

SOLIDARITAS SOSIAL KOMUNITAS PEMAIN GAME ONLINE MOBILE LEGENDS BANG BANG DI KALANGAN MAHASISWA UIN SUNAN AMPEL SURABAYA TAHUN 2021 – 2023 (TINJAUAN TEORI SOLIDARITAS SOSIAL EMILE DURKHEIM)

Diva Natasya Putri

UIN Sunan Ampel Surabaya

divanatasya1908@gmail.com

Muchammad Ismail

UIN Sunan Ampel Surabaya

muhammad.ismail@uinsby.ac.id

Abstrak

Latar belakang penelitian ini berawal dari mahasiswa UIN Sunan Ampel Surabaya yang memiliki minat serta hobi yang sama dalam bermain *Game online Mobile Legend Bang Bang*, yang membentuk suatu komunitas dan melahirkan solidaritas sosial didalamnya. Fokus dalam penelitian ini adalah mengetahui bagaimana bentuk solidaritas yang dihasilkan mahasiswa dan mahasiswi UIN Sunan Ampel Surabaya dalam komunitas UINSA *e-sport* pemain *Game online Mobile Legend*, yaitu wadah yang menaungi mahasiswa dalam mengembangkan bakatnya di bidang non akademik. Proses yang digunakan untuk menggali data dan menyusun penelitian, menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan pendekatan fenomenologi. Teknik yang digunakan untuk pemilihan sumber menggunakan *purposive sampling*, Penggalan data diperoleh melalui teknik observasi, wawancara, serta dokumentasi. Peneliti menggunakan triangulasi sebagai upaya memperoleh keabsahan data. Peneliti menggunakan teori solidaritas sosial Emile Durkheim untuk mengkaji penelitian ini. Hasil yang didapat dari penelitian ini adalah bentuk solidaritas sosial mekanis dan organis yang dihasilkan dari kegiatan yang diadakan komunitas pemain *Game online Mobile Legend Bang Bang*, yaitu mengadakan pertemuan rutin yang disetiap pertemuan mahasiswa akan berlatih dan mengasah kemampuan bermain bersama tim. berbagi informasi seputar *Game* ataupun tentang kehidupan, kemudian adanya workshop agar anggota belajar dan mengerti pengalaman sukses para anggota dan alumni.

Kata Kunci: Solidaritas Sosial, Komunitas, Mobile Legend Bang Bang.

Abstract

The background of this research originates from students of UIN Sunan Ampel Surabaya who have the same interests and hobbies in playing the online game Mobile Legend Bang Bang, which forms a community and creates social solidarity within it. The focus of this research is to find out the form of solidarity produced by UIN Sunan Ampel Surabaya students in the UINSA E-SPORT community of Mobile Legend online game players, which is a forum

Article History: Received 17 May 2023, Revised 29 July 2023,

Accepted 28 November 2023, Available online 01 June 2024

Copyright: © 2023. Diva Natasya Putri, Muchammad Ismail.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.

that houses students in developing their talents in the non-academic field. The process used to collect data and compile research uses descriptive qualitative methods with a phenomenological approach. The technique used for source selection was purposive sampling. Data collection was obtained through observation, interviews and documentation. Researchers use triangulation as an effort to obtain data validity. Researchers use Emile Durkheim's theory of social solidarity to examine this research. The results obtained from this study are a form of mechanical and organic social solidarity resulting from activities held by the Mobile Legend Bang Bang Online Game player community, namely holding regular meetings where at each meeting students will practice and hone their abilities to play with a team. sharing information about games or about life, then holding workshops so that members learn and understand the successful experiences of members and alumni.

Keywords: *Social Solidarity, Community, Mobile Legend Bang Bang.*

A. Pendahuluan

Kehidupan manusia mencakup berbagai aspek yang meliputi kehidupan dalam bermasyarakat, baik secara individu, kelompok, sebagai warga negara, dan melalui institusi atau lembaga yang menaungi interaksi yang dibangun oleh manusia itu sendiri. Manusia adalah makhluk yang harus bersosialisasi atau melakukan interaksi timbal balik dengan orang lain, mereka tidak dapat hidup sendiri, dan membutuhkan individu lain agar dapat bertahan hidup sehingga dapat memenuhi kebutuhan hidupnya. Untuk memenuhi kebutuhan tersebut manusia perlu berkomunikasi dan memiliki hubungan yang baik dengan manusia lain. Dalam kelompok masyarakat dibentuk oleh tatanan yang melibatkan pola interaksi berulang antara orang-orang dan berlangsung tetap atau tidak berubah. Manusia membutuhkan interaksi baik secara individual maupun dengan kelompok, dalam memahami interaksi sosial harus melalui pemikiran subyektivitas dan obyektivitas.¹

Dalam proses interaksi antara individu dengan individu lain akan melahirkan hubungan yang lebih intens dan dapat saling mempengaruhi, selain itu individu dapat memberi dan menerima serta saling memberikan timbal balik, dengan saling bertukar pesan menggunakan tanda-tanda dan simbol yang dimengerti satu sama lain yang dapat menimbulkan perubahan pada perasaan dan kesan. Dalam menjalani kehidupan, manusia dapat bertemu dengan satu sama lain dalam sebuah lingkungan yang sama, misalnya dalam lingkungan belajar yang sama yaitu dalam satu universitas dapat membentuk

¹Sukidin Pudjo, *Pemikiran Sosiologi Kontemporer* (Jember: Jember University Press, 2015). 12

suatu kelompok sehingga bisa disebut sebagai komunitas. Karena itulah, berawal dari individu-individu yang berada pada satu lingkungan yang sama, dan memiliki minat dan hobi yang sama pula, yang akhirnya membuat sebuah komunitas guna mewadahi minat dan hobinya.

Berbagai aspek yang dibangun melalui identifikasi dan interaksi sosial untuk memenuhi kebutuhan fungsional merupakan pengertian dari komunitas.² Dalam komunitas tersebut terdapat perkumpulan manusia yang saling mempengaruhi dan memiliki kepedulian terhadap satu sama lain, sehingga membentuk interaksi dan ikatan yang kuat antar anggota komunitas karena memiliki kemiripan dan ketertarikan nilai. Dalam suatu komunitas semua anggota berinteraksi satu sama lain melalui kontak langsung maupun tidak langsung atau *virtual*.³ Interaksi sosial memiliki definisi hubungan dinamis yang terjalin dari timbal balik antar individu maupun kelompok. Maka tidak heran apabila manusia memerlukan interaksi dalam hidup bermasyarakat. Masyarakat saat ini mudah dalam mencari sesuatu menggunakan telepon selulernya sehingga memudahkan berbagai *Game online* masuk dan mempengaruhi agar masyarakat memainkan *Game* tersebut dengan berbagai penawaran yang ditawarkan dibuat menarik sehingga masyarakat ingin memainkannya, hal tersebut adalah berbagai bentuk promosi yang ditawarkan oleh perusahaan pengembang *Game online* untuk menambah pemain-pemain dari seluruh dunia.⁴ Seperti *Game* yang saat ini sedang marak yaitu *Mobile legends Bang Bang*.

