



Stratifikasi Sosial Dalam Game Online Mobile Legends : Studi Pada Warkop Telo Desa Gununggangsir Kabupaten Pasuruan

Social Stratification In Mobile Legends Online Game: A Study On Warkop Telo Gununggangsir Village Pasuruan District

Dicky Jasmiarto^{1*}, Arief Sudrajat², Febriandita Tedjomurti³

^{1,2,3}Program Studi Sosiologi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Negeri Surabaya
Email : dicky.23034@mhs.unesa.ac.id^{*}, ariiefsudrajat@unesa.ac.id², febrianditadedjomurti@unesa.ac.id³

Article history :

Received : 23-12-2024

Revised : 25-12-2024

Accepted : 27-12-2024

Published : 31-12-2024

Abstract

This research examines the phenomenon of social stratification among Mobile Legends game players in Warkop Telo, Gununggangsir Pasuruan Village. The qualitative research method and Marx Weber's social stratification theory aim to understand how the use of skins and the ability to play on the social hierarchy structure in the player community. Data was obtained through observation, interviews and documentation that allowed researchers to study social interactions and dynamics that occur. The results of this study show that players are not only competing to increase the level of the game, but also to gain status recognition within the community. Skills and the financial ability to purchase skins become one of the key indicators in social stratification which can lead to a major sense of alienation in social stratification for players who cannot afford it. This research reveals that the social pressure to achieve prestige can later create interactions that are more competitive than cooperative

Keywords : Social Stratification, Mobile Legends, Online Games

Abstrak

Penelitian ini mengkaji fenomena stratifikasi sosial di kalangan pemain game Mobile Legends yang ada di Warkop Telo, Desa Gununggangsir Pasuruan. Metode penelitian kualitatif dan teori stratifikasi sosial Marx Weber penelitian ini bertujuan untuk memahami bagaimana penggunaan skin dan kemampuan bermain terhadap struktur hierarki sosial dalam komunitas pemain. Data didapatkan melalui observasi, wawancara dan dokumentasi yang memungkinkan peneliti untuk mempelajari interaksi sosial serta dinamika yang terjadi. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa pemain tidak hanya berlomba - lomba untuk meningkatkan level permainan, tetapi juga untuk memperoleh pengakuan status di dalam komunitas. Keterampilan dan kemampuan finansial untuk membeli skin menjadi salah satu indikator utama dalam stratifikasi sosial yang dapat menyebabkan perasaan aliansi utama dalam stratifikasi sosial bagi pemain yang tidak mampu. Penelitian ini mengungkapkan adanya tekanan sosial untuk meraih prestise nantinya dapat menciptakan interaksi yang bersifat lebih kompetitif daripada bekerjasama.

Kata Kunci : Stratifikasi Sosial, Mobile Legends, Game Online

PENDAHULUAN

Mobile Legends merupakan sebuah game online yang sangat diminati, terutama oleh kalangan remaja, dengan genre shooting, aksi, dan perang. Game Mobile Legends ini dirilis pada tahun 2016 dan memungkinkan para pemain untuk menggunakan skill serta fitur yang ada untuk bertarung melawan pemain lain. Pada game Mobile Legends di sediakan fitur yang mempermudah



pemain pemula, sehingga pemain dapat lebih mudah mengikuti panduan dalam permainan (Rahman & An'Amta, 2024). Game Mobile Legends ini dikembangkan oleh Moonton, sebuah perusahaan pengembang game yang berasal dari Shanghai, China (Putra et al., 2022)

Pada bulan Oktober 2020 game Mobile Legends sukses mencatatkan lebih dari 1 Miliar unduhan di seluruh dunia. Menurut data dari Sensor Tower hampir 75% unduhan game ini berasal dari negara asia. Beberapa di antaranya berasal dari Indonesia 36% atau 100 juta unduhan, diikuti dengan Filipina sekitar 15% unduhan (Kumparan.com 2021). Game ini banyak diminati khususnya pada kalangan remaja dengan usia sekitar 17 hingga 24 tahun.

Para pemain Mobile Legends biasanya memainkan game ini setiap hari selama 5 hingga 8 jam. Mereka biasanya bermain di kafe ataupun warung kopi yang berada di tempat tinggal mereka. Setiap tim dalam game ini terdiri dari 5 orang pemain (Hanisa et al., 2024). Bahkan mereka menjadikan game ini sebagai sumber untuk menghasilkan uang. Hal ini disebabkan karena profesi sebagai atlet e-sport yang berhasil sukses di dunia game online yang dianggap menjanjikan. Kondisi tersebut membuat generasi z bercita - cita untuk menjadi atlet e-sport Mobile Legends. Akan tetapi, untuk mengejar cita - cita tersebut diperlukan uang yang tidak sedikit. Selain keterampilan dalam bermain atau penggunaan skill dalam game, mereka juga perlu membeli skin untuk menambah kesan profesional dalam permainan.

Pada game Mobile Legends terdapat terdapat berbagai varian jenis skin yaitu skin normal, elite, special, epic shop, epic limit, starlight, legend serta skin event special limited lainnya. Skin - skin tersebut dihadirkan untuk menambah keseruan dalam bermain game ini. Selain bisa mengekspresikan gaya main mereka, para pemain mobile legends juga membeli dan mengoleksi skin karena tampilannya gambar detail yang ditawarkan cukup menarik. Para pemain Mobile Legends yang mengoleksi skin biasanya hanya membeli skin lalu tidak digunakan. Namun, harga skin yang ditawarkan dalam game ini tidaklah murah. Pemain game ini harus mengeluarkan budget yang lebih untuk membeli skin tersebut.

Skin yang ada dalam game ini memiliki harga yang bermacam macam, semakin menarik dan mewah tampilan dari skin tersebut maka harganya akan semakin tinggi. Selain itu, kelangkaan skin dalam mobile legends juga akan menarik pemain untuk membeli skin tersebut dengan harga yang lebih tinggi juga. Dalam game Mobile Legends selain skin, pemain juga harus memiliki skill yang mumpuni untuk bermain game ini. Maka dari itu, Mobile Legends menyediakan tata cara bermain bagi pemain pemula agar mengerti konsep bermain dari game ini. Saat bermain, pemain pemula akan menyelesaikan beberapa tantangan yang harus mereka hadapi. Tantangan tersebut ditujukan untuk para pemain agar bisa bermain dari pangkat yang rendah hingga pangkat tertinggi.

