

**MAKNA INTERAKSI SIMBOLIK PADA GAME *MOBILE
LEGENDS* DALAM PEMBENTUKAN DAN HUBUNGAN
SOSIAL REMAJA DESA PASAR TALO**



SKRIPS

OLEH:

MEILANDO

2170201071

PRODI ILMU KOMUNIKASI

FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH BENGKULU

TAHUN AJARAN

2025

**MAKNA INTERAKSI SIMBOLIK PADA GAME *MOBILE LEGENDS*
DALAM PEMBENTUKAN IDENTITAS DAN HUBUNGAN SOSIAL
REMAJA DESA PASAR TALO**



SKRIPSI

Diajukan guna melengkapi tugas akhir dan memenuhi salah satu syarat untuk menyelesaikan Program Studi Ilmu Komunikasi (S1) dan mencapai gelar Sarjana Ilmu Komunikasi (S.I.Kom)

OLEH:

Meilando

NPM. 2170201071

PRODI ILMU KOMUNIKASI

FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH BENGKULU

2025

HALAMAN PEMBIMBING

SKRIPSI

**MAKNA INTERAKSI SIMBOLIK PADA GAME *MOBILE LEGENDS*
DALAM PEMBENTUKAN IDENTITAS DAN HUBUNGAN SOSIAL
REMAJA DESA PASAR TALO**



Disusun oleh:

Meilando

2170201071

Dosen Pembimbing Utama:

Dr. Eceh Trisna Ayuh S.Sos., M.I.Kom

NIDN. 0218018402

PENGESAHAN

Skripsi ini berjudul "**Makna Interaksi Simbolik Pada *Game Mobile Legends* dalam Pembentukan Identitas dan Hubungan Sosial Remaja Desa Pasar Talo**" telah diuji dan disahkan oleh Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, pada:

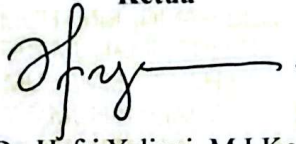
Hari/tanggal : Kamis/ 07 Agustus 2025

Jam : 13.00 S/D Selesai

Tempat : Ruang Sidang Fakultas Ilmu Sosial dan Politik

Tim Penguji

Ketua



Dr. Hafri Yuliani, M.I.Kom

NIDN. 0205108806

Anggota 1



Dr. Mely Eka Karina, M.I.Kom

NIDN. 0220039102

Anggota 2



Dr. Eceh Trisna Ayuh S.Sos, M.I.Kom

NIDN. 0218018402

Mengesahkan

Dekan


Dr. Juliana Kurniawati, M.Si.

NIDN. 0704077801

PRAKATA

Alhamdulillah rabbil'alamln. Segala puji bagi Allah SWT yang telah melimpahkan Rahmat dan taufiq-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini. Shalawat serta salam selalu tercurah kepada Nabi Muhammad SAW yang senantiasa menjadi suri teladan bagi seluruh manusia dan kita harapkan syafaatnya di hari akhir nanti.

Skripsi ini berjudul "Interaksi Simbolik Remaja dalam Game Mobile Legends di Pasar Talo", disusun untuk memenuhi salah satu syarat guna memperoleh gelar Sarjana Strata Satu (S. 1) Ilmu Komunikasi.

Dalam proses pengerjaan dan penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari dukungan dan bantuan berbagai pihak, untuk itu penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih kepada:

1. Allah SWT atas limpahan berkah, Rahmat, kemudahan, dan petunjuk yang telah diberikan dalam setiap proses.
2. Bapak Dr. Susiyanto, M.Si. selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Bengkulu.
3. Ibu Dr. Eceh Trisna Ayuh S.Sos, M.I.Kom selaku Dosen Pembimbing skripsi yang dengan sabar dan selalu memberikan semangat, meluangkan waktu, tenaga, serta pikiran dalam memberikan bimbingan dan arahan selama proses penyusunan skripsi ini.
4. Ibu Fitria Yuliani, M.A, selaku Wakil Dekan 2 & 4 Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Bengkulu sekaligus salah satu dosen

Program Studi Ilmu Komunikasi yang pernah mengajar saya dengan sangat baik.

