

## Fanatisme Pemain Gim Mobile Legends pada Komunitas Kasino Squad

Kevin January Shandi<sup>1</sup>, Syahrul Hidayanto<sup>2\*</sup>

<sup>1,2</sup>Universitas Bhayangkara Jakarta Raya, Jakarta, Indonesia

\*syahrul.hidayanto@dsn.ubharajaya.ac.id

### Abstract

*Mobile Legends is the most popular game in Indonesia currently. Its popularity then gave birth to many communities of online game lovers, one of which is the Casino Squad community. Researchers assume that several members of the Casino Squad have been identified as having fanaticism such as flaming, excessive enthusiasm, and a sense of emotional attachment and love that lasts for a long time. They show this fanaticism when playing the game Mobile Legends. This research aims to determine the forms of fanaticism in the online game players Mobile Legends and to find out the factors that cause fanaticism in the online game players Mobile Legends. This research uses a descriptive qualitative method by selecting members of the Casino Squad community as informants who are considered to have fanaticism. The research results show that online game players among members of the Casino Squad community have forms of fanaticism such as excessive playing time, excessive top ups for gacha skins and skipping school to play the Mobile Legends game. Then, the factors that cause members of the Casino Squad community to become fanatics of Mobile Legends include the game being easy to play, earning money and self-actualization*

**Keywords:** *Mobile Legends; Fanaticism; Community; Mobile Games; Kasino Squad*

### Abstrak

Mobile Legends adalah gim paling populer di Indonesia saat ini. Kepopulerannya kemudian melahirkan banyak komunitas pecinta gim daring salah satunya komunitas Kasino Squad. Peneliti berasumsi bahwa beberapa anggota Kasino Squad teridentifikasi memiliki sifat fanatisme seperti *flaming*, rasa antusias yang berlebihan, dan rasa keterikatan emosi serta rasa cinta yang berlangsung dalam waktu yang lama. Sikap fanatisme tersebut mereka tunjukkan ketika sedang bermain gim Mobile Legends. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bentuk-bentuk fanatisme pemain gim daring Mobile Legends dan untuk mengetahui faktor yang menyebabkan fanatisme pemain gim daring Mobile Legends. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan memilih anggota komunitas Kasino Squad sebagai informan yang dianggap memiliki perilaku fanatisme. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemain gim daring di kalangan anggota komunitas Kasino Squad memiliki bentuk fanatisme seperti waktu bermain yang berlebihan, *top up* yang berlebihan untuk *gacha skin* dan membolos sekolah untuk bermain gim Mobile Legends. Kemudian, faktor yang menyebabkan anggota komunitas Kasino Squad menjadi fanatik terhadap Mobile Legends diantaranya adalah gimnya mudah untuk dimainkan, demi mendapatkan uang, dan aktualisasi diri.

**Kata Kunci:** Mobile Legends; Fanatisme; Komunitas; Gim Daring; Kasino Squad

### PENDAHULUAN

Gim Mobile Legends: Bang Bang (MLBB) adalah gim daring asal China, yang rilis pada tahun 2016. Enam tahun pasca kelahiran MLBB, gim besutan Moonton berhasil menjadi salah satu gim terpopuler di ASEAN. Gim MLBB menggelar *tournament* tingkat dunia pertamanya pada 2019 di Axiata Arena, Bukit Jalil Malaysia. Gim yang berstrategi

mempertaruhkan 5 vs 5 orang yang memiliki tujuan yang sama yaitu menghancurkan menara lawan. Gim MLBB mengajarkan bagaimana kita bekerja sama dengan tim dan dapat meningkatkan kemampuan kognitif bagi pemain (Arief, 2021).

Jumlah peminatnya yang semakin meningkat dari tahun ke tahun, membuat MLBB memiliki banyak komunitas

penggemar salah satunya Kasino Squad, komunitas Mobile Legends yang berasal dari Kota Bekasi. Komunitas Kasino Squad ini terbentuk dari tahun 2018 dan sekarang memiliki anggota sebanyak 35 orang. Kasino Squad mempunyai *basecamp* tempat mereka berkumpul yang disebut “*warteng*”. Mereka melakukan aktivitas bermain gim di *basecamp* tersebut. Kasino Squad memiliki anggota yang beragam, dari yang masih pelajar dan mahasiswa sampai yang sudah mempunyai pekerjaan.

Peneliti berasumsi bahwa beberapa anggota Kasino Squad teridentifikasi memiliki sifat fanatisme seperti *flaming*, rasa antusias yang berlebihan, dan rasa keterikatan emosi dan rasa cinta yang berlangsung dalam waktu yang lama. Sikap fanatisme tersebut mereka tunjukkan ketika mereka sedang bermain gim Mobile Legends. Fanatisme digambarkan sebagai suatu kepatuhan gairah tanpa syarat, antusiasme yang berlebihan terhadap suatu hal, keras kepala, tanpa pandang bulu atau menggunakan cara-cara dengan kekerasan (Robles, 2013).

Fanatisme menurut Orever (dalam Zulkarnain, 2020) adalah antusiasme yang berlebihan dan tidak rasional atau pengabdian kepada suatu teori, keyakinan atau garis tindakan yang menentukan sikap yang sangat emosional dan misinya praktis tidak mengenal batasan. Fanatisme juga berarti sebagai suatu semangat untuk mengejar suatu tujuan tertentu, disertai manifestasi emosional yang sangat kuat tanpa dasar rasional objektif dan akseptual yang cukup. Fanatisme dengan bahasa yang berbeda dapat juga dikatakan dengan ketercintaan terhadap sesuatu.