Selain adanya skin pada game ini, dibutuhkan skill atau kemampuan yang mumpuni untuk memainkan game ini. Di Indonesia game ini sangat kompetitif, banyak turnamen lokal yang bersifat resmi seperti MPL Indonesia dan turnamen yang tidak resmi seperti turnamen yang diadakan warung - warung kopi maupun komunitas tertentu. Melihat banyaknya potensi bagi para pemuda dalam game ini, menteri pemuda dan olahraga membentuk ESI Indonesia. ESI adalah organisasi Esport Indonesia yang dibentuk dan diresmikan pada tahun 2019 yang bekerja sama dengan menpora. Organisasi ini tersebar di berbagai provinsi Indonesia untuk menjadi wadah bagi calon atlet e-sports seluruh Indonesia.

Di Jawa Timur, khususnya Pasuruan ESI sudah terbentuk sekitar pada tahun yang sama yaitu 2019. Dalam perkembangannya. ESI adalah induk organisasi e-sport seluruh Indonesia. ESI Pasuruan sudah menggelar berbagai kompetisi untuk mencari bibit calon atlet e-sports Indonesia



dan memberikan arahan untuk dikembangkan. Tidak hanya kompetisi game Mobile Legends, ESI Pasuruan juga mengadakan kompetisi pada game lain seperti Free Fire, Pubg, Honor Of Kings dan masih banyak lagi. Dari banyaknya kompetisi regional ini Pasuruan berhasil melahirkan pro-player seperti komunitas tim Reaper. Tim ini berhasil menjuarai kompetisi regional maupun nasional.

Tujuan dari adanya organisasi ESI ini ditujukan kepada para pemain game Mobile Legends agar dapat mengembangkan hobi mereka dan mewujudkan cita - cita sebagai profesional player dapat terarahkan. Selain organisasi ESI di Indonesia juga memiliki team e-sport yang memiliki nama besar dan atlet esport yang memiliki talenta kelas dunia seperti RRQ, ONIC, EVOS, BIGETRON, TEAM LIQUID, ALTER EGO, GEEK FAM, REBELLION serta DEWA UNITED. Adanya tim - tim besar tersebut, membuat para pemain Mobile Legends untuk bergabung dan mengikuti turnamen dari tingkat nasional hingga ke tingkat internasional untuk mendapatkan prestasi.

Adanya skin dan skill pada game Mobile Legends ini dapat memperlihatkan adanya stratifikasi sosial pada game ini. Pemain yang mempunyai skin ataupun skill dengan kemampuan yang lebih tinggi cenderung akan mendapatkan pengakuan status yang lebih tinggi dari pemain lain. Stratifikasi sosial dapat terlihat jelas pada pemain yang dapat membeli skin dengan harga yang tinggi, dan juga para pemain yang memiliki skill yang tinggi karena bermain dengan serius serta menekuni game ini selama berjam - jam. Sedangkan pemain yang tdiak memiliki skin dan mempunyai skill yang biasa saja, maka akan mendapat pengakuan yang rendah dari pemain yang memiliki skin yang mahal dan skill yang lebih baik dalam bermain game ini. Hal ini akan mempengaruhi dinamika permainan dan juga menciptakan pengalaman yang berbeda pada interaksi sosial antar pemain.

Fenomena ini juga terlihat di Warkop Telo, yang menjadi salah satu tempat favorit bagi komunitas pemain Mobile Legends untuk berkumpul dan bermain bersama. Lokasi yang sangat strategis dan juga dengan harga makanan dan minuman yang terjangkau serta adanya koneksi internet yang cepat membuat warung kopi ini sering dikunjungi para pemain game Mobile Legends. Di Warkop Telo, suasana interaksi sosial dan persaingan terasa sangat kuat, terutama ketika para pemain memamerkan skin mahal atau menunjukkan keahlian mereka dalam bermain. Pemain yang memiliki skin premium dan kemampuan bermain tinggi sering kali menjadi pusat perhatian, mendapatkan penghargaan dan pengakuan dari anggota komunitas lainnya.

Sebaliknya, pemain yang tidak memiliki skin mahal atau kemampuan bermain yang luar biasa cenderung lebih banyak mengamati atau bermain di pinggiran, meskipun tetap menikmati suasana kebersamaan di Warkop Telo. Tempat ini, dengan nuansa santai namun kompetitif, bukan hanya menjadi lokasi bermain, tetapi juga menggambarkan bagaimana stratifikasi sosial dalam game online seperti Mobile Legends meluas ke dunia nyata, menciptakan hierarki tertentu di kalangan pemain di komunitas setempat.

Melihat dari sudut pandang stratifikasi sosial merupakan hal yang tidak asing lagi bagi kita. Stratifikasi sosial dapat dilihat dari perbedaan status sosial di masyarakat yang dibagi menjadi beberapa tingkatan - tingkatan atau lapisan - lapisan kelas yang ada. Tingkat stratifikasi sosial ini dibagi menjadi tiga yaitu, masyarakat tingkat bawah, menengah, dan atas. Dalam masyarakat stratifikasi sosial tidak bisa dilihat melalui aspek ekonomi saja. Seiring berkembangnya zaman stratifikasi sosial juga dapat dilihat dari sisi yang lain. Hal ini membuat stratifikasi sosial menjadi unik dan menarik untuk dipelajari.



Stratifikasi sosial merujuk pada sistem pembagian individu berdasarkan status sosial, ekonomi, dan pendidikan (Sakdiyah et al., 2024). Adanya pembagian ini akan menciptakan kelompok ataupun individu dengan perbedaan dalam peluang dan mengakses terhadap sumber daya yang ada. Selain itu, faktor ekonomi dari segi penghasilan dan kekayaan biasanya menjadi faktor utama. Pendidikan juga akan mempengaruhi kesempatan dalam aspek pekerjaan dan keberhasilan seseorang. Kelas sosial individu dapat dilihat melalui pekerjaan, latar belakang seseorang atau keluarga juga berpengaruh dalam penentuan posisi dalam masyarakat. Hal tersebut mengakibatkan terjadinya ketimpangan sosial pada kelompok atau individu yang berada di kelas bawah yang nantinya akan berpengaruh pada kualitas hidup mereka.

Max Weber mengartikan stratifikasi sosial sebagai cara mengelompokkan orang berdasarkan tiga faktor utama yaitu kelas istimewa (*privilege*), status sosial (*prestise*), dan kekuasaan (Adnan 2021). Kelas istimewa ini merujuk pada tingkat ekonomi atau kekayaan seseorang, yang memberi mereka keuntungan lebih dalam kehidupan. Status sosial yaitu berkaitan dengan penghormatan atau kedudukan yang diterima oleh seseorang dalam masyarakat, yang sering dipengaruhi oleh pekerjaan atau prestasi mereka. Sementara itu, kekuasaan berhubungan dengan kemampuan seseorang untuk mempengaruhi atau mengendalikan orang lain atau keputusan dalam masyarakat. Menurut Weber, ketiga faktor ini saling berhubungan dan mempengaruhi posisi seseorang dalam hierarki sosial.

