

Interaksi Sosial dalam Game Mobile Legends: Analisis Pembentukan Keterampilan Sosial Mahasiswa Jurusan Pendidikan Sosiologi Universitas Sultan Ageng Tirtayasa

¹Muhammad Rabih Pahlevi¹, ²Wahid Abdul Kudus², ³Dema Tesniyadi³

¹Prodi Pendidikan Sosiologi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa, Jl. Ciwaru Raya, Cipare, Kec. Serang, Kota Serang, Banten 42117.

E-mail: [1mrabihpahlevi@gmail.com](mailto:mrabihpahlevi@gmail.com), [2abdulkudus25@gmail.com](mailto:abdulkudus25@gmail.com):
[3dematesniyadi@untirta.ac.id](mailto:dematesniyadi@untirta.ac.id).

ABSTRAK

Permainan daring, khususnya Mobile Legends: Bang Bang, telah menjadi fenomena yang signifikan dalam masyarakat digital saat ini. Penelitian ini berfokus pada interaksi sosial dalam permainan Mobile Legends serta perannya dalam pembentukan keterampilan sosial mahasiswa Jurusan Pendidikan Sosiologi Universitas Sultan Ageng Tirtayasa. Sebagai permainan daring berbasis tim, Mobile Legends menuntut pemain untuk berkomunikasi, bekerja sama, dan mengoordinasikan strategi guna mencapai tujuan bersama, sehingga menjadi ruang interaksi sosial yang dinamis. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif melalui observasi dan wawancara mendalam terhadap mahasiswa yang aktif bermain Mobile Legends. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis bentuk-bentuk interaksi sosial yang terjadi dalam permainan serta mengkaji kontribusinya terhadap pembentukan keterampilan sosial mahasiswa, seperti komunikasi, kerja sama tim, kepemimpinan, dan pengendalian emosi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa interaksi sosial dalam game Mobile Legends berperan positif dalam membentuk keterampilan sosial mahasiswa melalui proses komunikasi berkelanjutan, pembagian peran, dan pemecahan masalah secara kolaboratif. Penelitian ini memberikan pemahaman bahwa game daring dapat menjadi ruang sosial virtual yang memiliki nilai edukatif dan sosial, tidak hanya sebagai sarana hiburan.

Kata kunci : Online Game, MOBA, Mobile Legends, Social Interaction

ABSTRACT

Online games, particularly Mobile Legends: Bang Bang, have become a significant phenomenon in contemporary digital society. This study focuses on social interaction within the game and its role in shaping social skills among students of the Sociology Education Department at Universitas Sultan Ageng Tirtayasa. As a team-based online game, Mobile Legends requires players to communicate, cooperate, and coordinate strategies to achieve collective goals, making it a dynamic space for social interaction. This research adopts a qualitative approach using descriptive methods through observation and in-depth interviews with students who actively play Mobile Legends. The study aims to analyze forms of social interaction that occur during gameplay and examine how these interactions contribute to the development of students' social skills, including communication, teamwork, leadership, and emotional regulation. The findings indicate that social interaction in Mobile Legends plays a positive role in fostering social skills through continuous communication, role distribution, and collaborative problem-solving. This study contributes to the understanding of digital games as virtual social spaces that have educational and social value beyond entertainment.

Keyword : Online games, Mobile Legends, Social interaction, Social skills, University students..

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi merupakan salah satu fenomena yang berkembang pesat di era digital saat ini. Teknologi digital telah melahirkan berbagai ruang interaksi baru yang memungkinkan individu untuk saling berkomunikasi, berkolaborasi, dan membangun relasi sosial tanpa dibatasi oleh ruang dan waktu (Castells, 2008). Salah satu wujud nyata dari perkembangan teknologi tersebut adalah muncul dan berkembangnya game online sebagai media hiburan sekaligus ruang interaksi sosial virtual.

Game online merupakan permainan berbasis jaringan internet yang memungkinkan pemain untuk berinteraksi secara langsung dengan pemain lain dalam lingkungan virtual (Hermawan, 2020). Game online memiliki berbagai jenis dan genre, seperti massively multiplayer online role-playing game (MMORPG), first-person shooter (FPS), hingga multiplayer online battle arena (MOBA). Salah satu game online berbasis MOBA yang sangat populer di Indonesia adalah Mobile Legends: Bang Bang.

