

PERAN INTERAKSI SIMBOLIK DALAM GAME MOBILE LEGENDS TERHADAP PEMBENTUKAN IDENTITAS DAN HUBUNGAN SOSIAL REMAJA DI DESA PASAR TALO

Meilando¹, Eceh Trisna Ayuh²

^{1,2} Program Studi Ilmu Komunikasi, Universitas Muhammadiyah Bengkulu

¹ andomelandi@gmail.com

INFO ARTIKEL

ABSTRAK

Diterima :

25 Juni 2025

Disetujui:

30 Juni 2025

Dipublish:

30 Desember 2025

Kata Kunci:

Interaksi simbolik,
Mobile Legends,
identitas,
hubungan sosial,
remaja,

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji makna interaksi simbolik dalam game Mobile Legends dan dampaknya terhadap pembentukan identitas serta hubungan sosial di kalangan remaja di Desa Pasar Talo. Menggunakan pendekatan kualitatif, data dikumpulkan melalui wawancara mendalam dan observasi partisipatif terhadap remaja yang aktif bermain game ini. Hasil penelitian menunjukkan bahwa interaksi simbolik dalam Mobile Legends tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga berperan signifikan dalam pembentukan identitas diri remaja. Dalam konteks teori interaksi simbolik George Herbert Mead, proses berpikir (mind) remaja dipengaruhi oleh interaksi dalam game, di mana mereka belajar memahami perspektif orang lain. Penggunaan avatar yang mencerminkan kepribadian memungkinkan remaja mengekspresikan diri dan membangun citra diri yang positif (self). Selain itu, pengalaman bermain dalam tim menciptakan rasa kebersamaan dan solidaritas, memperkuat ikatan sosial di antara pemain, yang berkontribusi pada dinamika hubungan sosial di luar game (society). Temuan penelitian ini memberikan wawasan baru tentang bagaimana game online, khususnya Mobile Legends, berfungsi sebagai medium efektif untuk membangun identitas dan relasi sosial dalam konteks budaya lokal. Penelitian ini diharapkan dapat berkontribusi pada pemahaman yang lebih mendalam mengenai peran teknologi dan permainan dalam kehidupan sosial remaja di era digital.

1. Pendahuluan

Di era globalisasi, ilmu pengetahuan dan teknologi berkembang dengan sangat cepat, menghasilkan sejumlah produk teknologi yang tidak terhitung jumlahnya. Pada teknologi yang beragam pasti dirancang untuk memenuhi kebutuhan manusia di bidang pendidikan, ilmu pengetahuan, kesehatan, atau bahkan hiburan. Video games dan online games adalah salah satu produk teknologi yang semakin populer di kalangan remaja saat ini karena manfaatnya sebagai hiburan tertentu (Devita Rani 2018).

Permainan Game online saat ini merupakan salah satu fitur yang semakin berkembang dan memberikan manfaat hiburan di dunia maya. Dalam beberapa tahun terakhir, aktivitas bermain game online telah menjadi salah satu cara yang menyenangkan, terutama berkat kemajuan pesat dalam teknologi internet dan meningkatnya minat banyak orang untuk terlibat dalam permainan yang memerlukan kerja sama. Game online dapat memberikan dampak positif, seperti peningkatan kemampuan motorik. Seperti , remaja yang terlibat dalam permainan daring dapat mengasah keterampilan motorik mereka lebih baik dibandingkan dengan yang tidak bermain (Krismawan and Wijayani 2024).

Mobile Legends merupakan salah satu game online yang paling dimainkan saat ini. Ini adalah jenis Arena Pertempuran Online Multiplayer (MOBA) dengan modus pertempuran 5 vs. 5, pertarungan 3 lane klasik, dan pertandingan negara lawan negara. Game tersebut diterbitkan oleh perusahaan Moonton. Game Mobile Legends Bang Bang memiliki banyak fitur untuk membuat pemain nyaman. Ada fitur komunikasi seperti chat, voice chat, dan cepat menanggapi chat. Ini termasuk dalam kategori komunikasi virtual, yaitu proses berbicara antara dua orang atau lebih melalui teknologi internet. Bahkan ketika jarak menghalangi, internet akan membuat segalanya mudah dan cepat (Lestari 2019).