Penelitian ini nantinya juga akan menggunakan pandangan Marx Weber terkait stratifikasi sosial dalam konteks *privilege* sosial. Weber mendefinisikan *privilege* sosial adalah kondisi di mana individu memiliki keuntungan khusus yang tidak dimiliki oleh orang lain. Individu yang memiliki *privilege* sosial cenderung mendapatkan hak yang istimewa untuk mengakses berbagai hal yang lebih mudah dibandingkan individu lain. *Privilege* ini biasanya berkaitan dengan diskriminasi dan sering muncul akibat perbedaan ekonomi yang besar dalam masyarakat.

Mengacu pada teori Marx Weber dalam game *Mobile Legends* individu yang memiliki harta ataupun uang yang lebih akan lebih mudah untuk membeli serta mengoleksi skin yang mereka mau dengan begitu mudah. Sedangkan pemain yang memiliki kondisi ekonomi yang kurang mumpuni, cenderung akan menggunakan skin bawaan dari game tersebut. Pemain yang tidak mempunyai skin biasanya akan mendapatkan ejekan saat berinteraksi dalam memainkan game ini. Selain itu, kekayaan, sebagai salah satu tolak ukur, menempatkan individu dengan aset terbanyak di puncak hierarki, yang terlihat dari pola hidup dan daya belanja mereka. Selain itu, kekuasaan dan otoritas turut menentukan kedudukan sosial, begitu pula kehormatan, yang kadang-kadang tidak bergantung pada kekayaan atau kekuasaan. Pengetahuan serta tingkat pendidikan juga berkontribusi dalam menunjukkan posisi seseorang dalam tatanan sosial.

Beberapa studi penelitian artikel sebelumnya yang ditemukan oleh penulis yang relevan terkait dengan fenomena di atas juga akan di jabarkan. Seperti penelitian pertama yang dilakukan oleh Stephani Inesia Linando (2022) yang berfokus menganalisis faktor - faktor yang mempengaruhi minat membeli skin pada pemain game *Mobile Legends*. Hasil dari penelitiannya ditemukan bahwa motif pemain *Mobile Legends* membeli skin dipengaruhi oleh beberapa aspek yaitu, kelangkaan skin, harga skin, serta gengsi antar pemain. Penelitian kedua yang dilakukan oleh Nur Hadi (2024) yang berfokus mempelajari fenomena konsumerisme pemain non profesional *Mobile Legends* terkait dengan pembelian item dan joki di kota Malang. Hasil dari penelitian ini menunjukkan pemuda di Kota Malang yang bermain *Mobile Legends* banyak yang mengeluarkan uang mereka untuk membeli skin, dan joki agar pangkat mereka sama dengan teman



sebayanya. Penelitian ketiga yang dilakukan oleh Sayidah Aulia Ul Haque (2024) yang berfokus pada agresivitas verbal dan hubungan intensitas dalam bermain game Mobile Legends. Hasil dari penelitian tersebut diketahui bahwa terdapat hubungan positif yang signifikan, semakin tinggi intensitas bermain Mobile Legends maka semakin tinggi pula tingkat agresivitas verbal yang muncul. Sebaliknya, semakin rendah intensitas bermain maka semakin rendah tingkat agresivitas verbalnya. Pada penelitian ke empat yang dilakukan oleh Ahmad Akrom Ismail (2024) pada studinya berfokus pada eksplorasi pandangan islam terhadap sistem gacha dalam permainan Mobile Legends dengan mempertimbangkan aspek hukum, etika, dan sosial. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa sistem gacha memiliki kemiripan dengan perjudian dan tidak sesuai dengan syariat islam.

Berdasarkan dari beberapa penelitian sebelumnya, belum ada penelitian yang membahas secara mendalam terkait adanya stratifikasi sosial dalam permainan Mobile Legends, khususnya pada penggunaan skin dan kemampuan bermain. Karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tentang bagaimana stratifikasi sosial terbentuk di kalangan Mobile Legends di warung kopi Telo Desa Gununggangsir Beji Pasuruan. Fokus penelitian ini yaitu nantinya akan memahami bagaimana peran penggunaan skin dan skill pemain dalam warung kopi tersebut. Selain itu, dalam penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi dampak penggunaan skin dan skill pada pemain Mobile Legends di warkop Telo. Dengan menyoroti aspek penggunaan skin, skill, dan dampaknya, penelitian ini berupaya memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang keberadaan komunitas pemain game online di tingkat lokal.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan teori stratifikasi sosial Max Weber sebagai landasan analisis utama. Penelitian ini dilakukan di warung kopi Telo yang berada di Desa Gununggangsir Beji Pasuruan. Metode ini dipilih untuk menggali secara mendalam dan mendeskripsikan fenomena stratifikasi sosial yang terjadi di kalangan pemain Mobile Legends, terutama dalam lingkup warkop telo. Data dikumpulkan melalui tiga teknik utama, yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi, yang dirancang untuk saling melengkapi serta memastikan validitas temuan penelitian. Observasi dilakukan dengan partisipasi secara aktif di lapangan, memungkinkan peneliti untuk terlibat langsung dalam aktivitas komunitas pemain. Hal ini memungkinkan pengamatan mendalam terhadap interaksi sosial, pola komunikasi, dan dinamika yang mencerminkan adanya stratifikasi sosial. Wawancara dilakukan secara tidak terstruktur untuk memberikan fleksibilitas dalam eksplorasi informasi, sehingga dapat menggali pengalaman, pandangan, dan persepsi subjek penelitian secara lebih menyeluruh. Selain itu, dokumentasi dalam bentuk foto dan rekaman kegiatan para pemain turut digunakan untuk melengkapi data utama. Dokumentasi ini tidak hanya berfungsi sebagai alat validasi data, tetapi juga membantu merepresentasikan realitas sosial yang teramati. Dengan pendekatan ini, penelitian diharapkan dapat memberikan wawasan yang mendalam mengenai stratifikasi sosial di kalangan pemain Mobile Legends, serta menjelaskan peran penggunaan skin dan skill dalam membentuk hierarki sosial dalam komunitas tersebut.



HASIL DAN PEMBAHASAN

Stratifikasi Sosial pada Game Mobile Legends

Pada game online, khususnya Mobile Legends, kita dapat melihat adanya stratifikasi sosial atau perbedaan kelas yang tercermin diantara para pemainnya. Stratifikasi ini dapat dikelompokkan menjadi tiga lapisan utama, yaitu strata atas, menengah, serta kalangan bawah, yang mencerminkan pola hierarki sosial dalam masyarakat. Strata atas mirip dengan kelas sosial tertinggi, dimana para pemain Mobile Legends memiliki akses ke skin eksklusif dan keterampilan bermain yang unggul. Mereka mampu mencapai posisi teratas dalam permainan, yang memberi mereka status tinggi di kalangan pemain lainnya.

