yang lama saja. Akan tetapi mereka juga melakukan pembelian *item* di dalam *game online mobile legends*. Hal tersebut dilakukan guna memenuhi gaya hidup dalam bermain *game mobile legend* sehingga memperindah tampilan *hero* yang mereka gunakan ketika bermain. *Mobile legends* menyediakan fitur untuk para pemain melakukan *top up diamond* yang nantinya *diamond* ini berguna untuk membeli baik itu *hero*, *starlight card*, *skin*, *emote* dan item lainnya.<sup>24</sup>

Para remaja di Desa Karya Makmur, Kecamatan Tabukan rela mengeluarkan uang untuk membeli berbagai macam item yang disediakan oleh pihak *mobile legends*, yang tentu saja jika kita renungkan apakah hal seperti itu perlu untuk dibeli. Padahal jika pemain ingin mendapatkan *skin* atau *item* secara gratis sebenarnya bisa saja. Namun, hal tersebut rupanya tidak cukup memuaskan sebagian para remaja khususnya di Desa Karya Makmur, Kecamatan Tabukan. Dari hasil wawancara yang penulis dapati, para remaja disana akan *top up*

---

<sup>23</sup> MR, Wawancara Pada Tanggal 22 Januari 2024, di Desa Karya Makmur, Kecamatan Tabukan.

<sup>24</sup> Hasil Observasi Penelitian, di Desa Karya Makmur, Kecamatan Tabukan, Pada Tanggal 23 Januari.

*diamond* untuk membeli *skin* baru yang hadir setiap bulannya. Harga untuk satu *skin* bulanan tersebut kurang lebih 70 ribuan jika dirupiahkan.

Para remaja di Desa Karya Makmur, Kecamatan Tabukan mengatakan bahwa pembelian tersebut dilakukan agar menambah semangat serta kepercayaan diri mereka ketika bermain. Lalu juga untuk mempercantik *hero* yang sering ia gunakan dalam bermain *mobile legends* sekaligus untuk koleksi agar akunya terlihat bagus serta ingin mendapatkan pujian dari orang lain sehingga di cap sebagai akun sultan karena memiliki banyak *skin* dan *item-item* lainnya. Meskipun pembelian tersebut tidak mempengaruhi terhadap kekuatan *hero* tersebut, akan tetapi para remaja mengatakan ketika mereka menggunakan *skin* yang bagus maka mereka akan lebih bersemangat dalam bermain dan membuat mereka lebih percaya diri sehingga itulah faktor lain yang menjadi alasan mereka rela mengeluarkan uang demi memenuhi kebutuhan gaya hidupnya dengan membeli berbagai macam *skin* dan *item* lainnya guna untuk menambah semangat mereka dalam bermain *mobile legends*.<sup>25</sup>

Begitu hebatnya *mobile legends* dalam menarik dan memikat minat para remaja agar tergiur untuk melakukan pembelian dalam *game*. Padahal tanpa pembelian pun semua orang masih bisa memainkan *game mobile legends*, namun demi memenuhi gaya hidup dan untuk mendapatkan rasa kepuasan pada saat bermain maka sebagian para remaja di Desa Karya Makmur tergiur dengan *event-event* yang di keluarkan oleh pihak *mobile legends* sehingga mereka rela

---

<sup>25</sup> MR, Wawancara Pada Tanggal 22 Januari 2024, di Desa Karya Makmur, Kecamatan Tabukan.

mengeluarkan sejumlah uang tiap bulannya hanya untuk membeli *skin* dan *item* lainnya.

Di samping itu juga belum lagi paket ataupun kuota yang mereka beli tiap bulannya demi bisa meangakses *game mobile legends*. Para remaja di Desa Karya Makmur, Kecamatan Tabukan rata – rata pengeluaran mereka untuk membeli paket internet 40 gb yang jika dirupiahkan kurang lebih sekitar 100 ribuan setiap bulannya. Faktor lain yang membuat para remaja disana mau membeli *item-item* di dalam *game mobile legends* karena mereka ingin mengoleksi agar akun yang mereka gunakan terlihat bagus dan menarik sehingga membuat mereka tambah bersemangat ketika bermain *mobile legends*.

