

Analisis Interaksi Simbolik Gamers *Mobile Legends* dalam Perspektif George Herbert Mead

Ridho Pribadi¹, Aan Herdiana²

Universitas Peradaban^{1,2}

Jl. Raya Pagojengan Km.3 Paguyangan Kec. Paguyangan Kab. Brebes

ridhopribadi94@gmail.com, aan.herdian89@gmail.com

Kata kunci

Interaksi simbolik,
Komunitas, Squad
Waru Esports,
game online,
George Herbert
Mead

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan dan menganalisis interaksi simbolik antar *gamers Mobile Legends* pada komunitas *Squad Waru Esports* di Desa Waru Kecamatan Bantarkawung Kabupaten Brebes. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dan teori interaksi simbolik oleh George Herbert Mead yang menawarkan tiga hal penting dalam teori interaksi simbolik yakni *mind, self, and society*. Hasil dari penelitian ini ditemukan bahwa interaksi simbolik antar *gamers Mobile Legends* pada komunitas *Squad Waru Esports* di Desa Waru Kecamatan Bantarkawung Kabupaten Brebes sesuai dengan interaksi simbolik yang dicetuskan George H. Mead. Interaksi yang terdapat dalam komunitas *Squad Waru Esports* menunjukkan adanya simbol bahasa baik verbal maupun nonverbal dimana makna dari simbol-simbol tersebut dipahami oleh anggota komunitas tersebut. Adapun tiga aspek penting yang ditawarkan George Herbert Mead yakni *mind, self, and society*, juga terdapat dalam komunitas tersebut dimana *Squad Waru Esports* mempunyai pemaknaan, aturan, dan norma yang sama dalam komunitas sebagai pemain *game Mobile Legends*.

Keywords

Symbolic
interaction,
Community, Waru
Esports Squad,
online game,
George Herbert
Mead,

Abstract

This study aims to describe and analyze the symbolic interactions between *Mobile Legends* gamers in the *Waru Esports Squad* community in Waru Village, Bantarkawung District, Brebes Regency. This research uses a qualitative approach and symbolic interaction theory by George Herbert Mead which offers three important things in symbolic interaction theory namely *mind, self, and society*. The results of this study found that symbolic interactions between *Mobile Legends* gamers in the *Waru Esports Squad* community in Waru Village, Bantarkawung District, Brebes Regency match the symbolic interactions initiated by George H. Mead. The interactions in the *Squad Waru Esports* community show that there are language symbols, both verbal and non-verbal, where the meanings of these symbols are

understood by members of the community. The three important aspects offered by George Herbert Mead, namely mind, self, and society, are also found in the community where the Waru Esports Squad has the same meaning, rules, and norms in the community as Mobile Legends game players..

PENDAHULUAN

Seiring berkembangnya teknologi dan jaringan komputer yang semakin pesat memudahkan manusia dalam melakukan aktivitas. Dimana perkembangan teknologi dimulai dari proses sederhana dalam kehidupan sehari-hari hingga pada tingkat pemenuhan kepuasan sebagai individu dan makhluk sosial (Danuri, 2019: 117).

Keberadaan teknologi memberikan hal yang baru dari berbagai aspek kehidupan manusia. Dengan adanya jaringan internet seseorang tidak lagi kebingungan untuk berinteraksi dengan orang lain tanpa harus bertemu bahkan berjarak jauh sekalipun. Maka dari itu keberadaan internet sekarang sangat berperan penting untuk menjadi wadah interaksi seseorang dengan yang lainnya. Salah satu fitur yang berkembang saat ini dan fitur tersebut dapat memberikan manfaat dalam berinteraksi dengan seseorang sekaligus hiburan bagi penggunanya adalah *game online*.

Game online merupakan sebuah permainan video yang dimainkan dalam beberapa bentuk jaringan komputer baik melalui komputer pribadi atau konsol video game (Surbakti, 2017: 30). *Game online* menjadi permainan yang memberikan gaya hidup baru bagi beberapa orang yang biasanya kalangan remaja ataupun pelajar. Keberadaan *game online* memberikan hiburan bagi penggunanya saat bermain permainan tersebut. Saat ini *game online* telah mencerminkan jaringan komputernya dari lingkungan sederhana hingga mendunia untuk dimainkan oleh banyak orang.