Kelompok strata menengah dalam game ini terdiri dari mayoritas pemain yang tidak terlalu menonjol. Mereka memiliki pilihan skin yang terbatas dan terus berupaya meningkatkan keterampilan bermain untuk mempertahankan posisi yang lebih baik di komunitas pemain. Kelompok ini sering merasakan tekanan untuk meningkatkan status mereka dalam permainan guna menghindari terdegradasi ke strata bawah. Sementara itu, strata bawah terdiri dari pemain yang memiliki skin gratis atau terbatas serta peringkat rendah. Pemain-pemain ini sering menghadapi stigma negatif dan dianggap kurang kompeten dalam bermain.

Pendekatan ini selaras dengan teori sosial Max Weber, yang menekankan hubungan antara aspek ekonomi dan keberhasilan sosial. Menurut Weber, faktor ekonomi sangat memengaruhi posisi seseorang dalam hierarki sosial, di mana peningkatan kapasitas diri dan pengakuan dari lingkungan menjadi kunci untuk memperoleh status. Dalam konteks Mobile Legends, permainan ini mencerminkan struktur sosial masyarakat modern, di mana hierarki, status, dan pengakuan menjadi elemen penting dalam interaksi sosial di antara para pemain.

Di sisi lain, pemain yang tidak memiliki sumber daya ekonomi untuk membeli skin eksklusif atau meningkatkan keterampilan bermain mereka cenderung berada di lapisan sosial terbawah dan menghadapi kesulitan untuk mendapatkan pengakuan. Hal ini menunjukkan bahwa faktor material dan non-material memiliki peran penting dalam membentuk hierarki sosial, baik dalam lingkungan virtual maupun di dunia nyata. Dalam konteks ini, Mobile Legends bukan sekadar sebuah permainan, tetapi juga berfungsi sebagai ruang sosial tempat nilai-nilai ekonomi, keterampilan, dan pengakuan sosial saling berinteraksi. Oleh karena itu, permainan ini dapat dianggap sebagai representasi kecil dari struktur masyarakat modern, di mana setiap pemain berupaya membangun identitas, meningkatkan status, dan memperoleh posisi dalam hierarki sosial yang tercipta.

Mobile Legends yang seharusnya berfungsi sebagai wadah dimana interaksi sosial pemain dapat terlihat dan mencerminkan dinamika sosial yang luas dalam masyarakat. Setiap pemain, mereka berhak memilih dan membeli skin, meningkatkan keterampilan dan membangun reputasi di kalangan komunitas, tak hanya menciptakan identitas pribadi, akan tetapi juga berpotensi menciptakan partisipasi dalam pembentukan stratifikasi sosial yang lebih besar. Perbedaan akses sumber daya seperti skin dan kemampuan dalam bermain juga menjadi salah satu alasan yang kuat dalam menentukan posisi seseorang pemain, yang nantinya akan berpengaruh juga dalam interaksi antar pemain dalam permainan.

Game ini juga menciptakan suatu kompetisi yang menguatkan status dan pengakuan sosial antar pemain. Pemain yang memiliki keahlian yang tinggi dan akses terhadap item eksklusif sering kali mendapatkan status sebagai pemimpin atau figur yang disegani dalam komunitas pemainnya.



Sementara itu, pemain yang berketerampilan rendah atau akses terbatas mungkin harus berjuang lebih keras untuk mendapatkan tempat mereka. Peristiwa tersebut menunjukkan bahwa bagaimana sebuah game online yang seharusnya menjadi hiburan, dapat menciptakan kelas antarpemain yang memiliki dampak yang besar dalam dunia nyata yang dapat dilihat oleh interaksi antar pemain dan kepemilikan item eksklusif dalam game tersebut.

Pada game ini juga menunjukkan bahwa dalam game seperti Mobile Legends, hierarki sosial tidak terbatas hanya dalam game itu sendiri, akan tetapi juga mempengaruhi hubungan sosial di luar permainan. Interaksi yang dibangun di dalam game seringkali berlanjut pada dunia nyata. Pemain yang berstatus lebih tinggi baik karena skill yang ia miliki terhadap skin mungkin akan disegani atau bahkan dijadikan panutan oleh pemain yang lainnya baik di warung kopi ataupun komunitas yang lebih besar. Sebaliknya pemain yang berstatus rendah cenderung akan terpinggirkan atau kurang dihargai yang mengakibatkan rasa percaya diri dan motivasi untuk mereka berkembang menjadi hilang.

Bagi banyak pemain, tujuan permainan bukan hanya untuk mencapai level tertinggi, tetapi juga untuk mendapatkan pengakuan dari pemain lain dalam komunitas. Pemain yang dapat membeli skin eksklusif atau menguasai teknik permainan yang lebih kompleks biasanya mendapatkan status lebih tinggi, menjadi teladan, dan dihormati oleh rekan-rekannya. Sebaliknya, pemain yang tidak memiliki akses ke skin mahal atau yang masih dalam proses belajar dan meningkatkan keterampilan mereka sering merasa terpinggirkan atau bahkan melihat diri mereka sebagai bagian dari "kelas bawah" dalam komunitas tersebut.

Fenomena ini semakin menegaskan bahwa Mobile Legends lebih dari sekadar hiburan atau kompetisi. Permainan ini juga berfungsi sebagai ruang sosial di mana pemain membentuk identitas, bersaing untuk mendapatkan status, dan berusaha meraih pengakuan di antara sesama pemain game ini. Dalam konteks ini, Mobile Legends mencerminkan struktur masyarakat modern, di mana stratifikasi sosial tidak hanya terjadi di dunia nyata, tetapi juga tercermin dalam dunia virtual. Aspek sosial, ekonomi, dan psikologis saling berinteraksi dan memengaruhi cara pemain berinteraksi satu sama lain, menciptakan sebuah sistem sosial yang dinamis dan penuh tantangan.

Hierarki ini juga memperkuat ide tentang kompetisi sosial yang lebih luas, di mana pemain tidak hanya bersaing untuk meningkatkan level permainan, tetapi juga berupaya untuk mendapatkan pengakuan dan status di dalam komunitas mereka. Hal ini menciptakan dinamika sosial yang lebih rumit, di mana indikator keterampilan dan sumber daya ekonomi, seperti pembelian skin, menjadi elemen penting dalam interaksi sosial dan membentuk kelompok-kelompok berdasarkan posisi mereka dalam hierarki yang terbentuk. Mobile Legends tidak hanya sekadar permainan, tetapi juga mencerminkan bagaimana stratifikasi sosial beroperasi dalam masyarakat modern, dengan berbagai dampak sosial dan psikologis yang ditimbulkan.