Dalam *Game Mobile Legend* terdapat sebuah kelompok, yang di dalamnya berisi individu yang berkumpul karena memiliki tujuan yang sama, saling berhubungan satu sama lain untuk merangkul harapan dan cita-cita setiap anggota. Saling memahami, dan menganggap anggota tim sebagai satu kesatuan, meskipun setiap anggota pasti memiliki perbedaan yang beragam.

²Syarifuddin Suardi, "Peran Ganda Istri Komunitas Petani," *Equilibrium: Jurnal Pendidikan* 3, no. 1 (February 28, 2015):11, <https://doi.org/10.26618/EQUILIBRIUM.V3I1.508>.

³Angeline Xiao, "Konsep Interaksi Sosial Dalam Komunikasi, Teknologi, Masyarakat," *Jurnal Komunika : Jurnal Komunikasi, Media Dan Informatika* 7, no. 2 (2018), 94 <https://doi.org/10.31504/komunika.v7i2.1486>.

⁴Syahrul Perdana Kusumawardani, "Game online Sebagai Pola Perilaku (Studi Deskriptif Tentang Interaksi Sosial Gamers Clash Of Clans Pada Clan Indo Spirit" (Surabaya: *FISIP Universitas Airlangga*, 2015), 156 <https://doi.org/http://journal.unair.ac.id/download-fullpapers-aun83bacf15affull.pdf>.

Terbentuknya kelompok dari permainan ini dapat membangun interaksi sesama pemain agar hubungan yang terjalin menjadi semakin erat, perkumpulan yang terbentuk dari ketertarikan yang sama, adanya interaksi serta komunikasi yang baik dari setiap individu sehingga secara alamiah membentuk sebuah komunitas dengan anggota yang memiliki kesamaan minat dan hobi.

Pada awalnya komunitas sendiri terbentuk karena adanya interaksi dari tiap individu kemudian hubungan yang mulai akrab dan saling mengenal satu sama lain, meskipun memiliki latar belakang yang berbeda individu tersebut disatukan oleh satu kesamaan yaitu pada suatu permainan. Dalam komunitas, proses solidaritas sosial diperlukan interaksi agar dapat mencapai tujuan bersama. Perkumpulan orang-orang yang saling peduli dan mempengaruhi, dengan hobi dan minat yang sama disebut sebagai komunitas. Serta lahirnya ikatan antar anggota yang kuat karena memiliki kemiripan dalam minat dan hobi.⁵ Proses interaksi antar *Gamers* pada saat di dalam permainan, komunikasi yang dilakukan pada saat sebelum, dan sesudah permainan berakhir, hal ini dapat membuat hubungan antar anggota komunitas *Game online* UIN Sunan Ampel Surabaya mengalami peningkatan, dan menjadi lebih dekat antar satu sama lain.

B. Teori Solidaritas Sosial - Emile Durkheim

Emile Durkheim mencetuskan teori Solidaritas sosial yang kemudian teori tersebut dianggap sesuai untuk menganalisis bentuk solidaritas yang terjadi antar anggota pemain *GameMobile Legends Bang Bang*. Solidaritas sosial secara umum memiliki arti saling percaya, mengerti dan mempengaruhi seorang individu dengan individu yang lain dalam suatu kumpulan. Solidaritas sosial merupakan konsep inti dalam pengembangan teori sosiologi. Pengertian solidaritas menurut durkheim adalah keadaan di mana hubungan antara individu dan kelompok yang berdasar kepada perasaan dan keyakinan moral kemudian di satukan dan dikuatkan bersama dengan berbagi pengalaman emosional.⁶

Seseorang akan menjadi satu dengan kelompoknya saat sudah menaruh kepercayaan, sehingga mendorong terjadinya kerja sama dan saling

⁵Raditya Malid and Nur Hidayah, "Solidaritas Virtual Antar Member Game Clash-of-Clans Di Clan Soloken5." *Jurnal Pendidikan Sosiologi*, no. 4 (2017): 1–20.

⁶Saidang and Suparman, "Pola Pembentukan Solidaritas Sosial Dalam Kelompok Sosial Antara Pelajar." *Edumaspul: Jurnal Pendidikan* 3, no. 2 (2019): 123 <https://doi.org/10.33487/edumaspul.v3i2.140>.

mempengaruhi dalam hal positif. Solidaritas memfokuskan hubungan antara individu dengan kelompok yang didasari pada ikatan bersama dalam kehidupan tanpa melihat latar belakang dan hidup di dalam masyarakat. Perwujudan dari hubungan tersebut dapat memperkuat solidaritas antar individu dengan kelompok.