5. Bapak Riswanto, M.Ikom, selaku Kepala Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Muhammadiyah Bengkulu sekaligus dosen penguji dalam sidang skripsi yang telah memberikan masukan serta koreksi terhadap skripsi ini sehingga menjadi lebih baik.
6. Ibu Sri Dwi Fajarini, selaku dosen Prodi Ilmu Komunikasi Universitas Muhammadiyah Bengkulu sekaligus dosen penguji dalam sidang skripsi yang telah memberikan masukan serta koreksi terhadap skripsi ini sehingga menjadi lebih baik.
7. Seluruh jajaran Dosen dan Staf Fakultas Ilmu Sosial dan Politik Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Muhammadiyah Bengkulu.
8. Orang tua dan seluruh keluarga besar saya yang selalu mendukung dan tidak lupa memberikan do'a setia proses dan perjalanan hidup.

Skripsi ini masih jauh dari kata sempurna dan kritik serta saran akan sangat diterima untuk pengembangan wawasan mengenai penulisan skripsi. Diharapkan karya tulis ini memberikan dampak positif dan dapat bermanfaat bagi semua pihak.

Bengkulu, 29 July 2025



Meilando

2170201071

PERNYATAAN BEBAS PELAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : **Meilando**

NPM : **2170201071**

Program Studi : Ilmu Komunikasi

Fakultas : Ilmu Sosial dan Ilmu Politik

Universitas Muhammadiyah Bengkulu

Dengan ini menyatakan dengan bahwa skripsi yang saya susun berjudul **“Makna Interaksi Simbolik Pada *Game Mobile Legends* Dalam Pembentukan Identitas dan Hubungan Sosial Remaja Desa Pasar Talo”** adalah benar-benar hasil saya sendiri kecuali kutipan yang sudah disebutkan sumbernya, belum diajukan pada institusi manapun dan bukan merupakan plagiat dari karya ilmiah orang lain. Saya bertanggung jawab atas keabsahan dan kebenaran isinya sesuai dengan sikap ilmiah yang harus dijunjung tinggi. Pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya, tanpa ada tekanan dan paksaan dari pihak manapun dan bersedia mendapat sanksi akademik jika ternyata kemudian hari pernyataan saya tidak benar.

Demikian surat ini saya buat dengan sebenar-benarnya, untuk dapat
dipergunakan bilamana diperlukan.

Bengkulu, 4 Agustus 2025
Pembuat Pernyataan,



Meilando

NPM. 2170201071

RINGKASAN

Penelitian ini berjudul **“Makna Interaksi Simbolik pada Game Mobile Legends dalam Pembentukan dan Hubungan Sosial Remaja Desa Pasar Talo”**. Skripsi ini mengkaji makna interaksi simbolik yang terjadi dalam game Mobile Legends dan dampaknya terhadap pembentukan identitas serta hubungan sosial di kalangan remaja di Desa Pasar Talo. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode pengumpulan data melalui wawancara mendalam dan observasi partisipatif terhadap sekelompok remaja yang aktif bermain game tersebut.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa interaksi simbolik dalam Mobile Legends berfungsi sebagai sarana untuk membangun identitas diri remaja. Melalui penggunaan istilah khusus dan komunikasi dalam tim, remaja menciptakan makna kolektif yang memperkuat rasa kebersamaan dan identitas sebagai pemain. Identitas sosial mereka terbentuk melalui pengakuan dari rekan-rekan, di mana keterampilan dalam permainan berkontribusi pada peningkatan status sosial dalam komunitas.

Selain itu, bahasa yang digunakan dalam game menciptakan efisiensi dalam interaksi dan memperkuat hubungan antar pemain. Kolaborasi dan kerja sama menjadi kunci dalam mencapai kemenangan, yang menciptakan ikatan kuat di antara remaja. Interaksi simbolik ini juga membantu remaja mengembangkan keterampilan sosial 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. 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.

Skripsi ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pemahaman yang lebih mendalam mengenai peran teknologi dan permainan dalam kehidupan sosial remaja, serta bagaimana interaksi simbolik dapat membentuk identitas dan relasi sosial dalam konteks budaya lokal.

