



**ADAPTASI SOSIAL GAMERS MOBILE LEGENDS DALAM
MENGHADAPI DINAMIKA INTERAKSI KOMUNITAS DI WARUNG
BONOROWO DESA SEDURI MOJOKERTO**

***SOCIAL ADAPTATION OF MOBILE LEGENDS GAMERS IN
NAVIGATING COMMUNITY INTERACTION DYNAMICS AT WARUNG
BONOROWO SEDURI VILLAGE MOJOKERTO***

SKRIPSI

Oleh :

Muhammad Kurnia Rosalimmiandi Awal

200910302075

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS JEMBER
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
PROGRAM STUDI SOSIOLOGI**

2026



**ADAPTASI SOSIAL GAMERS MOBILE LEGENDS DALAM
MENGHADAPI DINAMIKA INTERAKSI KOMUNITAS DI WARUNG
BONOROWO DESA SEDURI MOJOKERTO**

***SOCIAL ADAPTATION OF MOBILE LEGENDS GAMERS IN
NAVIGATING COMMUNITY INTERACTION DYNAMICS AT WARUNG
BONOROWO SEDURI VILLAGE MOJOKERTO***

Diajukan Guna Melengkapi Tugas Akhir dan Memenuhi Salah Satu Syarat
untuk Menyelesaikan Program Studi Sosiologi (S1)
dan Mencapai Gelar Sarjana Sosial (S.Sos)

SKRIPSI

Oleh :

Muhammad Kurnia Rosalimmiandi Awal

200910302075

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS JEMBER
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
PROGRAM STUDI SOSIOLOGI**

2026

PERSEMBAHAN

Puji syukur kepada Allah Swt yang telah memberikan limpahan rahmat dan hidayah kepada penulis, sehingga skripsi ini dapat terselesaikan. Skripsi ini saya persembahkan kepada :

1. Keluarga saya terutama untuk Ibu Roi Khatul Janah yang telah melahirkan saya dengan segenap-genapnya kekuatan, ikhlas merawat hingga membesarkan saya dengan penuh cinta dan kasih sayang. Bapak Eko Prapto Winardi yang telah mendedikasikan waktu dan tenaganya untuk mewujudkan pendidikan sarjana bagi anak-anaknya. Saudara bungsu saya Amira Queensyah yang tak henti-hentinya memberikan doa dan semangat dalam meraih cita-cita.
2. Segenap guru TK, SD, SMP dan SMA yang telah memberikan ilmu yang bermanfaat bagi penulis.
3. Segenap *civitas* akademika Universitas Jember, staf pengajar, karyawan dan seluruh mahasiswa yang telah berinteraksi dan berperan dalam proses saya selama berkuliah di Prodi Sosiologi. Ucapan terima kasih kepada Bapak Drs. Akhmad Ganefo, M.Si. dan Bapak Nurul Hidayat, S.Sos., M.UP. yang bersedia membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi ini. Serta kepada Ibu Dien Vidia Rosa ,S.Sos., M.A. dan Bapak An'ngam Khafifi S.Sos., M.A. yang telah memberikan dukungan untuk kelulusan tugas akhir penulis.
4. Almamater Prodi Sosiologi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Jember yang menjadi wadah bagi penulis dalam berproses dan bertumbuh hingga menjadi pribadi hari ini.
5. Saudari Refa Desta Kurnia Illah sekeluarga yang telah sabar dalam membersamai penulis selama berproses di kehidupan kampus dan selalu memberikan semangat untuk segera menyelesaikan kewajiban sebagai Mahasiswa.

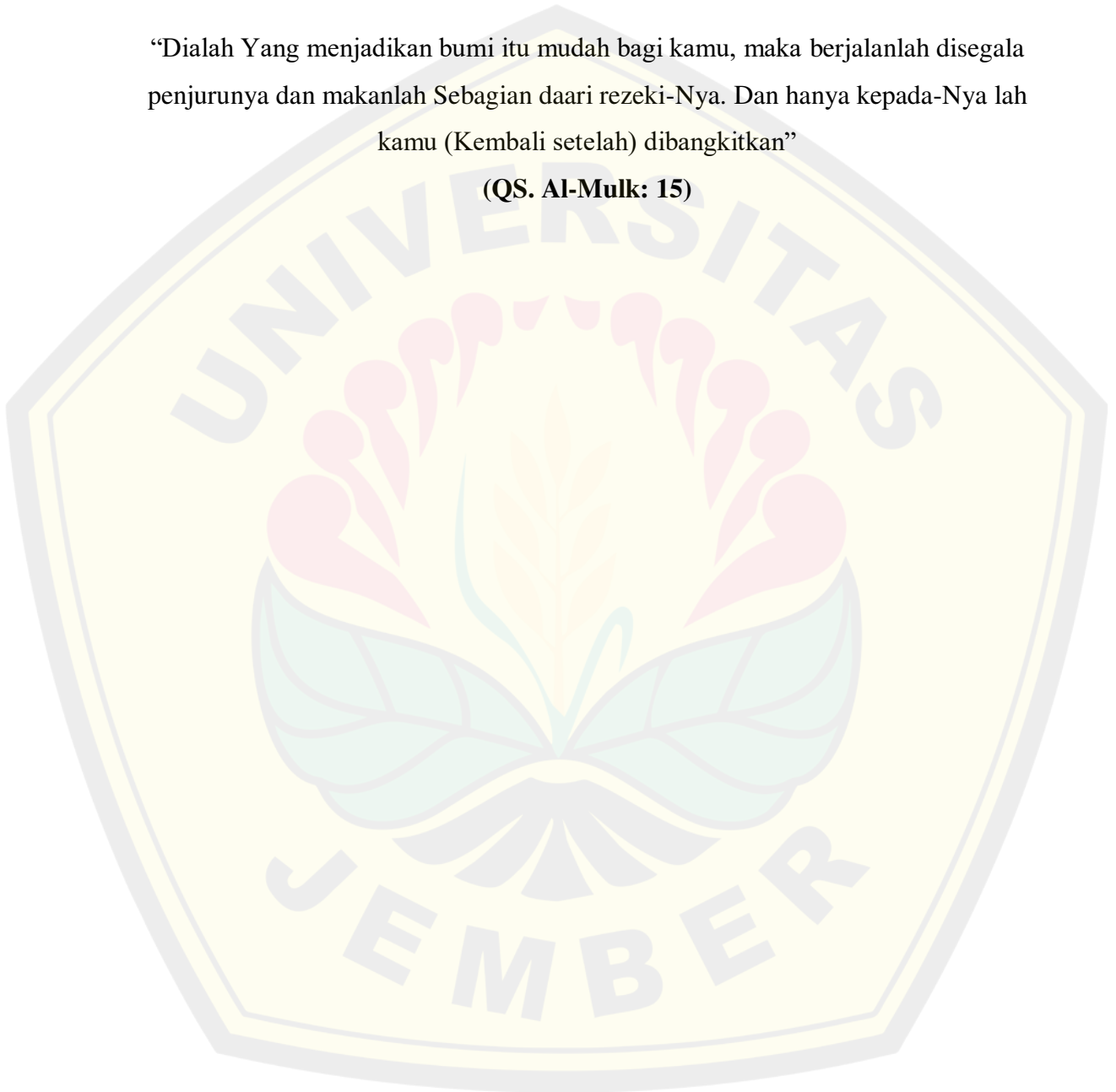
MOTTO

“Sesungguhnya Allah tidak akan mengubah nasib suatu kaum sehingga mereka mengubah keadaan yang ada pada diri mereka sendiri”

(QS. Ar-Ra’d: 11)

“Dialah Yang menjadikan bumi itu mudah bagi kamu, maka berjalanlah disegala penjurunya dan makanlah Sebagian daari rezeki-Nya. Dan hanya kepada-Nya lah kamu (Kembali setelah) dibangkitkan”

(QS. Al-Mulk: 15)



PERNYATAAN ORISINALITAS

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muhammad Kurnia Rosalimmiandi Awal
NIM : 200910302075

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang berjudul: *Adaptasi Sosial Gamers Mobile Legends Dalam Menghadapi Dinamika Komunitas di Warung Bonorowo Desa Seduri Mojokerto* adalah benar-benar hasil karya sendiri, kecuali jika dalam pengutipan substansi disebutkan sumbernya, dan belum pernah diajukan pada institusi manapun, serta bukan karya jiplakan. Saya bertanggung jawab atas keabsahan dan kebenaran isinya sesuai dengan skripsi ilmiah yang harus dijunjung tinggi.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya, tanpa adanya tekanan dan paksaan dari pihak manapun serta bersedia mendapat sanksi akademik jika ternyata di kemudian hari pernyataan ini tidak benar.

Jember, 07 Juli 2026

Yang menyatakan,



Muhammad Kurnia Rosalimmiandi Awal
NIM 200910302075

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi berjudul Adaptasi Sosial Gamers Mobile Legends Dalam Menghadapi Dinamika Komunitas di Warung Bonorowo Desa Seduri Mojokerto telah diuji dan disahkan oleh Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Jember pada :

Hari : Selasa

Tanggal : 07 Juli 2026

Tempat : Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Universitas Jember

Pembimbing

Tanda Tangan

1. Pembimbing Utama

Nama : Nurul Hidayat, S.Sos., M.UP.

NIP : 197909142005011002

(.....)

2. Pembimbing Anggota

Nama : Drs. Akhmad Ganefo, M.Si.

NIP : 196311161990031003

(.....)

Penguji

1. Penguji Utama

Nama : Dien Vidia Rosa ,S.Sos., M.A.

NIP : 198303202008122001

(.....)

2. Penguji Anggota

Nama : An'ngam Khafifi S.Sos., M.A.

NIP : 199711202025061006

(.....)

ABSTRAK

Mobile Legends sebagai salah satu permainan daring yang populer melahirkan dinamika sosial yang dipengaruhi oleh perbedaan kemampuan bermain, sistem peringkat, pola komunikasi, serta norma yang berkembang di dalam komunitas. Kondisi tersebut menuntut setiap pemain untuk melakukan adaptasi sosial agar dapat diterima, mempertahankan relasi, dan tetap menjadi bagian dari komunitas. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan dan menganalisis bentuk-bentuk adaptasi sosial gamers Mobile Legends dalam menghadapi dinamika interaksi komunitas di Warung Bonorowo, Desa Seduri, Mojokerto. Dinamika interaksi dalam komunitas Mobile Legends dipengaruhi oleh standar kompetensi bermain, sistem tier, kemampuan komunikasi, serta penerimaan kelompok. Dalam menghadapi kondisi tersebut, gamers menerapkan berbagai bentuk adaptasi sosial sesuai dengan situasi yang dihadapi. Sebagian besar informan menunjukkan pola konformitas dengan meningkatkan kemampuan bermain, memperbaiki komunikasi, dan mengikuti norma komunitas agar memperoleh pengakuan kelompok. Sebagian lainnya melakukan inovasi melalui strategi alternatif untuk mencapai tujuan, sementara terdapat pemain yang menunjukkan ritualisme dengan tetap bermain tanpa berorientasi pada peningkatan prestasi. Selain itu, ditemukan pula bentuk retreatisme berupa pengurangan keterlibatan dalam komunitas ketika mengalami tekanan sosial, serta pemberontakan melalui pembentukan kelompok bermain baru yang memiliki nilai dan aturan berbeda. Temuan ini menunjukkan bahwa adaptasi sosial merupakan proses yang dinamis dan menjadi mekanisme penting bagi gamers dalam mempertahankan hubungan sosial serta keberlangsungan partisipasi mereka di dalam komunitas.

Kata Kunci : Adaptasi Sosial, Mobile Legends, Komunitas Gamers, Interaksi Sosial

ABSTRACT

As a popular online game, Mobile Legends gives rise to social dynamics shaped by disparities in skill levels, ranking systems, communication patterns, and norms evolving within the community. These conditions require players to engage in social adaptation to gain acceptance, maintain relationships, and remain part of the community. This study aims to describe and analyze the forms of social adaptation employed by Mobile Legends gamers in navigating community interaction dynamics at Warung Bonorowo in Seduri Village, Mojokerto. Interaction dynamics within the Mobile Legends community are shaped by standards of gameplay competence, tier systems, communication skills, and group acceptance. Faced with these conditions, gamers employ various forms of social adaptation depending on the situation. Most informants demonstrate conformity by improving their gameplay skills, refining their communication, and adhering to community norms to gain group recognition. Others engage in innovation by using alternative strategies to achieve their goals, while some exhibit ritualism by continuing to play without focusing on performance improvement. Additionally, forms of retreatism manifested as reduced community involvement under social pressure and rebellion seen in the formation of new playgroups with distinct values and rules were also observed. These findings indicate that social adaptation is a dynamic process and a crucial mechanism for gamers to maintain social relationships and sustain their participation within the community.