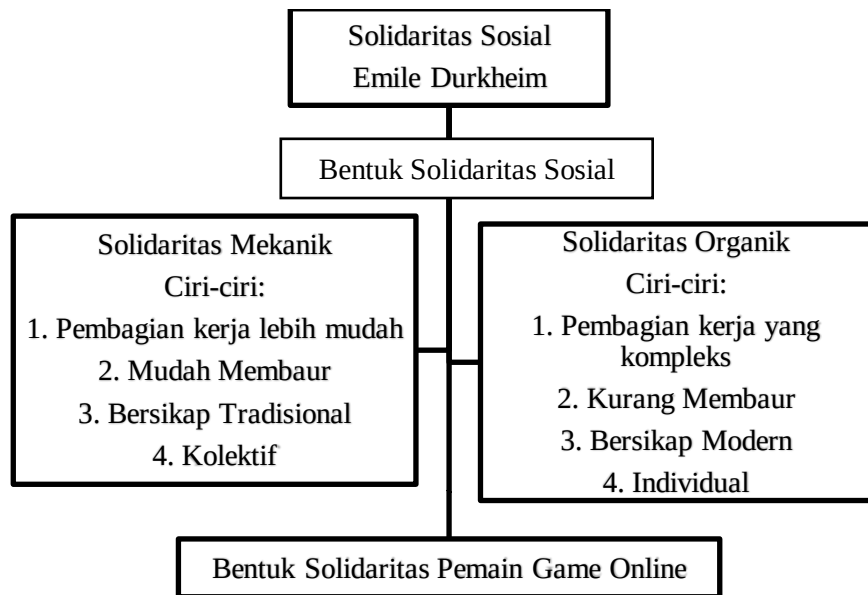
Menurut Durkheim, pencapaian yang didapat dari kehidupan sosial dan adanya tatanan sosial dalam masyarakat, disebut dengan solidaritas sosial. Dikuatkan dengan proses sosialisasi, di mana orang secara kolektif mempelajari norma dan aturan sesuai standar masyarakat. Istilah itu disebut oleh Durkheim sebagai fakta sosial.⁷ Bagi Durkheim, masyarakat memiliki keberadaannya sendiri. Durkheim memahami perkembangan yang terjadi di masyarakat bahwa masyarakat sederhana atau primitif berkembang menuju ke masyarakat modern. Durkheim tertarik mengenai perubahan masyarakat tersebut hingga dalam membedakannya, menurutnya solidaritas sosial dibagi menjadi dua macam yaitu solidaritas mekanik dan solidaritas organik.

Masyarakat dengan solidaritas mekanik ditandai dengan adanya kesamaan yang membuat setiap individu menjadi bersatu karena kesamaan tersebut. Dengan memikul tanggung jawab yang sama serta terlibat dalam kegiatan yang dilakukan bersama sehingga menurut Durkheim masyarakat ini memiliki kesadaran kolektif yang tinggi dalam pemikiran, aturan dan keyakinan bersama. Pembagian kerja yang rendah adalah ciri dari masyarakat dengan tipe solidaritas mekanik. Biasanya, pada masyarakat homogen yang masih bersifat tradisional atau sederhana. Masyarakat patuh terhadap aturan dan nilai-nilai tradisional yang dianut. Struktur kepemimpinan juga diturunkan dari generasi ke generasi.

Namun sebaliknya pada masyarakat dengan solidaritas organik ditandai dengan kesadaran kolektif yang rendah di dalam masyarakat karena cenderung bersikap individual daripada masyarakat solidaritas mekanik. Solidaritas mekanik muncul karena adanya kesamaan di antara anggota masyarakat dan karena adanya kesamaan tersebut membuat anggota saling peduli satu sama lain, sedangkan solidaritas organik muncul karena adanya perbedaan di antara anggota masyarakat dan karena perbedaan tersebut

⁷Pip Jones, Liz Bradbury, and Shaun Le Boutillier, *Pengantar Teori-Teori Sosial (Edisi Revisi)*, ed. Achmad Fedyani Saifuddin, Cetakan II. (Jakarta: Yayasan Pustaka Obor Indonesia, 2016). 85

membuat anggota saling bergantung satu sama lain.⁸ Bagaimana solidaritas sosial tercipta di antara semua anggota pemain *Game online* merupakan aspek krusial dalam kehidupan berkelompok yang harus dibenahi agar kelompok tetap terjaga keberadaannya. Sangat mudah menciptakan suasana yang solid apabila anggota melakukan setiap tugas yang terkait dengan peran yang diambil karena rasa kebersamaan dan solidaritas yang kuat. Karena dengan kebersamaan dan kekompakan di dalam kelompok dapat menciptakan solidaritas yang kuat dengan anggota komunitas. Dari segi sosiologis, kedekatan hubungan antar individu dengan kelompok bukan hanya sebagai alat untuk mencapai dan mewujudkan tujuan individu saja, tetapi dengan membangun kedekatan adalah tujuan utama dalam kelompok masyarakat sehingga kehidupan sosial individu menjadi lebih baik, hal inilah yang menjadi fokus penelitian dan merupakan bentuk solidaritas dalam komunitas UINSA *e-sport* pemain *Game Mobile Legends*. Untuk memudahkan memahami teori solidaritas sosial dapat dilihat pada Gambar 1.1 dibawah ini:



Gambar 1. 1 Peta Alur Pikir Teori Solidaritas Sosial Emile Durkheim

⁸George Ritzer and Douglas J Goodman, *Teori Sosiologi Dari Teori Sosiologi Klasik Sampai Perkembangan Mutakhir Teori Sosial Postmodern*. (Bantul: Kreasi Wacana, 2014). 91

C. Metode Penelitian

Peneliti menggunakan jenis metode kualitatif deskriptif dengan pendekatan fenomenologi. Teori fenomenologi menyatakan bahwa interaksi sosial terjadi melalui interpretasi dan pemahaman atas tindakan individu dan kelompok.⁹ Metode ini dipilih karena jenis penelitian ini menjelaskan suatu hal yang terfokus pada realitas di lapangan dan terkait pada topik penelitian yang dilakukan melalui deskripsi fenomena sosial yang terjadi di masyarakat. Penelitian ini berlokasi di kampus UIN Sunan Ampel Surabaya. Waktu yang diperlukan dalam meneliti topik ini kurang lebih sekitar 3 bulan. Dalam penelitian ini menggunakan purposive sampling untuk menentukan subjek penelitian. Jumlah subjek yang dijadikan informan sebanyak 14 orang yang termasuk anggota aktif komunitas UINSA *e-sport* Mobile Legends Bang Bang. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

D. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Profil Komunitas MLBB UINSA E-SPORT

UINSA *e-sport* adalah salah satu komunitas yang terletak di perguruan tinggi Universitas Negeri Sunan Ampel Surabaya yang menjadi subjek dari penelitian ini. *e-sport* sendiri adalah olahraga elektronik dan kompetitif seperti olahraga pada umumnya namun menggunakan alat elektronik saat memainkannya. Komunitas UINSA *e-sport* ini berdiri pada tahun 2019, salah satu mahasiswa yang melatarbelakangi berdirinya komunitas ini adalah Dyah Ayu Lestari yang kemudian menjabat sebagai sekretaris di komunitas UINSA *e-sport* dan menjadi salah satu perwakilan Moonton Student Leader (MSL).