CURRICULUM VITAE

Nama : Meilando
Jenis Kelamin : Laki-Laki
Tempat/Tanggal Lahir : Pasar Talo, 17 Mei 2003
Agama : Islam
Status : Mahasiswa
Alamat : Jalan Semarak Raya 8 Rt. 013 Rw. 04 Kel
Padang Serai Kec. Kampung Melayu
Telp/HP : 08153068114
Email : andomelandi@gmail.com
Nama Ayah : Jimmy Perdian
Nama Ibu : Herma Yanti
Anak Ke : 1 dari 2 bersaudara
Saudara : Exsel Syahputra

Pendidikan:

1. SD Negeri 75 Kota Bengkulu
2. SMP Negeri 5 Kota Bengkulu
3. SMK Negeri 5 Kota Bengkulu

Pengalaman Organisasi:

1. Anggota Badan Eksekutif Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik (BEM FISIP) Universitas Muhammadiyah Bengkulu

ABSTRAK

MAKNA INTERAKSI SIMBOLIK PADA GAME *MOBILE LEGENDS* DALAM PEMBENTUKAN IDENTITAS DAN HUBUNGAN SOSIAL REMAJA DESA PASAR TALO

Oleh:
Meilando
2170201071

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.

Kata Kunci: Interaksi simbolik, Mobile Legends, identitas, hubungan sosial, remaja, Desa Pasar Talo.

ABTRACK

THE MEANING OF SYMBOLIC INTERACTION IN THE MOBILE LEGENDS GAME IN THE FORMATION OF IDENTITY AND SOCIAL RELATIONS OF ADOLESCENTS IN PASAR TALO VILLAGE

By:
Meilando
2170201071

This study aims to examine the meaning of symbolic interaction in the game Mobile Legends and its impact on identity formation and social relationships among adolescents in Pasar Talo Village. Using a qualitative approach, data was collected through in-depth interviews and participant observation of adolescents who actively play this game. The results indicate that symbolic interaction in Mobile Legends serves not only as a means of entertainment but also plays a significant role in the formation of adolescents' self-identity. Within the context of George Herbert Mead's symbolic interaction theory, adolescents' thought processes (minds) are influenced by in-game interactions, through which they learn to understand others' perspectives. The use of avatars that reflect their personalities allows adolescents to express themselves and build a positive self-image. Furthermore, the experience of playing in a team creates a sense of togetherness and solidarity, strengthening social bonds among players, which contributes to the dynamics of social relationships outside the game (society). The findings of this study provide new insights into how online games, particularly Mobile Legends, function as an effective medium for constructing identity and social relationships within a local cultural context. This research is expected to contribute to a deeper understanding of the role of technology and games in the social lives of adolescents in the digital age.

Keywords: *Symbolic interaction, Mobile Legends, identity, social relations, teenagers, Pasar Talo Village.*

PRAKATA

Alhamdulillahirabbil'alamin. Segala puji bagi Allah SWT yang telah melimpahkan Rahmat dan taufiq-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini. Shalawat serta salam selalu tercurah kepada Nabi Muhammad SAW yang senantiasa menjadi suri teladan bagi seluruh manusia dan kita harapkan syafaatnya di hari akhir nanti.

Skripsi ini berjudul “Interaksi Simbolik Remaja dalam Game Mobile Legends di Pasar Talo”, disusun untuk memenuhi salah satu syarat guna memperoleh gelar Sarjana Strata Satu (S. 1) Ilmu Komunikasi.

Dalam proses pengerjaan dan penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari dukungan dan bantuan berbagai pihak, untuk itu penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih kepada:

1. Allah SWT atas limpahan berkah, Rahmat, kemudahan, dan petunjuk yang telah diberikan dalam setiap proses.
2. Bapak Dr. Susiyanto, M.Si. selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Bengkulu.
3. Ibu Dr. Eceh Trisna Ayuh S.Sos, M.I.Kom selaku Dosen Pembimbing skripsi yang dengan sabar dan selalu memberikan semangat, meluangkan waktu, tenaga, serta pikiran dalam memberikan bimbingan dan arahan selama proses penyusunan skripsi ini.
4. Ibu Fitria Yuliani, M.A, selaku Wakil Dekan 2 & 4 Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Bengkulu sekaligus salah satu dosen

Program Studi Ilmu Komunikasi yang pernah mengajar saya dengan sangat baik.