Tabel 1.
Jenis *Game Online* Dalam Turnamen *Esport*

No	<i>Game Online</i>	No	<i>Game Online</i>
1	<i>Mobile Legends</i>	7	<i>PES</i>
2	<i>Arena Of Valor</i>	8	<i>Point Blank</i>
3	<i>PUBG</i>	9	<i>Clash Royale</i>
4	<i>Fortnite</i>	10	<i>Heartstone</i>
5	<i>Dota 2</i>	11	<i>League Of Legends</i>
6	<i>Counter Strike</i>	12	<i>Starcraft</i>

Sumber: <https://sport.tempo.co/read/1238822/12-> (2019).

Menurut laporan *Bussiness World*, *Mobile Legends* tercatat telah diunduh lebih dari 1 triliun dan memiliki 100 juta pemain aktif setiap bulannya pada November 2020 bahkan *Mobile Legends* dicantumkan sebagai *game* yang dipertandingkan dalam cabang esports di negara yang menjadi tuan rumah SEA Games 2021 (Lim, 2021). Artinya permainan ini sangat disukai karena dilihat dari banyaknya pengguna yang membuka *Mobile Legends* dan aktif. Permainan ini tidak dapat dimainkan secara sendiri tetapi harus dimainkan dua orang sampai lima orang. Sebagaimana yang diungkapkan oleh Surbakti (2017: 30) bahwa *game online*

biasanya membentuk suatu komunitas kecil maupun besar sebagai kegiatan sosial di luar permainan pemain tunggal.

Game Mobile Legends yang memiliki nama resmi *Mobile Legends: Bang-Bang* yang rilis pada 14 juli 2016 merupakan *game* yang diterbitkan oleh Moonton. Moonton adalah sebuah perusahaan yang berasal dari China, perusahaan moonton telah mengembangkan game berbasis *mobile online battle arena* (MOBA) salah satunya *game Mobile Legends* dan beberapa *game* lainnya (Marno: 2022. <https://metroandalas.co.id/> diakses pada 2 juni 2022).

Mobile Legends juga merupakan permainan yang masuk dalam kejuaraan dunia dimana salah satunya adalah *MLBB World Championship* yang merupakan ajang kejuaraan paling bergengsi di cabang *esport Mobile Legends: Bang-Bang, game MOBA mobile* terbitan moonton seperti gelar kejuaraan dunia *M1 World Championship* di Kuala Lumpur, Malaysia pada November 2019 (oneesports.id, 2021). *Mobile Online Battle Arena* yang sudah masuk cabang olahraga di bidang *esport* salah satunya *game Mobile Legends, game* ini termasuk cabang olahraga di bagian *esport* yang di mainkan ketika ajang *SEA Games* kemarin yang diselenggarakan pada tahun 2019 di Filipina.

Mobile Legends sangat menarik untuk dimainkan dan banyak juga kelebihan yang membuat para pengguna *Mobile Legends* bermain secara terus menerus (Amran, 2020). Permainan online ini memberikan wadah untuk para penggunanya saling berinteraksi satu sama lain demi kelancaran dalam bermain permainan ini. Interaksi yang dilakukan mereka berlangsung mulai dari sebelum mereka bermain *game* hingga selesai bermain. Menurut Soekanto (dalam Rollys, 2020), interaksi diartikan sebagai cara-cara berhubungan yang dapat dilihat jika individu dan kelompok-kelompok sosial saling bertemu serta menentukan sistem dan bentuk hubungan sosial. Seperti halnya interaksi yang terjadi di komunitas *Squad Waru Esports*.

Penelitian ini terfokus pada interaksi antar anggota komunitas *Squad Waru Esports*. Mereka berasal dari kalangan anak muda yang berumur 17 tahun ke atas dan aktif bermain *Mobile Legends* khususnya pada malam hari di Desa Waru Kecamatan Bantarkawung Kabupaten Brebes Jawa Tengah. Interaksi mereka membentuk hubungan sosial dalam bermain *game Mobile Legends*. Sebagaimana yang dijelaskan dalam teori interaksi simbolik bahwa teori tersebut mencerminkan tiga tema utama yaitu pentingnya makna bagi perilaku individu, pentingnya konsep diri, dan hubungan individu dengan masyarakat (Cahyani & Destiwati, 2021). Interaksionisme simbolik menurut George Herbert Mead, merupakan pertukaran simbol atau pemberian makna dalam komunikasi dimana perilaku individu dilihat sebagai proses yang memungkinkan individu tersebut membentuk dan mengatur perilakunya dengan mempertimbangkan ekspektasi orang lain menjadi lawan interaksi mereka (Baskoro, 2021: 37). Dalam teori interaksionisme simbolik terdapat tiga konsep yaitu pikiran (*mind*), diri (*self*) dan masyarakat (*society*). Tiga konsep tersebut saling berkaitan dan mempengaruhi satu sama lain karena sebagai cara individu berinteraksi melalui simbol yang berupa kata, gerak tubuh, peraturan, dan peran (Cahyani & Destiwati, 2021: 49).