Moonton Student Leader memiliki peran yaitu memperkenalkan dunia *e-sport* kepada mahasiswa UIN Sunan Ampel Surabaya, dengan program resmi dari Moonton ini mahasiswa dapat meningkatkan bakat dan skillnya dalam memainkan *Game online* khususnya *Game Mobile Legend Bang Bang* (MLBB) karena pada awal komunitas ini dibentuk hanya ada satu divisi yaitu divisi MLBB. Dalam komunitas ini memiliki berbagai kegiatan seperti mengadakan gathering, turnamen saat ada *Event* baru, *workshop*, berbagi *giveaway*, dan *Fun Game*. Komunitas ini meskipun masih belum diresmikan,

⁹Isa Anshori, "Melacak Sate Of The Art Fenomenologi Dalam Kajian Ilmu-Ilmu Sosial," *Halaqa: Islamic Education Journal* 2, 2018, 167.

komunitas uinsa *e-sport* cukup banyak mendapatkan perhatian dari mahasiswa UINSA. Dibuktikan dengan jumlah anggota yang bergabung dalam grup *WhatsApp* MLBB UINSA *e-sport* yang mencapai 169 peserta.

Selain itu anggota komunitas kerap mengikuti turnamen yang diadakan oleh panitia komunitas UINSA *e-sport* pemain MLBB tersebut. Dalam grup *WhatsApp* tersebut biasanya berisi tentang saling *sharing* ketika ada turnamen di luar ataupun di dalam kampus. UINSA *e-sport* divisi MLBB bertujuan sebagai wadah bagi para *Gamers* terutama dalam *Game online* MLBB agar kegiatan bermainnya menghasilkan hal yang positif, tidak semata-mata hanya bermain tetapi dapat meningkatkan kualitas diri, meningkatkan keterampilan bermain *Game* MLBB, dan memperluas jaringan pertemanan karena mahasiswa dapat dengan mudah mendapatkan teman baru karena sering diadakan turnamen solo, yang dimana pemain akan mendaftar seorang diri kemudian akan dipasang-pasangkan menjadi satu tim oleh penyelenggara.

2. Solidaritas Sosial Pemain *Game Mobile Legend* Komunitas UINSA *E-SPORT*

1) Bentuk Solidaritas Mekanis

Berdasarkan hasil observasi terlihat bahwa dalam setiap anggota komunitas UINSA *e-sport* memiliki rasa kepedulian terhadap satu sama lain terlebih karena tingginya intensitas bertemu, baik secara pribadi maupun berkelompok sehingga terciptanya solidaritas. Hal ini termasuk dalam solidaritas mekanis terlihat dari ciri-cirinya yaitu memiliki kesadaran kolektif yang tinggi. Beberapa aktivitas anggota pemain MLBB UINSA *e-sport* yang membentuk terjadinya solidaritas mekanis sebagai berikut:

a. Mengadakan Perkumpulan Rutin

Anggota UINSA *e-sport* sering kali mengadakan perkumpulan, hanya dengan ajakan *by WhatsApp* maka akan berkumpul dengan sendirinya di tempat warung kopi, anggota yang datang terkadang karena ingin mengajak bermain *Game* karena ingin meningkatkan *rank* dalam *game* *Mobile Legend*, ataupun sekedar bermain untuk mendapatkan kesenangan atau *have fun*, ngopi bersama, nonton bareng atau Nobar dan berbincang-bincang tentang berbagai macam hal. Pertemuan yang diadakan UINSA *e-sport* terdapat beberapa aktivitas yang dapat meningkatkan keakraban para pemainnya yaitu, *Fun Game* yang berarti panitia melakukan tanya jawab dan yang bertanya akan mendapatkan hadiah, anggota juga bisa

menggunakan waktunya untuk latihan bersama, berlatih agar kemampuan bermainnya setiap pemain menjadi meningkat dan dapat bersaing dengan pemain-pemain di luar kampus. Saat bertemu teman sehoobi memiliki keuntungan tersendiri, setiap anggota dapat lebih mengenal teman-temannya, kemudian saling belajar bersama tentang bagaimana cara bermain, mempelajari hal baru saat bermain *classic* untuk mencoba *hero* bersama teman, mengasah *skill* bermain, saling memberikan tips bermain dengan sabar untuk mencapai kemenangan.

Meskipun solidaritas mulai terbentuk dari berbagai aktivitas yang dilakukan para anggota, tidak menutup kemungkinan dapat terjadi miskomunikasi atau salah paham saat berinteraksi hal ini dapat terjadi saat berkomunikasi dengan lawan bicara. Ada pula beberapa hal yang menjadi penghambat saat bermain *Game Mobile Legend*, jika lebih mementingkan emosi akan memperburuk keadaan dan tidak akan menyelesaikan masalah. Terlebih dapat menyebabkan konflik dengan teman. Tujuan dari bermain adalah untuk bersenang-senang, menghilangkan stres, melatih kesabaran. Jika pemain tidak memiliki kesabaran maka dapat menghilangkan respect antar anggota.

Hal ini juga dapat menjadi alasan untuk mendekatkan diri dengan teman sehingga dapat mengerti apa saja kebiasaan dan memahami bagaimana tingkah lakunya saat bermain. Pertemuan yang diadakan UINSA *e-sport* terdapat beberapa aktivitas yang dapat meningkatkan keakraban para pemainnya yaitu, *Fun Game* yang berarti panitia melakukan tanya jawab dan yang bertanya akan mendapatkan hadiah, anggota juga bisa menggunakan waktunya untuk latihan bersama, berlatih agar kemampuan bermainnya setiap pemain menjadi meningkat dan dapat bersaing dengan pemain-pemain diluar kampus.

b. Saling Berbagi Informasi

Saat sedang ada perkumpulan dengan teman-teman yang sehoobi, tidak harus selalu membahas tentang *Game*, karena banyak hal menarik yang bisa dibahas jika bertemu dengan teman yang sefrekuensi. Ada pula yang berkumpul karena ingin membahas tentang permainan, seperti membahas tentang topik seputar strategi bermain, pengalaman anggota dalam bermain dan memenangkan pertandingan. Anggota komunitas ini sering membahas tentang

kehidupan sehari-hari, dan berbagai topik menarik lainnya, sehingga setiap pemain merasa akrab dengan pemain lainnya.