Perubahan dalam cara pemain game online Mobile Legend Bang Bang berkomunikasi dapat dilihat dari reaksi mereka setelah bermain game tersebut; mereka dapat menjadi marah ketika game mereka kalah atau ketika ada masalah yang mengganggu mereka. Tidak diragukan lagi, hal ini berdampak pada keluarga dan komunitas mereka. Menurut penelitian sebelumnya, peneliti menemukan bahwa permainan game online Mobile Legend menyebabkan orang berbicara dengan cara yang tidak normal, menggunakan kata-kata kotor, dan tidak peduli dengan keadaan sekitar. atau menjadi tidak ramah. Anda tidak boleh mengingat sesuatu hanya karena ingin

bermain game online Mobile Legends (Aulia Tri Utami, Bandarsyah, and Sulaeman 2022).

Salah satu fitur permainan online ini adalah kemampuan komunikasinya, yang memungkinkan satu pemain untuk berkomunikasi dengan pemain lainnya di seluruh jangkauannya. Ada dua kategori fitur ini: tulisan dan suara. Pilihan fitur komunikasi ini pasti dirancang untuk membantu pemain berinteraksi dan berkomunikasi dengan teman satu tim mereka. Dengan fitur komunikasi yang sangat luas dalam permainan Mobile Legend, penggunaan bahasa sangat penting karena bahasa merupakan bagian dari komunikasi. Menurut M. Rais Almajid, "Bahasa juga menjadi instrumen penting dalam komunikasi sehingga manusia akan kesulitan menyampaikan pendapat, gagasan, maupun ide mereka tanpa bahasa" (Gagowa, DJafar, and Adam 2023).

Sebagai salah satu game battle arena online multiplayer (MOBA), Mobile Legends menawarkan pengalaman bermain yang interaktif dan kompetitif. Pemain di permainan ini dapat memilih karakter atau hero dengan kekuatan khusus, membangun strategi tim, dan bertempur melawan tim lawan. Hal ini menghasilkan dinamika sosial yang kompleks di mana pemain berinteraksi dengan karakter dalam game dan orang lain dari berbagai latar belakang (Hamari & Koivisto, 2015). Fenomena ini menjadi semakin penting di Desa Pasar Talo, di mana banyak remaja bermain game ini baik sebagai hiburan maupun untuk menjalin hubungan sosial.

Namun, di balik kesenangan dan interaksi yang ditawarkan oleh Mobile Legends, ada pertanyaan penting yang perlu dijawab: bagaimana interaksi simbolik dalam game ini mempengaruhi hubungan sosial dan identitas remaja di Desa Pasar Talo? Interaksi simbolik adalah istilah yang mengacu pada cara orang berkomunikasi dan menghasilkan makna melalui simbol-simbol, yang mencakup bahasa, tindakan, dan objek. Dalam game, simbol-simbol ini dapat berupa karakter, item, dan elemen lain yang ada dalam permainan. Oleh karena itu, sangat penting untuk memahami bagaimana simbol-simbol membentuk identitas pemain dan mempengaruhi hubungan sosial mereka.

Mengingat kurangnya pemahaman tentang dampak sosial dari game dalam konteks budaya lokal, masalah ini menjadi semakin penting untuk diteliti. Banyak penelitian telah dilakukan mengenai interaksi simbolik dalam game dan dampaknya terhadap identitas remaja, tetapi sebagian besar penelitian tidak fokus pada konteks spesifik seperti Desa Pasar Talo. Penelitian saat ini cenderung bersifat umum dan tidak mempertimbangkan elemen lokal yang dapat mempengaruhi pengalaman bermain game. Oleh karena itu, analisis makna interaksi simbolik dalam Mobile Legends dan bagaimana

hal itu membentuk identitas dan hubungan sosial remaja di desa tersebut adalah tujuan dari penelitian ini.

Dari hasil Observasi penelitian sebagian besar remaja di Pasar Talo kecanduan game online mobile legend. Hal ini dibuktikan dengan meningkatnya jumlah pengguna game online mobile legend. Tidak hanya dimainkan oleh anak muda, tetapi juga oleh anak-anak. Proses ini secara alami dihasilkan dari hasil belajar mereka dari game online, karena game yang melewati batas pasti akan menimbulkan kecanduan yang berujung pada perilaku komunikasi yang buruk dengan lingkungan di Pasar Talo.