Sebuah slogan yang berbunyi ”aku mengonsumsi maka aku ada”. Merupakan *counter* dari pemikiran marx tentang ” pemilik modal adalah orang yang status sosialnya tinggi”. Maksudnya adalah apabila individu mengonsumsi suatu barang atau objek maka orang tersebut akan dianggap eksis. Baudrillard tidak menyalahkan teori Marx hanya saja ia berkata bahwa teori tersebut sudah tidak sesuai lagi di era sekarang. Sehingga dapat disimpulkan bahwa kegiatan mengonsumsilah yang menentukan status sosial dan apa yang individu konsumsi menentukan eksistensinya. Konsumsi menurut Baudrillard merupakan pola kegiatan yang terstruktur dalam memanipulasi tanda dan agar menjadi objek, konsumsi wajib memuat tanda.

Konsep dari konsumsi kata Baudrillard terjadi pada tahapan barang secara aktif guna melahirkan dan mempertahankan identitas lewat barang yang

dibeli. Konsumsi merupakan kegiatan pembelian barang secara aktif dan bukan pasif yang membentuk simbol atau tanda identitas pada masyarakat postmodern. Jadi kata Baudrillard pada zaman sekarang bukan lagi produksi yang menentukan status sosial seseorang melainkan apa yang dia konsumsilah yang menentukan status sosial nya. Sekaya apapun seseorang apabila dia tidak mengkonsumsi maka tidak dianggap status sosialnya tinggi, begitupun sebaliknya meskipun seseorang itu tidak kaya tapi konsumsinya serba mewah maka status sosialnya akan tinggi dibanding orang kaya yang tidak mengkonsumsi barang-barang mewah.<sup>26</sup>

Dari hasil data yang penulis dapati, terdapat kesamaan antara data yang penulis temukan dengan teori konsumerisme dan juga nilai tanda Jean Baudrillard yang mengatakan bahwa status sosial seseorang ditentukan oleh apa yang mereka konsumsi. Jika kita lihat para remaja di Desa Karya Makmur, Kecamatan Tabukan yang bermain *game online mobile legends*, mereka bukan hanya sekedar mengkonsumsi dari aspek waktu saja namun juga mengkonsumsi terhadap pembelian barang-barang yang ada di dalam *mobile legends*. Bisa dikatakan, para remaja disana bukan hanya sekedar bermain *game* tapi juga membeli simbol atau penanda yang mereka anggap itu sebagai suatu yang bisa membuat mereka lebih bersemangat dan lebih percaya diri serta ingin mendapatkan pujian dari orang lain ketika menggunakan *skin* yang telah mereka beli. Jadi bisa dikatakan bahwa para remaja di Desa karya makmur bukan hanya sekedar mengkonsumsi waktu dalam bermain *game mobile legends* tetapi juga mengkonsumsi nilai tanda dengan membeli *item-item* dalam *game online mobile legends*. Hal tersebut bagi

---

<sup>26</sup> Akhyar Yusuf L, *Postmodernisme Teori dan Metode*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2014), 88.



penulis begitu parah dan masuk kedalam kategori berat dalam hal kecanduan bermain serta mengoleksi dan membeli *item-item* dalam *game* khususnya di Desa tersebut karena rata-rata remaja yang bermain di sana orang tua mereka hanya orang yang sederhana namun mereka tetap memaksakan untuk bisa membeli *item-item* dalam *game* tersebut demi memenuhi kesenangan hidupnya.

Jadi, konsumserisme dan nilai tanda Jean baudrillard terletak dimana para remaja di Desa Karya Makmur, Kecamatan Tabukan mengkonsumsi *mobile legends* dengan durasi yang cukup lama setiap harinya serta mereka juga mengkonsumsi nilai tanda atau simbol dengan melakukan pembelian *item-item* dalam *game mobile legends*.