Menurut George Herbert Mead inti dari teori interaksi simbolik adalah tentang diri (*self*). Menurut Mead, diri (*self*) adalah sesuatu yang memiliki sebuah perkembangan; diri tidak hadir pada mulanya saat seseorang lahir, namun muncul

dalam proses pengalaman dan aktivitas sosial, yakni berkembang pada seorang individu sebagai hasil hubungan-hubungannya dengan proses tersebut sebagai sebuah keseluruhan dan dengan individu lain di dalam proses tersebut (Mead, 2018: 249).

Diri akan muncul dalam proses interaksi, karena manusia akan menyadari dirinya sendiri dalam interaksi sosial. Menurut Mead, diri adalah sesuatu yang memiliki sebuah perkembangan; diri tidak hadir pada mulanya saat seseorang lahir, namun muncul dalam proses pengalaman dan aktivitas sosial, yakni berkembang pada seorang individu sebagai hasil hubungan-hubungannya dengan proses tersebut sebagai sebuah keseluruhan dan dengan individu lain di dalam proses tersebut (Mead, 2018: 249).

Dalam konsep diri objek terlebih dahulu sebelum ia berada dalam posisi subjek, dimana objek berlaku pada dirinya sendiri sebagai karakter dasar dari individu lain sehingga mampu mencapai kesadaran diri baik itu mengambil sikap untuk dirinya maupun situasi sosial, kemudian diri akan mengalami proses internalisasi subjek atas realitas struktur yang kompleks (Ahmadi, 2008: 307). Dimana “I” adalah respons organisme terhadap sikap-sikap orang lain, sedangkan “Me” adalah serangkaian sikap orang lain yang terorganisasi dan diasumsikan oleh seseorang. Sikap-sikap orang lain menyusun “Me” yang terorganisasi dan kemudian seseorang memberi reaksi terhadapnya sebagai “I” (Mead, 2018: 311).

Pada penelitian ini, komunitas *Squad Waru Esports* dapat dilihat bagaimana interaksi yang dilakukan di dalamnya membentuk konsep diri dari anggota tersebut. Hal ini ditujukan kepada ketua *Squad Waru Esports* yang bersifat tegas dalam mengurus komunitas dan komunitas tersebut menegosiasikan makna untuk mengetahui simbol yang digunakan antar anggota dan konsep diri anggota komunitas *game online Squad Waru Esport*.

Untuk menguatkan penelitian ini, dalam penelitian Cahyani dan Destiwati (2021: 46-60), yang membahas mengenai interaksi simbolik antar *gamers* pada komunitas *game online Call Of Duty Mobile ZombieSky E'sports* dalam menegosiasikan makna sehingga membentuk konsep diri terkait kepercayaan dalam pertemanan yang berawal dari pertemuan dalam *game online*. Penelitian ini menggunakan teori interaksi simbolik yang dicetuskan George H. Mead terkait *mean, self, and society*. Dalam penelitian ini terdapat pertukaran simbol secara verbal maupun nonverbal dalam pertemuan *online* maupun *offline*. Hal tersebut juga terjadi pada komunitas *Squad Waru Esports* di Desa Waru.

Berdasarkan uraian di atas dapat dijelaskan bahwa mereka yang bermain *game Mobile Legends* hanya berinteraksi didalam permainannya saja melalui kata-kata atau komunikasi sistem yang ada didalam *game* tersebut misalnya “Retreat” yang artinya “Mundur”, “Attack” yang artinya “Serang”, “Gather” atau “Berkumpul”, dari hal tersebutlah yang membuat mereka tidak berinteraksi secara langsung. Akan tetapi, interaksi yang mereka lakukan pada saat bermain *game* atau mengajak temannya untuk bermain *game* mereka membuat suatu simbol yang tentunya dari simbol-simbol tersebut mengandung makna tersendiri di dalamnya. Misalnya ketika mengajak untuk login ke dalam *game* mereka selalu menyebutnya dengan kata-kata “Push yuh!” “Jebrul yuh” atau juga dengan gerakan seperti “menggerakkan kedua ibu jari sambil mengganggu kepala” yang berarti mengajak temannya untuk bermain *game*.

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Menurut Bodgan dan Taylor sebagaimana dikutip oleh Lexy J. Moleong mendeskripsikan metodologi kualitatif sebagai prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa data-data dan perilaku yang diamati (Moleong, 2006). Data-data tersebut berupa hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi. Metode penelitian kualitatif merupakan metode yang dilandaskan pada filsafat postpositivisme, digunakan guna melakukan penelitian pada kondisi objek yang alamiah seperti instrument kunci, teknik pengumpulan data dengan cara triangulasi (gabungan), analisis data bersifat kualitatif dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan terkait makna daripada generalisasi (Sugiyono, 2017).