2. Metodologi

2.1.Pendekatan penelitian

Pendekatan penelitian menggunakan Pendekatan fenomenologi adalah suatu metode penelitian kualitatif yang digunakan untuk memahami pengalaman dan persepsi individu tentang suatu fenomena atau kejadian. Pendekatan ini berfokus pada memahami bagaimana individu mengalami dan memaknai suatu fenomena, serta bagaimana mereka memberikan makna pada pengalaman tersebut. Dalam penelitian tentang pola interaksi sosial remaja tentang tren game Mobile Legend, pendekatan fenomenologi dapat digunakan untuk memahami pengalaman dan persepsi remaja tentang game tersebut dan bagaimana mereka memaknai interaksi sosial dalam memainkan game tersebut. Sumber data dalam penelitian ini menggunakan Data primer dan sekunder adalah sumber data utama untuk analisis yang dilakukan oleh penelitian ini. Data tentang interaksi sosial dan perilaku remaja dalam konteks game Mobile Legend dapat dikumpulkan melalui wawancara dengan remaja yang bermain game tersebut. Data tentang interaksi sosial dan perilaku remaja dalam konteks game Mobile Legend dapat dikumpulkan melalui observasi lapangan di Pasar Talo.

Penentuan informan dalam penelitian ini menggunakan teknik purposive sampling. Teknik ini dipilih karena peneliti ingin memilih individu yang dianggap memiliki pengetahuan, pengalaman, dan keterlibatan yang relevan dengan objek penelitian dengan kriteria: Pemian aktif game mobile legends dan Reamaj dari umur 13 sampai 18 tahun.

2.2.Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data ini dilakukan dengan tiga metode utama teknik pengumpulan data dilakukan dengan tiga metode utama, peneliti mencatat fenomena atau perilaku yang terjadi dengan menggunakan pancaindra, baik secara partisipatif

maupun non-partisipatif; dokumentasi meliputi pengumpulan berbagai sumber seperti buku, artikel, tulisan, serta dokumen lain yang relevan dengan topik penelitian.

Teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah observasi dan dokumentasi.

a. Kontak dan Persetujuan

Peneliti menghubungi calon informan, jelaskan tujuan penelitian, dan dapatkan persetujuan mereka untuk berpartisipasi sebagai informan.

b. Wawancara Mendalam

Sebuah wawancara mendalam dengan remaja dapat memberikan gambaran yang lebih baik tentang pengalaman mereka bermain Mobile Legends, termasuk bagaimana mereka merasakan dampak game tersebut terhadap hubungan sosial mereka, apakah itu positif atau negatif, dan bagaimana perubahan terjadi pada aktivitas sosial mereka sehari-hari.

c. Observasi

Peneliti memeriksa data untuk mengevaluasi interaksi sosial remaja. Mereka juga dapat menemukan pola dan tema yang muncul dari observasi dan wawancara.

3. Teori

Interaksi Simbolik (George Herbert Mead)

Menurut Douglas (1973) dan Kamanto Sunarto (2004:35) metode interaksionist prespektif digunakan untuk mempelajari interaksi sosial. Interaksionisme simbolik juga dikenal sebagai "interaksionisme simbolik" adalah salah satu dari banyak metode yang digunakan untuk menyelidiki. Interaksi sosial. Metode ini berasal dari karya George Herbert Mead, dan seperti yang ditunjukkan oleh istilah "interaksionisme", tujuannya adalah interaksi sosial. Istilah "simbol" mengacu pada penggunaan simbol dalam interaksi.

Sebuah tindakan dapat singkat dan sederhana, seperti memenuhi rencana kehidupan. Rencana kehidupan adalah tindakan yang saling berhubungan dan dapat diperbarui sepanjang hidup. Dorongan mendorong tindakan, yang mencakup menyatukan persepsi dan penunjukan makna, mengulangi pemikiran, mempertimbangkan opsi alternatif, dan penyempurnaan. Oleh karena itu, pemahaman tentang interaksi simbolik mengatakan bahwa dasar dari interaksi sosial antara individu dan kelompok, serta antara kelompok dan kelompok dalam masyarakat, adalah

komunikasi, suatu kesatuan pemikiran di mana interaksi atau pembatinan terjadi pada masing-masing individu yang terlibat (Mead. 1934 dalam West - Turner. 2008: 104). ringkasan singkat dari tiga konsep utama interaksi simbolik, antara lain:

- 1) **Pikiran (Mind)** Kemampuan untuk memanfaatkan simbol-simbol yang memiliki makna sosial yang serupa, di mana setiap individu perlu mengembangkan pemikiran mereka melalui interaksi dengan orang lain. Mead, 1934, di West—Turner, 2008: 104).
- 2) **Diri (Self)** Setiap individu memiliki kemampuan untuk merenungkan diri mereka sendiri melalui penilaian dari sudut pandang orang lain. Salah satu cabang teori sosiologi yang dikenal sebagai teori interaksionisme simbolis membahas konsep diri (the-self) dan lingkungan eksternalnya. Mead mengemukakan dalam teorinya tentang pengenalan diri bahwa seseorang dapat berperan sebagai subjek dan objek bagi dirinya sendiri melalui penggunaan bahasa. Sebagai objek, kita dapat mengamati perilaku kita. Mead menyebut subjek atau diri yang bertindak sebagai I, sementara objek atau diri yang mengamati disebut me. I bersifat spontan, impulsif, dan kreatif, sedangkan me lebih reflektif dan peka terhadap interaksi sosial. Meskipun saya mungkin ingin pergi berpesta setiap malam, saya mungkin lebih cenderung untuk berhati-hati dan menyadari bahwa ada tugas rumah yang perlu diselesaikan. Mead memandang diri sebagai suatu proses yang mengintegrasikan I dan Me. (Mead. 1934 dalam West—Turner. 2008: 106).
- 3) **Masyarakat (Society)** adalah suatu struktur hubungan sosial yang diciptakan, dibentuk, dan dikembangkan oleh setiap individu yang menjadi anggotanya. Setiap anggota masyarakat berpartisipasi dalam perilaku yang mereka pilih secara sukarela, yang pada akhirnya mengarah pada proses pengambilan peran di dalam komunitas mereka. Salah satu karya paling terkenal dari George Herbert Mead adalah "Mind, Self, and Society." (Mead. 1934 dalam West - Turner. 2008: 107).

Pembentukan Identitas

Seorang tokoh penting dalam psikologi, dikenal sebagai pencetus konsep pembentukan identitas diri. Dalam karyanya yang diterbitkan pada tahun 1994, ia menjelaskan bahwa identitas diri merupakan kesadaran individu untuk memahami dan menempatkan dirinya dalam konteks kehidupan yang lebih luas. Menurut Erikson, identitas diri bukan sekedar pengenalan diri, tetapi juga melibatkan proses memberikan makna yang tepat terhadap diri sendiri. Hal ini penting untuk membangun gambaran diri

yang utuh dan berkesinambungan. Proses pembentukan identitas ini sangat krusial, terutama pada masa remaja. Erikson menekankan bahwa remaja menghadapi tantangan psikososial yang signifikan dalam mencari jati diri mereka. Dalam menghilangnya, identitas diri dapat dilihat sebagai potret diri yang terdiri dari berbagai elemen. Setiap elemen ini berkontribusi pada pemahaman individu tentang siapa mereka sebenarnya (Ayustiani and Saksono 2019).

Salah satu aspek dari identitas diri adalah identitas karir. Ini mencakup pilihan dan aspirasi yang berkaitan dengan pekerjaan dan profesi yang ingin dikejar oleh individu. Selain identitas karir, Erikson juga mengidentifikasi identitas politik sebagai bagian penting dari pembentukan identitas. Hal ini mencakup pandangan dan keyakinan individu terhadap isu-isu sosial dan politik. Identitas agama juga menjadi komponen yang signifikan dalam pembentukan identitas diri. Keyakinan dan praktik keagamaan dapat memberikan makna dan arah dalam hidup seseorang. Hubungan dengan orang lain juga berperan dalam pembentukan identitas. Interaksi sosial dan pengalaman dengan orang lain membantu individu memahami diri mereka dalam konteks social (Adolph 2016).

Mobile Legends

Moonton merilis game online Mobile Legends pada 11 Juli 2016. Perusahaan Moonton berasal dari kota China. Game online Mobile Legends adalah game MOBA (Massively Online Battle Arena) untuk ponsel berbasis Android dan iOS. Terdapat lima mode permainan dalam game online Mobile Legends: ranked, classic brawl, arcade, dan custom (Aulia Tri Utami, Bandarsyah, and Sulaeman 2022).

Namun, dari lima mode permainan tersebut, yang paling banyak dimainkan adalah mode berurutan, di mana setiap pemain atau tim bersaing untuk memenangkan pertandingan. Dalam mode ini, tim lawan berjuang untuk menghancurkan base musuh sambil mempertahankan base mereka sendiri dengan mengendalikan tiga jalur setapak, yang dikenal sebagai top lane (jalur atas), middle lane (jalur tengah) dan bottom lane (jalur bawah), yang merupakan jalur di mana k Pemain Mobile Legends bersaing untuk memperoleh pangkat yang lebih tinggi dalam mode permainan online ini, di mana mereka memperoleh poin bintang atau star point, yang dapat ditambahkan ke tier atau pangkat dalam game (Devita Rani 2018).