Kondisi Warkop Telo di Desa Gununggasir Pasuruan

Warkop telo yang terletak di Desa Gununggasir Pasuruan adalah tempat sederhana yang menjadi pusat kegiatan sosial masyarakat setempat dan warung kopi ini juga sering dijadikan tempat untuk anak muda dari berbagai desa terdekat untuk nongkrong atau hanya sekedar bermain ponsel dengan adanya koneksi internet yang cepat. Warkop telo juga menjadi arena bagi para pemain Mobile Legends untuk berkumpul. Dari sore hingga malam warung kopi ini ramai oleh pemain yang begitu sangat kompetitif dalam bermain game tersebut. Suasana yang santai dengan obrolan seru antar pemain membuat warkop telo ini menjadi tempat yang hidup.



Di warkop telo para pemain Mobile Legends bermain disana dengan berbagai latar belakang yangb berbeda. Beberapa pemain dikenal sebagai "sultan" karena mereka memiliki banyak skin di dalam game yang biasanya dibeli dengan uang pribadi mereka. Kehadiran mereka sering menarik perhatian pemain yang lain karena tampilan karakter mereka yang unik dan menarik. Skin - skin ini juga menjadi topik obrolan hangat antara pemain untuk memuji ataupun bergurau.

Pemain di warkop telo tidak semuanya memiliki banyak skin. Ada juga pemain yang lebih mengutamakan gameplay daripada tampilan karakter. Mereka beranggapan bahwa keahlian lebih penting daripada skin yang mahal. Meskipun demikian mereka tetap diterima dalam komunitas ini, karena yang terpenting menurut mereka adalah semangat kebersamaan dalam memainkan game ini.

Menariknya beberapa pemain memilih menabung terlebih dahulu sebelum membelanjakan uang mereka untuk membeli skin yang mereka inginkan. Mereka rela menyisihkan sebagian uang jajan atau hasil kerja untuk mendapatkan skin yang mereka inginkan. Proses ini seringkali menjadi motivasi bagi para pemain lain untuk lebih menghargai usaha dalam mencapai tujuan mereka, baik dalam game ataupun dalam kehidupan sehari hari.

Kondisi tersebut mencerminkan adanya stratifikasi sosial dalam pemain Mobile Legends. Pemain yang dijuluki "sultab" karena dapat membeli skin yang mahal cenderung menempati posisi atas dalam stuktur sosial informan, karena dihargai dengan kemampuannya yang dapat menunjukkan status ekonomi melalui pembelian skin mahal tersebut. Di sisi lain pemain yang lebih memfokuskan pada keahlian dalam bermain tanpa memiliki skin yang mahal berada pada lapisan berbeda, tetapi tetap mendapatkan pengakuan atau prestise karena kemampuan mereka dan kontribus dalam game.

Hierarki sosial ini tidak hanya mendasarkan pada aspek ekonomi, tetapi juga memperlihatkan perbedaan nilai yang diutamakan oleh setiap kelompok. Pemain yang melihat kepemilikan skin sebagai simbol prestise, sementara pemain yang lainnya melihat kemampuan dan keahlian bermain sebagai ukuran sebenarnya dari keunggulan game. Meskipun ada perbedaan warkop telo tetap menjadi tempat untuk berkumpul dan menikmati permainan bersama. Adanya pola interaksi yang terjadi menunjukkan bahwa perbedaan status sosial di dalam game juga memengaruhi hubungan sosial di luar game. Pemain yang sering berbagi pengalaman atau memberikan bantuan kepada sesama, tanpa memandang status ekonomi, cenderung mendapatkan penghormatan lebih besar. Hal ini menciptakan dinamika sosial yang menarik, di mana semangat kebersamaan dan kerja sama dapat mengurangi dampak perbedaan status.

Peringkat atau Tier

Stratifikasi dapat dilihat dari pangkat atau tier dalam game Mobile Legends. Sistem peringkat ini membagi pemain ke dalam kelompok - kelompok berdasarkan kemampuan dan prestasi mereka. Sistem tier ini memperlihatkan perbedaan status sosial dalam komunitas pemain, setiap individu akan berusaha keras untuk menaikkan peringkat mereka ke tingkat yang paling tinggi untuk menunjukkan skill atau keahlian mereka.

Peringkat dalam Mobile Legends terdiri dari beberapa kategori, mulai dari Warrior yang paling dasar hingga Mythical Immortal adalah tier yang paling tinggi. Setiap tier atau pangkat memiliki sub tier yang lebih rinci, seperti warrior I,II,III dan seterusnya. Pemain yang berada di tier lebih rendah biasanya memiliki keterampilan bermain yang terbatas dibandingkan dengan pemain di tier yang lebih tinggi, karena telah memiliki banyak pengalaman da strategi yang lebih



matang. Kondisi ini menciptakan perbedaan yang jelas antar pemain, menyerupai sistem lapisan sosial yang ada di masyarakat.

Kondisi tersebut akan mempengaruhi interaksi antar pemain. Pemain yang berada di tier lebih tinggi lebih sering berinteraksi satu dengan yang lain dan berbagi taktik serta akan mudah menemukan tim yang seimbang. Sebaliknya pemain yang berada di tier rendah sering dan cenderung menghadapi kesulitan dalam bermain dan mencari team yang cocok. Perbedaan ini menciptakan ketimpangan antar pemain dalam segi pencapaian dalam game Mobile Legends.

Sistem peringkat ini akan membuat pandangan pemain menjadi lebih berbeda terhadap diri mereka dan sesama pemain lainnya. Pemain yang berada di tier lebih tinggi sering merasa memiliki skill yang lebih tinggi dan lebih di hargai serta di percaya dalam keterampilan bermain mereka. Sementara pemain yang berada di tier rendah cenderung kurang atau bahkan tidak di ajak bermain karena kemampuan mereka yang kurang mumpuni. Hal ini membuat terbentuknya kelompok sosial dalam komunitas pemain Mobile Legends yang pada gilirannya akan menciptakan jarak atau gap antar pemain game ini karena status sosial yang berbeda.

Selain perbedaan gaya bermain, sistem tier dalam Mobile Legends juga memberikan kesempatan bagi pemain untuk mendapatkan status dan penghargaan. Pemain yang berhasil mencapai tier tinggi akan memperoleh berbagai hadiah, seperti skin eksklusif atau akses ke fitur tambahan. Penghargaan ini menjadi simbol status yang diinginkan oleh banyak pemain, semakin memperkuat stratifikasi sosial di dalam permainan.

Namun, stratifikasi sosial dalam permainan ini juga dapat berdampak negatif bagi sebagian pemain. Mereka yang terjebak di tier rendah atau kesulitan naik peringkat mungkin merasa frustrasi atau bahkan kehilangan minat untuk terus bermain. Hal ini bisa menimbulkan kecemasan sosial, di mana pemain merasa terbebani untuk mempertahankan status mereka di dalam komunitas Mobile Legends. Seiring berjalannya waktu, stratifikasi sosial ini bisa memperburuk ketegangan antar pemain dan menciptakan rasa ketidakadilan dalam perlakuan terhadap pemain berdasarkan peringkat mereka.