Menurut Fandy (2021) fanatisme merupakan kata yang berasal dari bahasa Latin *fanaticus*, yang memiliki arti amarah atau gangguan jiwa. Hal ini merupakan gambaran bahwa amarah yang terdapat dari seseorang yang fanatisme merupakan luapan karena tidak memiliki paham yang sama dengan orang lain. Fanatisme adalah paham atau perilaku yang menunjukkan ketertarikan terhadap sesuatu secara

berlebihan. Berdasarkan penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa fanatik merupakan istilah untuk mengidentifikasi pengabdian yang luar biasa untuk sebuah objek. Selain itu sikap fanatik bisa ditunjukkan pada objek dalam bentuk apapun, objek sebenar-benarnya objek seperti: agama, kelompok, partai, gim. Keterikatan kolektif yang terorganisir dalam suatu kelompok juga bisa menumbuhkan kecintaan yang berlebihan. Apalagi, dalam suatu kelompok seringkali terbangun hubungan solidaritas yang kuat dan erat, tak heran jika dalam suatu kelompok sering kali saling membantu dan membela.

Adapun ciri fanatisme, pertama terlihat terlalu bersemangat atau antusias dalam mengerjakan atau mengejar sesuatu yang dicintai atau disukai. Kedua, cenderung tidak toleran terhadap perbedaan, serta mementingkan kelompok yang mempunyai kesamaan objek pemujaan. Sehingga, sering kali memandang kelompok lain salah dan tak segan untuk menjatuhkannya, Ketiga, cenderung ceroboh dan tidak rasional, orang yang fanatik mengedepankan emosi dibandingkan aspek-aspek lain yang ditinjau secara logika.

Dan dari yang diketahui bahwa terdapat beberapa indikator dari fanatisme seperti (1) rasa antusias yang ekstrim, (2) keterikatan emosi, dan rasa cinta, (3) berlangsung dalam waktu yang lama, dan (4) menganggap hal yang mereka yakini adalah hal yang benar. Menurut Robles (dalam Manuaba & Supriyadi, 2018) fanatisme digambarkan sebagai suatu kepatuhan penuh gairah tanpa syarat, antusiasme yang berlebihan terhadap sesuatu hal tertentu, keras kepala, tanpa pandang bulu atau menggunakan cara-cara kekerasan.

Awalnya, fanatisme ditemukan di beberapa kelompok penggemar sepak bola. Studi fanatisme pada kelompok penggemar sepak bola pun kemudian bermunculan. Misalnya, studi yang dilakukan oleh Cilla et al. (2023) yang mengatakan bahwa

penggemar sepak bola di media sosial yang fanatik dengan klub tertentu biasanya berlomba-lomba untuk menaikkan tagar idola mereka untuk membela klub dari cacian atau hanya sekedar memberikan informasi. Kemudian, studi lainnya yang juga masih berhubungan dengan sepak bola dan fanatisme yaitu studi yang dilakukan oleh Hapsari & Wibowo (2015) yang membuktikan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara fanatisme dengan agresivitas pada pendukung sepak bola.

Disebabkan oleh globalisasi dan perkembangan teknologi komunikasi, studi tentang fanatisme kemudian juga meluas hingga masuk ke dalam komunitas pecinta gim daring.

Gim daring adalah permainan yang biasanya dimainkan melalui jaringan internet dan selalu menggunakan teknologi terkini seperti modem dan koneksi kabel. Umumnya gim daring ditawarkan sebagai layanan tambahan oleh penyedia layanan internet atau diakses langsung melalui sistem yang disediakan oleh perusahaan yang menawarkan gim tersebut. Gim daring dapat dimainkan secara bersamaan di komputer maupun di *gadget* yang terhubung ke jaringan internet. Menurut Andres Rollings dan Ernest Adams, gim daring adalah teknologi, bukan genre gim; mekanisme untuk menghubungkan pemain, bukan model permainan tertentu. Gim daring sekarang bukan hanya bisa dimainkan melalui komputer saja, sekarang gim daring bisa dimainkan melalui gawai. Gim daring yang dimainkan melalui gawai bisa dimainkan kapan saja dan dimana saja, asalkan gawai tersebut tersambung ke dalam jaringan internet. Salah satu gim gawai yang banyak digemari salah satunya yaitu Mobile Legends. Gim Mobile Legends ini memang dikhususkan dimainkan menggunakan gawai.

Menurut Dihni VA (2022) Indonesia adalah salah satu pasar industri gim terbesar di dunia, terutama untuk gim *mobile* atau permainan video yang dimainkan melalui telepon seluler, komputer tablet, ataupun konsol.

Berdasarkan laporan *We Are Social* Indonesia menjadi negara dengan jumlah pemain video gim terbanyak ketiga di dunia. Laporan ini mencatat ada 94,5% pengguna internet berusia 16-64 tahun di Indonesia yang memainkan video gim per Januari 2022. *We Are Social* mencatat 83,6% pengguna internet usia 16-64 tahun di dunia bermain video gim menggunakan gawai apapun, sementara sebanyak 68,1% pengguna internet menggunakan gawai untuk bermain gim.