Keywords : Social Adaptation, Mobile Legends, Gaming Community, Social Interaction

RINGKASAN

Perkembangan teknologi informasi telah mengubah berbagai aspek kehidupan masyarakat, termasuk cara individu berinteraksi dan membangun hubungan sosial. Salah satu bentuk perkembangan tersebut adalah hadirnya permainan daring (*online game*) yang tidak lagi dipandang sekadar sebagai media hiburan, tetapi juga sebagai ruang sosial yang mempertemukan individu dari berbagai latar belakang. Melalui permainan daring, khususnya Mobile Legends: Bang Bang, para pemain membentuk komunitas yang memiliki norma, nilai, pola komunikasi, hingga standar keberhasilan yang berkembang secara dinamis. Dalam komunitas tersebut, setiap anggota dituntut mampu menyesuaikan diri agar dapat diterima, mempertahankan hubungan sosial, dan berpartisipasi dalam aktivitas kelompok. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa aktivitas bermain game juga melibatkan proses adaptasi sosial yang kompleks.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh masih terbatasnya kajian sosiologi yang membahas fenomena adaptasi sosial dalam komunitas gamers. Sebagian besar penelitian sebelumnya lebih banyak mengkaji perilaku adiksi, komunikasi toksik (*toxic behavior*), diskriminasi, maupun konflik antarpemain. Padahal, interaksi yang berlangsung dalam komunitas gamers, khususnya yang berinteraksi secara langsung di ruang sosial seperti warung kopi, memperlihatkan dinamika yang lebih luas daripada sekadar aktivitas bermain game. Di dalam komunitas tersebut terdapat proses pembentukan identitas, penyesuaian terhadap norma kelompok, serta strategi yang dilakukan pemain agar tetap diterima oleh lingkungan sosialnya. Oleh karena itu, penelitian ini diarahkan untuk mengisi kesenjangan tersebut dengan menganalisis adaptasi sosial gamers melalui perspektif Teori Adaptasi Robert K. Merton.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa komunitas Mobile Legends di Warung Bonorowo merupakan ruang sosial yang memiliki sistem nilai, norma, dan standar keberhasilan tersendiri. Keberhasilan seorang pemain tidak hanya diukur dari kemampuan teknis bermain, tetapi juga dari kemampuan bekerja sama, membangun

komunikasi, memahami budaya komunitas, serta menjaga hubungan dengan anggota lain. Kondisi tersebut menyebabkan setiap pemain harus melakukan proses adaptasi agar mampu menyesuaikan diri terhadap tuntutan lingkungan sosial yang berkembang di dalam komunitas. Temuan penelitian memperlihatkan bahwa bentuk adaptasi sosial yang paling dominan adalah konformitas, yaitu pemain menerima tujuan yang berlaku dalam komunitas, seperti meningkatkan peringkat (*rank*), memperoleh kemenangan, dan membangun reputasi sebagai pemain yang kompeten, kemudian berusaha mencapainya melalui cara-cara yang diterima oleh kelompok. Bentuk adaptasi ini tampak melalui upaya meningkatkan kemampuan bermain, mempelajari strategi permainan, mengikuti perkembangan *meta*, memperbaiki pola komunikasi, serta memperluas kerja sama dengan anggota komunitas lain

Berdasarkan perspektif Robert K. Merton, dinamika tersebut memperlihatkan bahwa komunitas Mobile Legends merupakan suatu sistem sosial yang memiliki tujuan budaya dan sarana tertentu untuk mencapainya. Ketika pemain menghadapi tekanan akibat perbedaan kemampuan, pengalaman, maupun posisi sosial dalam komunitas, mereka akan memilih bentuk adaptasi yang dianggap paling sesuai dengan kondisi yang dihadapi. Oleh karena itu, adaptasi sosial bukan sekadar proses penyesuaian individu terhadap kelompok, melainkan juga mekanisme yang memungkinkan individu mempertahankan keberadaannya, membangun identitas sosial, dan memperoleh pengakuan dalam komunitas. Dengan demikian, penelitian ini menyimpulkan bahwa keberlangsungan interaksi dalam komunitas Mobile Legends tidak hanya ditentukan oleh kemampuan bermain, tetapi juga oleh kemampuan setiap pemain dalam melakukan adaptasi sosial terhadap norma, budaya, dan dinamika hubungan yang berkembang di dalam komunitas. Adaptasi sosial menjadi mekanisme penting yang memungkinkan individu membangun hubungan sosial yang harmonis, mempertahankan partisipasi dalam kelompok, sekaligus memperkuat integrasi sosial di tengah berkembangnya komunitas digital.

PRAKATA

Puji syukur senantiasa dipanjatkan kehadiran Allah Swt Tuhan Yang Maha Esa, sholawat serta salam selalu tercurahkan kepada Nabi besar Muhammad SAW, karena berkat rahmat dan hidayah-Nya penulis mampu menyelesaikan skripsi dengan judul *“Adaptasi Sosial Gamers Mobile Legends Dalam Menghadapi Dinamika Komunitas di Warung Bonorowo Desa Seduri Mojokerto”* yang mana menjadi salah satu persyaratan untuk menyelesaikan Pendidikan strata satu (S1) Program Studi Sosiologi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Jember.

Perjuangan panjang telah penulis lalui dalam rangka menyelesaikan penulisan skripsi tidak terpisahkan dengan hambatan yang dihadapi, namun atas berkat kehendak-Nya, penulis mampu menyelesaikan penulisan skripsi. Dalam kesempatan ini, dengan segala kerendahan hati, penulis mengucapkan terima kasih yang sedalam-dalamnya kepada Yth:

1. Ibu Suyani Indriastuti, Sos., M.Si., Ph.D. selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Jember
2. Ibu Dr. Selfi Budi Helpiastuti, S.Sos., M.Si. selaku Ketua Program Studi Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Jember.
3. Bapak Nurul Hidayat S.Sos., MUP., dan Bapak Bapak Drs. Akhmad Ganefo, M.Si. selaku Dosen Pembimbing Utama dan Dosen Pembimbing Anggota, yang sudah bersedia meluangkan waktu, memberikan bimbingan dengan sabar sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan baik.
4. Bapak Drs. Akhmad Ganefo, M.Si. selaku Dosen Pembimbing Akademik (DPA) yang telah bersedia menuntun penulis sejak menjadi mahasiswa baru dan selama menjadi mahasiswa Prodi Sosiologi.
5. Ibu Dien Vidia Rosa ,S.Sos., M.A. dan Bapak An'ngam Khafifi S.Sos., M.A. selaku dosen penguji utama dan dosen penguji anggota yang telah memberikan saran dan masukan agar skripsi ini lebih baik lagi.
6. Para dosen Prodi Sosiologi yang telah memberikan ilmu dan pengalaman yang bermanfaat bagi penulis baik di dalam maupun di luar

kampus.

7. Keluarga penulis yang telah memberikan dukungan moril maupun materil kepada penulis sehingga pada akhirnya penulis dapat menyelesaikan masa studi di Universitas Jember;
8. Refa Desta Kurnia Illah selaku calon pendamping hidup penulis yang turut membersamai penulis dengan penuh doa dan dukungan dalam menyelesaikan skripsi.
9. Informan di Warung Bonorowo yang telah bersedia meluangkan waktu selama penulis melakukan penelitian sehingga penulis mendapatkan data-data dan mampu menyelesaikan skripsi.
10. Segenap teman-teman Program Studi Sosiologi, terkhusus Zannu. Dhimas, Nadhif, Husni, dan Adit yang selalu menyempatkan waktu di tengah kesibukan masing-masing.

Terima kasih sebanyak-banyak atas segala bantuan maupun dukungan dari berbagai pihak yang dikontribusikan kepada penulis. Pada karya ini penulis sangat mengharapkan atas sebuah kritik, saran, serta masukan dari semua pihak untuk kesempurnaan skripsi ini. Besar harapan penulis untuk kedepanya semoga skripsi ini dapat memberikan kebermanfaatan bagi semua pihak.

Jember, 3 Juni 2026

Penulis,

Muhammad Kurnia Rosalimmiandi Awal

NIM 200910302075

DAFTAR ISI

PERSEMBAHAN.....	i
MOTTO.....	ii
PERNYATAAN ORISINALITAS.....	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN PERSETUJUAN.....	Error! Bookmark not defined.
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	vi
RINGKASAN.....	vii
PRAKATA	ix
DAFTAR ISI	xi
BAB 1	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Tujuan Penelitian.....	4
1.4 Manfaat Penelitian.....	4
BAB 2	5
TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1 Kajian Teori	5
2.1.1 Teori Adaptasi Sosial.....	5
2.2 Kerangka Konseptual.....	7
2.2.1 Tinjauan Adaptasi Sosial	7
2.2.2 Tinjauan Komunitas Mobile Legends	8
2.3 Penelitian Terdahulu.....	9
BAB 3	13
METODOLOGI PENELITIAN	13
3.1 Pendekatan Penelitian	13
3.2 Lokasi Penelitian	13
3.3 Fokus Penelitian	14
3.4 Teknik Penentuan Informan.....	14
3.5 Teknik Pengumpulan Data.....	15
3.6 Uji Keabsahan Data.....	16

3.7 Teknik Analisis Data	17
BAB IV	19
HASIL DAN PEMBAHASAN	19
4.1 Gambaran Umum Lokasi Penelitian	19
4.2 Profil Informan dan Karakteristik Bermain	20
4.3 Adaptasi Sosial dalam Dinamika Interaksi Antar Gamers Mobile Legends	23
4.4 Faktor yang Mempengaruhi Proses Adaptasi Sosial dalam Komunitas Gamers Mobile Legends.....	26
4.5 Mode Adaptasi Sosial Robert K. Merton dalam Dinamika Interaksi Komunitas Gamers Mobile Legends	28
4.6 Implikasi dan Rekomendasi Praktis	33
BAB V	35
PENUTUPAN	35
5.1 Kesimpulan	35
5.2 Saran	36
DAFTAR PUSTAKA	37
LAMPIRAN	39

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan yang signifikan terhadap kehidupan masyarakat di berbagai bidang, termasuk dalam pola interaksi sosial (Sachan *et al.*, 2023). Digitalisasi yang semakin berkembang tidak hanya mengubah cara individu memperoleh informasi, tetapi juga menciptakan ruang-ruang sosial baru yang memungkinkan terjadinya interaksi tanpa dibatasi oleh ruang dan waktu. Salah satu bentuk perkembangan tersebut adalah hadirnya permainan daring (*online game*) yang kini tidak lagi dipandang sekadar sebagai media hiburan, tetapi juga sebagai wadah terbentuknya hubungan sosial, identitas kelompok, serta budaya baru dalam masyarakat digital. Melalui permainan daring, individu dapat berinteraksi, bekerja sama, berkompetisi, dan membangun jaringan sosial yang berlangsung secara berkelanjutan (Wang, 2024).

Fenomena terjadi pada komunitas gamers Mobile Legends yang berkumpul di Warung Bonorowo, Desa Seduri, Kecamatan Mojosari, Kabupaten Mojokerto. Warung Bonorowo dapat menampung hingga 150 pengunjung, sehingga dapat berkembang menjadi ruang interaksi sosial (*third place*) bagi para pemain Mobile Legends untuk melakukan aktivitas bermain bersama (*mabar*), berdiskusi mengenai strategi permainan, berbagi pengalaman, serta membangun hubungan sosial yang berlangsung secara berkelanjutan. Aktivitas tersebut dilakukan hampir setiap hari sehingga menciptakan pola interaksi yang relatif stabil dan melahirkan budaya komunitas yang khas. Dalam ruang sosial tersebut, proses komunikasi tidak hanya berlangsung ketika permainan sedang dimainkan, tetapi juga terjadi sebelum pertandingan dimulai maupun setelah permainan berakhir melalui berbagai bentuk percakapan, candaan, evaluasi permainan, hingga pembahasan mengenai kehidupan sehari-hari.

Mobile Legends mengharuskan setiap pemain bekerja sama dalam sebuah tim yang terdiri atas lima orang untuk mencapai tujuan bersama, yaitu memenangkan pertandingan. Sistem permainan yang menekankan kerja sama tim menyebabkan

setiap pemain harus mampu menyesuaikan diri dengan karakter, kemampuan, serta gaya bermain anggota tim lainnya agar tercipta koordinasi yang efektif selama pertandingan berlangsung. Mobile Legends juga membentuk suatu komunitas sosial yang memiliki sistem nilai dan stratifikasi tersendiri. Keberadaan sistem *tier* atau tingkatan peringkat, *win rate*, jumlah pertandingan, pengalaman bermain, hingga kemampuan menguasai berbagai jenis hero menjadi indikator yang sering digunakan pemain untuk menilai kompetensi anggota komunitas (Huang *et al.*, 2026). Perbedaan tersebut menciptakan posisi sosial yang berbeda di antara para pemain. Pemain dengan peringkat tinggi umumnya memperoleh pengakuan yang lebih besar dibandingkan pemain dengan peringkat rendah.