5. Bapak Riswanto, M.Ikom, selaku Kepala Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Muhammadiyah Bengkulu sekaligus dosen penguji dalam sidang skripsi yang telah memberikan masukan serta koreksi terhadap skripsi ini sehingga menjadi lebih baik.
6. Ibu Sri Dwi Fajarini, selaku dosen Prodi Ilmu Komunikasi Universitas Muhammadiyah Bengkulu sekaligus dosen penguji dalam sidang skripsi yang telah memberikan masukan serta koreksi terhadap skripsi ini sehingga menjadi lebih baik.
7. Seluruh jajaran Dosen dan Staf Fakultas Ilmu Sosial dan Politik Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Muhammadiyah Bengkulu.
8. Orang tua dan seluruh keluarga besar saya yang selalu mendukung dan tidak lupa memberikan do'a setia proses dan perjalanan hidup.

Skripsi ini masih jauh dari kata sempurna dan kritik serta saran akan sangat diterima untuk pengembangan wawasan mengenai penulisan skripsi. Diharapkan karya tulis ini memberikan dampak positif dan dapat bermanfaat bagi semua pihak.

Bengkulu, 29 July 2025

Meilando

2170201071

DAFTAR ISI

PERSEMBAHASAN	iii
MOTTO	v
PERNYATAAN BEBAS PELAGIAT	vi
PENGESAHAN	viii
RINGKASAN	ix
HALAMAN PEMBIMBING	xi
CURRICULUM VITAE	xii
ABSTRAK	xiv
<i>ABTRACK</i>	xv
PRAKATA.....	xvi
DAFTAR ISI.....	xviii
DAFTAR GAMBAR	xxi
DAFTAR TABEL	xxii
DAFTAR BAGAN	xxiii
DAFTAR LAMPIRAN	xxiv
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	8
1.3. Tujuan Penelitian	8
1.4 Manfaat Penelitian	8
1.4.1 Manfaat Teoritis.....	8
1.4.2 Manfaat Praktis.....	8
BAB II	10
TINJAUAN PUSTAKA	10
2.1 Penelitian terdahulu.....	10
2.2 Kerangka Konsep dan Landasan Teori	12
2.2.1 Interaksionisme Simbolik.....	12

2.2.2 Posisional Interaksionisme Simbolik	20
2.2.3 Konsep – Konsep Interaksionisme Simbolik	21
2.2.4 Pembentukan Identitas	22
2.2.4 Berfikir dan Berinteraksi	25
2.2.5 Pembelajaran Makna dan Simbol.....	26
2.2.6 Pengertian Remaja.....	28
2.2.7 Ciri-ciri Remaja	29
2.2.8 Hubungan Sosial.....	32
2.2.8 Pengertian Game Online	33
2.2.9 Game Mobile Legends	34
2.3 Teori Interaksi Simbolik	37
2.4 Kerangka Berpikir	39
BAB III	42
METODE PENELITIAN	42
3.1 Waktu dan Lokasi Penelitian	42
3.2 Jenis dan Pendekatan Penelitian	42
3.3 Fokus Penelitian	43
3.4 Sumber Data	43
3.4.1 Data Primer.....	44
3.4.2 Data Sekunder	44
3.5 Penentuan Informan Penelitian	45
3.5.1 Identifikasi Kriteria Informan.....	45
3.6 Teknik Pengumpulan Data	45
3.6.1 Kontak dan Persetujuan.....	45
3.6.2 Wawancara Mendalam	45
3.6.3 Observasi	46
3.7 Keabsahan Data	46
3.7.1 Triangulasi	46

3.8 Analisis Data	47
BAB IV	49
HASIL DAN PEMBAHASAN	49
4.1 Deskripsi dan Lokasi Penelitian	49
4.1.1 Sejarah Desa Pasar Talo	49
4.1.2 Letak dan Batas Wilayah.....	52
4.1.3 Visi dan Misi Desa Pasar Talo.....	53
4.1.4 Struktur Organisasi Desa Pasar Talo	54
4.2 Profil Informan	56
4.3 Hasil Penelitian.....	61
4.4 Pembahasan dan Analisi Teori.....	83
BAB V.....	103
KESIMPULAN.....	103
5.1 Kesimpulan	103
5.2 Saran	104
DAFTAR PUSTAKA.....	106