Meskipun anggota tidak selalu melakukan pertemuan hanya ingin bermain *Game online Mobile Legend*, karena di antaranya ada yang ingin berkumpul bersama teman-teman saling bertukar cerita, saling bersenda gurau, membahas semua hal yang menarik, pertemuan menjadi lebih berkesan dan menyenangkan karena bertemu dengan teman-teman selain itu tali silaturahmi pun tetap terjaga. Saat bermain pentingnya kerja sama serta berbicara dengan baik dengan teman satu tim agar permainan berjalan baik. Dengan selalu memberitahukan hal-hal kecil seperti jika salah satu lawan yang *missing* maka salah satu tim yang mengetahui hal tersebut akan memberikan informasi lewat *quick chat* yang telah disediakan di sebelah kanan di atas tombol kursor *skill*.

Hal ini membuat pemain dapat berinteraksi dengan baik dalam tim, meskipun dalam komunikasi singkat di *quick chat* yang sudah tersedia dalam *Game*, fitur ini sangat penting dan membantu untuk memberitahukan kepada teman satu tim saat ada lawan yang menghilang, saat ingin menyerang, bertahan, berkumpul, mundur dan lain sebagainya. Terdapat juga fitur *mic* atau mikrofon yang berfungsi agar pemain satu tim dapat saling berkomunikasi satu sama lain dan memberikan arahan meskipun mereka tidak berada di tempat yang sama. Fitur ini dapat memudahkan mahasiswa UINSA *e-sport* saat ingin menyampaikan informasi kepada tim saat sedang mengikuti turnamen *Online*.

UINSA *e-sport* divisi MLBB memiliki berbagai aktivitas yang dapat diikuti oleh semua anggotanya yaitu, pertama *gathering* yang dapat diartikan sebagai kegiatan kumpul-kumpul antar anggota, kemudian ada *Fun Game*, Q&A atau tanya jawab, mini turnamen *magic chess*, *giveaway*, dan lainnya. Aktivitas yang dilakukan saat *gathering* salah satunya adalah workshop, pemain yang berpengalaman akan menjelaskan bagaimana kiat-kiat sukses memenangkan turnamen, kemudian terdapat *Fun Game* yang merupakan selingan untuk memeriahkan acara *gathering* kemudian bagi anggota yang dapat menjawab pertanyaan yang diberikan akan mendapatkan *Diamond*.

2) **Bentuk Solidaritas Organik**

Dalam perkembangan digital yang semakin pesat ini menghadirkan berbagai hiburan *Online* yang diminati masyarakat dari berbagai kalangan contohnya yaitu *Game online*. Beberapa hal yang membuat anggota MLBB komunitas *e-sport* termasuk dalam masyarakat dengan solidaritas organik yaitu seperti:

a. **Grafik Menarik dan Trendi**

Game online Mobile Legend Bang Bang saat ini mulai marak di kalangan masyarakat mulai dari anak-anak sampai orang dewasa pun tidak terkecuali, terlebih pada kalangan mahasiswa. Ditengah kesibukan pekerjaan ataupun tugas saat manusia merasa kebosanan dan ingin mencari hiburan, manusia terbiasa melampiaskan dengan bermain *Game online* karena tidak perlu pergi keluar rumah untuk memainkan *Game* tersebut, hanya memerlukan jaringan internet dan sejenisnya, manusia bisa mendapatkan hiburan yang diinginkan bahkan dapat bermain dengan orang-orang dari seluruh dunia. Selain mudah dan menyenangkan *Game online* dapat membuat pemainnya menambah relasi, mempererat hubungan pertemanan, menghilangkan bosan, *stres*, dan lainnya.

Game online saat ini memang tidak asing bagi semua kalangan, meskipun tua dan muda *Game online* tidak mengenal umur pemainnya, meskipun ada beberapa *Game* yang kurang cocok jika dimainkan oleh anak kecil karena banyaknya kata-kata kasar dan toxic yang diucapkan saat permainan berlangsung, terlebih pemain tidak bisa mengetahui profil atau siapa dibalik akun yang suka berkata kasar tersebut, hal ini dikarenakan pemain biasanya tidak menggunakan nama asli dan menggunakan nama samaran ataupun simbol-simbol tertentu. Namun dalam permainan tersebut juga menghasilkan berbagai keuntungan seperti mendapatkan relasi, teman dari berbagai daerah, serta membangun tali silaturahmi dengan teman meskipun berada di tempat yang berbeda.

Game MLBB mudah dimainkan karena itulah banyak peminatnya, selain itu dengan *hero* yang beragam, map, efek *skill* dan skin yang menarik membuat pemain senang memainkannya, tantangan yang dihadapi setiap bermain selalu berbeda dikarenakan

pemain dapat mengganti *hero* yang ingin digunakan untuk memainkan pertandingan. *Hero* adalah avatar yang digunakan setiap pemain untuk bermain dalam *Game online Mobile Legend*, setiap *hero* memiliki *skill* yang berbeda-beda namun memiliki ciri khas masing-masing. Seperti *skill* satu, *skill* dua, dan *skill* *ulti* tiap *hero* memiliki efek animasi yang berbeda-beda.

Hal ini biasanya dijadikan sebagai ajang memamerkan *skin* yakni pemain akan melakukan pergantian *hero* atau *switch* agar *skin* yang dimiliki terlihat oleh lawan dan tim sendiri, selain itu *skin* juga bisa menjadi penyemangat bagi seseorang saat bermain karena tampilan yang bagus dan efek setiap *skin* berbeda-beda membuat pemain bersemangat saat memainkan *hero* tertentu, terlebih hal yang membuat pemain bersemangat adalah karena Moonton juga sering mengadakan *Event* yang berhadiahkan *skin* gratis kepada penggunaanya, sangat cocok untuk pemain yang tidak ingin menghabiskan uang untuk menukarnya dengan *Diamond* hanya untuk membeli *skin* pemenang.

Banyak juga pemain yang mendapatkan kepuasan hanya dengan memiliki *skin* bagus dalam permainan ini, karena setiap *skin* memiliki efek *skill* yang berbeda-beda dan memberi efek yang terasa sakit dari beberapa *skin*. Dikarenakan perkembangan teknologi yang semakin pesat, manusia dapat menikmatinya dengan berbagai alat yang canggih memudahkan seluruh kegiatan manusia, dalam hal menghibur diri juga bisa didapatkan hanya dengan memiliki *smartphone*.

b. Pembagian Role Sesuai Keahlian

Setiap mahasiswa memiliki kemampuan yang berbeda-beda saat bermain *Game Mobile Legend*, karena setiap *role* *hero* memiliki tingkat kesulitan masing-masing, hal ini membuat tiap mahasiswa mengelompokkan tugas dan peran sesuai dengan keahlian pemain. Saat melakukan pemilihan *hero*, pemain yang merasa ahli dalam memainkan *hero* dengan *role* tertentu dipilih untuk memainkannya. Dengan memberikan kebebasan bagi pemain untuk memilih *hero* yang ingin dimainkan agar tidak ada penyesalan setelah permainan tersebut berakhir, namun jika ingin memenangkan pertandingan pemain pasti mempertimbangkan untuk memakai *hero* yang dapat mengalahkan musuh dengan saling bekerja sama dan melakukan koordinasi yang baik dengan tim.