Informan dalam penelitian ini merupakan anggota komunitas gamers Mobile Legends yang secara aktif melakukan aktivitas bermain dan berinteraksi di Warung Bonorowo. Mereka memiliki karakteristik yang beragam, baik dari segi usia, pekerjaan, tingkat pendidikan, lama bermain Mobile Legends, maupun tingkat kemampuan yang ditunjukkan melalui sistem peringkat (*tier*) dalam permainan. Perbedaan karakteristik tersebut menyebabkan setiap informan memiliki pengalaman sosial yang berbeda dalam menghadapi dinamika komunitas. Sebagian informan telah menjadi anggota komunitas dalam waktu yang relatif lama sehingga telah memahami norma dan budaya yang berlaku, sedangkan sebagian lainnya merupakan anggota yang relatif baru sehingga masih berada pada tahap penyesuaian terhadap lingkungan sosial komunitas. Keragaman karakteristik tersebut memberikan gambaran bahwa proses adaptasi sosial tidak berlangsung secara seragam, melainkan dipengaruhi oleh pengalaman, kemampuan, posisi sosial, serta intensitas interaksi masing-masing individu di dalam komunitas.

Perbedaan karakteristik antar pemain tersebut menyebabkan setiap individu dihadapkan pada tuntutan untuk melakukan penyesuaian diri terhadap lingkungan sosial tempat mereka berinteraksi. Dalam komunitas Mobile Legends, proses penyesuaian tersebut tidak hanya berkaitan dengan peningkatan kemampuan bermain, tetapi juga mencakup kemampuan memahami norma kelompok, membangun komunikasi yang efektif, menjaga hubungan antarpemain, serta mengikuti budaya yang berkembang dalam komunitas. Dengan kata lain,

keberhasilan seseorang menjadi bagian dari komunitas gamers tidak hanya ditentukan oleh kemampuan teknis dalam bermain, melainkan juga oleh kemampuan melakukan adaptasi sosial terhadap lingkungan sekitarnya. Adaptasi sosial merupakan proses yang dilakukan individu atau kelompok dalam menyesuaikan perilaku, sikap, maupun tindakan terhadap kondisi lingkungan sosial agar tercipta hubungan yang harmonis dan keberlangsungan interaksi sosial. Dalam konteks komunitas gamers, adaptasi sosial menjadi proses yang penting karena setiap pemain berasal dari latar belakang yang berbeda sehingga memiliki pola komunikasi, pengalaman bermain, serta orientasi yang tidak selalu sama. Melalui proses adaptasi tersebut, pemain berusaha memahami harapan kelompok, menyesuaikan cara berinteraksi, meningkatkan kemampuan, hingga membangun identitas sebagai bagian dari komunitas (Akin, 2023). Oleh karena itu, adaptasi sosial tidak hanya dipahami sebagai bentuk penyesuaian individu terhadap kelompok, tetapi juga sebagai mekanisme yang memungkinkan terciptanya integrasi sosial dalam komunitas permainan daring.

Fenomena adaptasi sosial dapat diamati melalui berbagai bentuk perilaku yang muncul dalam kehidupan komunitas Mobile Legends. Sebagian pemain memilih meningkatkan kemampuan bermain agar dapat diterima dalam kelompok yang memiliki tingkat kompetisi tinggi (Van Compania & Rabacal, 2025). Sebagian lainnya membangun relasi dengan pemain yang memiliki kemampuan serupa untuk memperoleh rasa nyaman dalam bermain bersama. Tidak sedikit pula pemain yang mengubah pola komunikasi, mempelajari strategi permainan, mengikuti perkembangan *meta*, maupun menyesuaikan penggunaan perangkat permainan agar mampu mengikuti standar yang berkembang di dalam komunitas (Du *et al.*, 2021). Berbagai bentuk penyesuaian tersebut menunjukkan bahwa proses adaptasi sosial berlangsung secara dinamis sebagai respons terhadap perubahan lingkungan sosial yang dihadapi para gamers.

Fenomena tersebut menunjukkan bahwa komunitas gamers di Warung Bonorowo bukan sekadar kumpulan individu yang memiliki kesamaan hobi bermain game, melainkan telah berkembang menjadi suatu ruang sosial yang memiliki sistem nilai, norma, pola interaksi, dan struktur hubungan sosial yang

terbentuk melalui pertemuan tatap muka secara berulang. Kondisi ini menjadikan Warung Bonorowo sebagai lokasi penelitian yang relevan untuk mengkaji bagaimana proses adaptasi sosial berlangsung dalam komunitas gamers Mobile Legends, khususnya melalui perspektif teori adaptasi sosial Robert K. Merton. Dengan demikian, penelitian berupaya memahami mekanisme penyesuaian sosial yang dilakukan individu dalam mempertahankan hubungan sosial, memperoleh pengakuan kelompok, serta membangun identitas sebagai bagian dari komunitas..

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan latar belakang penelitian diatas, sehingga dapat dibuat rumusan masalah yaitu bagaimana bentuk adaptasi sosial para pemain dalam menghadapi dinamika interaksi pada komunitas Mobile Legends di Warung Bonorowo Desa Seduri, Mojokerto?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan pemaparan latar belakang penelitian diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Adaptasi Sosial Gamers Mobile Legends Dalam Menghadapi Dinamika Interaksi Komunitas di Warung Bonorowo Desa Seduri Mojokerto". Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan dan menganalisis bentuk-bentuk adaptasi sosial yang dilakukan gamers Mobile Legends berdasarkan perspektif teori adaptasi sosial Robert K. Merton sehingga diperoleh pemahaman yang lebih komprehensif mengenai proses penyesuaian sosial dalam komunitas gamers di era digital

1.4 Manfaat Penelitian

a. Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan mampu untuk bahan referensi dan wawasan bagi masyarakat dalam meningkatkan kepekaan terhadap fenomena sosial yang berlangsung di masa kini terutama mengenai adaptasi sosial gamers Mobile Legends dalam menghadapi dinamika interaksi komunitas.

b. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan dan referensi ilmiah terhadap ilmu pengetahuan yang berkaitan dengan ilmu sosial dan sebagai langkah untuk pengembangan ilmu pengetahuan tentang adaptasi sosial.

BAB 2

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kajian Teori

2.1.1 Teori Adaptasi Sosial

Adaptasi sosial merupakan salah satu konsep penting dalam sosiologi yang menjelaskan bagaimana individu menyesuaikan diri terhadap lingkungan sosial agar dapat mempertahankan keberlangsungan hubungan sosial. Proses adaptasi tidak hanya berkaitan dengan perubahan perilaku individu, tetapi juga mencakup penyesuaian terhadap norma, nilai, harapan, serta aturan yang berkembang dalam suatu kelompok masyarakat. Adaptasi sosial menjadi mekanisme yang memungkinkan individu memperoleh penerimaan sosial sekaligus mempertahankan keberadaannya sebagai bagian dari suatu komunitas.

Salah satu tokoh yang menjelaskan konsep adaptasi sosial secara komprehensif adalah Robert K. Merton melalui Strain Theory atau teori regangan. Teori ini pertama kali dikemukakan dalam buku *Social Theory and Social Structure* (1968). Menurut Merton, masyarakat memiliki tujuan-tujuan budaya (*cultural goals*) yang dianggap ideal untuk dicapai oleh setiap individu. Bersamaan dengan itu, masyarakat juga menyediakan sarana atau cara-cara yang dianggap sah (*institutionalized means*) untuk mencapai tujuan tersebut. Namun, dalam praktiknya tidak semua individu memiliki kesempatan maupun kemampuan yang sama dalam mencapai tujuan tersebut. Ketidaksesuaian antara tujuan budaya dan sarana yang tersedia menimbulkan tekanan sosial (*strain*) yang mendorong individu melakukan berbagai bentuk penyesuaian atau adaptasi.

Dalam perspektif Merton, adaptasi merupakan respons individu terhadap tekanan yang muncul akibat adanya kesenjangan antara harapan sosial dan kemampuan untuk memenuhi harapan tersebut. Bentuk adaptasi yang dipilih seseorang dipengaruhi oleh kondisi lingkungan, pengalaman sosial, sumber daya yang dimiliki, serta peluang yang tersedia. Adaptasi tidak selalu berbentuk kepatuhan terhadap norma, tetapi juga dapat berupa pencarian strategi baru, penolakan terhadap aturan tertentu, hingga pembentukan sistem nilai yang berbeda. Komunitas Mobile Legends dapat dipahami sebagai sebuah sistem sosial yang

memiliki tujuan, norma, dan standar keberhasilan tersendiri. Tujuan tersebut misalnya memperoleh kemenangan (*victory*), meningkatkan peringkat (*rank*), memperoleh *win rate* tinggi, membangun reputasi sebagai pemain yang kompeten, serta diterima dalam kelompok bermain (*circle*). Untuk mencapai tujuan tersebut, setiap pemain dituntut memiliki kemampuan bermain, komunikasi yang baik, kerja sama tim, serta pemahaman terhadap strategi permainan. Perbedaan kemampuan maupun pengalaman menyebabkan setiap pemain melakukan proses adaptasi yang berbeda agar mampu mempertahankan keberadaannya dalam komunitas. Oleh karena itu, teori adaptasi sosial Robert K. Merton dipandang relevan sebagai landasan teoritis dalam menganalisis bentuk-bentuk penyesuaian sosial yang dilakukan gamers Mobile Legends.

Merton mengidentifikasi lima mode adaptasi yang dilakukan individu dalam menghadapi situasi tersebut: Konformitas (Conformity) adalah mode adaptasi yang paling umum, Individu menerima tujuan budaya dan menggunakan sarana yang sah untuk mencapainya. selanjutnya ada Inovasi (Innovation) yaitu Individu menerima tujuan budaya tetapi menolak atau tidak memiliki akses ke sarana yang sah. Mereka kemudian menggunakan cara-cara yang tidak sah atau ilegal untuk mencapai tujuan tersebut. Ritualisme (Ritualism) yaitu Individu menolak tujuan budaya, tetapi tetap berpegang teguh pada sarana yang sah. Mereka terus melakukan rutinitas atau pekerjaan yang ada, meskipun mereka sudah tidak lagi berambisi untuk mencapai kesuksesan yang diagungkan masyarakat. Mereka berfokus pada prosedur dan aturan, bukan pada hasil akhir.

Penarikan Diri (Retreatism) yaitu Individu menolak tujuan budaya dan juga sarana yang sah. Mereka menarik diri dari masyarakat dan norma-norma yang berlaku. Kelompok ini sering kali mencakup pecandu narkoba, alkoholik, atau gelandangan. Ada pula yang terakhir Pemberontakan (Rebellion) yaitu Individu menolak tujuan budaya dan sarana yang ada, tetapi tidak sekadar menarik diri. Mereka berupaya untuk mengganti tujuan dan sarana tersebut dengan sistem atau nilai-nilai yang baru, seringkali melalui gerakan revolusioner atau pemberontakan sosial. Teori Adaptasi Sosial Robert K. Merton dipilih karena mampu menjelaskan proses penyesuaian sosial yang dilakukan gamers Mobile Legends dalam

menghadapi tuntutan komunitas. Setiap pemain memiliki pengalaman, kemampuan, dan latar belakang yang berbeda sehingga strategi adaptasi yang dilakukan pun tidak selalu sama. Ada pemain yang memilih meningkatkan kemampuan bermain agar diterima kelompok (konformitas), ada yang menggunakan strategi baru untuk mencapai tujuan (inovasi), ada yang bermain sekadar sebagai rutinitas (ritualisme), ada yang memilih mengurangi keterlibatan dalam komunitas (retreatism), dan ada pula yang membangun komunitas baru dengan nilai yang berbeda (rebellion).

2.2 Kerangka Konseptual

2.2.1 Tinjauan Adaptasi Sosial

Adaptasi sosial merupakan konsep fundamental dalam sosiologi yang merujuk pada proses dinamis penyesuaian diri individu atau kelompok terhadap tuntutan dan harapan lingkungan sosial-budaya guna mencapai keserasian fungsional. Adaptasi berfungsi sebagai mekanisme homeostatis dalam masyarakat, memastikan bahwa individu mampu memenuhi kebutuhan pribadinya sembari mematuhi norma, peran, dan struktur yang berlaku. Dalam perspektif sosiologi, proses adaptasi tersebut tidak berlangsung secara pasif, melainkan melibatkan interaksi timbal balik antara individu dan lingkungan sosial. Bentuk penyesuaian yang dilakukan individu terhadap tujuan serta norma yang berlaku dapat diwujudkan melalui berbagai pola adaptasi. Robert K. Merton mengklasifikasikan adaptasi sosial ke dalam beberapa bentuk berdasarkan respons individu terhadap tujuan budaya dan cara-cara yang dilembagakan untuk mencapainya. Adapun bentuk-bentuk adaptasi sosial tersebut adalah sebagai berikut:

1. Adaptasi Konformitas : Individu menerima tujuan masyarakat dan menggunakan cara yang sah (sesuai norma) untuk mencapainya (misalnya, mengejar tier dengan bermain mobile legends dengan sungguh-sungguh dan fokus)
2. Adaptasi Inovasi : Individu menerima tujuan masyarakat, tetapi menggunakan cara yang tidak konvensional/tidak disetujui (misalnya, mencari poin dengan joki/cheat).
3. Adaptasi Ritualisme : Individu menolak tujuan masyarakat, tetapi

memegang teguh cara yang sah (misalnya, terus bermain Mobile Legends karna tidak ada aktivitas lagi untuk dilakukan).