Esensi dalam bermain gim daring adalah untuk melepaskan penat dari tugas/pekerjaan yang dimiliki setiap individu. Menjadi *gamers* sangatlah mudah, *gamers* sendiri merupakan sebutan dari seseorang yang mengakui dirinya menyukai bermain gim daring. *Gamers* ketika sudah menyukai salah satu gim yang dimainkannya, maka akan rela untuk mengeluarkan uangnya untuk mempercantik *account* dengan membeli *items* dari gim tersebut. Dalam hal ini biasanya dalam permainan gim daring menyediakan sistem *gacha* untuk mendapatkan *items* yang terbatas. Permainan dengan mekanisme *gacha* telah banyak diusung sebagai strategi monetisasi. Dalam gim dengan sistem *gacha*, biasanya terdapat beragam karakter, kartu maupun benda yang bisa didapatkan oleh para pemain, namun hanya bisa didapatkan melalui mekanisme *gacha* di mana pemain dapat menarik atau “memutar” *gacha* dengan mata uang permainan yang akan memberikan hasil acak. Untuk karakter maupun benda yang muncul hanya dalam waktu tertentu (*limited*) biasanya memiliki tingkat kelangkaan yang tinggi dan kesempatan muncul yang rendah hingga para pemain harus menarik *gacha* berkali-kali untuk mendapat karakter ataupun benda yang mereka inginkan.

Hal ini mereka lakukan hanya untuk kepuasan pribadi mereka untuk memiliki *items* tersebut. Dalam gim Mobile Legends terdapat *event* setiap bulannya untuk *skin-skin* karakter *hero* Mobile Legends, untuk mendapatkan *skin* tersebut dalam *event*

bulanan Mobile Legends biasanya dilakukan dengan cara *gacha skin* tersebut. Untuk *event skin collector* dalam Mobile Legends bisa menghabiskan 6000 *diamond*, jika di rupiahkan sebesar Rp 1.500.000 untuk satu *skin collector* (Khun, 2023).

Dengan melakukan pembelian *items skin* dalam Mobile Legends para *gamers* bisa dikatakan melakukan perilaku konsumtif. Karena hal itu mereka lakukan hanya untuk sebagai kepuasan diri mereka untuk memiliki *items skin* tersebut, bukan untuk kebutuhan pokok kehidupan para *gamers*. Menurut Tambunan (dalam Saputra, 2023) perilaku mengonsumsi barang-barang yang sebenarnya tidak diperlukan disebut konsumtif. Perilaku konsumtif terjadi karena masyarakat mempunyai kecenderungan materialistik, hasrat yang besar untuk memiliki benda-benda tanpa memperhatikan kebutuhannya dan sebagian besar pembelian yang dilakukan didorong karena keinginan untuk memenuhi hasrat kesenangan semata. Namun konsumtif biasanya digunakan untuk menunjuk pada perilaku konsumen yang memanfaatkan nilai uang lebih besar dari nilai produksinya untuk barang dan jasa yang bukan menjadi kebutuhan pokok.

Fenomena gim daring menyebabkan remaja menjadi kecanduan sampai waktu istirahat dipakai untuk bermain gim daring. Dampak negatif dari bermain gim daring terlalu lama adalah salah satu faktor yang dapat mempengaruhi kurangnya kualitas istirahat. Gim daring merupakan suatu fenomena yang sedang marak di Indonesia termasuk di kalangan remaja atau anak sekolah. Tanda yang biasanya jika bermain hampir setiap hari dan dalam waktu yang sama lebih dari 4 jam maka muncul masalah yaitu gangguan psikologis, muskuloskeletal, penglihatan, menyebabkan perilaku kecanduan gim, pemborosan uang jajan (Matur, 2021).

Berdasarkan penjelasan pendahuluan di atas, peneliti telah mengidentifikasi masalah penelitian yaitu pertama praktik fanatisme sering dijumpai pada anggota komunitas gim Mobile Legends. Kedua,

tema penelitian fanatisme dalam ranah gim daring masih jarang. Biasanya penelitian fanatisme dikaitkan dengan *supporter* sepak bola yang sangat fanatisme terhadap satu *club* yang disukainya, Ketiga, pemain gim daring rentan mengalami dampak buruk dari perilaku fanatisme yang dianut seperti sifat konsumtif dan *flaming*. Keempat, komunitas seharusnya menjadi wadah dalam membangun hubungan sosial yang baik bukan justru menjadi wadah yang nihil manfaat. Kelima, tema penelitian tentang gim daring, aspek-aspek komunikasi di dalamnya, dan dampak positif dan negative yang muncul masih sangat dibutuhkan baik untuk para praktisi maupun akademisi.

Tujuan penelitian ini adalah untuk memahami bentuk-bentuk fanatisme anggota komunitas gim Mobile Legends Kasino Squad. Kemudian, peneliti juga ingin mengetahui faktor apa saja yang bisa menyebabkan fanatisme dalam bermain *mobile gim*.

## METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian kualitatif sering disebut sebagai metode etnografi, metode fenomenologis, atau metode impresionistik, dan istilah lain yang sejenis. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian (Rusandi, 2018). Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi yang dilakukan peneliti adalah observasi secara langsung, dengan melakukan observasi secara langsung peneliti dapat melihat langsung bagaimana kondisi komunitas Kasino Squad. Wawancara yang dilakukan adalah wawancara tidak terstruktur terhadap informan, dengan dilakukan wawancara tidak terstruktur diharapkan peneliti mendapat informasi secara detail dari informan. Kemudian dokumentasi diperuntukan untuk pendukung data primer penelitian.

Kriteria informan penelitian yaitu (1) Anggota Kasino Squad (2) Bermain gim daring Mobile Legends (3) Aktif dalam komunitas Kasino Squad dan (4) Memiliki sifat/perilaku fanatisme dalam bermain gim Mobile Legends.

Peneliti menggunakan teknik *purposive sampling* untuk memilih informan penelitian. Berdasarkan karakteristik informan yang telah disinggung di atas, terpilih sebanyak lima orang informan yang memenuhi karakteristik.

Analisis data yang digunakan oleh penulis adalah data model interaktif yang sebagaimana dikemukakan oleh Miles dan Huberman (dalam Rijali A, 2018) yaitu pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan kesimpulan

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Profil Informan Penelitian

Tabel 1. Profil Informan Penelitian

Inisial Informan	Jenis Kelamin	Usia	Pekerjaan
VN	Laki-laki	23 tahun	Mahasiswa
RG	Laki-laki	23 tahun	Wirausaha
ADP	Laki-laki	22 tahun	<i>Sales</i>
RHW	Laki-laki	23 tahun	Mahasiswa
HAF	Laki-laki	23 tahun	Mahasiswa

Sumber: Olahan Peneliti (2023)

Seluruh informan penelitian berjenis kelamin laki-laki dengan usia tidak lebih dari 25 tahun, serta berdomisili di kota Bekasi. Lima informan penelitian ini merupakan anggota aktif dalam Kasino Squad dan juga pemain aktif gim Mobile Legends. Informan VN dan RG yang merupakan pemain aktif gim Mobile Legends dari tahun 2019 hingga saat ini masih aktif bermain gim Mobile Legends dan bisa menghabiskan waktu bermain gim Mobile Legends selama 4-6 jam sehari. Informan VN tergabung kedalam komunitas Kasino Squad sejak tahun 2019, sedangkan informan RG bergabung kedalam Kasino Squad sejak tahun 2020. Berbeda dengan informan ADN yang mulai bermain gim Mobile Legends pada tahun

2020 dan bisa menghabiskan waktu bermain gim Mobile Legends selama 4 jam sehari. AND bergabung dengan Kasino Squad pada tahun 2019.

Informan selanjutnya RHW dan HAF. RHW dan HAF aktif bermain gim Mobile Legends sejak gim ini pertama kali dirilis pada tahun 2016. RHW dan HAF bisa menghabiskan waktu bermain gim Mobile Legends selama 6-8 jam sehari. RHW dan HAF juga bisa disebut sebagai pendiri komunitas Kasino Squad. Sementara, informan VN dikenal sebagai *in gim leader* (IGL) di dalam Kasino Squad. Berdasarkan observasi awal, kelima informan ini memiliki sifat/perilaku fanatisme dalam bermain gim Mobile Legends.

### Tujuan Bergabung ke Komunitas Kasino Squad

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan terhadap lima informan, mereka semua menyatakan bahwa tujuan masuk dalam komunitas adalah untuk mencari teman dan relasi baru (di luar konteks gim daring), dan juga untuk mencari teman main gim Mobile Legends.

*“Tujuan utama saya yang pasti itu awalnya untuk mencari teman baru dan teman main game bareng juga tentunya, dan untuk seputar sharing tentang game yang dimainkan di dalam komunitas ini.”* (Informan VN).

*“Tujuan utama saya tentunya mencari teman main bareng dan juga mencari ilmu ya buat gameplay dalam permainan game Mobile Legends ini.”* (Informan RG).

*“Tujuannya untuk udah pasti untuk mencari teman main game agar tidak kesepian saat bermain game tersebut.”* (Informan ADP).

Seluruh informan menyadari bahwa ketika mereka masuk ke dalam sebuah komunitas gim, mereka akan mendapatkan teman-teman yang memiliki kesenangan atau hobi yang sama jadi mereka lebih merasa nyaman berada di lingkungan tersebut.

### Alasan Bermain Gim Mobile Legends

Gim Mobile Legends adalah salah satu gim *Multiplayer Online Battle Arena* (MOBA) yang paling banyak dimainkan oleh *gamers* di Indonesia. Gim ini pertama kali diliris pada tahun 2016 dan langsung menjadi salah satu gim paling laris hingga saat ini. Mobile Legends berhasil memenangkan penghargaan *Most Favorite Game Of The Year* pada gelaran Indonesia Gaming Awards 2019.

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan oleh peneliti, setiap informan menyatakan alasan yang sama dalam memainkan gim Mobile Legends. Alasan mereka untuk memilih gim Mobile Legends ini dikarenakan gimnya yang mudah dimainkan dan juga karena gim Mobile Legends memiliki peminat yang banyak. Selain itu, ada banyak komunitas pecinta gim Mobile Legends di Indonesia.