Mobile Legends: Bang Bang merupakan permainan daring berbasis tim yang dirilis oleh Moonton pada tahun 2016 dan dirancang khusus untuk perangkat mobile. Game ini memungkinkan pemain untuk bekerja sama dalam satu tim guna mengalahkan tim lawan melalui strategi, koordinasi, dan komunikasi yang intensif (Yee, 2006). Mobile Legends telah menjadi salah satu game mobile dengan jumlah pengguna terbesar di Indonesia. Berdasarkan data We Are Social dan Hootsuite (2023), Indonesia merupakan

salah satu negara dengan jumlah pemain Mobile Legends terbanyak di dunia, khususnya di kalangan generasi muda dan mahasiswa.

Game online, termasuk Mobile Legends, tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga menjadi ruang interaksi sosial yang kompleks. Interaksi sosial dalam game terjadi melalui komunikasi verbal maupun nonverbal, seperti penggunaan fitur voice chat, quick chat, serta simbol-simbol visual dalam permainan. Interaksi tersebut memungkinkan pemain untuk berkoordinasi, bernegosiasi, menyelesaikan konflik, dan membangun kerja sama tim (Steinkuehler & Williams, 2006).

Interaksi sosial merupakan proses hubungan timbal balik antara individu dengan individu, individu dengan kelompok, maupun kelompok dengan kelompok yang membentuk pola hubungan sosial dalam masyarakat (Soekanto, 2017). Dalam konteks game online, interaksi sosial tidak hanya berlangsung secara kasual, tetapi juga bersifat strategis karena pemain dituntut untuk bekerja sama demi mencapai tujuan bersama. Oleh karena itu, game online dapat menjadi medium yang berpotensi membentuk keterampilan sosial pemain, seperti kemampuan komunikasi, kerja sama, kepemimpinan, dan manajemen konflik (Granic et al., 2014).

Salah satu kelompok yang aktif memainkan Mobile Legends adalah mahasiswa. Mahasiswa merupakan kelompok usia produktif yang intens berinteraksi dengan teknologi digital dalam kehidupan sehari-hari. Berdasarkan data Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) tahun 2022, lebih dari

75% mahasiswa di Indonesia menggunakan internet untuk hiburan, termasuk bermain game online. Kondisi ini menunjukkan bahwa game online telah menjadi bagian dari keseharian mahasiswa, baik dalam konteks sosial maupun non-akademik.

Mahasiswa Jurusan Pendidikan Sosiologi Universitas Sultan Ageng Tirtayasa (Untirta) juga tidak terlepas dari fenomena tersebut. Sebagai mahasiswa yang mempelajari interaksi sosial dan dinamika masyarakat, pengalaman bermain game online seperti Mobile Legends menjadi menarik untuk dikaji secara ilmiah. Dalam permainan ini, mahasiswa terlibat dalam komunikasi tim, pembagian peran, penyusunan strategi, hingga penyelesaian konflik, yang secara tidak langsung merefleksikan praktik interaksi sosial dalam kehidupan nyata.

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji interaksi sosial dalam game Mobile Legends serta menganalisis bagaimana interaksi tersebut berkontribusi terhadap pembentukan keterampilan sosial mahasiswa Jurusan Pendidikan Sosiologi Universitas Sultan Ageng Tirtayasa. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif melalui observasi dan wawancara mendalam terhadap mahasiswa yang aktif bermain Mobile Legends. Fokus penelitian diarahkan pada bentuk-bentuk interaksi sosial, pola komunikasi, kerja sama tim, serta dinamika konflik yang terjadi dalam permainan.

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi secara teoretis dan praktis. Secara teoretis, penelitian ini diharapkan dapat memperkaya kajian sosiologi, khususnya dalam bidang sosiologi digital dan interaksi sosial di ruang virtual. Secara praktis, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan refleksi bagi mahasiswa, pendidik, dan institusi pendidikan dalam memahami potensi game online sebagai ruang pembelajaran sosial yang konstruktif.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh beberapa hal, antara lain:

- (a) Game online, khususnya Mobile Legends, telah menjadi bagian dari kehidupan sosial mahasiswa dan menciptakan ruang interaksi sosial virtual yang intens.
- (b) Interaksi sosial dalam game online berpotensi membentuk keterampilan sosial seperti komunikasi, kerja sama, kepemimpinan, dan pengendalian emosi.
- (c) Mobile Legends sebagai game berbasis tim menuntut koordinasi dan komunikasi strategis antar pemain.

Berdasarkan latar belakang tersebut, permasalahan penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

- (a) Bagaimana bentuk interaksi sosial yang terjadi dalam game Mobile Legends di kalangan mahasiswa Pendidikan Sosiologi Untirta?
- (b) Bagaimana interaksi sosial dalam game Mobile Legends berkontribusi terhadap pembentukan keterampilan sosial mahasiswa?