4. Adaptasi Retreatisme : Individu menolak baik tujuan maupun cara yang disetujui masyarakat (misalnya, menjadi pengasing dalam sosial masyarakat).
5. Adaptasi Rebellion (Pemberontakan) : Individu menolak tujuan dan cara yang ada, lalu berusaha menggantinya dengan tujuan dan cara baru (misalnya, Memilih mencari Lowongan kerja daripada tetap bermain Mobile Legends).

2.2.2 Tinjauan Komunitas Mobile Legends

Komunitas non-virtual merupakan bentuk komunitas yang berkembang melalui interaksi sosial secara langsung dan berkelanjutan dalam suatu lokasi fisik tertentu. Keberadaan komunitas ini ditandai oleh intensitas pertemuan tatap muka (face-to-face interaction) yang memungkinkan anggotanya membangun hubungan sosial, rasa memiliki, serta identitas kolektif melalui aktivitas yang dilakukan secara bersama. Berbeda dengan komunitas virtual yang beroperasi dalam ruang digital, komunitas non-virtual berpusat pada keberadaan Third Place (Tempat Ketiga), yaitu ruang publik informal di luar rumah (first place) dan tempat kerja atau pendidikan (second place) yang menjadi wadah interaksi sosial antar anggota masyarakat (Oldenburg, 1999). Menurut Oldenburg (1999), Third Place memiliki karakteristik sebagai ruang yang bersifat netral, terbuka, dan mudah diakses oleh berbagai kalangan sehingga mendorong terjadinya komunikasi yang setara, pertukaran pengalaman, serta pembentukan hubungan sosial yang lebih erat. Dalam konteks kehidupan masyarakat, ruang seperti warung kopi, kedai, sekretariat komunitas, maupun basecamp berfungsi sebagai media bagi individu untuk membangun jejaring sosial, memperkuat solidaritas, dan menciptakan kohesi sosial melalui interaksi yang berlangsung secara informal.

Keberadaan komunitas non-virtual sebagai ruang interaksi sosial memungkinkan terbentuknya hubungan yang lebih erat antar anggota melalui intensitas pertemuan dan komunikasi yang berlangsung secara berulang. Interaksi yang terjadi secara langsung memberikan kesempatan bagi individu untuk saling

bertukar pengalaman, membangun kepercayaan, serta mengembangkan rasa memiliki terhadap kelompok. Dalam proses tersebut, berlangsung pula sosialisasi secara informal yang memungkinkan anggota mempelajari, memahami, dan menyesuaikan diri terhadap norma, nilai, serta kebiasaan yang berkembang dalam komunitas. Menurut Berger dan Luckmann (1966), realitas sosial dibentuk melalui proses interaksi yang berlangsung secara terus-menerus sehingga individu menginternalisasi nilai dan makna yang disepakati bersama dalam kehidupan kelompok. Proses tersebut juga berperan dalam pembentukan identitas kolektif, yaitu identitas yang muncul dari pengalaman bersama, kesamaan aktivitas, serta keterikatan emosional antaranggota komunitas (Jenkins, 2014). Dalam konteks komunitas Mobile Legends, interaksi yang berlangsung melalui kegiatan seperti bermain bersama (mabar), diskusi strategi, maupun pertemuan secara langsung tidak hanya memperkuat hubungan sosial antaranggota, tetapi juga membentuk pola perilaku, norma kelompok, dan rasa kebersamaan yang menjadi karakteristik komunitas tersebut.

2.3 Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu digunakan sebagai acuan dasar untuk mengkaji suatu permasalahan dari sebuah penelitian. Peneliti memerlukan kajian pustaka untuk mendapatkan informasi terkait penelitian terdahulu yang relevan dan menjadi saran terhadap penelitian yang akan dilakukan. Kajian penelitian terdahulu diambil dari berbagai penelitian yang relevan dengan Dinamika Interaksi Gamers Mobile Legends, sehingga diketahui tentang perbedaan dan persamaan terkait konteks penelitian hingga metode penelitiannya. Berikut adalah penelitian terdahulu yang digunakan peneliti :

2.1 Tabel Penelitian Terdahulu

No	1	2	3
Peneliti & Tahun	Raihan Yusuf Fauzi (2024)	Muhammad Rasyidi (2024)	Muh.Zaad (2024)
Judul Penelitian	Diskriminasi pada Pemain Game Online Perempuan	Analisis Isi Trash Talking Pada Konten Game Online Mobile Legends di Akun Youtube Brandon Kent	Perilaku Komunikasi toxic remaja yang bermain Game Online Mobile Legend Di Pulau Barrang Lompo Kecamatan Kepulauan Sangkarrang Kota Makassar
Rumusan Masalah Penelitian	Apa yang dialami dan bagaimana mereka memaknai pengalaman dan menafsirkan pengalaman tersebut?	Bagaimana bentuk Trash Talking pada konten mobile legends di akun youtube Brandon?	Bagaimana Solusi untuk mencegah dan meminimalisir terjadinya toxic dalam game?
Metode & Teori Penelitian	Metode Penelitian Kualitatif dan Teori Diskriminasi Gender Theodorson dan Teori Interaksi Simbolik George Herbert Mead	Metode deskriptif kualitatif dan Teori Hate Speech Anne Waber	Metode Kualitatif dan Pendekatan Fenomenologi Polkinghorne
Hasil Penelitian	Hasil penelitian menunjukkan bahwa diskriminasi yang dialami oleh pemain Perempuan ini mengarah ke diskriminasi subordinasi karena adanya penilaian peran bahwa Perempuan lebih lemah bermain game dibandingkan dengan laki-laki.	Hasil penelitian mengungkapkan bahwa faktor Brandon Kent melakukan trash talking di konten Youtube ialah karena kebiasaan Brandon Kent serta sebagai daya Tarik dan ciri khas Brandon Kent.	Hasil penelitian mengungkapkan bahwa remaja yang bermain game online Mobile Legends ini sering mengalami perselisihan dalam permainan, teman maupun musuh...
Persamaan & Perbedaan	Persamaan terdapat pada basis pengkajian fenomena ujaran diskriminasi Perbedaan terletak pada penggunaan pendekatan penelitian, penggunaan teori dan lokasi penelitian.	Persamaan terdapat pada basis pengkajian fenomena ujaran kebencian. Perbedaan terletak pada penggunaan pendekatan penelitian, penggunaan teori dan lokasi penelitian.	Persamaan terdapat pada basis pengkajian fenomena ujaran kebencian. Perbedaan terletak pada penggunaan teori dan lokasi penelitian.

Berdasarkan tabel 2.1 penelitian terdahulu merupakan aspek penting bagi peneliti sebagai rujukan dalam mencari perbandingan dan pembaharuan terhadap penelitian yang sedang dilaksanakan. Berikut ini merupakan beberapa penelitian terdahulu beserta persamaan dan perbedaan yang mendukung penelitian ini :

1. Diskriminasi Pada Pemain Game Online Perempuan

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kepustakaan dengan pendekatan deskriptif yang mengkaji fenomena diskriminasi terhadap pemain game online perempuan dengan teori diskriminasi gender dan interaksi simbolik. Hasil penelitian ini mengungkapkan bahwa diskriminasi yang dialami oleh pemain perempuan ini mengarah ke diskriminasi subordinasi karena adanya penilaian peran bahwa perempuan lebih lemah bermain game dibandingkan dengan laki-laki. Perbedaan kekuatan antara laki-laki dan perempuan menjadi pemicu stigma bahwa perempuan merupakan manusia yang lemah. Diskriminasi kepada pemain perempuan muncul karena pemain lain mungkin tidak memahami alasan mengapa perempuan bermain Mobile Legends: Bang Bang. Selain itu, peran sosial perempuan dalam keluarga yang selalu berada di dapur dan mengurus rumah tangga menciptakan pelabelan atau stereotip bahwa perempuan identik dengan kegiatan di dapur.. Persamaan penelitian terdapat pada penggunaan metode kualitatif dan basis pengkajian yaitu diskriminasi pada pemain game online. Sedangkan untuk perbedaan terletak pada penggunaan pendekatan penelitian, penggunaan teori, objek penelitian dan lokasi penelitian.

2. Analisis Isi Trash Talking Pada Konten Game Online Mobile Legends di Akun Youtube Brandon Kent

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif yang mengkaji fenomena trash talking dengan teori hate speech. Hasil penelitian ini mengungkapkan bahwa konten game online mobile legend di akun youtube Brandon Kent memiliki banyak sekali unsur Trash talking pada kontennya yang diucapkan langsung oleh Brandon Kent melalui dialog – dialog sepanjang permainan game mobile legend. Tindakan trash talking tersebut terjadi dikarenakan beberapa faktor yaitu karena kebiasaan Brandon secara spontan melontarkan kata kata Trash talking dalam membuat kontennya serta sebagai daya tarik dan ciri khas

Brandon dalam membuat konten, dan karena factor di dalam permainan yang membuat Brandon meluapkan emosinya dengan cara berbicara kasar atau mengumpat.. Persamaan penelitian terdapat pada penggunaan metode kualitatif dan basis pengkajian yaitu ujaran kebencian. Sedangkan untuk perbedaan terletak pada penggunaan pendekatan penelitian, penggunaan teori, objek penelitian dan lokasi penelitian.

3. Perilaku Komunikasi toxic remaja yang bermain Game Online Mobile Legend Di Pulau Barrang Lompo Kecamatan Kepulauan Sangkarrang Kota Makassar

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif yang mengkaji fenomena pengobatan alternatif dengan teori tindakan sosial. Hasil penelitian ini mengungkapkan bahwa remaja yang bermain game online Mobile Legends ini sering mengalami ke-toxican yang diakibatkan ada percekocokan didalam tim maupun musuh dipergmainan tersebut..Persamaan penelitian terdapat pada penggunaan metode kualitatif dan basis pengkajian yaitu fenomena toxic dalam dunia game online. Sedangkan untuk perbedaan terletak pada penggunaan pendekatan penelitian, penggunaan teori, objek penelitian dan lokasi penelitian.

BAB 3**METODOLOGI PENELITIAN****3.1 Pendekatan Penelitian**

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan pendekatan fenomenologi. Penelitian kualitatif bertujuan untuk mendeskripsikan dan menganalisis berbagai fenomena, peristiwa, aktivitas sosial, sikap, kepercayaan, persepsi, serta pemikiran informan, baik secara individual maupun kelompok (Creswell, 2013). Dalam pelaksanaannya, penelitian kualitatif dilakukan melalui serangkaian proses yang disusun secara sistematis, mulai dari pengumpulan data hingga penafsiran terhadap data yang diperoleh untuk menghasilkan deskripsi dan pemahaman yang mendalam mengenai fenomena yang diteliti.

Pendekatan fenomenologi dipilih karena berfokus pada upaya memahami dan mengungkap makna pengalaman hidup yang dialami oleh informan terhadap suatu fenomena berdasarkan perspektif mereka sendiri (Moustakas, 1994). Hadi *et al.* (2021) menjelaskan bahwa fenomenologi merupakan pendekatan penelitian yang digunakan untuk memperoleh pemahaman mengenai pengalaman subjektif individu melalui proses pengumpulan dan analisis data yang dilakukan secara logis, sistematis, dan kritis. Melalui pendekatan ini, peneliti berupaya menggali pengalaman, persepsi, motivasi, serta pemaknaan informan terhadap fenomena adaptasi sosial dalam komunitas Mobile Legends sehingga data yang diperoleh mampu merepresentasikan realitas sosial sebagaimana dipahami dan dialami secara langsung oleh informan.

3.2 Lokasi Penelitian

Lokasi Penelitian adalah tempat yang ditentukan oleh peneliti untuk memperoleh data informasi yang dibutuhkan. Pemilihan lokasi dalam penelitian ini berperan untuk memperjelas batasan lingkup kajian menjadi lebih fokus. Adapun penelitian ini berlokasi di Desa Seduri, Kec. Mojosari, Kab. Mojokerto. Alasan pemilihan lokasi ini dikarenakan terdapat Interaksi Gamers Mobile Legends yang bertempat di Warung Kopi Bonorowo yang terjadi dikalangan pengunjung warung.

Lokasi yang strategis dan dan kemudahan akses juga sesuai dengan kebutuhan data dan informasi dalam penyusunan skripsi.