Dalam game Mobile Legends, kemenangan diperoleh jika salah satu tim dapat menghancurkan base turret tim lawan terlebih dahulu. Tim yang menang mendapatkan poin bintang atau star point, yang dapat ditambahkan ke tier atau pangkat dalam game

online Mobile Legends. Mode permainan ini membuat pemain Mobile Legends bersaing untuk meningkatkan pangkat mereka

Game Mobile Legends adalah salah satu game online populer saat ini. Sekarang, orang, terutama orang dewasa dan mahasiswa, sangat menyukai game pertempuran yang sangat menarik ini karena kita dapat memilih hero untuk melawan tim lawan. Kita bahkan dapat memilih teman satu tim untuk membuat strategi yang diatur terorganisir. Dalam permainan ini, kita dapat membentuk kelompok atau tim dengan orang yang kita pilih untuk berkompetisi di kejuaraan game lokal atau internasional. MLBB adalah sebuah game bergenre multiplayer online battle arena (MOBA) yang sangat mirip dengan game bergenre role playing (RPG) Dota 2. Multiplayer game, yang merupakan sekuel dari custom map game Warcraft 3 dan Star Craft, adalah jenis game yang dimainkan secara bersamaan oleh lebih dari dua orang, jika tidak ribuan, dalam permainan online. Pemain akan berada di dunia virtual di mana mereka harus melawan musuh dengan strategi (Krismawan and Wijayani 2024).

4. Temuan dan Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan langsung dilapangan oleh peneliti, hasil penelitian ini merupakan fakta data dan pendapat yang telah berhasil peneliti kumpulkan selama penelitian berlangsung dan kemudian peneliti mendeskripsikannya untuk analisis. Peneliti mewawancara lima orang informan yang dipilih secara purposive sampling. Penelitian ini akan membahas interaksi simbolik yang terjadi di antara remaja saat bermain game Mobile Legends di Pasar Talo. Fokus utama dari penelitian ini adalah untuk memahami bagaimana simbol-simbol yang digunakan dalam permainan, seperti emote, istilah, dan karakter, berkontribusi pada komunikasi dan hubungan sosial di antara pemain. Penelitian ini bertujuan untuk memberikan gambaran yang lebih jelas tentang dinamika sosial yang terbentuk dalam konteks permainan.

Konsep Interaksi Simbolik dalam Mobile Legend

Interaksi simbolik adalah pendekatan yang menekankan pentingnya simbol dalam komunikasi dan interaksi sosial. Dalam konteks game Mobile Legends: Bang Bang, simbol-simbol ini mencakup emote, chat, dan karakter yang dipilih oleh pemain. Melalui simbol-simbol ini, remaja tidak hanya berpartisipasi dalam permainan, tetapi juga membangun identitas dan hubungan sosial di dalam komunitas mereka. Dalam

wawancara dengan lima informan remaja dari Desa Pasar Talo, mereka menjelaskan bagaimana simbol-simbol ini berfungsi sebagai alat untuk mengekspresikan diri dan berinteraksi dengan pemain lain, menciptakan pengalaman bermain yang lebih mendalam dan bermakna.

Emote, sebagai salah satu simbol utama dalam permainan, memungkinkan pemain untuk mengekspresikan berbagai emosi dengan cara yang cepat dan efektif. Informan menyatakan bahwa emote seperti tertawa, menangis, atau memberi jempol sering digunakan untuk merespons situasi dalam permainan. Misalnya, ketika tim berhasil mengalahkan lawan, emote tertawa dapat digunakan untuk merayakan kemenangan dan membangun semangat tim. Sebaliknya, emote menangis bisa digunakan untuk menunjukkan rasa frustrasi saat mengalami kekalahan. Dengan demikian, emote tidak hanya berfungsi sebagai ekspresi emosional, tetapi juga sebagai alat untuk memperkuat ikatan sosial di antara pemain.

Chat dalam permainan juga memainkan peran penting dalam interaksi simbolik. Melalui fitur chat, pemain dapat berkomunikasi secara langsung dengan rekan satu tim, berbagi strategi, dan memberikan dukungan. Informan mengungkapkan bahwa penggunaan bahasa yang tepat dalam chat sangat penting untuk memastikan pesan yang disampaikan dapat dipahami dengan baik. Mereka sering kali menggunakan istilah atau frasa khusus yang hanya dipahami oleh anggota tim, menciptakan rasa kebersamaan dan identitas kelompok. Hal ini menunjukkan bahwa komunikasi verbal dalam permainan tidak hanya berfungsi untuk menyampaikan informasi, tetapi juga untuk membangun hubungan sosial yang lebih kuat di antara pemain.