Permainan ini sering dimainkan banyak orang dari berbagai macam kalangan, tidak peduli tua maupun muda, masih di jenjang sekolah ataupun pekerja. Permainan ini tidak dibatasi oleh umur sehingga semua orang bisa memainkannya. Permainan ini dapat dimenangkan jika pemain dalam satu tim mengalahkan tim lawan dengan menghancurkan *tower* inti milik lawan. MLBB memiliki bermacam-macam *Role/Character Hero* dalam permainan yaitu *Assassin, Mage, Marksman, Tank, Support*, dan *Fighter*. Selain itu setiap *Hero* atau karakter pemain dapat membeli maksimal 6 *item* untuk digunakan selama *Game* berlangsung. Tim dianggap menang apabila dapat menghancurkan *Tower* atau benteng utama lawan terlebih dahulu. Pemain hanya dapat mengontrol satu hero dalam *Game* ini. Tepat sebelum permainan dimulai, anggota tim dapat mengontrol karakter yang dikenal sebagai *Hero*.¹⁰

Seperti halnya setiap hero pada MLBB yang memiliki *skill* dan peran yang berbeda, anggota tim saat bermain juga memiliki tugasnya masing-masing dan setiap pemain menjadi penentu dalam memberikan kemenangan atau kekalahan pada tim, setiap pemain memiliki cara yang berbeda dalam memainkan suatu *hero* meskipun menggunakan *hero* yang sama akan mendapatkan hasil yang berbeda tergantung pemainnya. Salah satu anggota juga merasa hubungan antar pemain menjadi lebih erat dan saling mengerti kebiasaan serta penggunaan hero yang dikuasai satu sama lain saat melakukan pemilihan *hero*, pemain yang merasa ahli dalam memainkan *hero* dengan *role* tertentu dipilih untuk memainkannya. Dengan memberikan kebebasan bagi pemain untuk memilih *hero* yang ingin dimainkan agar tidak ada penyesalan setelah permainan tersebut berakhir, namun jika ingin memenangkan pertandingan pemain pasti mempertimbangkan untuk memakai *hero* yang dapat mengalahkan musuh dengan saling bekerja sama dan melakukan koordinasi dengan tim.

Berikut istilah dan peran yang berbeda dalam *Game online Mobile Legend*, yakni seperti:

¹⁰ Ketut Sidharta Yogatama, Agi Putra Kharisma, and Lutfi Fanani, "Analisis Faktor-Faktor Yang Memengaruhi Minat Pemain Dalam Permainan MOBA (Studi Kasus: Mobile Legends: Bang-Bang)," *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer* 3, no. 3 (2019).

- a. *Jungler*, memiliki peran menguasai seluruh monster yang ada di hutan seperti Binary Utilized Function Factor (BUFF) dan Creep. *Jungler* memiliki *damage* yang besar, perannya adalah membunuh monster hutan dengan cepat sampai mengalahkan *gold* dan lewelling, peran *jungler* sangat penting dalam permainan ini karena jika tertinggal dari *gold* tim lawan dapat menyebabkan kekalahan pada tim. Kebanyakan *jungler* adalah *hero* tipe Assassin, yaitu *hero* yang biasanya bertugas menculik *jungler*, *marksman*, atau *mage* lawan yang dianggap memiliki *damage* besar namun dengan *hp* atau darah yang tipis.
- b. *Mid laner*, memiliki peran menjaga tower dan membunuh minion di jalur tengah, karena berada di jalur tengah *hero* ini juga memiliki peran yang penting saat terjadi *war* karena *damage* yang dimiliki cukup besar sehingga sangat diperlukan disaat-saat penting. *Hero* yang biasa digunakan pada *midlaner* adalah tipe Mage, yaitu *hero* jarak jauh yang memiliki *damage* besar namun dengan *Hp* atau darah yang rendah.
- c. *Roamer*, memiliki peran berada di jalur tengah juga, namun sering melakukan rotasi ke atas dan bawah, peran *roamer* sangat penting dan dibutuhkan saat akan membuka *war*, karena tim akan menunggu aba-aba atau inisiasi dari *roamer*. Tipe yang biasa digunakan menjadi *roamer* ada dua tipe, yang pertama adalah tipe Tank, yaitu memiliki darah yang tebal dan ketahanan tubuh atau *defense* untuk menahan *damage* yang diberikan lawan, namun *hero* ini memiliki *damage* yang kecil. Yang kedua tipe *Support*, sebagai pemberi darah tambahan (*healing*) kepada satu tim agar tidak mudah mati.
- d. *Exp laner*, memiliki peran menjaga Tower di jalur *Exp* atau atas. *Hero* yang digunakan adalah *hero* yang memiliki *defense* yang kuat dan mampu menyerang dalam jarak dekat, *hero* ini sangat penting dan dapat mempengaruhi *Game* menuju kemenangan atau kekalahan, *hero* ini jarang di rotasi oleh teman satu tim karena dianggap bisa menjaga Tower sendirian. *Hero* yang biasanya digunakan untuk *explaner* adalah tipe *fighter*, yaitu *hero* yang mempunyai *defense* dan *damage* yang lumayan besar.
- e. *Gold laner*, memiliki peran menjaga tower di jalur *gold* atau bawah. *Hero* yang digunakan adalah *hero* yang tipis namun saat *lategame* akan memiliki *damage* yang besar jika selalu dijaga agar tidak terbunuh oleh lawan. *Hero* yang digunakan untuk menjaga *gold laner* adalah tipe *marksman*.