Adapun tujuan penelitian ini adalah:

- (a) Menganalisis bentuk-bentuk interaksi sosial dalam game Mobile Legends di kalangan mahasiswa Pendidikan Sosiologi Untirta.
- (b) Mengkaji peran interaksi sosial dalam game Mobile Legends terhadap pembentukan keterampilan sosial mahasiswa.

2. LANDASAN TEORI

Landasan teori dalam penelitian ini digunakan sebagai dasar konseptual untuk memahami fenomena interaksi sosial dalam game *Mobile Legends: Bang Bang* serta kaitannya dengan pembentukan keterampilan sosial

mahasiswa. Landasan teori juga berfungsi sebagai kerangka berpikir dalam menganalisis temuan penelitian secara sistematis dan ilmiah.

2.1. Interaksi Sosial

Interaksi sosial merupakan hubungan timbal balik antara individu dengan individu, individu dengan kelompok, maupun kelompok dengan kelompok yang saling memengaruhi satu sama lain. Menurut Soekanto (2017), interaksi sosial adalah kunci dari semua kehidupan sosial karena tanpa interaksi sosial tidak mungkin terjadi kehidupan bersama. Interaksi sosial ditandai oleh adanya kontak sosial dan komunikasi yang berlangsung secara berkelanjutan.

Dalam konteks digital, interaksi sosial tidak hanya terjadi secara langsung (tatap muka), tetapi juga melalui media virtual. Perkembangan teknologi informasi telah memperluas ruang interaksi sosial ke dalam dunia maya, termasuk melalui media sosial dan game online (Castells, 2008). Interaksi sosial virtual memiliki karakteristik yang serupa dengan interaksi sosial nyata, meskipun berlangsung dalam ruang digital.

2.2. Game Online sebagai Ruang Interaksi Sosial

Game online merupakan permainan berbasis jaringan internet yang memungkinkan pemain untuk berinteraksi secara real time dengan pemain lain dalam lingkungan virtual (Hermawan, 2020). Game online tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga sebagai ruang sosial tempat terjadinya komunikasi, kerja sama, dan pembentukan relasi sosial.

Menurut Steinkuehler dan Williams (2006), game online dapat dipandang sebagai *third place*, yaitu ruang sosial alternatif selain rumah dan tempat kerja atau pendidikan, di mana individu dapat berinteraksi dan membangun komunitas. Dalam game

online berbasis tim, interaksi sosial menjadi elemen penting karena keberhasilan permainan sangat bergantung pada koordinasi dan kerja sama antarpemain.

2.3. Mobile Legends sebagai Game Berbasis Tim

Mobile Legends: Bang Bang merupakan salah satu game online bergenre Multiplayer Online Battle Arena (MOBA) yang dimainkan secara berkelompok. Game ini menuntut pemain untuk bekerja sama dalam satu tim dengan pembagian peran yang jelas, seperti *tank*, *marksman*, *mage*, *assassin*, dan *support*. Setiap peran memiliki fungsi dan tanggung jawab tertentu yang harus dijalankan secara optimal demi mencapai kemenangan bersama.

Menurut Yee (2006), game berbasis tim mendorong pemain untuk mengembangkan kemampuan komunikasi, kepemimpinan, dan kerja sama. Dalam Mobile Legends, pemain dituntut untuk berkomunikasi secara efektif, menyusun strategi bersama, serta menyesuaikan diri dengan dinamika permainan. Hal ini menjadikan Mobile Legends sebagai ruang interaksi sosial yang kompleks dan dinamis.

2.4. Keterampilan Sosial

Keterampilan sosial merupakan kemampuan individu untuk berinteraksi secara efektif dengan orang lain dalam berbagai situasi sosial. Menurut Cartledge dan Milburn (1995), keterampilan sosial mencakup kemampuan berkomunikasi, bekerja sama, menyelesaikan konflik, serta menyesuaikan diri dengan norma dan nilai sosial yang berlaku.

Bagi mahasiswa, keterampilan sosial sangat penting dalam menunjang kehidupan akademik dan sosial, seperti dalam kegiatan diskusi, kerja kelompok, organisasi, dan interaksi masyarakat. Keterampilan sosial tidak

hanya diperoleh melalui pembelajaran formal, tetapi juga melalui pengalaman sosial sehari-hari, termasuk interaksi dalam lingkungan digital.