Karakter yang dipilih oleh pemain juga merupakan simbol penting dalam interaksi simbolik. Setiap karakter dalam Mobile Legends memiliki kemampuan dan gaya bermain yang berbeda, yang mencerminkan preferensi dan kepribadian pemain. Informan menjelaskan bahwa pemilihan karakter tertentu sering kali mencerminkan gaya bermain mereka, apakah itu agresif, defensif, atau mendukung. Dengan memilih karakter yang sesuai, pemain dapat menunjukkan identitas mereka dalam permainan dan berkontribusi pada strategi tim. Hal ini menciptakan dimensi tambahan dalam interaksi sosial, di mana pemain dapat saling mengenal satu sama lain melalui pilihan karakter yang mereka buat.

Secara keseluruhan, konsep interaksi simbolik dalam Mobile Legends: Bang Bang menunjukkan bagaimana simbol-simbol seperti emote, chat, dan karakter berfungsi sebagai alat komunikasi yang penting bagi pemain. Melalui simbol-simbol ini,

remaja tidak hanya berpartisipasi dalam permainan, tetapi juga membangun identitas dan hubungan sosial yang lebih dalam. Wawancara dengan informan remaja dari Desa Pasar Talo mengungkapkan bahwa pengalaman bermain game tidak hanya tentang memenangkan pertandingan, tetapi juga tentang membangun koneksi dan merasakan kebersamaan dengan orang lain. Interaksi simbolik ini menciptakan pengalaman bermain yang lebih kaya dan bermakna, yang dapat memperkuat ikatan sosial di dalam komunitas game.

Bentuk- Bentuk Interaksi Simbolik dalam Game Mobile Legends

Interaksi simbolik dalam game Mobile Legends tidak hanya terbatas pada elemen-elemen yang ada dalam permainan, tetapi juga melibatkan pengalaman dan perspektif pemain. Dalam penelitian ini, wawancara dilakukan dengan lima informan yang merupakan remaja aktif bermain Mobile Legends. Data yang diperoleh dari wawancara ini memberikan wawasan mendalam tentang bagaimana mereka memahami dan berinteraksi dengan simbol-simbol dalam game.

Simbol-Simbol dalam Mobile Legends Berdasarkan wawancara dengan informan, simbol-simbol dalam Mobile Legends, seperti karakter dan item, Hal ini menunjukkan bahwa pemilihan karakter dalam game Mobile Legends tidak hanya didasarkan pada kemampuan permainan yang dimiliki oleh karakter tersebut, tetapi juga pada identitas dan peran sosial yang ingin dimainkan oleh individu dalam konteks permainan. Pemain sering kali mempertimbangkan berbagai faktor ketika memilih karakter, termasuk bagaimana karakter tersebut mencerminkan kepribadian mereka, nilai-nilai yang mereka anut, dan bagaimana mereka ingin dilihat oleh pemain lain. Misalnya, seorang pemain yang memilih karakter dengan kemampuan bertahan yang tinggi, seperti tank, mungkin ingin menunjukkan bahwa mereka adalah sosok yang berani dan siap melindungi rekan satu tim, menciptakan citra sebagai pelindung dalam permainan.

Dampak Interaksi Simbolik terhadap Remaja di Pasar Talo

Interaksi simbolik dalam game Mobile Legends memiliki dampak yang signifikan terhadap perkembangan sosial dan identitas remaja. Melalui wawancara dengan lima informan yang aktif bermain Mobile Legends, ditemukan berbagai pengaruh positif dan negatif dari interaksi simbolik ini, serta hubungan yang erat antara

interaksi simbolik dan identitas remaja. Berikut adalah penjelasan rinci mengenai dampak tersebut.

1) Pengaruh Positif dari Interaksi Simbolik

interaksi dalam game membantu remaja mengasah keterampilan komunikasi dan kerja sama tim. Dalam konteks ini, simbol-simbol dalam game, seperti emote dan chat, berfungsi sebagai alat untuk membangun hubungan sosial yang positif.

2) Peningkatan Rasa Percaya Diri

Pengalaman positif ini menunjukkan bahwa interaksi simbolik, seperti penggunaan skin dan pencapaian dalam game, dapat meningkatkan rasa percaya diri remaja. Mereka merasa dihargai dan diakui dalam komunitas game, yang berkontribusi pada pengembangan identitas positif.