“Menurutku Tier Penting sih, aku ngepush mati matian dari awal reset season kemarin dari tier epic ke myhtic imortal sampe ga tidur aku dua hari. Terus akhirnya sampek mythical imortal itu satu minggu” wawancara dengan informan AM

Dari temuan tersebut dapat diketahui bahwa “tier” dianalogikan sebagai representasi kelas sosial. Tier yang lebih tinggi memeperlihatkan status sosial yang lebih tinggi dalam komunitas game ini. Usaha “ngepush mati matian” yang dilakukan oleh informan AM menunjukkan adanya perjuangan untuk menaikkan kelas dari tier rendah ke tier yang lebih tinggi. Hal ini sejalan dengan teori marx tentang perjuangan kelas, dimana individu atau kelompok saling bersaing untuk mendapatkan sumber daya dan pengakuan status yang lebih baik. Sumber daya yang dimaksud adalah tier dan statusnya adalah pengakuan atau prestise di dalam komunitas.

Adanya nilai lebih ditunjukkan oleh informan AM dengan usahanya “ sampe ga tidur dua hari” untuk mendapatkan tier yang lebih tinggi. Fokus yang berlebihan dalam pencapaian tier tertentu membuat AM mengabaikan kebutuhan dan kesehatannya. Selain itu, adanya persaingan untuk naik ke tier yang lebih tinggi menciptakan alineasi antar pemain, dimana interksi sosial mereka didasarkan pada persaingan dan bukan pada kerjasama. Dorongan untuk mencapai tier lebih tinggi menunjukkan adanya suatu nilai lebih yang diberikan untuk mendapatkan prestise atau pengakuan. Akan tetapi, hal ini berpotensi menyebabkan alineasi dari diri sendiri dan antar pemain.



Kepemilikan Skin

Pada game Mobile legends, setiap hero atau pahlawan memiliki tampilan dan kemampuan unik yang berbeda beda. Setiap hero juga dilengkapi dengan skin yang memberikan tampilan baru dan beragam tipe. Skin skin ini bervariasi, mulai dari yang mudah di dapatkan hingga mendapatkannya harus melalui event eksklusif yang hanya tersedia dengan harga tertentu dan waktu yang terbatas.

Game ini menawarkan beberapa varian skin, yang pertama yaitu skin normal. Setiap skin memiliki harga yang berbeda - beda, dilansir dari (Empe.Shop) harga skin yang ditawarkan bermacam - macam. Skin normal ini adalah skin varian dasar dengan perubahan yang tidak mencolok pada tampilan hero, biasanya skin ini bisa di dapatkan dengan 50 - 100 diamond atau sekitar Rp. 16.000 - Rp. 32.000. Kedua ada skin Elite, skin ini memberikan peningkatan detail yang signifikan termasuk pada perubahan efek animasi pada hero, skin ini bisa di dapatkan dengan 299 - 599 diamond atau sekitar Rp. 82.000 - Rp. 154.000. Ketiga ada skin Special, skin ini memiliki tema dan efek animasi pada hero yang eksklusif, skin ini bisa di dapatkan pada event tertentu dengan 749 - 899 diamond atau jika di rupiahkan sekitar Rp. 236.000. Keempat ada skin epic, pada skin ini tampilan hero berubah secara signifikan dari desain, animasi dan suara dari hero tersebut. Skin ini dapat didapatkan melalui event - event tertentu dengan kisaran 899 - 1299 diamond atau sekitar Rp. 390.000. Kelima skin Legend, skin ini adalah varian tertinggi yang menawarkan perubahan menyeluruh pada desain, efek visual, animasi dan suara hero. Skin ini bisa di dapatkan dengan 2.000 hingga 3.000 diamond atau sekitar Rp. 512.000 - Rp. 896.000. Setiap varian skin yang dibuat dirancang untuk membuat pengalaman bermain menjadi lebih menarik dan memuaskan bagi para pemainnya.

Perbedaan kepemilikan skin ini tidak hanya memberikan variasi visual. Akan tetapi, juga sering mereka anggap sebagai simbol status di dalam komunitas pemain. Pemain yang memiliki skin langka atau eksklusif biasanya dipandang lebih tinggi oleh pemain lain, karena skin tersebut menunjukkan tingkat pencapaian atau investasi yang besar dalam permainan. Kondisi ini akan menciptakan stratifikasi sosial dalam komunitas Mobile Legends, dimana para pemain dengan akses skin yang berharga memiliki keunggulan dalam hal pengakuan sosial dan pengalaman bermain.

Selain memberikan elemen visual yang dapat membuat pengalaman bermain menjadi lebih menyenangkan, skin juga dapat membuat pandangan dari pemain kalin memandangi keterampilan dan status sosial seseorang. Sebenarnya, tidak ada perbedaan kemampuan bermain antara pemain yang menggunakan skin ataupun yang tidak menggunakan skin. Hal ini membuat game Mobile Legends tidak hanya memiliki keterampilan yang akan menentukan status, akan tetapi juga tampilan simbolis yang terkait dengan skin yang mereka miliki.

Skin dalam game ini seringkali dianggap sebagai simbol atau ekspresi dari preferensi pribadi pemain terhadap hero tertentu. Meskipun skin tidak memberikan keuntungan kompetitif secara langsung dalam hal gameplay, akan tetapi pemain yang memilikinya seringkali dipandang sebagai pemain yang sudah berpengalaman atau memiliki status sosial yang lebih tinggi dalam suatu komunitas. Kondisi ini dikarenakan skin biasanya didapatkan melalui usaha, pencapaian tertentu atau bahkan hingga membeli yang memerlukan investasi waktu dan sumber daya dalam game. Skin tidak hanya berfungsi sebagai elemen kosmetik, tetapi juga penanda identitas dan status yang dapat mempengaruhi cara pemain memandang pemain lain. Pemain yang memiliki



skin langka atau edisi terbatas akan dianggap lebih pro atau berpengalaman. Meskipun kemampuan bermain mereka tidak dapat diukur hanya berdasarkan penampilan visual tersebut.

Selain itu, skin juga menciptakan dimensi sosial dalam permainan. Pemain yang memiliki skin langka atau eksklusif sering kali mendapatkan perhatian lebih dari sesama pemain, baik dalam bentuk pengakuan, penghargaan, atau bahkan rasa iri. Hal ini menambah nilai sosial dari permainan itu sendiri, di mana tampilan visual menjadi semacam "bahasa" yang dapat digunakan untuk berkomunikasi status atau level kompetensi di antara pemain. Meskipun skin tidak memberikan keunggulan dalam hal keterampilan bermain, mereka memiliki peran penting dalam membentuk citra pemain, serta menciptakan dinamika sosial yang kuat di dalam komunitas game.