2.5. Teori Konstruktivisme Sosial Lev Vygotsky

Teori konstruktivisme sosial yang dikemukakan oleh Lev Vygotsky menekankan bahwa proses belajar dan perkembangan individu terjadi melalui interaksi sosial dengan lingkungan sekitarnya (Vygotsky, 1978). Pengetahuan dan keterampilan dibangun secara sosial melalui komunikasi, kolaborasi, dan bimbingan dari individu lain yang lebih berpengalaman.

Konsep *Zone of Proximal Development* (ZPD) menjelaskan bahwa individu dapat mencapai tingkat perkembangan yang lebih tinggi melalui bantuan sosial. Dalam konteks game Mobile Legends, interaksi antarpemain memungkinkan terjadinya proses belajar sosial, di mana pemain yang kurang berpengalaman belajar dari pemain yang lebih berpengalaman melalui komunikasi dan kerja sama tim.

2.6. Kerangka Pemikiran Penelitian

Berdasarkan teori dan konsep yang telah diuraikan, penelitian ini memandang game Mobile Legends sebagai ruang interaksi sosial virtual yang memungkinkan terjadinya proses pembelajaran sosial. Interaksi sosial yang berlangsung dalam permainan, seperti komunikasi, kerja sama, negosiasi, dan penyelesaian konflik, berkontribusi terhadap pembentukan keterampilan sosial mahasiswa.

Kerangka pemikiran penelitian ini menempatkan interaksi sosial dalam game Mobile Legends sebagai variabel utama yang memengaruhi pembentukan keterampilan sosial mahasiswa, dengan teori

konstruktivisme sosial Vygotsky sebagai landasan analisis dalam memahami proses tersebut.

3. METODOLOGI

3.1. Jenis dan Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif. Pendekatan kualitatif dipilih karena penelitian ini bertujuan untuk memahami secara mendalam fenomena interaksi sosial yang terjadi dalam game *Mobile Legends: Bang Bang* serta bagaimana interaksi tersebut berkontribusi terhadap pembentukan keterampilan sosial mahasiswa. Metode deskriptif digunakan untuk menggambarkan secara sistematis dan faktual bentuk-bentuk interaksi sosial, pola komunikasi, kerja sama tim, serta dinamika konflik yang muncul selama permainan (Creswell, 2019).

3.2. Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan dalam rentang waktu Oktober 2024 hingga Mei 2025. Lokasi penelitian secara formal bertempat di Jurusan Pendidikan Sosiologi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sultan Ageng Tirtayasa (Untirta). Sementara itu, konteks penelitian berlangsung pada ruang virtual, yaitu dalam permainan *Mobile Legends: Bang Bang*, yang menjadi medium utama terjadinya interaksi sosial antar subjek penelitian.

3.3. Target dan Subjek Penelitian

Target dalam penelitian ini adalah mahasiswa Jurusan Pendidikan Sosiologi FKIP Untirta yang aktif bermain game *Mobile Legends*. Subjek penelitian dipilih menggunakan teknik purposive sampling, dengan kriteria:

1. Mahasiswa aktif Jurusan Pendidikan Sosiologi FKIP Untirta,
2. Memainkan game Mobile Legends secara rutin, dan
3. Pernah terlibat dalam permainan tim yang melibatkan komunikasi dan kerja sama intensif.

Pemilihan subjek secara purposive dilakukan agar data yang diperoleh relevan dengan fokus penelitian, yaitu interaksi sosial dan pembentukan keterampilan sosial mahasiswa.

3.4. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian dilaksanakan melalui beberapa tahapan. Tahap pertama adalah tahap persiapan, yang meliputi penentuan fokus penelitian, penyusunan pedoman observasi dan wawancara, serta penentuan informan penelitian. Tahap kedua adalah pengumpulan data, yang dilakukan melalui observasi, wawancara mendalam, dan dokumentasi. Tahap ketiga adalah analisis data, yaitu mengolah dan menafsirkan data yang diperoleh untuk menemukan pola interaksi sosial dan keterampilan sosial yang terbentuk. Tahap terakhir adalah penarikan kesimpulan, berdasarkan hasil analisis data yang telah dilakukan.