3) Pembentukan Identitas Kolektif.

Interaksi simbolik dalam bentuk kolaborasi dan strategi permainan menciptakan rasa kebersamaan di antara pemain. Hal ini memperkuat identitas kolektif mereka sebagai bagian dari komunitas Mobile Legends, yang memberikan dukungan sosial dan rasa memiliki.

4) Pengaruh Negatif dari Interaksi Simbolik

a. **Toxicity dan Konflik Sosial** : Penggunaan bahasa kasar dan sindiran dalam komunikasi game dapat menciptakan konflik dan toxic behavior. Hal ini menunjukkan bahwa interaksi simbolik juga dapat berkontribusi pada dinamika negatif dalam hubungan sosial remaja.

b. **Kecanduan dan Pengabaian Tanggung Jawab**: Kecanduan game dapat menjadi dampak negatif dari interaksi simbolik, di mana remaja terjebak dalam dunia game dan mengabaikan tanggung jawab di kehidupan nyata. Simbol-simbol dalam game, seperti pencapaian dan ranking, dapat mendorong remaja untuk terus bermain meskipun ada konsekuensi negatif.

c. **Perbandingan Sosial dan Rasa Tidak Puas**: Interaksi simbolik yang melibatkan simbol status, seperti skin dan ranking, dapat memicu perbandingan sosial yang negatif. Rasa tidak puas ini dapat memengaruhi kesehatan mental remaja, di mana mereka merasa tidak cukup baik jika tidak memiliki simbol-simbol tersebut.

d. **Hubungan antara Interaksi Simbolik dan Identitas Remaja**: Interaksi simbolik dalam Mobile Legends berperan penting dalam pembentukan identitas remaja. Melalui pengalaman bermain, remaja tidak hanya membangun

keterampilan sosial, tetapi juga mengembangkan identitas diri yang kompleks.

Pembahasan

Berdasarkan hasil wawancara dengan lima informan remaja di Desa Pasar Talo, terungkap bahwa interaksi simbolik yang terjadi dalam game Mobile Legends mencerminkan dinamika sosial yang sangat kompleks. Para remaja tidak hanya melihat permainan ini sebagai sekadar hiburan, tetapi juga sebagai platform yang memungkinkan mereka untuk mengekspresikan diri dan membangun identitas. Dalam konteks ini, permainan menjadi lebih dari sekadar aktivitas rekreasi; ia berfungsi sebagai medium di mana remaja dapat menjelajahi berbagai aspek dari diri mereka sendiri dan bagaimana mereka ingin dilihat oleh orang lain.

Melalui interaksi dalam permainan, remaja membentuk hubungan sosial yang kuat dengan teman-teman mereka. Wawancara menunjukkan bahwa banyak dari mereka menghabiskan waktu berjam-jam bermain bersama, yang tidak hanya meningkatkan keterampilan bermain tetapi juga memperkuat ikatan persahabatan. Dalam proses ini, mereka saling berbagi pengalaman, strategi, dan bahkan cerita pribadi, yang menciptakan rasa kebersamaan yang mendalam. Hal ini menunjukkan bahwa game Mobile Legends berfungsi sebagai jembatan untuk membangun komunitas di antara remaja, di mana mereka dapat saling mendukung dan memahami satu sama lain.

Hasil temuan dari permainan ini juga memberikan ruang bagi remaja untuk mengeksplorasi identitas mereka. Karakter yang mereka pilih dan cara mereka berinteraksi dalam permainan mencerminkan kepribadian dan aspirasi mereka. Misalnya, seorang informan mungkin memilih karakter yang kuat dan berani, mencerminkan keinginan untuk dilihat sebagai sosok yang percaya diri. Dengan demikian, interaksi simbolik dalam game tidak hanya menciptakan makna dalam konteks permainan, tetapi juga berkontribusi pada pembentukan identitas sosial remaja di Desa Pasar Talo.

5. Penutup

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa interaksi simbolik memainkan peran penting dalam membentuk identitas dan keterampilan sosial remaja. Melalui penggunaan istilah-istilah khusus seperti "gank,"

"MVP," dan "farm," remaja membangun makna kolektif yang memperkuat rasa kebersamaan dan identitas mereka sebagai pemain. Identitas sosial mereka terbentuk melalui pengakuan dari rekan-rekan, di mana keterampilan dalam permainan berkontribusi pada peningkatan status sosial dalam komunitas.