3.3 Fokus Penelitian

Fokus penelitian merupakan pokok permasalahan yang menjadi pusat perhatian dalam suatu penelitian. Pemfokusan dilakukan untuk menghindari pembahasan yang melebar dan dapat membuat pembahasan keluar dari pokok permasalahan. Dengan demikian, fokus penelitian dapat membantu peneliti dalam melakukan kegiatan penelitian dan memudahkan pembaca dalam memahami permasalahan yang akan dibahas. Maka penelitian ini berfokus pada “Adaptasi Sosial Gamers Mobile Legends Dalam Menghadapi Dinamika Interaksi Komunitas di Warung Bonorowo Desa Seduri, Mojokerto.”

3.4 Teknik Penentuan Informan

Penentuan informan merupakan tahapan penting dalam penelitian kualitatif karena informan berperan sebagai sumber utama yang memberikan data dan informasi sesuai dengan fokus penelitian. Penelitian ini menggunakan teknik purposive sampling, yaitu teknik penentuan informan berdasarkan pertimbangan atau kriteria tertentu yang disesuaikan dengan tujuan penelitian (Sugiyono, 2013). Melalui teknik ini, informan dipilih karena dianggap memiliki pengetahuan, pengalaman, serta keterlibatan yang relevan dengan fenomena yang diteliti sehingga mampu memberikan informasi yang mendalam dan sesuai dengan kebutuhan penelitian. Pemilihan informan dalam penelitian ini didasarkan pada kesesuaian karakteristik dengan fokus penelitian mengenai adaptasi sosial pemain Mobile Legends dalam komunitas non-virtual. Adapun kriteria 10 informan laki-laki yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Muhammad Iqbal Latif (25 Tahun) dengan Tier Immortal 110
2. Andi (26 Tahun) dengan Tier Honor 49
3. Gerry (21 Tahun) dengan Tier Immortal 180
4. Nigel Gibran (25 Tahun) dengan Tier Glory 80
5. Bima Chakra (28 Tahun) dengan Tier Glory 70
6. David Rohmat Hidayat (25 Tahun) dengan Tier Immortal 555
7. Fredo (23 Tahun) dengan Tier Immortal 200

8. Deny Trisna (26 Tahun) dengan Tier Immortal 150
9. Waklo (25 Tahun) dengan Tier Immortal 200
10. Danan (26 Tahun) dengan Tier Immortal 120

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Langkah ini merupakan langkah yang strategis bagi peneliti untuk mendapatkan data. Penelitian kualitatif memiliki beberapa teknik pengumpulan data, yaitu observasi, wawancara dan dokumentasi (Sugiyono, 2013). Pengumpulan data oleh peneliti menggunakan tiga metode agar memperoleh data yang sesuai dengan kondisi di lapangan.

3.1.1 Observasi

Observasi pada hakikatnya merupakan kegiatan dengan menggunakan panca indra, mulai dari penciuman, penglihatan, atau pendengaran, untuk memperoleh informasi yang diperlukan untuk menjawab masalah penelitian (Smit & Onwuegbuzie, 2018). Dalam penelitian ini, peneliti mengamati objek dengan cara terjun langsung agar memperoleh gambaran yang jelas terkait dengan fenomena yang sedang diteliti. Observasi menggambarkan tentang kejadian, aktivitas, obyek dan kondisi emosional tertentu dari seseorang. Hasil pengamatan akan ditransformasikan secara faktual ke dalam data kualitatif sebagai bahan untuk menjawab pertanyaan penelitian.

3.1.2 Wawancara

Menurut Esterber dalam Sugiyono, wawancara dapat diartikan sebagai proses bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab mengenai topik tertentu, sehingga dapat memahami makna di dalam topik tersebut. Metode ini dilakukan dengan cara menyiapkan sejumlah pertanyaan yang sesuai dengan kebutuhan peneliti terkait dengan fokus penelitian. Kemudian terjadi dialog yang berisi tanya jawab antara penanya dan informan untuk memperoleh data yang dibutuhkan. Melalui proses wawancara ini, peneliti mendapatkan data yang nantinya akan dianalisis sebagai bahan menyusun hasil penelitian.

3.1.3 Dokumentasi

Dokumen adalah catatan peristiwa berbentuk tulisan, gambar, maupun video yang didapat selama penelitian. (Sugiyono, 2013). Metode dokumentasi dilakukan

dengan cara mengumpulkan data melalui analisis foto, video dan tulisan yang sudah ada sebelumnya untuk dibedah sebagai penunjang kevalidan data yang di dapat di lokasi penelitian.

3.6 Uji Keabsahan Data

Keabsahan data merupakan konsep penting dalam sebuah penelitian untuk mengetahui kevalidan data yang diperoleh. Pengujian keabsahan data pada penelitian ini menggunakan metode triangulasi data. Tujuan dari metode ini adalah untuk melakukan pengecekan data dengan beberapa cara demi memastikan serta membandingkan data yang diperoleh sebelumnya. Dalam menguji keabsahan data, terdapat triangulasi sumber, triangulasi teknik pengumpulan data dan waktu (Sugiyono, 2013).

a. Triangulasi Sumber Data

Triangulasi sumber data dilakukan dengan cara melakukan pengecekan data yang telah diperoleh melalui berbagai sumber dengan teknik yang sama. Data diperoleh dari Gamers Mobile Legends dengan tingkat Adaptasi Tinggi dan Adaptasi yang Rendah. Peneliti kemudian mengkomparasikan data yang bersumber dari hasil wawancara beberapa informan dengan cara dideskripsikan dan dikategorikan untuk mempermudah proses analisisnya. Hasil analisis ini menjadi suatu kesimpulan yang sudah teruji kevalidannya.

b. Triangulasi Teknik

Triangulasi teknik dilakukan dengan cara mengecek data kepada sumber yang sama dengan teknik yang berbeda. Peneliti menggunakan berbagai teknik yaitu teknik wawancara, observasi dan dokumentasi yang dimiliki oleh informan. Data yang bersumber dari teknik wawancara, akan dikomparasikan dengan hasil teknik observasi dan dokumentasi. Peneliti melakukan analisis ulang untuk memastikan data mana yang dianggap benar atau mungkin semua benar dikarenakan sudut pandang informan yang berbeda-beda.

c. Triangulasi Waktu

Waktu merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi kredibilitas data. Data yang dikumpulkan dengan teknik wawancara bisa berbeda antara pagi,

siang ataupun malam hari. Misalnya informan lebih nyaman diwawancarai ketika pagi hari dikarenakan kondisinya masih segar, akan memberikan informasi yang lebih valid sehingga lebih kredibel. Perlu adanya pengecekan ulang menggunakan teknik wawancara, observasi atau dokumentasi di waktu dan situasi yang berbeda hingga ditemukan kepastian datanya.

Berdasarkan pemaparan beragam uji keabsahan data diatas, peneliti memilih untuk menerapkan triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Dalam penelitian ini, peneliti akan melakukan pengecekan data dari berbagai informan dan berbagai teknik pengumpulan data untuk memastikan hasil data yang tervalidasi kebenarannya.

3.7 Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan proses mengorganisasikan, mengolah, dan menginterpretasikan data yang diperoleh selama penelitian sehingga menghasilkan informasi yang sistematis dan bermakna sesuai dengan fokus penelitian (Sugiyono, 2013). Dalam penelitian kualitatif, analisis data dilakukan sejak proses pengumpulan data berlangsung hingga penelitian selesai. Data yang diperoleh melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi terlebih dahulu ditranskripsikan ke dalam bentuk narasi, kemudian diklasifikasikan sesuai dengan tema-tema penelitian sebelum dilakukan interpretasi secara mendalam. Hasil analisis tersebut digunakan untuk memperoleh pemahaman mengenai fenomena yang diteliti serta menjawab rumusan masalah penelitian.

Menurut Miles & Huberman (2014) analisis data kualitatif berlangsung secara interaktif dan berkesinambungan melalui tiga tahapan: reduksi data, penyajian data, penarikan kesimpulan/verifikasi.

1. Reduksi Data

Reduksi data merupakan proses memilih, memusatkan perhatian, menyederhanakan, mengelompokkan, serta mengorganisasikan data yang diperoleh dari lapangan sehingga sesuai dengan fokus penelitian (Miles & Huberman, 2014). Pada tahap ini, peneliti menyeleksi hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi dengan mengidentifikasi informasi yang berkaitan dengan proses adaptasi sosial pemain Mobile Legends dalam menghadapi

dinamika interaksi di komunitas non-virtual. Data yang memiliki keterkaitan dengan tujuan penelitian kemudian dikelompokkan berdasarkan tema-tema tertentu, seperti latar belakang informan, bentuk interaksi dalam komunitas, pengalaman adaptasi sosial, serta faktor-faktor yang memengaruhi proses adaptasi.

2. Penyajian Data

Penyajian data merupakan proses menyusun data yang telah direduksi ke dalam bentuk yang sistematis sehingga memudahkan peneliti dalam memahami hubungan antar data dan menarik makna dari temuan penelitian (Miles & Huberman, 2014). Dalam penelitian ini, data disajikan secara deskriptif dalam bentuk narasi yang didukung oleh kutipan hasil wawancara, serta dilengkapi dengan tabel atau matriks apabila diperlukan. Penyajian data dilakukan untuk menggambarkan secara jelas proses adaptasi sosial yang dialami informan dalam komunitas Mobile Legends sehingga memudahkan peneliti dalam melakukan interpretasi terhadap temuan penelitian.

3. Penarikan Kesimpulan

Tahap akhir analisis data adalah penarikan kesimpulan dan verifikasi. Kesimpulan disusun berdasarkan hasil interpretasi terhadap data yang telah direduksi dan disajikan, kemudian diverifikasi secara terus-menerus selama proses penelitian untuk memastikan kesesuaiannya dengan data yang diperoleh di lapangan (Miles & Huberman, 2014). Verifikasi dilakukan dengan membandingkan hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi sehingga kesimpulan yang dihasilkan memiliki tingkat kredibilitas yang tinggi. Kesimpulan akhir diharapkan mampu menjawab rumusan masalah penelitian serta memberikan gambaran mengenai proses adaptasi sosial pemain Mobile Legends dalam menghadapi dinamika interaksi di komunitas non-virtual.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Gambaran Umum Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Warung Kopi Bonorowo yang berlokasi di Desa Seduri, Kecamatan Mojosari, Kabupaten Mojokerto, Jawa Timur. Warung kopi ini dipilih sebagai lokasi penelitian karena menjadi salah satu tempat berkumpul yang secara rutin digunakan oleh komunitas gamers Mobile Legends, khususnya Gamers Mobile Legends. Selain berfungsi sebagai tempat usaha kuliner, Warung Kopi Bonorowo telah berkembang menjadi ruang sosial yang memfasilitasi berbagai bentuk interaksi antar pengunjung, baik melalui aktivitas bermain game, berdiskusi, maupun membangun relasi sosial. Secara geografis, lokasi warung berada pada kawasan yang mudah dijangkau oleh masyarakat sekitar sehingga menjadi salah satu tempat favorit bagi remaja dan orang dewasa untuk menghabiskan waktu luang. Warung ini menyediakan berbagai fasilitas pendukung seperti jaringan internet (*Wifi*) yang stabil, colokan listrik di hampir setiap meja, area duduk yang cukup luas, serta suasana yang nyaman untuk berkumpul dalam waktu yang relatif lama. Fasilitas tersebut menjadi daya tarik utama bagi para gamers yang membutuhkan koneksi internet yang baik untuk bermain Mobile Legends secara bersama-sama (*multiplayer*).

Aktivitas bermain Mobile Legends di Warung Kopi Bonorowo berlangsung hampir setiap hari, terutama pada sore hingga malam hari. Berdasarkan hasil observasi, jumlah pemain cenderung meningkat pada akhir pekan maupun hari libur ketika sebagian besar anggota komunitas memiliki waktu luang. Para pemain umumnya datang secara berkelompok dengan jumlah antara tiga hingga sepuluh orang. Namun, tidak jarang pula terdapat pemain yang datang sendiri kemudian bergabung dengan kelompok lain untuk bermain bersama (*mabar*). Kondisi tersebut menunjukkan bahwa warung kopi tidak hanya menjadi tempat bermain, tetapi juga menjadi ruang terbentuknya hubungan sosial antarpemain.

Komunitas gamers yang berkumpul di Warung Kopi Bonorowo memiliki karakteristik yang beragam. Sebagian besar anggota komunitas berusia antara 18 hingga 27 tahun dengan latar belakang yang berbeda, seperti mahasiswa, pelajar,

karyawan swasta, wiraswasta, hingga pekerja lepas. Meskipun memiliki aktivitas sehari-hari yang berbeda, mereka memiliki minat yang sama terhadap permainan Mobile Legends sehingga menjadikan game tersebut sebagai media untuk menjalin komunikasi dan memperluas hubungan pertemanan. Perbedaan latar belakang tersebut turut menciptakan dinamika sosial yang cukup menarik. Setiap anggota komunitas memiliki pengalaman bermain, tingkat kemampuan, gaya komunikasi, serta tujuan bermain yang berbeda. Ada pemain yang bermain hanya untuk mengisi waktu luang, ada yang menjadikan Mobile Legends sebagai sarana hiburan setelah bekerja atau kuliah, sementara sebagian lainnya memiliki orientasi kompetitif dengan target meningkatkan *rank* atau *tier*.