*“karna saya melihat dari market yang paling besar itu di Indonesia adalah komunitas game Mobile Legends, dan dari game Mobile Legends ini saya bisa mendapatkan banyak teman tentunya, karena dari pengalaman pribadi saya, saya mendapatkan banyak teman dari gim ini.”* (Informan VN).

*“karena game Mobile Legends ini banyak peminatnya, hampir semua orang diluar sana bermain Mobile Legends, jadi saya memilih game ini.”* (Informan RG)

*“karena kebanyakan main game Mobile Legends, jadi saya memilih game ini sih.”* (Informan ADP)

### Bentuk-Bentuk Fanatisme Anggota Komunitas Gim Mobile Legends Kasino Squad

Pada komunitas Kasino Squad, kebanyakan anggota memiliki antusias yang tinggi terhadap gim Mobile Legends. Ini diwakili oleh frekuensi yang berlebihan. Bermain gim Mobile Legends menjadi sebuah kewajiban bagi setiap anggotanya. Hampir setiap hari, anggota komunitas menyempatkan diri untuk bermain gim Mobile Legends, disela-sela kesibukan

mereka. Bahkan, mereka juga terkadang mencuri-curi waktu untuk tetap bermain gim Mobile Legends. Dari hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti, hampir semua informan menghabiskan waktu selama lima jam untuk bermain gim Mobile Legends ini dalam sehari.

Misalnya, informan VN yang bisa menghabiskan waktu lima jam dalam sehari untuk bermain Mobile Legends. Aktivitas bermain gim ini dilakukan saat malam hari. Di saat ia tidak memiliki kesibukan, VN juga tidak jarang bermain saat siang dan sore hari. VN pasti memilih untuk bermain gim Mobile Legends ini untuk mengisi waktu kosongnya.

*“saya bisa menghabiskan waktu untuk bermain Mobile Legends itu 4/5 jam untuk malam hari, tapi ketika siang atau sore saya tidak ada kegiatan saya pasti main.”* (Informan VN)

Berbeda dengan keempat informan lainnya, mereka memiliki durasi bermain yang jauh lebih lama dari pada VN. RHW dan HAF memiliki waktu bermain yang lebih lama yaitu kurang lebih 6-7 jam dalam sehari. Mereka juga rela mengorbankan waktu istirahatnya untuk bermain gim Mobile Legends.

*“kalo untuk sekarang sih udah dikurengin, tapi pernah dalam sehari itu bisa main dari jam 10 malam sampai jam 5 pagi, sekitar 7 jam sehari lah, tapi yaa kalo siang atau sore juga kalo senggang pasti main.”* (Informan RHW)

*“paling lama dalam sehari bisa menghabiskan 6/7 jam sih dalam sehari.”* (Informan HAF)

Perilaku fanatik terhadap gim Mobile Legends lainnya adalah perilaku *top up* yang berlebihan untuk setiap *event* yang ditawarkan oleh gim Mobile Legends. Dari hasil wawancara yang telah dilakukan oleh peneliti, kelima informan ini sering sekali melakukan *top up* dalam gim Mobile Legends. Sekali *top up*, mayoritas informan biasanya mengeluarkan sejumlah uang mulai dari Rp 150-500 ribu.

*“kalo saya pribadi paling kecil top up sekitar 150 ribu dan yang paling*

*besarnya pernah top up sampe 500 ribu untuk sekali top up itu untuk gacha skin"* (informan VN)

*"untuk sekali top up event skin bisa menghabiskan 500 ribu buat sekali gacha belum buat event-event lainnya"* (informan HAF)

Kasus unik terjadi pada RG. Ia pernah menghabiskan uang sejumlah 1,8 juta rupiah untuk sekali *top up* dalam gim Mobile Legends. Uang yang dikeluarkan RG sangat besar jika dibandingkan dengan pemain Mobile Legends secara umum.

*"untuk game Mobile Legends sih paling besar sekitar 1,8 juta, itu untuk gacha skin"* (Informan RG)

Dari kelima informan tersebut, jika dikalkulasi, mereka sudah menghabiskan uang jutaan rupiah untuk *gacha skin* pada gim Mobile Legends. *Gacha* adalah kegiatan mendapatkan item secara acak. *Gacha* dilakukan dengan menukar *diamond*. Untuk mendapatkan *diamond*, pemain perlu melakukan *top up* terlebih dahulu.

Kemudian, seluruh informan mengatakan bahwa mereka sulit untuk menerima nasihat dan masukkan terkait frekuensi bermain yang berlebihan. Meskipun telah dilarang atau diminta untuk membatasi durasi bermain, mereka sulit untuk mengindahkan. Mereka memiliki anggapan bahwa apa yang sedang mereka lakukan adalah hal yang benar dan tidak merugikan orang lain.

*"untuk dilarang main game sih pernah, tetapi saya masih main aja secara ngumpet-ngumpet"* (Informan VN)

*"untuk dilarang sih pasti ada, kaya dimarahin ga kenal waktu kalo sudah bermain game, tapi yaa saya tetap lanjut main game"* (Informan RG)

Selain itu, informan mengatakan bahwa mereka pernah melakukan tindakan seperti bolos sekolah hanya demi untuk bermain gim daring Mobile Legends. Hal ini mereka lakukan karena untuk bermain gim untuk memenuhi kesenangan mereka dalam bermain gim daring Mobile Legends.