“Kalo aku beli skin buat di koleksi, kan aku juga udah kerja, jadi ya berapapun skin e kalau menurutku bagus dan bisa di koleksi ya tak beli” wawancara dengan informan DV

Melalui temuan tersebut ditemukan bahwa informan DV mungkin mengalami alienasi dari diri mereka sendiri ketika mereka terlalu fokus pada pengumpulan skin sebagai simbol status, mengorbankan waktu, uang, dan bahkan mungkin aspek-aspek penting dalam kehidupan nyata. Fokus pada tampilan luar (yang direpresentasikan oleh skin) dapat mengalihkan perhatian dari pengembangan keterampilan bermain yang sebenarnya.

Kutipan wawancara "Kalo aku beli skin buat di koleksi" mendukung pandangan bahwa konsumsi skin juga berfungsi sebagai sarana untuk mengekspresikan diri dan sebagai hobi koleksi. Bagi DV, yang sudah bekerja dan memiliki kemampuan finansial, membeli skin menjadi bentuk investasi pada hobi dan cara untuk menunjukkan preferensi pribadi. Hal ini menggambarkan bahwa alasan di balik pembelian skin bisa bervariasi, tidak hanya untuk tujuan status sosial semata.

Kepemilikan Diamond

Adanya diamond di game Mobile Legends dianggap sebagai salah satu indikator adanya stratifikasi sosial dalam komunitas pemainnya. Diamond sendiri merupakan mata uang premium yang ada di dalam game ini yang memungkinkan para pemain untuk membeli skin eksklusif, hero baru dan berbagi item spesial lainnya. Pemain yang memiliki diamond yang lebih banyak seringkali dianggap sebagai individu kelas atas. Karena mereka mampu menunjukkan kekayaan virtual yang mencerminkan investasi mereka di dalam game. Hal ini menciptakan hierarki sosial yang tak kasat mata antar pemain yang dapat membeli diamond dengan sesuka hati mereka dan pemain yang hanya mengandalkan sumber daya gratis dari permainan.

Faktor utama yang mempengaruhi stratifikasi sosial ini adalah kemampuan finansial di dunia nyata. Pemain yang mampu mengeluarkan uang untuk membeli diamond dianggap memiliki status lebih tinggi dibandingkan mereka yang hanya memainkan game dengan sumber daya gratis. Kehadiran skin premium atau hero eksklusif yang hanya dapat diperoleh melalui diamond menjadi simbol status yang memberikan kesan prestise di mata pemain lain. Kepemilikan diamond tidak hanya sekedar untuk alat mempercantik permainan tetapi juga menciptakan pembeda yang jelas antara pemainnya.

Eksistensi diamond juga menciptakan standar sosial yang berbeda dalam komunitas. Pemain yang lebih sering menggunakan skin mahal atau hero yang langka cenderung mendapatkan lebih banyak perhatian dan respek dari komunitas terutama dalam suatu pertandingan atau kompetisi. Sebaliknya pemain yang hanya mengandalkan item bawaan dianggap kurang kompetitif hingga diremehkan. Kondisi ini dapat menunjukkan bagaimana diamond



mempengaruhi pandangan sosial di dunia game dan dapat menciptakan kelompok elit dan biasa yang terpisah.

Stratifikasi sosial yang didasarkan pada kepemilikan diamond juga akan memunculkan hambatan bagi para pemain. Ketimpangan ini menyebabkan tekanan sosial bagi pemain yang merasa “kurang” hanya karena tidak memiliki diamond atau item yang eksklusif. Mereka mungkin merasa terpinggirkan atau sulit diterima di sirkel pemain tertentu yang pada akhirnya mempengaruhi pengalaman bermain secara keseluruhan. Kondisi ini dapat menimbulkan rasa frustrasi terutama bagi pemain muda yang belum memiliki akses finansial untuk membeli diamond.

Adanya stratifikasi sosial yang didasarkan pada finansial di dunia nyata, mencerminkan stratifikasi sosial dalam game ini. Meskipun hal ini memberikan nilai tambah bagi pemain yang mampu, stratifikasi ini juga memunculkan ketimpangan yang dapat mempengaruhi hubungan sosial antar pemain. Ketimpangan ini berpotensi mengurangi rasa keadilan dan inklusivitas, yang pada akhirnya bisa merusak dinamika komunitas dan memunculkan segregasi antara pemain berdasarkan kemampuan finansial mereka.

“Aku beli DM iya karena buat beli skin lah, kalo skinnya bagus tak beli, kalau ga bagus ya ga ku beli, DM kusimpan buat skin yang lebih bagus nanti kalau ada” wawancara dengan informan RJ

Temuan ini memperlihatkan adanya pembagian sosial yang jelas berdasarkan kepemilikan diamond. Pemain dengan banyak diamond dianggap sebagai "kelas atas" dan memperoleh prestise, sementara pemain yang hanya mengandalkan sumber daya gratis berada di posisi yang lebih rendah. Hal ini mencerminkan konsep perjuangan kelas menurut Weber, meskipun dalam dunia virtual. Terdapat persaingan terselubung untuk meraih status dan pengakuan, yang dipengaruhi oleh perbedaan akses terhadap sumber daya ekonomi (dalam hal ini, diamond).

Diamond dan skin telah menjadi komoditas yang diperjualbelikan. Nilai mereka tidak hanya terletak pada fungsi praktis (misalnya, mengubah tampilan karakter), tetapi juga pada nilai simbolik sebagai penanda status. Proses komodifikasi ini memperkuat stratifikasi sosial dalam game, karena akses terhadap status dan prestise ditentukan oleh kemampuan finansial untuk membeli komoditas tersebut.

Stratifikasi yang didasarkan pada diamond dapat menimbulkan perasaan alienasi. Pemain yang tidak memiliki kemampuan finansial untuk membeli diamond mungkin merasa terasing dari komunitas, merasa tidak setara, dan mengalami tekanan sosial. Mereka bisa merasa terpinggirkan dan kesulitan berinteraksi dengan pemain "kelas atas". Hal ini mencerminkan konsep alienasi menurut Weber, di mana individu merasa terasing dari hasil kerja mereka (dalam hal ini, pengalaman bermain game yang setara), dari sesama pemain, dan bahkan dari diri mereka sendiri karena tekanan untuk memenuhi standar yang ditetapkan oleh kepemilikan diamond.

Meskipun tidak secara eksplisit dibahas dalam temuan tersebut, stratifikasi yang didasarkan pada diamond berpotensi memunculkan kesadaran kelas di antara pemain. Pemain yang berada di posisi yang sama dalam hierarki (misalnya, pemain yang tidak memiliki diamond) mungkin mulai menyadari akan kesamaan nasib mereka dan mengembangkan solidaritas. Namun, temuan tersebut lebih menekankan pada tekanan sosial dan alienasi yang dialami pemain "kelas bawah".