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Logo Mobile Legends	34
Gambar 2. 2 Memilih hero	35
Gambar 2. 3 Dalam Game Mobile Legend	36
Gambar 4. 1 Struktur Organisasi Desa Pasar Talo	55
Gambar 4. 2 Profil Akun informan di Mobile Legends	57
Gambar 4. 3 Profil Akun Informan di Mobile Legends	58
Gambar 4. 4 Akun Informan di Mobile Legends	59
Gambar 4. 6 Akun Informan di Mobile Legends	61
Gambar 4. 7 Penggunaan Emote di Game Mobile Legends	68
Gambar 4. 8 Text chat di game Mobile Legend	70
Gambar 4. 9 Pemilihan Karakter game Mobile Legends	72
Gambar 4. 10 Karakter Skin di Mobile Legend	74
Gambar 4. 11 Komunikasi melalui Text Chat	76
Gambar 4. 12 Komukasi melalui text chat	80

DAFTAR TABEL

Tabel 4. 1 Karakteristik Informan	62
---	----

DAFTAR BAGAN

Bagan 2. 1 Skema Kerangka Berfikir	40
--	----

DAFTAR LAMPIRAN

1. Pedoman Wawancara
2. Foto Penelitian
3. Surat Izin Penelitian

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

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.(Gagowa et al., 2023).

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. (Agama et al., 2020).

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. (Sosial, 2025).

Moonton adalah developer game mobile legends. Game Mobile Legends dirilis pada 11 juli 2016 untuk Android di tiga negara: China, Indonesia, dan Malaysia. Game Mobile Legends dirilis untuk IOS pada 9 November 2016. Karena fakta bahwa lebih dari 10 juta akun telah diunduh di Google Play dan App Store, game mobile legends sekarang menjadi game terpopuler. Game Mobile Legends memiliki banyak penggemar karena memiliki banyak hero, grafik dan animasi yang luar biasa, dan ukuran unduhan yang kecil. Berlebihan bermain game mobile legends dapat menyebabkan gangguan mental, seperti mengalami keinginan untuk menjadi karakter dari game yang dimainkannya, yang mengganggu interaksi sosialnya. Salah satu bentuk proses sosial yang berlaku dalam sebuah masyarakat adalah interaksi sosial, di mana seseorang terpengaruh oleh tindakan pasangannya. Interaksi sosial ini menunjukkan hubungan yang berkembang dan menguntungkan antar individu dan kelompok.(Aulia Tri Utami et al., 2022).

Sebagai salah satu game battle arena online multiplayer (MOBA), Mobile Legends menawarkan pengalaman bermain yang interaktif dan kompetitif. Dalam permainan ini, pemain dapat memilih karakter atau hero dengan kekuatan khusus,

bermain strategi dalam tim, dan bertempur melawan tim lawan. Hal ini menciptakan dinamika sosial yang kompleks di mana pemain berinteraksi dengan karakter dalam game dan pemain dari berbagai latar belakang.(Hamari & Koivisto, 2015).

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 Legend.(Gagowa et al., 2023)

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" (Supriadi, 2021).

Pada awalnya, tujuan dari aktivitas bermain adalah untuk membangun kesenangan dan hubungan sosial saat dimainkan dalam kelompok. Namun, seiring berjalannya waktu, seseorang menjadi terlena dengan legenda ponsel sehingga mereka membuat pola komunikasi mereka salah dan saat berinteraksi dengan orang yang mereka kenal (Tim sendiri). Dalam Mobile Legends, para pemainnya menghadapi tantangan yang berbeda karena mereka harus siap menyesuaikan setiap situasi yang tidak diinginkan, meningkatkan keterampilan mereka, dan menguasai taktik dalam lingkungan gameplay yang penuh strategi. (Krismawan & Wijayani, 2024).

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.