### Alasan Dibalik Fanatisme Dalam Bermain Mobile Legends

Gim Mobile Legends adalah gim yang memiliki tujuan menghancurkan *tower* lawan untuk mendapatkan kemenangan dalam permainannya. Masing-masing tim berisi lima orang, beradu strategi dalam permainannya. Informan VN dan ADP menyatakan bahwa gim Mobile Legends mudah dimainkan, dan hal ini yang membuat mereka antusias secara ekstrim dalam bermain gim Mobile Legends.

*"karena gamenya yang seru, karena gamenya juga easy to play untuk dimainkan."* (Informan VN)

*"karena game nya yang gampang dimainin dan juga bermain game Mobile Legends ini bisa dimana saja, jadi yaa seru lah main game Mobile Legends ini apalagi bareng teman-teman."* (Informan ADP)

Pemain Mobile Legends yang sudah memiliki jam terbang yang tinggi, biasanya akan tertarik untuk mengikuti turnamen. Pihak Mobile Legends sendiri sering mengadakan turnamen untuk pemain profesional. Jika menang, hadiah yang diperoleh juga lumayan menguntungkan. Jumlah hadiah turnamen bisa mencapai jutaan rupiah. Seperti yang dikatakan oleh informan VN dan HAF bahwa yang membuat mereka fanatik dengan gim Mobile Legends adalah karena tergiur dengan hadiah uang dari hasil kegiatan turnamen-turnamen yang mereka ikuti dan menjadi juara di turnamen tersebut. Untuk menang, mereka harus membagi waktu dan tenaga untuk fokus pada turnamen dan mengenyampingkan hal lainnya.

*"Saat bermain gim Mobile Legends ini terhiburlah dan juga saya bisa mendapatkan uang dari game Mobile Legends ini."* (Informan VN)

*"...dan juga game Mobile Legends ini banyak turnamennya jadi bisa dapat uang dari Mobile Legends ini dari turnamen-turnamen yang ada."* (Informan HAF)

Karena banyaknya turnamen gim Mobile Legends, membuat komunitas gim

Mobile Legends ingin membuktikan bahwa mereka adalah komunitas terbaik dibanding komunitas yang lain. Dengan mengikuti setiap ajang turnamen, membuat nama komunitas mereka juga bisa terkenal. Popularitas bukan hanya bisa diperoleh dari kuantitas turnamen yang mereka ikuti, namun juga bisa dilihat berdasarkan sistem *point rank* dan *title hero*.

*Point rank* adalah *point* yang di dapat di dalam permainan gim Mobile Legends ini untuk setiap *player* yang memainkan *mode ranked* dalam permainan Mobile Legends ini. Dan *title hero* adalah dimana setiap pemain memainkan hero yang dia suka didalam Mobile Legends ini ketika ia bermain *mode ranked* dan memenangkan permainan tersebut maka *hero* yang ia pakai akan mendapatkan *point* atau biasa disebutnya MMR *hero*. Semakin besar MMR *hero* yang ia gunakan akan mendapatkan *title hero* di dalam gim Mobile Legends.

HAF dan RG mengungkapkan dalam wawancara bahwa ia bermain Mobile Legends karena ingin mendapatkan *rank* dan *title* yang tertinggi yang ada di dalam gim Mobile Legends.

“karena mau ngejar rank, rank itu pengennya harus sampe mentok pojok kalo update pojokin lagi terus, terus juga title alhamdulillah title juga sudah dapet jawa barat nanti nyusul global.” (Informan HAF)

“kan di game itu ada rank sama title gitu, jadi pengen memperbaiki aja lah rank tersebut sama titlenya.” (Informan RG)

## Pembahasan

Gim Mobile Legends adalah gim *mobile* yang mempertemukan dua tim yang masing-masing terdiri dari lima orang. Setiap tim yang bermain mempunyai tujuan untuk menghancurkan *tower* lawan untuk memenangkan permainannya. gim Mobile Legends adalah sebuah permainan RPG yang dirancang untuk gawai. Di dalam Mobile Legends ini juga kita disuguhkan visual *skin hero* yang menarik, yang

sehingga bisa menjadi daya tarik tambahan untuk kita tetap memainkan gim Mobile Legends. *Skin hero* tersebut bisa kita dapatkan dengan membeli langsung dengan *diamond* Mobile Legends atau terdapat *skin* yang *exclusive* dan kita harus *gacha* untuk mendapatkannya (Rachmasari, 2022)

Penelitian terkait fanatisme biasanya ditemukan pada penggemar artis atau pendukung klub sepak bola. Namun, dalam konteks penelitian ini, fanatisme juga ditemukan pada mereka yang menggemari gim daring, salah satunya Mobile Legends. Bentuk-bentuk fanatisme terhadap Mobile Legends terlihat dari antusiasme ekstrem para pemainnya, rela mengeluarkan uang yang tidak sedikit untuk membeli barang-barang virtual, dan perilaku keras kepala.

Goddard (dalam Kosumawardani, 2022) mengatakan bahwa fanatisme seseorang terhadap sesuai dapat dilihat dari lama seseorang terlibat dalam suatu kegiatan, kecintaan terhadap apa yang telah dilakukan (rasa senang, cinta dan bangga dengan aktivitasnya). King dan Delfaton (dalam Novrialdy, 2019) mengungkapkan penggunaan waktu yang berlebihan untuk bermain gim daring membuat terganggunya kehidupan sehari-hari. Gangguan ini secara nyata mengubah prioritas remaja, yang menghasilkan minat sangat rendah terhadap sesuatu yang tidak berhubungan dengan gim daring.