3.5. Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data

a. Observasi

Observasi dilakukan secara non-partisipatif, di mana peneliti tidak terlibat langsung dalam permainan, tetapi mengamati proses interaksi sosial mahasiswa saat bermain Mobile Legends. Observasi difokuskan pada pola komunikasi, pembagian peran, kerja sama tim, serta respons terhadap konflik dalam permainan. Peneliti mencatat temuan observasi dalam catatan lapangan dan mendukungnya dengan dokumentasi visual berupa tangkapan layar atau rekaman permainan.

b. Wawancara

Wawancara dilakukan secara semi-terstruktur kepada mahasiswa yang menjadi subjek penelitian. Teknik ini memungkinkan peneliti menggali pengalaman, pandangan, dan makna yang diberikan mahasiswa terhadap interaksi sosial dalam game Mobile Legends. Wawancara difokuskan pada pengalaman komunikasi, kerja sama tim, konflik, serta dampak permainan terhadap keterampilan sosial dalam kehidupan sehari-hari.

c. Dokumentasi

Dokumentasi digunakan sebagai data pendukung yang meliputi catatan lapangan, rekaman wawancara, tangkapan layar komunikasi dalam game, serta data lain yang relevan dengan penelitian. Dokumentasi bertujuan untuk memperkuat keabsahan data yang diperoleh melalui observasi dan wawancara.

3.6. Teknik Analisis Data

Analisis data dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan model analisis interaktif yang terdiri dari tiga tahapan, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan (Miles & Huberman, 2014). Reduksi data dilakukan dengan memilih dan memfokuskan data yang relevan dengan tujuan penelitian. Penyajian data dilakukan dalam bentuk narasi deskriptif untuk memudahkan pemahaman terhadap pola interaksi sosial. Selanjutnya, penarikan kesimpulan dilakukan dengan menginterpretasikan makna data dan mengaitkannya dengan fokus penelitian.

3.7. Penggunaan Kerangka Teori

Penelitian ini menggunakan teori konstruktivisme sosial Lev Vygotsky sebagai kerangka teori. Teori ini digunakan secara praktis untuk memahami bagaimana keterampilan sosial mahasiswa dibangun melalui interaksi sosial dalam konteks permainan Mobile Legends. Interaksi antarpemain, kerja sama tim, serta proses belajar dari rekan yang lebih berpengalaman dipandang sebagai proses konstruksi sosial yang membentuk keterampilan komunikasi, kerja sama, dan pengendalian emosi. Kerangka teori ini menjadi dasar dalam menganalisis data serta menafsirkan temuan penelitian.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini menyajikan hasil penelitian dan pembahasan mengenai interaksi sosial dalam game *Mobile Legends: Bang Bang* serta kontribusinya terhadap

pembentukan keterampilan sosial mahasiswa Jurusan Pendidikan Sosiologi Universitas Sultan Ageng Tirtayasa. Data diperoleh melalui observasi dan wawancara terhadap mahasiswa yang aktif bermain Mobile Legends. Hasil penelitian disajikan secara deskriptif dan dianalisis dengan mengaitkannya pada tujuan penelitian serta kerangka teori yang digunakan.

4.1. Bentuk Interaksi Sosial dalam Game Mobile Legends

Hasil penelitian menunjukkan bahwa interaksi sosial dalam game Mobile Legends berlangsung secara intens dan berkelanjutan. Interaksi terjadi melalui komunikasi antarpemain untuk menyusun strategi, membagi peran, dan merespons dinamika permainan. Mahasiswa sebagai subjek penelitian menyatakan bahwa koordinasi dan komunikasi menjadi faktor utama dalam menentukan kemenangan tim.

Interaksi sosial tidak hanya bersifat teknis, tetapi juga mencakup aspek sosial-emosional seperti saling memberi dukungan, evaluasi, dan motivasi. Dalam beberapa situasi, muncul perbedaan pendapat dan konflik antar pemain, terutama ketika strategi permainan tidak berjalan efektif. Namun demikian, konflik tersebut umumnya diselesaikan melalui komunikasi dan penyesuaian peran.

Tabel 1. Bentuk Interaksi Sosial dalam Game Mobile Legends

No	Bentuk Interaksi Sosial	Deskripsi
1	Komunikasi verbal	Penyampaian informasi melalui voice chat atau pesan singkat

No	Bentuk Interaksi Sosial	Deskripsi
2	Komunikasi nonverbal	Penggunaan simbol, ping map, dan quick chat
3	Kerja sama tim	Koordinasi antar pemain untuk mencapai tujuan bersama
4	Negosiasi	Diskusi pembagian peran dan strategi permainan
5	Resolusi konflik	Penyelesaian perbedaan pendapat selama permainan

Berdasarkan Tabel 1, dapat diketahui bahwa interaksi sosial dalam game Mobile Legends bersifat kompleks dan menyerupai interaksi sosial dalam kehidupan nyata, sehingga berpotensi menjadi sarana pembelajaran sosial bagi mahasiswa.