KESIMPULAN

Bagian kesimpulan memuat makna hasil penelitian, jawaban atas hipotesis atau tujuan penelitian, tidak mengulang abstrak, dan kesimpulan bukan rangkuman hasil percobaan. Apabila penulis memiliki saran untuk penelitian lanjutan, maka dapat ditulis pada bagian ini. Kesimpulan disajikan dalam bentuk paragraph dengan font Times New Roman-12, Spasi 1,15. Penelitian ini mengungkapkan bahwa dalam game Mobile Legends yang dimainkan di Warkop Telo, Desa Gununggangsir, Pasuruan, terdapat stratifikasi sosial yang jelas antara para pemain. Pemain yang memiliki skin premium dan keterampilan bermain tinggi cenderung memperoleh pengakuan dan status lebih tinggi dalam komunitas. Hal ini menghasilkan dinamika sosial yang rumit, di mana interaksi antar pemain tidak hanya bergantung pada kemampuan bermain, tetapi juga pada faktor ekonomi yang menentukan akses mereka terhadap item dalam permainan. Dengan demikian, stratifikasi sosial dalam game ini mencerminkan struktur hierarki yang ada dalam masyarakat secara umum.

Lebih lanjut, penelitian ini mengungkapkan bahwa dorongan untuk meningkatkan status dalam permainan dapat memengaruhi perilaku sosial para pemain. Pemain yang berada di posisi lebih rendah sering merasa terisolasi dan mengalami stigma negatif, yang dapat memunculkan perasaan rendah diri dan alienasi. Di sisi lain, pemain yang berada di strata atas sering kali menjadi fokus perhatian dan menerima penghargaan dari komunitas, yang semakin memperkuat posisi mereka dalam hierarki sosial. Hal ini menunjukkan bahwa game online tidak hanya sebagai hiburan, melainkan juga sebagai arena persaingan sosial yang nyata.

Temuan penelitian ini memberikan pemahaman yang mendalam tentang bagaimana game online, seperti Mobile Legends, dapat menciptakan dan memperkuat stratifikasi sosial di kalangan pemain. Dengan memahami dinamika ini, pengembang game dan komunitas dapat lebih menyadari dampak sosial yang muncul dari elemen-elemen dalam permainan, seperti skin dan keterampilan. Penelitian ini juga membuka peluang untuk studi lebih lanjut mengenai interaksi sosial dalam game online dan bagaimana pengaruhnya terhadap hubungan antar pemain di dunia nyata.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kami mengucapkan terima kasih yang mendalam kepada semua pihak yang telah memberikan kontribusi dalam penelitian ini tentang stratifikasi sosial dalam permainan Mobile Legends yang ada di Warkop Telo, Desa Gununggangsir, Pasuruan. Pertama-tama, kami ingin menyampaikan rasa terima kasih kepada para pemain Mobile Legends yang telah meluangkan waktu untuk berpartisipasi dalam wawancara dan observasi, serta berbagi pengalaman dan pandangan mereka dengan kami. Tanpa dukungan dan keterbukaan mereka, penelitian ini tidak akan dapat terlaksana.

Kami juga berterima kasih kepada pihak Warkop Telo yang telah menyediakan suasana yang nyaman dan mendukung bagi para pemain, memungkinkan kami untuk menjalankan penelitian ini dengan baik. Selain itu, kami menghargai bimbingan dan dukungan dari dosen serta rekan-rekan yang telah memberikan masukan yang sangat berharga selama proses penelitian ini. Kontribusi mereka sangat membantu memperkaya analisis dan pemahaman kami terhadap fenomena yang diteliti.

Kami berharap hasil penelitian ini dapat memberikan wawasan yang bermanfaat bagi pengembang game, akademisi, dan masyarakat umum terkait dinamika sosial yang terjadi dalam



komunitas game online. Semoga penelitian ini dapat menjadi referensi bagi studi selanjutnya dan memicu diskusi yang lebih mendalam tentang stratifikasi sosial dalam konteks permainan digital. Terima kasih.

DAFTAR PUSTAKA

- Adnan, G. (2022). *Stratifikasi Sosial dan Perjuangan Kelas Dalam Perspektif Max Weber*.
- Ahmad, A., Prasetyo, M. E., & Linando, S. I. (2022). ANALISIS VISUAL KARAKTER HERO DENGAN SKIN LEGEND PADA “MOBILE LEGENDS: BANG BANG.” *Jurnal Muara Ilmu Sosial, Humaniora, Dan Seni* , 6(1), 60–69.
- Asalimy, M. Z., Kurniawan, R., & Ismail, A. A. (2024). Gacha Mobile Legend Dalam Pandangan Islam . *Journal of International Multidisciplinary Research*, 2(6), 417–425.
- Athii’uallah, A. M., & Hadi, N. (2024). Perilaku Konsumtif: Non-professional Player pada Game Online Mobile Legends di Kota Malang. *Jurnal Socius: Jurnal of Sociology Research and Education*, 11(1), 50–60.
- Kusumodewi, P. T., & Kristiana, N. (2022). INTERPRETASI WARNA UNGU PADA SERI SKIN MOBILE LEGENDS BANG BANG TAHUN 2019. *Jurnal Barik*, 4(1), 133–147.
- Putra, E. F. S., Purwandari, B., Eitivani, I., & Purwaningsih, M. (2022). Faktor Pendorong Keputusan Pembelian Virtual Item Pada Mobile Commerce (Studi Kasus: Game Mobile Legends). *Research : Journal of Computer, Information System, & Technology Management* , 5(1), 1–16.
- Raharjo, D. B., Saragih, S., & Haque, S. A. U. (2024). Agresivitas verbal pada pemain Mobile Legend: Bagaimana peran intensitas bermain? *INNER: Journal of Psychological Research*, 3(4), 506–514.
- Rahman, M. N., & An’amta, D. A. A. (2024). DUNIA GAME ONLINE MOBILE LEGEND DALAM SUDUT PANDANG STRATA SOSIAL . *Multikultural: Jurnal Ilmu Sosial*, 2(1), 43–52.
- Sakdiyah, L., Permadani, A. E., Azizah, F. N. Y., & Mualimin. (2024). Pengaruh Stratifikasi Sosial dalam Pendidikan Islam: Kajian Literatur dan Perspektif Historis. *IHSANIKA: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2(4), 276–287.
- Yaiba Kallani (2021). Game Mobile Legends Mencapai 1 Miliar Unduhan <https://kumparan.com/yaiba-kallani/game-mobile-legends-mencapai-1-miliar-unduhannya-1uzS0md8BWL/3>
- Jonathan Liandi (2024) <https://empe.shop/mobile-legends>