## 2. Simulakra Para Remaja dalam Bermain *Mobile Legends*

### a. Konsisten dalam bermain

Dari hasil observasi yang penulis dapati, para remaja di Desa Karya Makmur, Kecamatan Tabukan, selalu bermain setiap harinya dan hal itu terus mereka lakukan dalam memainkan *game online mobile legends*. Rutinitas yang mereka lakukan disana memang sudah sejak lama hingga sampai sekarang masih dilakukan oleh para remaja disana. Faktor yang membuat semua itu terjadi karena mereka sudah terlanjur menyukai *game online mobile legends* sehingga mereka rela setiap malam berangkat dari rumahnya menuju ke area jembatan demi bisa bermain *mobile legends* bersama teman – temannya. Hampir tidak pernah penulis melihat area jembatan tersebut sepi khususnya pada malam hari karena sedikit banyaknya pasti ada para remaja yang bermain *mobile legends* di jembatan

tersebut. Meskipun, ada juga para remaja lainnya dan masyarakat sekitar yang juga pergi kesana untuk membuka *facebook* dan media sosial lainnya.

Bahkan penulis pernah menjumpai para remaja di Desa karya Makmur, Kecamatan Tabukan, ketika cuaca sedang hujan maka para remaja di sana yang semula berada dari jembatan akan menuju tempat area sawah milik masyarakat setempat untuk mencari gubuk agar mereka bisa berteduh dan di sanalah mereka bermain *Game mobile legends*. Begitu besar *effort* yang mereka lakukan demi bisa bermain *mobile legends* sehingga tidak heran para remaja disana membawa obat nyamuk dan autan serta membawa power bank untuk bisa bermain lebih lama disana. Meskipun para remaja di Desa Karya Makmur, Kecamatan Tabukan memiliki kesibukan masing” setiap harinya, ada yang bekerja ke sawah, berjualan, sekolah yang terkadang penulis tidak menemukan sebagian mereka pada pagi hingga menjelang petang. Namun mereka akan selalu konsisten berada dan berkumpul di area jembatan dan setia untuk bermain *mobile legends* hingga larut malam bahkan terkadang sampai menjelang subuh.<sup>27</sup>

Berdasarkan hasil wawancara yang penulis dapati dari narasumber, mereka berkata apabila tidak bermain *mobile legends* sehari maka mereka akan merasa tidak ada kegiatan yang dilakukan (gabut). Faktor lainnya juga mengapa mereka konsisten bermain karena mereka senang bisa berjumpa dengan teman-teman lainnya bahkan tidak hanya teman di dunia nyata namun juga teman yang

---

<sup>27</sup> Hasil Observasi Penelitian, di Desa Karya Makmur, Kecamatan Tabukan, Pada Tanggal 24 Januari 2024.

berada dalam *mobile legends* itu sendiri (teman *virtual*) karena dalam *Game mobile legends* seseorang bisa bertemu dan berjumpa dengan teman lainnya dan tidak hanya teman di dunia nyata melainkan juga berjumpa dan bertemu dengan teman *virtual* yang sama sama bermain *mobile legends*. Meskipun berbeda beda daerah namun mereka dapat berinteraksi secara langsung lewat chat dan juga menggunakan *mic* yang telah ada dalam *fitur game online mobile legends*, sehingga itulah yang memotivasi mereka untuk terus bermain *mobile legends*. Lalu motivasi lain yang membuat mereka menyukai *mobile legends* karena mereka ingin menaikkan pangkat akun mereka.

Para remaja di sana juga mengatakan apabila tidak bermain *mobile legends* mereka akan merasa kesepian di rumah dan ketika mereka bermain maka mereka akan mendapatkan kesenangan meskipun harus rela menghirup udara malam namun tidak menjadi penghalang bagi mereka untuk konsisten dalam bermain *mobile legends*.