Dalam konteks teori interaksi simbolik George Herbert Mead, konsep mind terlihat dalam cara remaja berkomunikasi dan memahami perspektif satu sama lain melalui bahasa dan istilah yang digunakan dalam game. Self terbentuk melalui pengalaman bermain, di mana remaja mengekspresikan diri mereka dan membangun citra diri yang positif berdasarkan pengakuan dan umpan balik dari rekan-rekan. Sementara itu, society tercermin dalam norma dan nilai yang terbentuk dalam komunitas game, menciptakan identitas kolektif yang memberikan rasa memiliki dan dukungan sosial.

Bahasa berfungsi sebagai alat komunikasi yang efektif, menciptakan efisiensi dalam interaksi dan memperkuat hubungan antar pemain. Kolaborasi dan kerja sama menjadi kunci dalam mencapai kemenangan, di mana pengalaman bermain game menciptakan ikatan yang kuat di antara remaja. Interaksi simbolik dalam Mobile Legends juga membantu remaja mengembangkan keterampilan sosial yang penting, seperti komunikasi, kerja sama, dan penyelesaian konflik, yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Namun, dampak emosional dari interaksi ini juga perlu diperhatikan. Pengalaman positif, seperti meraih kemenangan, dapat meningkatkan rasa percaya diri, sementara kegagalan dapat menimbulkan stres dan kecemasan. Hal ini menunjukkan bahwa interaksi simbolik memiliki dimensi emosional yang kompleks, di mana pengalaman positif dan negatif saling berinteraksi. Meskipun interaksi simbolik dalam Mobile Legends memiliki banyak dampak positif, tantangan seperti tekanan untuk mempertahankan status dan keterampilan juga muncul. Lingkungan sosial di sekitar remaja, termasuk dukungan dari keluarga dan teman-teman, berperan penting dalam pengalaman bermain mereka.

Adapun saran yang peneliti bisa berikan ialah Orang tua perlu diberikan pemahaman tentang dampak positif dan negatif dari bermain game. Mereka harus dilibatkan dalam diskusi mengenai game yang dimainkan anak-anak mereka, sehingga dapat memberikan bimbingan yang tepat dan mendukung perkembangan sosial anak. Masyarakat perlu menciptakan lingkungan yang mendukung bagi remaja, di mana mereka dapat berbagi pengalaman dan mendapatkan dukungan emosional dari teman-teman dan keluarga.

Kegiatan sosial di luar game, seperti turnamen atau pertemuan komunitas, dapat memperkuat ikatan sosial dan memberikan dukungan yang diperlukan.

Untuk Peneliti Selanjutnya Penelitian diperlukan untuk mengeksplorasi dampak jangka panjang dari interaksi simbolik dalam game terhadap perkembangan sosial remaja. Studi yang melibatkan lebih banyak informan dan konteks yang berbeda dapat memberikan wawasan yang lebih komprehensif tentang fenomena ini.

References

Adolph, Ralph. 2016. “濟無No Title No Title No Title,” 1–23.

Aulia Tri Utami, Desvian Bandarsyah, and Sulaeman Sulaeman. 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>.

Ayustiani, Hasna, and Lutfi Saksono. 2019. “Die Symbolische Interaktion Von Charakter In Demian: Die Geschichte Von Emil Sinclair Jugend Karya Hermann Hesse.” *Identitaet* 8 (1): 1–8.

Devita Rani. 2018. “Dampak Game Online Mobile Legends:Bang Bang Terhadap Mahasiswa Di Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Universitas Medan Area.” *Universitas Medan Area, Skripsi*, 15–17.

Gagowa, Hendrik, Wahidah Suryani Djafar, and Sumarlin Adam. 2023. “Perilaku Komunikasi Pecandu Game Online Mobile Legend Studi Pada Pemuda Desa Salilama Kecamatan Mananggu.” *Jurnal Komunikasi Dan Penyiaran Islam* 2 (1): 1–15.

Krismawan, D, and Q N Wijayani. 2024. “Analisis Mobile Legends Dibalik Layar Dunia Maya (Kecanduan Dalam Merubah Pola Interaksi Sosial Masyarakat.” *Journal Mediaakademik* 1 (ue 1): 107–28.

Lestari, Qadarwati A Y U. 2019. “INTERAKSIONISME SIMBOLIK PEMAIN GAME ONLINE (Studi Etnometodologi Dalam Interaksi Pemain Game Online),” 80.