3. Solidaritas Sosial Komunitas Pemain Game online Mobile Legends Bang Bang Di Kalangan Mahasiswa Uin Sunan Ampel Surabaya Dengan Tinjauan Teori Solidaritas Sosial Emile Durkheim

Peneliti menganalisis fenomena ini dengan menggunakan teori solidaritas sosial yang di kemukakan oleh Emile Durkheim. Pengertian solidaritas menurut Durkheim adalah keadaan di mana hubungan antara individu dan kelompok yang berdasar kepada perasaan dan keyakinan moral kemudian di satukan dan dikuatkan bersama dengan berbagi pengalaman emosional.¹¹ Dalam suatu perkumpulan setiap anggotanya dapat menimbulkan rasa persaudaraan dan kebersamaan yang erat disertai kesetiakawanan antar individu dengan individu lain kemudian bergabung membentuk kerja sama untuk mencapai tujuan bersama, hal ini disebut dengan solidaritas. Masyarakat hidup beriringan dengan solidaritas, menurut Durkheim setiap masyarakat memerlukan dan membutuhkan solidaritas karena solidaritas dapat membentuk tatanan sosial dalam masyarakat.¹² Kemudian akan dicapai dari kehidupan sosial manusia dan keberadaan keteraturan sosial melalui proses sosialisasi yang membuat masyarakat belajar tentang aturan-aturan perilaku dalam kelompok.

Seseorang akan menjadi satu dengan kelompoknya saat sudah menaruh kepercayaan, sehingga mendorong terjadinya kerja sama dan saling mempengaruhi dalam hal positif Emile Durkheim membagi solidaritas sosial menjadi dua jenis yaitu solidaritas mekanik dan solidaritas organik, kedua jenis solidaritas ini memiliki ciri-ciri yang berbeda seperti yang sudah dijelaskan pada pembahasan sebelumnya. Solidaritas mekanik menurut Durkheim terdapat ciri di mana masyarakatnya memiliki kegiatan atau aktivitas dan tanggung jawab yang sama, kemudian menganut kepercayaan serta aturan yang sama, karena seringnya kebersamaan membuat masyarakat menjadi satu kesatuan. kemudian masyarakat dengan solidaritas mekanik memiliki hukum represif yang berarti dapat berupa pemberian sanksi bagi pelanggar.

¹¹Saidang and Suparman, "Pola Pembentukan Solidaritas Sosial Dalam Kelompok Sosial Antara Pelajar." *Edumaspul: Jurnal Pendidikan* 3, no. 2 (2019): 123 <https://doi.org/10.33487/edumaspul.v3i2.140>.

¹²Upe Ambo, *Tradisi Aliran Dalam Sosiologi; Dari Filosofi Positivistik Ke Postivistik* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2010). 95

Sedangkan solidaritas organik memiliki tipe yang berbeda, karena masyarakat memiliki pembagian kerja yang kompleks, aktivitas yang berbeda sesuai dengan fungsi masing-masing dan berdasar dari apa yang dikuasai oleh individu. Kemudian solidaritas organik memiliki hukum restitutif yang berarti pemulihan atau mengembalikan keadaan seperti semula saat sebelum terjadinya pelanggaran. Menurut Durkheim dalam solidaritas organik mengarah kepada masyarakat yang modern sehingga melemahnya kesadaran kolektif. Solidaritas organik menciptakan kebebasan bagi masyarakatnya dan produktivitas yang tinggi. Namun karena melemahnya moralitas, individu dapat merasakan keterasingan di dalam masyarakat. Individu cenderung merasa dirinya tidak terlihat dan bermakna. Berbeda dengan solidaritas mekanik yang sederhana, sehingga dalam masyarakat memiliki peran yang dominan sama, mereka hidup dengan cara yang sama, dan aturan-aturan yang telah diatur dan disetujui bersama secara kolektif.

Berbagai bentuk yang memperlihatkan adanya solidaritas di antara anggota yang terbentuk karena adanya turnamen setiap minggunya, karena komunitas UINSA *e-sport* dibuat untuk mewedahi minat dan mengembangkan anggotanya, pada setiap kegiatan yang diadakan dapat menumbuhkan solidaritas karena interaksi para anggota yang intens dengan ajakan bermain yang kemudian menumbuhkan keakraban dan persaudaraan di antaranya. Turnamen MLBB yang diadakan komunitas UINSA *e-sport* memiliki beberapa dampak positif bagi pemainnya, yang pertama mahasiswa dapat mengembangkan *skill* yang dimiliki karena sudah tersedia wadah yang menampung minat dan bakat mahasiswa dalam bidang *e-sport*, yang kedua mendapatkan reward atau hadiah jika memenangkan turnamen.

Hadiah yang dima6ksud seperti *Diamond*, *skin*, uang, sertifikat, piala dan lain-lain, kemudian yang ketiga mendapatkan pengalaman serta relasi baru dengan pemain lainnya yang berasal dari berbagai fakultas dan jurusan. Selain itu bentuk-bentuk yang kemudian menghasilkan solidaritas sosial di antara para pemain seperti sering mengadakan perkumpulan meskipun ada maupun tidak adanya keperluan turnamen atau hanya ingin kumpul-kumpul semata dengan teman sehoobi. Hal ini membuktikan bahwa anggota MLBB UINSA *e-sport* memiliki kesadaran kolektif yang kuat dikarenakan senang berkumpul dengan orang-orang yang memiliki kesamaan hobi dan minat.

Saat mahasiswa bermain *Game online* MLBB dengan teman satu timnya, mereka harus berkomunikasi dan melakukan kerja sama antar anggota tim dengan baik karena hal tersebut dapat menjadi penentu apakah tim mendapatkan kemenangan atau kekalahan. Saat anggota satu tim memerlukan

bantuan dengan sigap pemain satu tim lainnya akan membantu mengisi kekosongannya, hal ini berarti untuk meraih kemenangan pemain juga meningkatkan chemistry dengan tim agar menjadi lebih solid. Hal ini tidak terjadi hanya dalam permainan saja karena hubungan mereka menjadi lebih erat saat di dunia nyata, karena mereka sering mengadakan perkumpulan saat ada maupun tidak ada *Event* yang diadakan oleh komunitas UINSA *e-sport*, selalu membantu apabila ada anggota yang kesulitan masalah biaya saat mengikuti turnamen maupun saat ada kendala jaringan. Hal ini membuktikan bahwa pemain MLBB komunitas UINSA *e-sport* memiliki kesadaran kolektif yang tinggi dengan sesama anggotanya.