Para remaja di sana bisa tahan bermain sampai larut malam bahkan hingga menjelang subuh karena faktor keaasyikan bermain yang membuat mereka sulit untuk berhenti bermain. Faktor lain yang menyebabkan para remaja konsisten bermain setiap malam karena respon keluarga yang cenderung membiarkan saja rutinitas yang para remaja lakukan sehingga mereka

menganggap hal tersebut merupakan suatu perilaku yang tidak apa-apa untuk dilakukan karena keluarganya hanya membairkan saja.<sup>28</sup>

#### b. Melibatkan Emosi

Dari hasil observasi yang penulis dapati, inilah alasan besar mengapa para remaja di Desa Karya Makmur, Kecamatan Tabukan menyukai *game mobile legends*. Permainan yang bisa mengaduk-aduk emosi pemainnya sehingga itulah yang membuat *game mobile legends* menarik bagi para remaja disana. Penulis melihat ketika para remaja disana sedang asyik bermain *mobile legends* maka mereka akan mengeluarkan kata-kata *toxic* baik kepada rekan satu tim maupun kepada musuhnya ketika bermain tidak bagus. Ketika mereka mengalami kekalahan maka masing-masing pemain akan saling menyalahkan satu sama lain sehingga lontaran kata-kata kasar, kotor dan *toxic* merupakan suatu hal yang sudah biasa bagi mereka. Betapa hebatnya *game online mobile legends* yang mampu membuat para remaja disana seakan-akan mereka merasakan apa yang terjadi dalam *game* tersebut.

Permainan yang bisa mengaduk-aduk emosi pemainnya sehingga itulah yang membuat *game mobile legends* menarik bagi para remaja disana. Penulis melihat ketika para remaja disana sedang asyik bermain *mobile legends* maka mereka akan mengeluarkan kata-kata *toxic* baik kepada rekan satu tim maupun kepada musuhnya ketika bermain tidak bagus. Ketika mereka mengalami kekalahan maka masing-masing pemain akan saling menyalahkan satu sama lain

---

<sup>28</sup> AY, Wawancara Pada Tanggal 22 Januari 2024, di Desa Karya Makmur, Kecamatan Tabukan.

sehingga lontaran kata-kata kasar, kotor dan *toxic* merupakan suatu hal yang sudah biasa bagi mereka. Betapa hebatnya *game online mobile legends* yang mampu membuat para remaja disana seakan-akan mereka merasakan apa yang terjadi dalam *game* tersebut. gunakan tersebut diserang oleh musuh mereka seolah-olah bahwa mereka lah yang sedang diserang.<sup>29</sup>

Dari hasil wawancara yang penulis peroleh, para remaja di Desa Karya Makmur, Kecamatan Tabukan para remaja di sana ketika bermain maka ia akan merasa seperti dialah yang berada dalam permainan tersebut sehingga ketika momen mereka mengalahkan lawan maka mereka akan senang dan ketika kalah akan kesal. Para remaja juga mengatakan ketika bermain *mobile legends* itu seru seru menyebalkan, karena emosi mereka benar-benar turun naik. Sehingga hal tersebutlah yang membuat mereka berkata kasar, kotor dan *toxic* baik kepada rekan satu tim maupun lawan yang tidak bermain bagus. Para remaja meneruskan bahwa hal itu semua mereka lakukan sebagai bentuk ekspresi dari emosi mereka ketika melihat kinerja rekan satu tim tidak bagus. Kata-kata yang sering digunakan oleh para remaja di Desa Karya Makmur Kecamatan Tabukan adalah seperti kata bodoh, tidak bisa bermain, buta map dan bahkan berkata kasar dan *toxic* yang lainnya. Meskipun semua yang mereka katakan tersebut pada awalnya hanya mereka lakukan saat bermain, akan tetapi semua itu juga berdampak kepada obrolan komunikasi dengan orang-orang di dunia nyata karena pengaruh dari berkata kasar tersebut. Hasil observasi yang penulis jumpai di lapangan Para

---

<sup>29</sup> Hasil Observasi Penelitian, di Desa Karya Makmur, Kecamatan Tabukan, Pada Tanggal 24 Januari 2024.