Pemain Mobile Legends juga tidak segan untuk mengeluarkan banyak uang demi pemuasan hobinya. Rata-rata mereka bisa mengeluarkan uang sekitar 500 ribu untuk *gacha skin*. Hafizha (2023) menyebut ini sebagai kondisi di mana seseorang memiliki obsesi yang berlebihan terhadap suatu hal atau obsesif terhadap objek.

Kemudian, ditemukan pula perilaku keras kepala pada sebagian pemain gim Mobile Legends. Keras kepala bisa dimaknai sebagai tidak mau menurut nasihat orang, tegar tengkuk, atau kepala batu. Dalam praktik kehidupan sehari-hari, orang keras kepala sulit menerima pendapat dari orang lain, mereka tidak mau susah-susah mempertimbangkan masukan atau



pendapat orang lain karena menurutnya, pendapatnya yang terbaik (Jati, 2021). Makna tersirat yang ada pada ungkapan keras kepala adalah menggambarkan kepribadian seseorang yang sulit untuk diberi tahu tentang hal-hal yang benar, serta lebih mementingkan kepentingan dan pendapatnya sendiri tanpa menghiraukan pendapat orang lain (Huda, 2023).

Hal ini pun bisa berlaku kepada pemain gim *mobile* khususnya pemain gim Mobile Legends yang dimana ketika seseorang menasehati mereka tentang batasan waktu bermain gim, mereka tidak memperdulikan hal tersebut. Mereka tetap teguh dengan pendapat mereka sendiri, dan melakukan hal yang menurut mereka benar dan bisa membuat perasaan mereka senang 500 ribu untuk *gacha skin*. Hafizha (2023) menyebut ini sebagai kondisi di mana seseorang memiliki obsesi yang berlebihan terhadap suatu hal atau obsesif terhadap objek.

Indonesia memiliki penetrasi ponsel pintar yang sangat tinggi, dan Mobile Legends adalah gim yang sangat ringan, sehingga bisa dimainkan di berbagai jenis perangkat, bahkan yang memiliki spesifikasi rendah. Ini membuat gim ini mudah diakses oleh berbagai kalangan, dari anak muda hingga dewasa, tanpa memerlukan perangkat mahal (Sabella, 2021). Mobile Legends di Indonesia juga memiliki komunitas pemain yang besar dan aktif. Komunitas ini membentuk ekosistem sosial yang kuat, di mana para pemain bisa berinteraksi, bersaing, dan saling mendukung. Turnamen lokal hingga nasional juga sering diadakan, menciptakan kebanggaan dan loyalitas antar pemain (Arifin et al., 2024).

Esports di Indonesia berkembang pesat dan Mobile Legends adalah salah satu gim yang berkontribusi besar terhadap pertumbuhan ini. Hadiah turnamen yang besar, serta kesempatan menjadi pemain profesional, menarik banyak orang untuk menginvestasikan waktu dan usaha di dalam permainan ini. Popularitas tim-tim esports yang berhasil di kancah nasional dan internasional juga menjadi faktor

penting. Popularitas gim ini juga didorong oleh pemasaran yang efektif dan keterlibatan *influencer*. Banyak *YouTuber*, *Streamer*, dan *influencer* lokal yang aktif mempromosikan Mobile Legends, membuat gim ini menjadi bagian dari budaya pop digital di Indonesia. Di luar kompetisi, Mobile Legends juga menjadi bentuk hiburan sehari-hari yang mudah diakses. Bagi banyak orang, bermain gim ini adalah cara untuk melepas penat, mengisi waktu luang, atau bersosialisasi dengan teman-teman, yang sejalan dengan gaya hidup digital anak muda saat ini (Bagaskoro & Triyono, 2024).

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil olah data penelitian, bentuk-bentuk fanatisme anggota komunitas Kasino Squad dalam bermain gim Mobile Legends diantaranya antusiasme yang ekstrim terhadap gim Mobile Legends ditandai dari frekuensi dan durasi bermain yang berlebihan, *top up* secara berlebihan untuk *gacha skin* dalam gim Mobile Legends, dan perilaku keras kepala pemain gim Mobile Legends. Kemudian alasan dibalik para anggota komunitas Kasino Squad, fanatisme dalam bermain gim Mobile Legends adalah karena gim Mobile Legends adalah gim yang mudah untuk dimainkan, dari bermain gim Mobile Legends mereka bisa mendapatkan hadiah uang karena mampu memenangkan turnamen, dan juga sebagai aktualisasi diri.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arief, A. (2021). Pengaruh Game Mobile Legends terhadap Minat Belajar Mahasiswa/i Fakultas Sains dan Teknologi UIN Alauddin Makassar. *Pengaruh Game Mobile Legends Terhadap Minat Belajar Mahasiswa/i Fakultas Sains Dan Teknologi UIN Alauddin Makassar*, 3, 46–54.
- Arifin, I., Darmayanti, D. P., & Manda, D. (2024). MOBILE LEGENDS SEBAGAI KATALISATOR KOMUNITAS DAN SOLIDARITAS