Saat bermain *Game online* Mobile Legends terdapat pembagian *role* yang sesuai dengan apa yang dikuasai setiap pemain. Hal ini dikarenakan setiap pemain pasti memiliki kemampuan untuk memainkan *hero* tertentu dengan begitu pemain yang sudah terbiasa memakai *hero* dengan tipe yang dikuasai tersebut dan agar saat permainan berlangsung tidak akan mengalami kendala. Masing-masing pemain dipercayakan memegang *role* yang dikuasai sehingga memiliki tanggung jawab untuk menjaga jalurnya dengan baik agar permainan yang dibawa dapat menuju kemenangan. Hal ini membuktikan bahwa pemain *Game* Mobile legenda memiliki pembagian kerja yang kompleks diantara pemainnya.

Bagi Durkheim ciri-ciri masyarakat dengan solidaritas mekanik memiliki kegiatan atau aktivitas dan tanggung jawab yang sama, kemudian menganut kepercayaan serta aturan yang sama, karena seringnya kebersamaan membuat masyarakat menjadi satu kesatuan. Sedangkan solidaritas organik memiliki tipe pada masyarakatnya yang memiliki pembagian kerja yang kompleks, aktivitas yang berbeda sesuai dengan fungsi masing-masing dan berdasar dari apa yang dikuasai oleh individu.

Dari penelitian ini dan hasil yang telah didapatkan, dapat disimpulkan bahwa pemain Mobile Legends Bang Bang komunitas UINSA *e-sport* memiliki kedua ciri dari solidaritas mekanik dan solidaritas organik yang saling mempengaruhi. Karena Anggota UINSA *e-sport* memiliki kesadaran kolektif yang tinggi, namun tidak bisa disebut sebagai primitif karena saat bermain anggota komunitas pemain *Game* MLBB menggunakan media elektronik yang canggih untuk memainkan *Game* tersebut sehingga dapat disebut masyarakat modern, dan disebut solidaritas organik karena pembagian kerja yang kompleks diantara para pemainnya, mereka memilih *hero* yang

dikuasai dan mendapatkan kepercayaan dari anggota tim lainnya untuk menjaga jalur yang telah ditentukan.

E. Kesimpulan

Berdasarkan Hasil dari penelitian ini menghasilkan bahwa anggota UINSA *e-sport* pemain Mobile Legend memiliki ciri dari solidaritas mekanis yang terbentuk dari beberapa kegiatan yang dilakukan yaitu, meskipun ada atau tidak adanya turnamen mereka tetap mengadakan perkumpulan, saling berbagi informasi penting seputar *Game* ataupun tentang kehidupan, adanya workshop agar anggota belajar dan mengerti pengalaman sukses para anggota maupun alumni, mahasiswa berlatih dan mengasah kemampuannya agar dapat bekerja sama dengan baik dalam tim. Karena mahasiswa merasa hubungan yang terbentuk karena *Game online* dapat membuat mereka saling mengerti satu sama lain, melahirkan persahabatan, karena memiliki hobi dan minat yang sama tidak sulit bagi mahasiswa mengakrabkan diri dengan anggota komunitas.

Kemudian terdapat pula ciri solidaritas organis yang terlihat, yaitu Grafik Menarik dan Trendi, Pembagian *Role* sesuai keahlian. Berawal dari ajakan dan dipengaruhi oleh lingkungannya membuat mahasiswa yang awalnya hanya melihat jadi ingin mencoba permainan tersebut, hal ini juga dikarenakan tren karena *game* ini memang sangat populer dan menarik sehingga banyaknya peminat dari berbagai kalangan. Dengan tampilan *game* yang menarik tidak sulit membuat mahasiswa ingin terus memainkannya.

Begitu pula saat bermain para pemain mengelompokkan siapa saja yang ahli dalam menguasai suatu *role* dan mempercayakannya memainkan *role* tersebut sesuai dengan peran dan tugasnya. Dari kegiatan-kegiatan yang telah dipaparkan dapat disimpulkan bahwa, pada anggota komunitas UINSA *e-sport* pemain MLBB memiliki kedua ciri dari solidaritas yang dikemukakan oleh Durkheim yakni solidaritas organik dan mekanik yang saling mempengaruhi. Sebagaimana yang dinyatakan oleh Durkheim, solidaritas sosial adalah suatu pencapaian yang didapat dari kehidupan sosial dan adanya tatanan sosial dalam masyarakat.

Daftar Pustaka

- Ambo, Upe. *Tradisi Aliran Dalam Sosiologi; Dari Filosofi Positivistik Ke Postivistik*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2010.
- Jones, Pip, Liz Bradbury, and Shaun Le Boutillier. *Pengantar Teori-Teori Sosial (Edisi Revisi)*. Edited by Achmad Fedyani Saifuddin. Cetakan II. Jakarta: Yayasan Pustaka Obor Indonesia, 2016.

- Kusumawardani, Syahrul Perdana. *Game online Sebagai Pola Perilaku (Studi Deskriptif Tentang Interaksi Sosial Gamers Clash Of Clans Pada Clan Indo Spirit*. Surabaya: FISIP Universitas Airlangga, 2015.
- Malid, Raditya, and Nur Hidayah. "Solidaritas Virtual Antar Member Game Clash-of-Clans Di Clan Soloken5." *Jurnal Pendidikan Sosiologi*, no. 4 (2017): 1–20.
- Pudjo, Sukidin. *Pemikiran Sosiologi Kontemporer*. Jember: Jember University Press, 2015.
- Ritzer, George, and Douglas J Goodman. *Teori Sosiologi Dari Teori Sosiologi Klasik Sampai Perkembangan Mutakhir Teori Sosial Postmodern*. Bantul: Kreasi Wacana, 2014.
- Saidang, and Suparman. "Pola Pembentukan Solidaritas Sosial Dalam Kelompok Sosial Antara Pelajar." *Edumaspul: Jurnal Pendidikan* 3, no. 2 (2019): 122–126.
- Suardi, Syarifuddin. "Peran Ganda Istri Komunitas Petani." *Equilibrium: Jurnal Pendidikan* 3, no. 1 (February 28, 2015). Accessed October 31, 2022. <https://journal.unismuh.ac.id/index.php/equilibrium/article/view/508>.
- Xiao, Angeline. "Konsep Interaksi Sosial Dalam Komunikasi, Teknologi, Masyarakat." *Jurnal Komunika : Jurnal Komunikasi, Media dan Informatika* 7, no. 2 (2018).
- Yogatama, I Ketut Sidharta, Agi Putra Kharisma, and Lutfi Fanani. "Analisis Faktor-Faktor Yang Memengaruhi Minat Pemain Dalam Permainan MOBA (Studi Kasus: Mobile Legends: Bang-Bang)." *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer* 3, no. 3 (2019).