remaja di sana ketika ia dan teman-temannya mengobrol dan berkomunikasi, berkata seperti anjing, babi dan lainnya seolah itu semua merupakan hal yang biasa bagi mereka dan mereka tidak tersinggung dengan hal seperti itu karena itu sudah menjadi makanan sehari-hari mereka disana.<sup>30</sup>

Kemudian berbicara kembali tentang para remaja yang melibatkan emosinya saat bermain, semua itu tentu saja membuat suara-suara mereka keras ketika bermain dan terkadang saat keasyikan mereka bisa berteriak karena terlena di dalam permainan tersebut sehingga mereka merasa bahwa merekalah yang sedang bermain dalam *game* tersebut sehingga itulah yang menyebabkan mereka bisa berteriak, berbicara keras dan tertawa dan kesal. Di samping para remaja bersenang-senang dalam mengekspresikan emosi mereka rupanya disisi lain juga ada pihak yang merasa dirugikan. Pihak tersebut adalah masyarakat yang berada dekat dengan area jembatan tempat berkumpulnya para remaja disana.

Dari hasil data yang penulis peroleh salah seorang informan yang mengatakan bahwa para remaja disana sering mengganggu waktu istirahat masyarakat setempat khususnya yang berada dekat dengan jembatan tersebut, bahkan salah seorang warga pernah marah dengan membunyikan suara dalam rumahnya dengan maksud ia terganggu dengan keributan yang dilakukan oleh para remaja di jembatan tersebut yang mengganggu waktu istirahat warga di malam hari.

---

<sup>30</sup> H, Wawancara Pada Tanggal 23 Januari 2024, di Desa Karya Makmur, Kecamatan Tabukan

Informan itu juga mengatakan bahwa para remaja di jembatan tersebut terkadang suka ribut dengan bersuara keras dan tertawa keras sehingga para warga yang dekat dengan area tersebut terganggu khususnya di malam hari karena mereka tidak bisa beristirahat dengan tenang. Namun karena hal tersebut sudah menjadi kebiasaan para remaja setiap malamnya sehingga para warga di sana mulai terbiasa dengan kebisingan tersebut dan mencoba untuk memaklumi kelakuan para remaja tersebut meskipun terkadang jika warga tidak tahan lagi maka mereka akan marah dan menegur para remaja tersebut.<sup>31</sup>

Teori simulakra oleh Jean baudrillard yang mengatakan bahwa kehidupan pada era post-modern ditandai oleh simulasi, kaburnya perbedaan antara tanda dan realitas, sehingga membuat semakin sulit untuk membedakan antara yang nyata dengan tiruan atau palsu. Semua itu dibuat agar mampu mengatur manusia dengan cara menjebak mereka agar meyakini bahwa simulasi itu nyata. Membuat manusia tergantung kepada simulasi sehingga seolah-olah mereka tidak dapat hidup tanpa semua itu.<sup>32</sup>

Membahas mengenai sub bagian pertama tentang konsisten, dari data yang penulis dapati dengan teori *simulcra* Jean Baudrillard dimana penulis menemukan kesamaan antara keduanya dimana para remaja di Desa Karya Makmur, kecamatan Tabukan mengatakan bahwa mereka merasa kesepian dan tidak bisa bersenang-senang ketika mereka tidak bermain *mobile legends*. Oleh

---

<sup>31</sup> A, Informan Penelitian, di Desa Karya Makmur, Kecamatan Tabukan, Pada Tanggal 24 Januari 2024.

<sup>32</sup> George Ritzer, Teori Sosiologi Modern, Terj. Alimandan, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2010), h. 641.

karena itulah alasan mereka konsisten bermain *mobile legends* setiap harinya seolah-olah mereka tidak bisa hidup dan hidupnya akan hampa sebaliknya ketika mereka bermain *mobile legends* maka mereka akan merasa bahagia dan mereka bisa bersenang-senang, bahkan mereka rela duduk berjam-jam di jembatan demi bisa bermain *mobile legends*. Ini sesuai dengan teori simulakra Jean Baudrillard yang mengatakan bahwa simulasi membuat seseorang atau individu tersebut ketergantungan olehnya serta sulit dalam membedakan antara imajinasi dengan realita yang sebenarnya.