- (STUDI KASUS PADA PEMUDA DI DESA BONDE KECAMATAN CAMPALAGIAN). *Phinisi Integration*, 7(2). <https://ojs.unm.ac.id/pir/article/view/62214>
- Bagaskoro, P., & Triyono, A. (2024). GAYA KOMUNIKASI INFLUENCER GAME MOBILE LEGEND PADA KOMUNIKASI INTERPERSONAL MAHASISWA UNIVERSITAS DIAN NUSWANTORO SEMARANG. *Jurnal Netnografi Komunikasi*, 3(1). <https://netnografiikom.org/index.php/netnografi/article/view/22>
- Cilla, N. A. V., Amaliah, S. N., Nurantika, M., Anjani, V., & Prilosadoso, B. H. (2023). Fanatisme Sepak Bola: Analisis Visual Media Sosial Terhadap Anarkis Antar Suporter. *CITRAWIRA : Journal of Advertising and Visual Communication*, 4(2). <https://jurnal.isi-ska.ac.id/index.php/citrawira/article/view/5576>
- Dihni VA. (2022). *Jumlah Gamers Indonesia Terbanyak Ketiga di Dunia*. Artikel diakses dari <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2022/02/16/jumlah-gamers-indonesia-terbanyak-ketiga-di-dunia#:~:text=Berdasarkan%20laporan%20We%20Are%20Social,video%20game%20per%20Januari%202022>.
- Fandy. (2021). *Pengertian dan Dampak Fanatisme terhadap Perilaku Sosial*. Artikel diakses pada <https://www.gramedia.com/literasi/fanatisme/>.
- Hapsari, I., & Wibowo, I. (2015). FANATISME DAN AGRESIVITAS SUPORTER KLUB SEPAK BOLA. *Jurnal Psikologi*, 8(1). <https://ejournal.gunadarma.ac.id/index.php/psiko/article/view/1291>
- Huda. (2023). *Arti Ungkapan Keras Kepala Adalah? Contoh Dalam Kalimat*. Artikel diakses pada <https://wolipop.detik.com/entertainme>
- nt-news/d-6672599/arti-keras-kepala-dan-50-contoh-kalimatnya.
- Jati. (2021). *40 Kata-Kata tentang Keras Kepala, Sarat Makna dan Petuah*. Artikel diakses pada <https://www.brilio.net/wow/40-kata-kata-bijak-menyadarkan-orang-keras-kepala-penuh-makna-2010282.html>.
- Khun. (2023). *Berapa Harga Skin Collector Mobile Legends (ML), 1 Diamond?*. Artikel diakses pada <https://kumparan.com/info-sport/harga-skin-collector-di-mobile-legends-1xFRtLJHnEv>
- Kosumawardani. (2022). *Gambaran Perilaku Fanatisme Pada Remaja Putri Pecinta K-Pop Di Kota Medan*. *Jurnal Social Library*. 2, 37–42.
- Manuaba, I., & Supriyadi. (2018). Hubungan Fanatisme Kelompok dengan Perilaku Agresi pada Anggota Organisasi Kemasyarakatan. *Jurnal Psikologi Udayana*, 5, 460. <https://doi.org/10.24843/JPU.2018.v05.i02.p16>
- Matur. (2021). *HUBUNGAN KECANDUAN GAME ONLINE DENGAN KUALITAS TIDUR PADA REMAJA SMA NEGERI DI KOTA RUTENG*. *Jurnal Wawasan Kesahatan*. 6, 55–66.
- Novrialdy. (2019). *Kecanduan Game Online pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya*. *Jurnal Buletin Psikologi*. 27, 148–158.
- Rachmasari. (2022). *Yuk Mengenal Mobile Legend, Game MOBA Nomor 1 di Indonesia*. Artikel diakses pada <https://www.wonderverseindonesia.com/id/article/technology/game-nomor-1-di-indonesia-yang-selalu-bikin-ketagihan>
- Rijali, A. (2019). ANALISIS DATA KUALITATIF. *Alhadharah: Jurnal Ilmu Dakwah*, 17, 81. <https://doi.org/10.18592/alhadharah.v17i33.2374>
- Robles. (2013). *Fanaticism In Psychoanalysis*. Routledge.
- Rusandi, & Muhammad Rusli. (2021).

- Merancang Penelitian Kualitatif Dasar/Deskriptif dan Studi Kasus. *Al-Ubudiyah: Jurnal Pendidikan Dan Studi Islam*, 2(1), 48–60. <https://doi.org/10.55623/au.v2i1.18>
- Sabella, J. J. (2021). PENERAPAN STRATEGI FREEMIUM PADA APLIKASI PERMAINAN PONSEL ONLINE. *Jurnal InterAct*, 10(1). <https://ejournal.atmajaya.ac.id/index.php/interact/article/download/2007/1>
- 253/8426
- Saputra. (2023). *PERILAKU KONSUMTIF GAME ONLINE (Studi Fenomenologi Pada Players Remaja Mobile Legends Di Desa Kemuning Kecamatan Sekongkang Sumbawa Barat)*. Jurnal Ilmiah Ekonomi Islam.
- Zulkarnain. (2020). Pengaruh Fanatisme Keagamaan terhadap Perilaku Sosial. *Penelitian Sosial Keagamaan*, 35, 25–38.