Berdasarkan gambaran tersebut, dapat dipahami bahwa Warung Kopi Bonorowo memiliki karakteristik yang sesuai sebagai lokasi penelitian mengenai adaptasi sosial gamers Mobile Legends. Intensitas interaksi yang tinggi, keberagaman latar belakang anggota komunitas, serta aktivitas bermain yang dilakukan secara berkelanjutan memberikan peluang bagi peneliti untuk mengamati secara mendalam bagaimana para gamers membangun hubungan sosial, menyesuaikan diri dengan lingkungan komunitas, dan mengembangkan berbagai bentuk adaptasi dalam kehidupan sosial mereka. Dengan demikian, lokasi penelitian ini mampu memberikan data yang relevan untuk menjawab fokus penelitian mengenai adaptasi sosial gamers Mobile Legends

4.2 Profil Informan dan Karakteristik Bermain

Di Bonorowo khususnya pemain Mobile legends memiliki latar belakang yang berbeda, mulai dari remaja hingga dewasa. Mereka juga memiliki pekerjaan yang berbeda pula, ada yang memiliki pekerjaan sebagai operator produksi, admin perusahaan, penjaga warung dan ada juga yang belum memiliki pekerjaan. Para pemain mulai berkumpul di warung pada waktu sore hari disaat selesai dari pekerjaannya masing-masing hingga malam hari hingga target poin terpenuhi. Suasana bermain di warung bonorowo cenderung santai dan tetap fokus untuk mencapai kemenangan tim. Terkadang tujuan yang tidak sama menimbulkan perselisihan antara pemain satu dan pemain yang lain.

4.1 Profil Informan Penelitian

No	Nama	Status	Pekerjaan	Mulai	Intensitas	Tier Tertinggi
1	(25 tahun) Muhammad Iqbal Latif	Informan	Operator produksi pabrik	2017	Setiap hari (±9 jam/hari)	Mythic Immortal (±110 bintang)
2	(26 tahun) Andi	Informan	Tidak bekerja	2021	Setiap hari (±5 jam/hari)	Mythic Honor (>49 bintang)
3	(21 tahun) Gerry	Informan	Barista Bonorowo	2017	Setiap hari (12-15 jam/hari)	Mythic Immortal (±180 bintang)
4	(25 tahun) Nigel Gibran	Informan	Operator produksi pabrik	2019	Setiap hari (±3 jam/hari)	Mythic Glory (±80 bintang)
5	(28 tahun) Bima Chakra	Informan	Tidak bekerja	2020	Setiap hari (5-9 jam/hari)	Mythical Glory (±70 bintang)
6	(25 tahun) David Rohmat Hidayat	Informan	Staf admin pabrik	2017	Setiap hari (3-8 jam/hari)	Mythical Immortal (±555 bintang)

No	Nama	Status	Pekerjaan	Mulai	Intensitas	Tier Tertinggi
7	(23 tahun) Fredo	Informan	Mahasiswa	2017	Setiap hari (8-14 jam/hari)	Mythic Immortal (±200 bintang)
8	(26 tahun) Deny Trisna	Informan	Barista Cafe	2017	Setiap hari (5-8 jam/hari)	Mythic Immortal (±150 bintang)
9	25 tahun) Waklo	Informan	Sopir	2017	Setiap hari (8-16 jam/hari)	Mythic Immortal (±200 bintang)
10	(26 tahun) Danan	Informan	PPIC pabrik karton	2017	Setiap hari (5-12 jam/hari)	Mythic Immortal (±120 bintang)

4.3 Adaptasi Sosial dalam Dinamika Interaksi Antar Gamers Mobile Legends

Komunitas gamers Mobile Legends di Warung Kopi Bonorowo merupakan ruang sosial yang mempertemukan individu dengan latar belakang, pengalaman bermain, kemampuan teknis, serta tujuan yang beragam. Perbedaan tersebut menyebabkan setiap anggota komunitas dihadapkan pada tuntutan untuk menyesuaikan diri dengan norma, budaya, dan pola interaksi yang telah berkembang dalam kelompok. Adaptasi sosial menjadi proses yang penting karena menentukan bagaimana seorang pemain mampu membangun hubungan dengan anggota lain, memahami karakter komunitas, serta mempertahankan keberlangsungan interaksi sosial di dalam lingkungan bermain.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, proses adaptasi sosial para gamers berlangsung melalui berbagai bentuk penyesuaian terhadap budaya komunitas. Budaya tersebut tidak hanya berkaitan dengan kemampuan bermain Mobile Legends, tetapi juga mencakup cara berkomunikasi, membangun kerja sama tim, menghargai tujuan bermain anggota lain, hingga memahami situasi ketika komunitas sedang bermain secara kompetitif maupun ketika bermain untuk hiburan. Oleh karena itu, adaptasi sosial dalam komunitas gamers merupakan proses yang dinamis karena dipengaruhi oleh perubahan situasi bermain maupun hubungan interpersonal antaranggota.

Salah satu bentuk adaptasi yang ditemukan adalah penyesuaian terhadap budaya bermain kompetitif. Dalam komunitas Mobile Legends, aktivitas bermain bersama (*mabar*) menjadi media utama untuk membangun kerja sama, memperkuat hubungan sosial, sekaligus meningkatkan kemampuan bermain. Akan tetapi, setiap kelompok memiliki orientasi bermain yang berbeda. Sebagian kelompok lebih mengutamakan pencapaian *rank* dan kemenangan, sedangkan kelompok lainnya bermain dengan tujuan mempererat hubungan pertemanan. Perbedaan orientasi tersebut mendorong setiap pemain untuk memahami karakter kelompok sebelum memutuskan bergabung dalam aktivitas bermain. Hal tersebut tercermin dari pengalaman salah seorang informan yang menyampaikan:

“Pernah mas, saya pernah dikatakan tolol atau poke sama teman-teman, setelah itu saya gapernah lagi diajak main sama teman-teman yang biasanya” (Muhammad Iqbal Latif, Wawancara 25 November 2025)

Dalam perspektif adaptasi sosial, pengalaman tersebut tidak hanya menunjukkan adanya perubahan pola interaksi, tetapi juga menggambarkan bahwa komunitas memiliki standar tertentu mengenai kerja sama tim dan kemampuan bermain. Situasi tersebut mendorong pemain untuk melakukan evaluasi terhadap kemampuan dirinya serta mencari cara agar mampu menyesuaikan diri dengan dinamika kelompok. Dengan demikian, aktivitas bermain bersama bukan hanya menjadi sarana memperoleh kemenangan, tetapi juga menjadi ruang belajar mengenai norma dan harapan sosial yang berlaku dalam komunitas.

Temuan penelitian juga menunjukkan bahwa proses adaptasi tidak hanya berlangsung selama permainan berlangsung, tetapi juga berkembang melalui interaksi di luar permainan. Warung Kopi Bonorowo menjadi ruang sosial tempat para gamers berdiskusi mengenai strategi permainan, perkembangan *meta*, pengalaman pertandingan, maupun aktivitas kehidupan sehari-hari. Interaksi tersebut memperlihatkan bahwa hubungan sosial antarpemain tidak semata-mata dibangun melalui permainan, melainkan juga melalui komunikasi informal yang berlangsung secara berulang. Salah seorang informan menjelaskan:

“Pernah dibilangin kalo masih glory kebawah mending gausa ikut, gapapa juga mas, tetep saya berteman dan nongkrong bareng mereka walaupun bisa dibilang dijauhi atau dikucilkan” (Gerry, wawancara 25 November 2025)

Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa informan memilih mempertahankan hubungan sosial meskipun memiliki orientasi bermain yang berbeda dengan sebagian anggota komunitas. Keputusan untuk tetap hadir dan menjaga komunikasi memperlihatkan adanya proses adaptasi terhadap dinamika hubungan sosial dalam komunitas. Informan berusaha memisahkan antara aktivitas bermain yang bersifat kompetitif dengan hubungan pertemanan yang tetap dijaga melalui interaksi di warung kopi. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa adaptasi sosial tidak selalu diwujudkan melalui peningkatan kemampuan bermain, tetapi juga melalui kemampuan menjaga relasi interpersonal agar tetap harmonis. Selain

itu, adaptasi sosial juga dipengaruhi oleh keberagaman kondisi sosial ekonomi, pengalaman bermain, serta fasilitas yang dimiliki setiap pemain. Beberapa informan mengungkapkan bahwa keterbatasan perangkat permainan memengaruhi performa selama pertandingan. Namun demikian, kondisi tersebut tidak hanya dipandang sebagai hambatan teknis, melainkan juga menjadi motivasi untuk mencari strategi lain agar tetap dapat berpartisipasi dalam komunitas. Sebagaimana diungkapkan oleh salah satu informan:

“Saya dikatain hp saya jadul atau jelek sehingga saya gabisa mengimbangi performa pada saat bermain, saya ingin ganti hp juga gabisa mas. Kondisi finansial keluarga saya juga kurang bagus mas. Serba salah mas.” (Andi, wawancara 25 November 2025)

Dalam konteks adaptasi sosial, pengalaman tersebut menunjukkan bahwa setiap individu memiliki kondisi yang berbeda sehingga proses penyesuaian diri juga dilakukan dengan cara yang berbeda pula. Beberapa pemain memilih meningkatkan kemampuan bermain melalui latihan, sementara pemain lain lebih menekankan pada kemampuan membangun komunikasi, memilih kelompok bermain yang sesuai, atau menyesuaikan intensitas bermain dengan kondisi yang dimiliki. Hal ini memperlihatkan bahwa adaptasi sosial merupakan proses yang kompleks karena dipengaruhi oleh faktor individu maupun lingkungan sosial. Adapula ungkapan dari dua informan :

“Saya debat balik atau saya ajak berantem mas kalo masih maksa ikut” (Deny Trisna, wawancara 25 November 2025)

“Saya bentak-bentak sih mas, kalo mereka msih ngeyel mau ikut saya ajak temen-temen buat pindah tempat biar dia ngerasa sendiri. Kalo masih ngeyel saya ajak berantem kalo diperlukan” (Waklo, wawancara 25 November 2025)

Hasil penelitian juga memperlihatkan bahwa konflik yang muncul selama permainan menjadi bagian dari dinamika interaksi dalam komunitas. Perbedaan pendapat mengenai strategi permainan, kesalahan dalam pertandingan, maupun kegagalan mencapai kemenangan sering kali memunculkan ketegangan antarpemain. Namun demikian, sebagian besar informan menjelaskan bahwa konflik tersebut biasanya bersifat sementara dan menjadi bahan evaluasi untuk

memperbaiki koordinasi pada pertandingan berikutnya. Dengan demikian, konflik tidak selalu dipahami sebagai pemutus hubungan sosial, tetapi juga sebagai bagian dari proses penyesuaian yang mendorong anggota komunitas memahami karakter satu sama lain. Secara keseluruhan, temuan penelitian menunjukkan bahwa adaptasi sosial dalam komunitas gamers Mobile Legends berlangsung melalui beberapa proses utama, yaitu penyesuaian terhadap budaya bermain, penyesuaian terhadap pola komunikasi kelompok, penyesuaian terhadap kemampuan dan peran masing-masing anggota, serta penyesuaian terhadap dinamika hubungan sosial yang berkembang di dalam komunitas. Proses tersebut berlangsung secara berkelanjutan melalui interaksi yang intens, baik ketika bermain maupun ketika berkumpul di Warung Kopi Bonorowo.

Dalam perspektif Robert K. Merton, berbagai bentuk penyesuaian tersebut mencerminkan bagaimana individu merespons tuntutan sosial yang berkembang di dalam komunitas. Setiap pemain memiliki cara yang berbeda dalam melakukan adaptasi sesuai dengan kemampuan, pengalaman, tujuan bermain, dan kondisi sosial yang dimilikinya. Ada pemain yang memilih meningkatkan kemampuan bermain agar mampu mengikuti standar kelompok, ada yang lebih menekankan pada pembangunan hubungan sosial, ada pula yang mengembangkan orientasi bermain yang lebih santai sebagai bentuk penyesuaian terhadap dinamika komunitas. Oleh karena itu, adaptasi sosial para gamers tidak dapat dipahami sebagai proses yang bersifat tunggal, melainkan sebagai proses yang dinamis dan terus berkembang mengikuti perubahan hubungan sosial yang terjadi dalam komunitas Mobile Legends.