Selain itu, pentingnya penelitian ini adalah untuk memberikan wawasan yang lebih dalam kepada orang tua, pendidik, dan pembuat kebijakan tentang penggunaan game di kalangan remaja. Orang tua dan pendidik mungkin memiliki pandangan negatif terhadap game, percaya bahwa itu menghambat pertumbuhan sosial dan akademis anak-anak (Gentile et al., 2004). Namun, diharapkan dapat ditemukan cara untuk mendukung interaksi positif di dunia digital dengan

mempelajari dinamika sosial yang terjadi dalam permainan. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi yang berguna bagi orang tua dan pendidik tentang bagaimana permainan dapat menjadi alat untuk membangun hubungan sosial yang sehat.

Teori interaksi simbolik akan digunakan sebagai kerangka analisis untuk menjelaskan bagaimana simbol-simbol dalam game membentuk makna dan identitas sosial para pemain. Teori ini menekankan bahwa individu tidak hanya berperan sebagai penerima makna, tetapi juga sebagai pencipta makna melalui interaksi dengan orang lain (Mead, 1934). Dalam konteks Mobile Legends, pemain berinteraksi dengan simbol-simbol dalam game, seperti karakter dan strategi, yang kemudian membentuk cara mereka melihat diri mereka sendiri dan orang lain. Dengan demikian, penelitian ini akan mengeksplorasi bagaimana interaksi simbolik dalam game dapat mempengaruhi persepsi remaja tentang identitas mereka dan hubungan sosial yang mereka bangun.

Penelitian ini menawarkan pendekatan yang unik dalam memahami interaksi simbolik dalam game Mobile Legends, khususnya dalam konteks Desa Pasar Talo. Meskipun banyak penelitian sebelumnya telah membahas dampak game terhadap identitas dan hubungan sosial remaja, penelitian ini menyoroti aspek lokal yang sering diabaikan dalam kajian-kajian sebelumnya. Dengan fokus pada konteks budaya dan sosial yang spesifik, penelitian ini berusaha untuk menggali bagaimana remaja di Desa Pasar Talo membangun identitas mereka dan

berinteraksi satu sama lain melalui simbol-simbol yang ada dalam game. Selain itu, penelitian ini juga akan mengeksplorasi peran media sosial dalam memperkuat interaksi sosial di antara remaja, yang merupakan aspek yang belum banyak diteliti dalam konteks lokal. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi baru dalam literatur mengenai game dan interaksi sosial, serta memberikan wawasan yang lebih dalam tentang dinamika sosial di kalangan remaja di daerah pedesaan.

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.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis merasa tertarik untuk melakukan penelitian mengenai interaksi remaja di tengah popularitas permainan online. Penelitian ini akan berfokus pada interaksi simbolik yang terjadi di kalangan remaja dalam permainan Mobile Legends.

Penelitian ini dilakukan di Pasar Talo, yang memberikan gambaran tentang interaksi simbolik remaja dalam game online dalam konteks spesifik. Oleh karena itu, penulis akan memformulasikan masalah penelitian ini dalam sebuah judul “

Makna Interaksi Simbolik Pada Game Mobile Legends dalam Pembentukan Identitas dan Hubungan Sosial Remaja Desa Pasar Talo”.

1.2 Rumusan Masalah

Adapun di perumusan Masalah yang saya ambil berdasarkan latar belakang adalah Bagaimana Makna Interaksi Simbolik Pada Game Mobile Legends dalam Pembentukan Identitas dan Hubungan Sosial Remaja Desa Pasar Talo?

1.3. Tujuan Penelitian

Adapun di perumusan masalah yang saya ambil berdasarkan latar belakang di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui Bagaimana Makna Interaksi Simbolik Pada Game Mobile Legends dalam Pembentukan Identitas dan Hubungan Sosial Remaja Desa Pasar Talo.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini akan memperkaya literatur tentang interaksi simbolik dan pembentukan identitas remaja dalam konteks digital, dengan menyoroti bagaimana simbol-simbol dalam game mempengaruhi perilaku dan hubungan sosial mereka.

1.4.2 Manfaat Praktis

. Penelitian ini dapat digunakan sebagai panduan bagi orang tua, pendidik, dan pengembang game untuk menciptakan lingkungan yang mendukung interaksi positif di kalangan remaja. Dengan memahami dinamika interaksi simbolik yang terungkap dalam penelitian, orang tua dan pendidik dapat memberikan dukungan

yang lebih baik dalam mengelola waktu bermain dan interaksi sosial anak-anak mereka.