Kemudian pada bagian kedua yang membahas tentang melibatkan emosi. Penulis juga menemukan korelasi antara teori Jean Baudrillard dengan data yang penulis dapati. Para remaja disana pada saat bermain merasa seolah-olah mereka yang sedang merasakannya, ketika karakter *hero* yang mereka gunakan diserang mereka juga seolah ikut kesakitan seakan terkena serangan tersebut padahal kenyataannya mereka tidaklah diserang namun mereka merasa bahwa merekalah yang diserang. Para remaja di Desa Karya Makmur, Kecamatan Tabukan merasa bahwa itu bukan lagi sebuah permainan namun seperti kenyataan dibuktikan dengan bagaimana ekspresi mereka dalam bermain seolah-olah merekalah yang sedang bertarung sehingga mereka tidak bisa membedakan antara permainan dengan kenyataan. Inilah korelasi nya dengan teori Jean Baudrillard tentang *simulacra* yang mengatakan bahwa simulasi membuat manusia atau masyarakat sulit atau buram dalam membedakan antara yang tiruan atau palsu dengan kenyataan yang sebenarnya. Mereka tenggelam dalam keasyikan dunia game, itulah simulakra yang bisa dilihat dari para remaja di sana.



Jadi, *Simulacra* Jean Baudrillard terletak dimana para remaja di Desa Karya Makmur, Kecamatan Tabukan konsisten dalam bermain *mobile legends* setiap harinya yang membuat mereka kecanduan sehingga ketika sehari saja tidak bermain maka mereka akan kesepian dan mereka rela duduk berjam-jam dalam dinginya malam hanya demi bisa bermain *mobile legends*. Selain itu perilaku *simulacra* yang terlihat pada remaja disana terletak dimana mereka sulit membedakan mana kenyataan dengan yang palsu dimana mereka seperti terjun langsung kedalam permainan sehingga ketika karakter hero yang dia pakai itu diserang oleh musuh maka seolah olah dia yang kesakitan dan dia yang merasakan padahal kenyataannya adalah mereka tidaklah benar-benar diserang. Itulah bentuk *simulacra* para remaja di Desa Karya Makmur, Kecamatan tabukan.

### 3. Hiperealitas Para Remaja dalam bermain *Mobile Legends*

Dari hasil observasi yang penulis peroleh, para Remaja di Desa Karya Makmur, Kecamatan Tabukan pada saat bermain *mobile legends* akan berkonsentrasi penuh dalam pertandingan sehingga ketika mereka diajak untuk berbicara, maka respon yang mereka berikan cenderung lambat dan terkadang tidak mereka hiraukan ketika temannya berbicara kepadanya karena dia fokus dan berkonsentrasi pada saat bermain *mobile legends*.<sup>33</sup>

Dari hasil wawancara yang penulis peroleh, para remaja mengatakan ketika mereka sedang bermain *mobile legends* dan ketika pertandingan sudah

---

<sup>33</sup> Hasil Observasi Penelitian, di Desa Karya Makmur, Kecamatan Tabukan, Pada Tanggal 22 Januari 2024.

dimulai mereka akan fokus berkonsentrasi dan tidak dapat diganggu oleh orang lain, bahkan ketika ada seseorang yang mencoba untuk menelpon mereka lewat whatsapp ataupun seluler membuat mereka kesal meskipun yang menelpon tersebut keluarga sendiri sering tidak diangkat karena para remaja mengatakan bahwa itu akan mengganggu konsentrasi mereka dalam bermain sehingga itu semua mempengaruhi hasil dari pertandingan tersebut. Ketika ada orang lain yang menyuruh mereka seperti orang tua ataupun keluarga menyuruh sesuatu kepada mereka, maka para remaja yang bermain mobile legend tersebut mereka sering tidak mau dan menolak perintah yang disuruh oleh orang tua maupun kelaurnya tersebut dan selalu berkata nanti setelah selesai bermain.<sup>34</sup> Jadi, Bisa dikatakan bahwa para remaja di Desa Karya Makmur, lebih memprioritaskan *game online mobile legends* dan mengesampingkan kehidupannya yang nyata.