4.1.1. Komunikasi dan Kerja Sama Tim dalam Permainan

Komunikasi merupakan bentuk interaksi sosial yang paling dominan dalam game Mobile Legends. Hasil penelitian menunjukkan bahwa mahasiswa memanfaatkan berbagai fitur komunikasi untuk menyampaikan informasi secara cepat dan tepat, seperti kondisi lane, posisi lawan, dan waktu penyerangan. Komunikasi ini menjadi dasar terbentuknya kerja sama tim yang efektif.

Kerja sama tim diwujudkan melalui pembagian peran yang jelas sesuai dengan karakter yang digunakan. Setiap pemain memiliki tanggung jawab tertentu dan dituntut untuk menjalankan perannya secara konsisten. Mahasiswa menyadari bahwa permainan tidak dapat

dimenangkan secara individual, melainkan melalui koordinasi dan solidaritas tim.

Tabel 2. Pola Komunikasi dan Kerja Sama Tim dalam Mobile Legends

No	Aspek	Bentuk Implementasi
1	Media komunikasi	Voice chat, quick chat, pesan teks
2	Tujuan komunikasi	Koordinasi strategi dan pembagian peran
3	Pola kerja sama	Saling melindungi dan mendukung antar pemain
4	Pengambilan keputusan	Diskusi cepat dan kesepakatan tim
5	Dampak sosial	Meningkatkan kekompakkan dan rasa tanggung jawab

Dalam perspektif teori konstruktivisme sosial Vygotsky, komunikasi dan kerja sama tim dalam Mobile Legends merupakan proses belajar sosial. Mahasiswa membangun keterampilan sosial melalui interaksi dengan rekan satu tim, menerima masukan, serta menyesuaikan perilaku berdasarkan pengalaman bersama.

4.2. Pembentukan Keterampilan Sosial Mahasiswa melalui Game Mobile Legends

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, interaksi sosial yang terjadi dalam game Mobile Legends berkontribusi terhadap pembentukan berbagai keterampilan sosial mahasiswa. Keterampilan sosial tersebut tidak muncul secara instan, melainkan terbentuk melalui proses interaksi yang berulang,

kerja sama tim, serta pengalaman menghadapi berbagai situasi dalam permainan.

Mahasiswa mengungkapkan bahwa melalui permainan ini mereka belajar untuk berkomunikasi secara efektif, bekerja sama dengan individu yang memiliki karakter berbeda, serta menyesuaikan diri dengan dinamika kelompok. Proses tersebut menunjukkan bahwa game Mobile Legends tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai media pembelajaran sosial yang bersifat informal.

Tabel 3. Keterampilan Sosial yang Terbentuk melalui Mobile Legends

No	Jenis Keterampilan Sosial	Deskripsi
1	Komunikasi	Kemampuan menyampaikan informasi secara jelas dan cepat
2	Kerja sama	Kemampuan bekerja dalam tim untuk mencapai tujuan bersama
3	Kepemimpinan	Kemampuan mengarahkan dan mengambil keputusan
4	Tanggung jawab	Kesadaran menjalankan peran sesuai tugas
5	Pengendalian emosi	Kemampuan mengelola emosi saat menghadapi tekanan

Tabel 3 menunjukkan bahwa keterampilan sosial yang terbentuk melalui Mobile Legends mencakup aspek

interpersonal dan intrapersonal yang penting bagi kehidupan sosial mahasiswa.

4.2.1. Keterampilan

Komunikasi, Kerja Sama, dan Pengendalian Emosi

Keterampilan komunikasi menjadi salah satu keterampilan sosial yang paling berkembang melalui permainan Mobile Legends. Mahasiswa terbiasa menyampaikan informasi secara singkat, jelas, dan tepat waktu. Hal ini melatih kemampuan komunikasi efektif yang juga dibutuhkan dalam konteks akademik dan sosial di luar permainan.

Selain komunikasi, kerja sama tim juga menjadi keterampilan penting yang terbentuk. Mahasiswa belajar untuk menekan ego pribadi, menghargai peran anggota tim lain, serta menyesuaikan strategi demi kepentingan bersama. Pengalaman ini mengajarkan pentingnya solidaritas dan rasa saling percaya dalam kelompok.