4.4 Faktor yang Mempengaruhi Proses Adaptasi Sosial dalam Komunitas Gamers Mobile Legends

Hasil penelitian menunjukkan bahwa proses adaptasi sosial dalam komunitas gamers Mobile Legends tidak berlangsung sebagai proses penyesuaian individu terhadap permainan semata, tetapi merupakan proses penyesuaian terhadap struktur sosial yang berkembang di dalam komunitas. Struktur tersebut terbentuk melalui norma, nilai, pola komunikasi, serta sistem penghargaan yang disepakati secara tidak tertulis oleh para anggota komunitas. Dalam konteks ini,

adaptasi sosial menjadi mekanisme yang memungkinkan individu memperoleh pengakuan, membangun hubungan sosial, dan mempertahankan partisipasinya sebagai anggota komunitas. Perspektif Robert K. Merton (1968) menjelaskan bahwa setiap sistem sosial memiliki tujuan budaya dan cara-cara yang dilembagakan untuk mencapai tujuan tersebut. Dalam komunitas gamers Mobile Legends, tujuan budaya tersebut tidak hanya diwujudkan dalam kemenangan atau peningkatan *tier*, tetapi juga dalam pengakuan sebagai anggota komunitas yang memiliki kemampuan bekerja sama, memahami norma kelompok, serta mampu menjaga kualitas interaksi sosial. Oleh karena itu, proses adaptasi sosial dipengaruhi oleh berbagai faktor yang tidak berdiri sendiri, melainkan saling membentuk pengalaman sosial setiap anggota komunitas.

Temuan lain menunjukkan bahwa salah satu faktor yang paling memengaruhi proses adaptasi sosial adalah norma kompetensi yang berkembang dalam komunitas. Norma kompetensi tidak hanya berkaitan dengan kemampuan teknis bermain, tetapi juga mencerminkan harapan kolektif mengenai karakteristik anggota yang dianggap mampu berkontribusi terhadap kehidupan komunitas. Dalam kehidupan sosial komunitas gamers, indikator seperti *tier*, *win rate*, dan pengalaman bermain tidak sekadar dipahami sebagai pencapaian individual, tetapi telah berkembang menjadi simbol kompetensi sosial. Simbol tersebut membentuk ekspektasi mengenai kemampuan seseorang dalam bekerja sama, mengambil keputusan, serta menjalankan perannya dalam kelompok. Dengan demikian, kemampuan bermain memperoleh makna sosial karena menjadi salah satu dasar terbentuknya kepercayaan antar anggota komunitas. Selain norma kompetensi, proses adaptasi sosial juga dipengaruhi oleh kemampuan individu menginternalisasi nilai dan budaya yang berkembang dalam komunitas. Hasil penelitian menunjukkan bahwa setiap komunitas memiliki kebiasaan, pola interaksi, dan cara berkomunikasi yang khas. Nilai-nilai tersebut dipelajari melalui proses interaksi yang berlangsung secara berulang sehingga secara perlahan menjadi bagian dari identitas sosial anggota komunitas. Salah satu temuan penting dalam penelitian ini adalah bahwa komunitas gamers Mobile Legends memiliki struktur hierarki yang terbentuk secara informal melalui pengalaman bermain,

penguasaan strategi, tingkat partisipasi, dan pengakuan dari anggota komunitas. Hierarki tersebut bukan sekadar pembagian posisi berdasarkan kemampuan teknis, melainkan merupakan bagian dari struktur sosial yang memengaruhi pola interaksi antaranggota.

Berdasarkan hasil penelitian, para informan menunjukkan strategi adaptasi yang berbeda dalam menghadapi struktur tersebut. Sebagian meningkatkan kompetensi bermain, sebagian membangun komunikasi yang lebih intensif, sementara yang lain memperkuat hubungan interpersonal sebagai cara mempertahankan keterlibatan dalam komunitas. Variasi tersebut memperlihatkan bahwa adaptasi sosial merupakan proses yang dinamis dan dipengaruhi oleh interaksi antara struktur sosial komunitas dengan pengalaman subjektif setiap individu.

Dengan demikian, faktor-faktor yang memengaruhi adaptasi sosial tidak dapat dipahami sebagai aspek teknis permainan semata, melainkan sebagai bagian dari proses sosial yang membentuk identitas, hubungan, dan posisi individu di dalam komunitas. Dalam kerangka Robert K. Merton, adaptasi merupakan mekanisme yang memungkinkan anggota komunitas menegosiasikan hubungan antara tujuan kolektif komunitas dengan kondisi, sumber daya, dan pengalaman yang mereka miliki, sehingga keterlibatan dalam komunitas tetap dapat dipertahankan melalui berbagai strategi penyesuaian yang berkembang secara alami dalam kehidupan sosial sehari-hari.

4.5 Mode Adaptasi Sosial Robert K. Merton dalam Dinamika Interaksi Komunitas Gamers Mobile Legends

Berdasarkan teori adaptasi sosial Robert K. Merton (1968), setiap individu akan melakukan penyesuaian terhadap tuntutan sosial yang berkembang dalam lingkungan tempat ia berinteraksi. Dalam komunitas gamers Mobile Legends di Warung Kopi Bonorowo, tuntutan tersebut tercermin melalui budaya bermain yang mengutamakan kerja sama tim, peningkatan kemampuan bermain, pencapaian *tier* yang tinggi, serta kemampuan membangun komunikasi yang efektif dengan sesama anggota komunitas. Perbedaan kemampuan, pengalaman bermain, maupun tujuan setiap pemain menyebabkan munculnya berbagai bentuk adaptasi sosial sebagai

upaya mempertahankan hubungan dan keberlangsungan interaksi dalam komunitas. Berdasarkan hasil penelitian, ditemukan lima bentuk adaptasi sebagaimana dikemukakan oleh Robert K. Merton, yaitu konformitas (conformity), inovasi (innovation), ritualisme (ritualism), penarikan diri (retreatism), dan pemberontakan (rebellion).

A. Konformitas (Conformity): Menyesuaikan Diri Melalui Peningkatan Kemampuan Bermain

Konformitas merupakan bentuk adaptasi ketika individu menerima tujuan yang berkembang dalam komunitas sekaligus menggunakan cara-cara yang dianggap sah untuk mencapainya. Dalam komunitas gamers Mobile Legends, tujuan tersebut diwujudkan melalui peningkatan kemampuan bermain, pencapaian *tier* yang lebih tinggi, serta kemampuan bekerja sama dalam tim. Untuk mencapai tujuan tersebut, para pemain berusaha meningkatkan kualitas permainan melalui latihan rutin, mempelajari strategi permainan, mengevaluasi kesalahan, dan memperbaiki pola komunikasi selama pertandingan.

Salah satu informan menjelaskan bahwa pengalaman berinteraksi dalam komunitas justru mendorong dirinya untuk lebih giat meningkatkan kemampuan bermain agar dapat berkembang bersama anggota komunitas lainnya.

“Justru saya makin semangat buat push rank walaupun ga sama mereka, saya kejar ketertinggalan saya dulu, kalo udah mendekati bintang mereka, saya yakin pasti diterima lagi di tim mereka yang bintangnya banyak-banyak atau tim kompe mereka” (Gerry, wawancara 20 November 2025)

Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa proses adaptasi dilakukan melalui peningkatan kompetensi sebagai bentuk penyesuaian terhadap budaya kompetitif yang berkembang di dalam komunitas. Dalam perspektif Merton, perilaku tersebut merupakan bentuk konformitas karena individu menerima tujuan komunitas dan menggunakan mekanisme yang dianggap sah untuk mencapainya.

B. Inovasi (Innovation): Mengembangkan Strategi Baru dalam Menyesuaikan Diri

Mode inovasi muncul ketika individu tetap menerima tujuan yang berkembang di dalam komunitas, tetapi mencoba menggunakan strategi yang

berbeda untuk menyesuaikan diri. Dalam penelitian ini, beberapa pemain menunjukkan upaya mencari alternatif agar dapat mengikuti dinamika komunitas. Salah satunya adalah mencoba meningkatkan *tier* melalui jasa joki sebagai bentuk strategi yang dipandang dapat mempercepat pencapaian target. Sebagaimana diungkapkan oleh salah satu informan berikut.

“Ngga juga mas, saya jadi diri saya sendiri aja. Toh temen diwarung itu juga ada yang mau menerima saya dan ngajak main game bareng saya. Saya dulu pernah coba joki akun saya biar bintangnya bisa setara sama yang lain, tapi ya kalo akun bintang tinggi tapi main saya kurang bisa seimbangi mereka ya sama aja mas. Saya pikir-pikir lagi percuma juga saya dulu jokiin akun saya mas” (Muhammad Iqbal Latif, 20 November 2025)

Pengalaman tersebut memperlihatkan bahwa pemain berusaha mencari strategi alternatif untuk menyesuaikan diri terhadap standar yang berkembang dalam komunitas. Namun, informan kemudian menyadari bahwa keberhasilan beradaptasi tidak hanya ditentukan oleh pencapaian *tier*, melainkan juga kemampuan bermain dan kualitas interaksi sosial yang dibangun bersama anggota komunitas.

C. Ritualisme (Ritualism): Mempertahankan Kehadiran dalam Komunitas sebagai Ruang Sosial

Ritualisme merupakan bentuk adaptasi ketika individu tetap menjalankan rutinitas yang berlaku dalam lingkungan sosial meskipun tidak lagi menjadikan tujuan utama komunitas sebagai orientasi utama. Dalam komunitas gamers Mobile Legends, bentuk adaptasi ini tampak pada pemain yang tetap hadir di Warung Kopi Bonorowo untuk menjaga hubungan sosial meskipun tidak selalu berpartisipasi dalam aktivitas bermain yang bersifat kompetitif. Salah seorang informan mengungkapkan:

“Dulu pernah mas, gapernah diajak main lagi, dichat ajak nongkrong juga ga sama sekali. tapi ya tetep main kesana walaupun ga diajak. Ya nimbrung aja mas, ga harus ikut juga. Kalo soal dikatakan sih pernah, saya juga sadar kalo saya gabisa mengimbangi permainan mereka, dan saya juga memang ga terlalu minat untuk main kompe. Jadi ya saya tetep nimbrung di warung tapi ga ikut main,

nunggu temen-temen main akun kecil aja agar ga serius mainnya” (Nigel Gibran, wawancara 20 November 2025)

Temuan tersebut menunjukkan bahwa fungsi komunitas tidak hanya sebagai ruang kompetisi, tetapi juga sebagai ruang interaksi sosial. Kehadiran informan di warung menunjukkan adanya upaya mempertahankan hubungan sosial meskipun orientasi terhadap permainan kompetitif mulai berkurang.

D. Retreatism (Penarikan Diri): Mengurangi Intensitas Interaksi sebagai Bentuk Penyesuaian

Retreatism merupakan bentuk adaptasi ketika individu memilih mengurangi keterlibatan terhadap aktivitas yang berkembang di dalam komunitas. Dalam konteks penelitian ini, bentuk adaptasi tersebut muncul melalui keputusan beberapa pemain untuk mengurangi intensitas bermain bersama maupun membatasi interaksi sosial ketika merasa membutuhkan ruang untuk menyesuaikan diri. Sebagaimana dijelaskan oleh salah satu informan berikut.

“Sangat mempengaruhi mas, saya gapunya temen lagi selain mereka. Mau nyoba nyari temen lain juga gaberani mas. Akibat mereka merundung dan ngatain kondisi ekonomi saya, saya jadi orang yang ga percya diri dan memilih untuk menarik diri dari sosial. Kadang saya nyoba buat ke warung lagi tapi hasilnya nihil, gaada perubahan dari mereka memperlakukan saya.” (Andi, wawancara 20 November 2025)

Dalam perspektif adaptasi sosial, keputusan untuk mengurangi intensitas interaksi dapat dipahami sebagai bentuk penyesuaian terhadap situasi sosial yang dianggap kurang mendukung. Penarikan diri tidak selalu dimaknai sebagai kegagalan beradaptasi, tetapi dapat menjadi strategi individu untuk menjaga kondisi psikologis sebelum kembali membangun hubungan sosial dalam lingkungan komunitas.

E. Rebellion (Pemberontakan): Mengembangkan Orientasi Baru dalam Kehidupan Sosial

Rebellion merupakan bentuk adaptasi ketika individu mulai membangun orientasi baru yang berbeda dari tujuan dominan dalam komunitas. Dalam penelitian ini, beberapa informan menunjukkan bahwa pengalaman berinteraksi

dalam komunitas mendorong mereka untuk mengembangkan prioritas lain di luar permainan, seperti menyelesaikan pendidikan maupun mempersiapkan karier. Sebagaimana disampaikan oleh Muhammad Iqbal Latif.

“Saya pribadi awalnya sedikit insecure karena dikatain beban tim, tapi saya memilih fokus kuliah saja dan menyelesaikan studi. Alhamdulillah saya sekarang diterima di Perusahaan besar dan posisi sebagai operator produksi. Daripada saya pusing mikirin tongkrongan menidng saya fokus sama karir saya sendiri. Tapi saya juga masih sering kok mas sendirian nongkrong disini kalo misal suntuk dirumah.” (Muhammad Iqbal Latif, wawancara 20 November 2025)

Hal serupa juga diungkapkan oleh Bima Chakra.