Dalam teori hiperealitas Jean Baudrillard mengatakan bahwa melebihi dari realitas aslinya. Kondisi tersebut membuat kepalsuan berbaur dengan yang asli pada saat ini, tanda yang bercampur dengan kenyataan dan sulit dalam membedakan mana yang fakta dengan yang palsu.<sup>35</sup> Adapun tingkatan hiperealitas dari para remaja di sana meskipun ada sedikit remaja lain yang masih bisa untuk mengontrol dirinya namun mayoritas atau rata-rata para remaja di Desa Karya Makmur RT.02 khususnya para responden yang telah penulis pilih termasuk dalam kategori berat karena mereka benar-benar meanggap bahwa dunia maya atau dunia *mobile legends* itulah yang asyik yang mereka prioritaskan

---

<sup>34</sup> AR, Wawancara Pada Tanggal 23 Januari 2024, di Desa Karya Makmur, Kecamatan Tabukan.

<sup>35</sup> George Ritzer, Teori Sosiologi dari Klasik Sampai Perkembangan Terakhir Postmodern,(Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2014), h. 1088.

sedangkan dunia rill mereka menjadi minoritas karena mereka sudah tenggelam kedalam *game* tersebut sehingga yang ada diluar dirinya merupakan hal yang tidak terlalu penting sehingga mereka menganggap bahwa *game* tersebutlah yang menjadi prioritas utama para remaja yang bermain *mobile legends* di sana.

Berdasarkan data yang penulis peroleh dengan teori hiperealitas Jean Baudrillard terdapat kesamaan antara keduanya. Bahwasanya para remaja di Desa Karya Makmur pada saat bermain *game online mobile legends* tidak bisa diganggu oleh orang lain karena mereka fokus untuk berkonsentrasi dalam bermain sehingga mereka akan mengabaikan orang-orang disekitarnya dan bahkan tidak mau disuruh baik oleh orang tua ataupun keluarganya dan mereka selalu berkata nanti setelah selesai bermain. Kondisi tersebut memperjelas bahwa para remaja disana lebih memprioritaskan *game mobile legends* dibandingkan dunia aslinya atau bisa dikatakan mereka sudah berada pada kondisi hiperealitas. Sebagaimana teori Jean Baudrillard tentang hiperealitas yang mengatakan bahwa dunia maya mengalahkan dunia nyata sehingga berasumsi bahwa dalam dunia maya tersebutlah kenyataan sedangkan dunia nyata atau kenyataan itu sendiri seperti dunia maya karena para remaja tersebut merasa seolah *game* tersebutlah dunia nyata dan lebih asyik sehingga mereka mengesampingkan dunia aslinya.

Jadi, hiperealitas Jean Baudrillard terletak dimana para remaja di Desa Karya Makmur, Kecamatan Tabukan merasa bahwa dunia *game* tersebutlah dunia yang asli atau yang prioritas sedangkan kehidupan nyatanya mereka anggap yang palsu atau mereka kesampingkan. Hal itu terlihat mereka lebih memprioritaskan untuk tetap bermain *game mobile legends* dibandingkan harus menerima

panggilan telepon seluler maupun whatsapp dari orang lain terlebih dahulu serta mereka selalu berkata nanti dan menunda ketika orang tua atau keluarga nya menyuruh sesuatu kepada mereka. Itulah perilaku hiperealitas yang terlihat pada para remaja di Desa Karya Makmur, Kecamatan Tabukan mereka tenggelam dalam keasyikan sehingga mereka menganggap dunia rill nya tersebut seperti artifisial atau yang samping sedangkan dunia game tersebutlah yang mereka prioritaskan.