Pengendalian emosi juga menjadi keterampilan yang berkembang melalui permainan ini. Situasi permainan yang kompetitif sering kali memicu emosi negatif, seperti marah atau frustrasi. Namun, mahasiswa belajar untuk mengelola emosi tersebut agar tidak merugikan tim dan tetap fokus pada tujuan permainan.

Tabel 4. Indikator Pembentukan Keterampilan Sosial Mahasiswa

No	Aspek Keterampilan	Indikator
1	Komunikasi	Menyampaikan instruksi dan informasi secara efektif
2	Kerja sama	Berkoordinasi dan saling mendukung antar anggota tim

No	Aspek Keterampilan	Indikator
3	Pengendalian emosi	Tetap tenang dalam situasi konflik
4	Kepemimpinan	Mengambil inisiatif dan mengarahkan tim
5	Adaptasi sosial	Menyesuaikan diri dengan karakter rekan tim

Dalam kerangka teori konstruktivisme sosial Vygotsky, pembentukan keterampilan sosial mahasiswa melalui game Mobile Legends terjadi melalui proses interaksi sosial dan pembelajaran bersama. Mahasiswa membangun pemahaman dan keterampilan baru melalui kolaborasi, komunikasi, serta pengalaman sosial yang berlangsung secara berkelanjutan dalam permainan.

4.3. Implikasi Interaksi Sosial Game Mobile Legends terhadap Kehidupan Sosial Mahasiswa

Hasil penelitian menunjukkan bahwa interaksi sosial dalam game Mobile Legends tidak hanya berdampak pada keterampilan sosial dalam konteks permainan, tetapi juga memiliki implikasi terhadap kehidupan sosial mahasiswa di luar game. Mahasiswa mengungkapkan bahwa pengalaman berkomunikasi, bekerja sama, dan menyelesaikan konflik dalam permainan turut memengaruhi cara mereka berinteraksi dalam lingkungan akademik maupun sosial sehari-hari.

Interaksi sosial yang terbangun dalam game Mobile Legends melatih mahasiswa untuk lebih terbuka dalam berkomunikasi, mampu bekerja dalam kelompok, serta memiliki kesadaran terhadap peran dan tanggung jawab. Hal ini menunjukkan bahwa ruang virtual dalam game dapat menjadi media pembelajaran sosial yang

memiliki relevansi dengan kehidupan nyata mahasiswa.

Tabel 5. Implikasi Interaksi Sosial Mobile Legends terhadap Kehidupan Sosial Mahasiswa

No	Aspek Kehidupan Sosial	Implikasi
1	Interaksi akademik	Meningkatkan keberanian berpendapat dan diskusi
2	Kerja kelompok	Mempermudah koordinasi dan pembagian tugas
3	Hubungan pertemanan	Memperluas jaringan sosial
4	Manajemen konflik	Lebih mampu mengendalikan emosi
5	Kepemimpinan	Meningkatkan inisiatif dan tanggung jawab

Berdasarkan Tabel 5, dapat disimpulkan bahwa interaksi sosial dalam Mobile Legends memiliki implikasi positif terhadap berbagai aspek kehidupan sosial mahasiswa, khususnya dalam konteks kerja sama dan komunikasi.

4.3.1. Mobile Legends sebagai Ruang Pembelajaran Sosial Virtual

Game Mobile Legends dapat dipahami sebagai ruang pembelajaran sosial virtual, di mana mahasiswa secara tidak langsung mempelajari nilai-nilai sosial melalui pengalaman bermain. Proses belajar ini terjadi melalui interaksi antar pemain, pengambilan keputusan bersama, serta evaluasi terhadap tindakan yang dilakukan selama permainan berlangsung.

Dalam perspektif konstruktivisme sosial Vygotsky, ruang virtual game Mobile Legends berfungsi sebagai lingkungan sosial yang memungkinkan terjadinya proses *social learning*. Mahasiswa belajar melalui interaksi dengan pemain lain yang memiliki tingkat kemampuan dan pengalaman berbeda, sehingga tercipta proses saling belajar dan internalisasi nilai-nilai sosial.

Tabel 6. Mobile Legends sebagai Media Pembelajaran Sosial

No	Unsur Pembelajaran Sosial	Bentuk dalam Game
1	Interaksi sosial	Komunikasi dan kerja sama tim
2	Pembelajaran kolaboratif	Strategi dan koordinasi bersama
3	Zona perkembangan proksimal	Belajar dari pemain yang lebih berpengalaman
4	Evaluasi sosial	Refleksi kemenangan dan kekalahan
5	Internalisasi nilai	Tanggung jawab, disiplin, dan solidaritas

Temuan ini menegaskan bahwa Mobile Legends tidak semata-mata menjadi sarana hiburan, tetapi juga berpotensi sebagai media pembelajaran sosial yang konstruktif bagi mahasiswa.

5. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai interaksi sosial dalam game Mobile Legends: Bang Bang pada mahasiswa Jurusan Pendidikan Sosiologi Universitas Sultan Ageng Tirtayasa, dapat

disimpulkan bahwa game Mobile Legends menjadi ruang interaksi sosial virtual yang memungkinkan terjadinya komunikasi, kerja sama, negosiasi, dan penyelesaian konflik antar pemain. Interaksi sosial yang berlangsung secara intens dalam permainan menunjukkan kesamaan pola dengan interaksi sosial dalam kehidupan nyata.

Interaksi sosial dalam game Mobile Legends berkontribusi terhadap pembentukan keterampilan sosial mahasiswa, seperti keterampilan komunikasi, kerja sama tim, kepemimpinan, tanggung jawab, serta pengendalian emosi. Keterampilan tersebut terbentuk melalui proses interaksi berulang, pembagian peran, dan pengalaman kolektif dalam mencapai tujuan bersama selama permainan berlangsung.

Secara umum, hasil penelitian ini mengindikasikan bahwa game Mobile Legends tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga memiliki potensi sebagai media pembelajaran sosial yang bersifat informal. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk mengkaji lebih lanjut pemanfaatan game online sebagai media edukatif dengan melibatkan subjek dan pendekatan penelitian yang lebih beragam, serta mengombinasikan metode kualitatif dan kuantitatif untuk memperoleh hasil yang lebih komprehensif.

6. UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Universitas Sultan Ageng Tirtayasa, khususnya Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Jurusan Pendidikan Sosiologi, atas dukungan akademik yang diberikan selama pelaksanaan penelitian ini. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada dosen pembimbing yang telah memberikan arahan, bimbingan, dan masukan konstruktif sehingga penelitian ini dapat diselesaikan dengan baik. Selain itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada seluruh responden yang telah bersedia meluangkan waktu dan berpartisipasi dalam penelitian ini. Dukungan dan bantuan dari berbagai pihak tersebut sangat berarti dalam menunjang kelancaran dan keberhasilan penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

American Psychological Association. 2020. *Publication Manual of the American Psychological Association*.

Association. Washington, DC: APA.

Castells, Manuel. 2008. *The Rise of the Network Society*. Oxford: Blackwell Publishing.

Creswell, John W. 2019. *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*. Thousand Oaks, CA: Sage Publications.

Granic, Isabela, Adam Lobel, and Rutger C. M. E. Engels. 2014. "The Benefits of Playing Video Games." *American Psychologist* 69(1):66–78.

Miles, Matthew B., and A. Michael Huberman. 2014. *Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook*. Thousand Oaks, CA: Sage Publications.

Soekanto, Soerjono. 2017. *Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta: Rajawali Pers.

Steinkuehler, Constance A., and Dmitri Williams. 2006. "Where Everybody Knows Your (Screen) Name: Online Games as 'Third Places'." *Journal of Computer-Mediated Communication* 11(4):885–909.

Vygotsky, Lev S. 1978. *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Cambridge, MA: Harvard University Press.

Yee, Nick. 2006. "The Psychology of Massively Multi-User Online Role-Playing Games." Pp. 187–207 in *Avatars at Work and Play*, edited by R. Schroeder and A. S. Axelsson. Dordrecht: Springer.

**Rujukan Dosen dan Mahasiswa
Pendidikan Sosiologi**

Hidayat, Asep. 2019. *Interaksi Sosial dalam Masyarakat Digital.* Serang: Untirta Press.

Nurhayati, Siti. 2021. “Media Digital dan Perubahan Pola Interaksi Sosial Mahasiswa.” *Jurnal Sosiologi Pendidikan* 5(2):101–115.

Pratama, Dedi. 2022. *Interaksi Sosial Mahasiswa dalam Game Online.* Skripsi, Jurusan Pendidikan Sosiologi, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa.

Rahmawati, Intan. 2023. *Pembentukan Keterampilan Sosial melalui Media Digital pada Mahasiswa.* Skripsi, Jurusan Pendidikan Sosiologi, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa.

Wahyudin, M. 2020. “Game Online sebagai Ruang Interaksi Sosial Virtual.” *Jurnal Pendidikan Sosiologi* 4(1):45–58.