“Saya intropeksi diri mas, saya sadar saya telat melihat peluang untuk menjadi penjoki itu mas. Saya pengen keluar dari situasi ini dan mendapat pekerjaan yang layak sekarang mas.” (Bima Chakra, wawancara 20 November 2025)

Temuan tersebut menunjukkan bahwa adaptasi sosial tidak selalu diarahkan untuk mempertahankan posisi dalam komunitas permainan, tetapi juga dapat berkembang menjadi proses pembentukan orientasi kehidupan yang lebih luas. Dalam perspektif Merton, kondisi ini mencerminkan rebellion, yaitu ketika individu membangun tujuan dan orientasi baru yang dianggap lebih sesuai dengan kebutuhan serta perkembangan kehidupannya.

4.6 Implikasi dan Rekomendasi Praktis

Berdasarkan temuan penelitian, Dinamika Interaksi di komunitas gamers MLBB Bonorowo tidak hanya terkait performa permainan, tetapi juga menyangkut relasi sosial, stigma, dan ketimpangan akses. Oleh karena itu, diperlukan upaya pada level komunitas agar interaksi tetap sehat tanpa menghilangkan ruang kompetisi. Rekomendasi berikut disusun berdasarkan harapan informan korban serta refleksi peneliti.

1. Membedakan sesi bermain secara eksplisit. Circle dapat membuat kesepakatan kapan sesi push rank berlangsung dan kapan sesi hiburan, sehingga penolakan tidak diterjemahkan sebagai penolakan sosial diluar game. Berikut ungkapan salah satu korban
“Menurut saya pribadi bagus mas kalo dipandang berdasarkan bintang atau poin, biar makin tertantang dan termotivasi untuk lebih baik dan bisa mengimbang skill dan cara bermain mereka, mungkin mereka serius atau kompe karna ada yang sebagian sedang joki akun atau mengerjakan akun orang, jadi ya wajar saja mas. Saran saya sesekali ada sesi santainya sih mas biar yang pengen main juga bisa ikut tanpa adanya tekanan dari pihak manapun.” (Gerry, wawancara 25 November 2025)
2. Menjaga etika interaksi di luar game. Memilih rekan mabar boleh dilakukan untuk mengejar target, tetapi dalam kehidupan nyata tetap perlu menjaga silaturahmi, menyapa, dan tidak mengabaikan. Berikut ungkapan salah satu korban :
“Saya hanya berharap mereka tidak berbeda dalam memperlakukan seseorang yang tidak setara dengan mereka dari aspek kemampuan bermain di kehidupan nyata. Boleh memilih teman bermain agar bisa mencapai tujuannya, tapi diluar game harus tetap menjaga silaturahmi atau menjaga interaksi yang baik dengan orang lain” (Nigel Gibran, wawancara 20 November 2025)
3. Mengembangkan mekanisme mentoring atau ruang belajar. Circle tier tinggi dapat membuat sesi latihan/sparing terjadwal bagi pemain tier lebih

rendah untuk belajar rotasi, komunikasi, dan strategi, sehingga ketimpangan skill tidak semakin melebar. Berikut ungkapan salah satu korban :

“Menurut saya pribadi, berikan kami para pemain tier rendah ruang untuk belajar dari mereka agar gameplay kami jadi lebih bagus dan bisa setara dengan mereka mas, dengan kami yang sungguh-sungguh mencari ilmu dari mereka dan berkembang bisa jadi mengurangi ketimpangan dalam bermain atau tier satu sama lain.” (Bima Chakra, wawancara 20 November 2025)

4. Mengurangi pelabelan yang merendahkan kondisi ekonomi, fisik, atau usia. Stigma seperti 'miskin', ejekan perangkat, maupun ejekan usia berpotensi memperdalam luka psikologis korban dan memperkuat adaptasi sosial. Berikut ungkapan salah satu korban :

“Saya berharap mereka tidak memandang orang lain rendah mas, mereka gatau perjuangan saya untuk hidup seperti apa. Kondisi finansial saya juga seperti ini, jadi ya semoga mereka bisa nerima atau membuka diri untuk saya dengan kondisi seperti ini.” (Andi, wawancara 20 November 2025)

5. Membangun aturan penyelesaian konflik. Komunitas perlu menolak normalisasi intimidasi dan kekerasan (bentakan/ajakan berkelahi) dan menggantinya dengan negosiasi, evaluasi permainan, serta komunikasi yang lebih konstruktif. Berikut ungkapan beberapa pelaku :

“Saya rekomendasikan buat main sama pemain yang lain dulu mas kalo misal saya lagi pegang akun jokian, kalo mereka masih ngeyel mau ikut saya ajak temen-temen buat pindah tempat biar dia ngerasa sendiri. Kalo masih ngeyel saya ajak berantem kalo diperlukan tapi sebenarnya saya males mas kalo sampe berantem.” (Waklo, wawancara 25 November 2025)

Secara sosiologis, rekomendasi tersebut bertujuan memutus rantai kesenjangan antar gamers pada komunitas, memperjelas batas kompetisi, mengurangi stigma, dan memperkuat dukungan jaringan sosial di ruang tongkrongan. Dengan demikian, Warung Kopi Bonorowo dapat tetap menjadi ruang 'third place' yang inklusif, sekaligus menyediakan ruang kompetitif yang sehat bagi gamers *Mobile Legends*.

BAB V

PENUTUPAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa komunitas Mobile Legends di Warung Bonorowo tidak hanya berfungsi sebagai kelompok bermain, tetapi juga merupakan ruang sosial yang membentuk norma, nilai, hierarki, serta pola interaksi yang memengaruhi perilaku setiap anggotanya. Keberhasilan seorang pemain dalam komunitas tersebut tidak hanya ditentukan oleh kemampuan teknis bermain, tetapi juga oleh kemampuan menjalin komunikasi, membangun kerja sama, memahami budaya komunitas, dan menyesuaikan diri terhadap harapan kelompok. Dinamika interaksi dalam komunitas dipengaruhi oleh berbagai faktor, seperti sistem tier, win rate, pengalaman bermain, kemampuan komunikasi, serta orientasi terhadap kemenangan. Faktor-faktor tersebut membentuk standar tidak tertulis mengenai siapa yang dianggap layak untuk bergabung dalam kelompok bermain tertentu. Kondisi ini mendorong setiap pemain melakukan proses adaptasi sosial agar tetap memperoleh penerimaan, mempertahankan relasi sosial, serta memiliki kesempatan untuk terus berpartisipasi dalam aktivitas komunitas. Adaptasi tersebut berlangsung secara dinamis karena setiap pemain memiliki latar belakang, pengalaman, serta kemampuan yang berbeda-beda.

Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa adaptasi sosial tidak hanya berfungsi sebagai mekanisme penyesuaian individu terhadap lingkungan sosial, tetapi juga menjadi strategi untuk mempertahankan identitas sosial, memperoleh pengakuan kelompok, dan menjaga keberlangsungan hubungan antarpemain. Dengan demikian, komunitas Mobile Legends merupakan representasi ruang sosial digital yang memperlihatkan bahwa proses adaptasi sosial berlangsung secara kompleks melalui interaksi sehari-hari, negosiasi norma, serta pembentukan hubungan sosial yang terus berkembang. Temuan penelitian membuktikan bahwa lima mode adaptasi Merton tidak hanya relevan untuk menjelaskan fenomena sosial dalam masyarakat konvensional, tetapi juga mampu menjelaskan perilaku adaptif

individu dalam komunitas permainan daring yang memiliki sistem nilai, struktur sosial, serta mekanisme penerimaan kelompok yang khas. Dengan demikian, penelitian ini memberikan kontribusi terhadap pengembangan kajian sosiologi digital, khususnya mengenai adaptasi sosial dalam komunitas gamers yang berinteraksi secara langsung di ruang sosial nonvirtual.

5.2 Saran

Berdasarkan kajian penelitian ini, maka saran penulis ditujukan kepada :

Saran kepada komunitas Mobile Legends di Warung Bonorowo diharapkan mampu membangun budaya interaksi yang lebih inklusif dengan mengurangi penilaian yang semata-mata didasarkan pada tier, win rate, maupun kemampuan teknis bermain. Anggota komunitas perlu mengembangkan sikap saling menghargai, memberikan kesempatan belajar kepada pemain yang masih berkembang, serta membangun komunikasi yang lebih suportif sehingga tercipta hubungan sosial yang lebih harmonis.

1. Saran kepada setiap gamers diharapkan mampu meningkatkan kemampuan adaptasi sosial tidak hanya melalui peningkatan keterampilan bermain, tetapi juga melalui pengembangan kemampuan komunikasi, kerja sama tim, pengendalian emosi, serta penghargaan terhadap keberagaman kemampuan anggota komunitas. Orientasi terhadap kemenangan sebaiknya tetap diimbangi dengan nilai-nilai solidaritas, sportivitas, dan saling mendukung agar komunitas tetap menjadi ruang sosial yang sehat bagi seluruh anggotanya.
2. Saran kepada penelitian selanjutnya agar memperluas lokasi penelitian pada komunitas gamers di wilayah lain sehingga dapat dilakukan perbandingan karakteristik adaptasi sosial pada berbagai konteks komunitas. Penelitian selanjutnya juga dapat mengembangkan kajian pada aspek-aspek lain yang masih berkaitan dengan kehidupan sosial gamers, seperti pembentukan identitas digital, modal sosial, solidaritas komunitas, budaya kompetisi, kepemimpinan dalam kelompok bermain, maupun pengaruh perkembangan teknologi terhadap perubahan pola interaksi sosial di kalangan komunitas permainan daring.

DAFTAR PUSTAKA

- Akın, M. (2023). Communication With the Social Environment in Multiplayer Online Games: The Turkey Case. *Int. J. Game Based Learn.*, 13, 1-14.
- Berger, P. L., & Luckmann, T. (1966). *The Social Construction of Reality*. Penguin Books
- Creswell, J. W. (2013). *Research Design Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif dan Mixed*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Du, Y., Grace, T. D., Jagannath, K., & Tekinbas, K. S. (2021). Connected Play in Virtual Worlds: Communication and Control Mechanisms in Virtual Worlds for Children and Adolescents. *Multimodal Technol. Interact.*, 5, 27.
- Hadi, A., Asrori, & Rusman. (2021). *Penelitian kualitatif: Studi fenomenologi, case study, grounded theory, etnografi, biografi*. CV. Pena Persada.
- Haqqi, A. M. L. (2023). *Sosiologi Komunikasi: Dasar Sosiologi melalui Perspektif dan Korelasi Komunikasi*. L Haqqi Media.
- Huang, C., Huang, Y., Guo, S., & Deng, W. (2026). Digital trust in gaming communities: chained mediation by perceived media realism and group identity among university students. *Frontiers in Psychology*, 16.
- Jenkins, R. (2014). *Social Identity (4th ed.)*. Routledge.
- Litt, E., Zhao, S., Kraut, R., & Burke, M. (2020). What Are Meaningful Social Interactions in Today's Media Landscape? A Cross-Cultural Survey. *Social Media + Society*, 6.
- Martin J. M., Gonzalez C., Juvina I. and Lebiere C. (2014). A Description–Experience Gap in Social Interactions: Information about Interdependence and Its Effects on Cooperation. *Journal of Behavioral Decision Making*, 27, 349–362.
- Merton, Robert K. (1968). *Social Theory and Social Structure: 1968 Enlarged Edition*. New York: The Free Press.
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2014). *Qualitative data analysis: A methods sourcebook (3rd ed.)*. SAGE Publications.
- Moustakas, C. (1994). *Phenomenological research methods*. SAGE Publications.
- Oldenburg, R. (1999). *The Great Good Place (3rd ed.)*. Marlowe & Company.

- Sachan, T., Chhabra, D., & Abraham, B. (2023). Social Networking or Social Isolation? A Systematic Review on Socio-Relational Outcomes for Members of Online Gaming Communities. *Games and Culture*, 20, 355 - 383.
- Smit, B., & Onwuegbuzie, A. (2018). Observations in Qualitative Inquiry: When What You See Is Not What You See. *International Journal of Qualitative Methods*, 17.
- Sugiyono, P. D. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Van Compania, D., & Rabacal, J. (2025). Torn Between Two Lovers: The Plight of Students Hooked on Mobile Games. *Psychology and Education: A Multidisciplinary Journal*.
- Wang, X. (2024). Research on Online Games and Social Interaction. *International Journal of Education and Humanities*.
- Weber, M. (1978). *Economy and society: An outline of interpretive sociology* (G. Roth & C. Wittich, Eds.). University of California Press.

LAMPIRAN

Lampiran 1. Transkrip Wawancara, Dokumentasi dan Surat Perijinan Penelitian