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Simbol Dalam Interaksi Simbolik Antar *Gamers Mobile Legends Squad Waru Esports*

Manusia dalam kehidupannya tidak lepas dari yang namanya komunikasi. Dalam komunikasi tentunya terdapat simbol-simbol yang bisa berupa bahasa verbal dan nonverbal yang mana simbol tersebut jika diperhatikan terdapat makna didalamnya. Sebagaimana yang diungkapkan Mead, bahasa membuat manusia mampu untuk mengartikan bukan hanya simbol yang berupa gerak-gerak atau *gesture*, melainkan juga mampu untuk mengartikan simbol yang berupa kata-kata. Ini merupakan hal yang mendasar bagi setiap bahasa; bahasa adalah sebuah bahasa jika seseorang harus memahami apa yang dia katakan, maka harus memengaruhi dirinya sendiri sebagaimana dia memengaruhi orang lain (Mead, 2018: 157).

Seperti halnya komunikasi atau interaksi yang dilakukan antar anggota komunitas pemain *game online Mobile Legends* yaitu *Squad Waru Esports* di Desa Waru. Mereka dalam kegiatannya bermain *game Mobile Legends* sering kali menggunakan simbol-simbol tersebut sebagai pelengkap dari interaksi mereka.

Simbol-simbol yang mereka tunjukkan kepada teman satu tim nya mendapat respon yang sama dari anggota komunitas, artinya simbol-simbol tersebut sebelumnya telah disepakati dan dimengerti apa maksud dari simbol yang mereka tunjukkan. Simbol dalam konteks ini terdiri dari dua aspek yaitu bahasa lisan atau kata-kata, dan juga bahasa tubuh atau *gesture*. Peneliti telah melakukan penelitian serta memahami dan mengumpulkan beberapa simbol-simbol yang mereka tunjukkan ketika bermain *game Mobile Legends*. Terdapat dua aspek simbol yang sering ditunjukkan yaitu simbol bahasa lisan atau kata-kata dan bahasa tubuh atau *gesture*.

Menurut Dewi, dkk (dalam Anisa, 2017: 3) bahasa lisan merupakan bahasa yang dihasilkan melalui ucapan untuk mengungkapkan keinginan dan perasaan kepada orang lain. Bahasa lisan dalam menyampaikan pesannya berupa kata-kata, suara, dan bahasa verbal lainnya. Dalam penelitian ini, peneliti mengamati serta meninjau langsung simbol bahasa yang sering mereka tunjukkan, terdapat tiga simbol bahasa yang dapat peneliti amati. Simbol bahasa tersebut berupa bahasa lisan yang ditunjukkan anggota *Squad Waru Esports* pada saat bermain *game Mobile Legends*, diantaranya yaitu:

Tabel 1. Simbol Bahasa lisan (verbal)

No	Simbol Verbal	Makna
1.	Bahasa kegembiraan	
	"kelas dek"	Makna yang terkandung dalam simbol verbal " <i>kelas dek</i> " artinya bahwa dia seorang anggota <i>Squad Waru Esports</i> merupakan pribadi yang berkelas dan mempunyai kemampuan tinggi ketika bermain <i>game</i> . Simbol tersebut juga sebagai ungkapan kebanggaan dan kegembiraan yang mereka tunjukkan seorang anggota <i>Squad Waru Esports</i> kepada teman satu tim nya.
	" <i>saha hela, aing</i> "	Kata ini mempunyai makna untuk mengungkapkan rasa bangga terhadap diri sendiri atas pencapaiannya dalam memenangkan pertandingan atau mengeliminasi salah satu dari tim lawan. Simbol bahasa kata-kata " <i>saha hela, aing</i> " ini menggunakan bahasa sunda yang dalam bahasa Indonesia berarti "Siapa dulu, aku".
	" <i>Ay ie budak</i> "	Simbol kegembiraan dengan bahasa lisan ini mengandung makna untuk meledek salah satu pemain dari tim lawan ketika bertemu dan bertanding di dalam permainan. Kata-kata " <i>Ay ie budak</i> " ini menggunakan bahasa sunda yang artinya "yaelah ini bocah".
	" <i>Bantaiiiii</i> "	Makna kata " <i>bantaiiiii</i> " ini untuk membangun semangat anggota komunitas tersebut. Biasanya kondisi tersebut diiringi dengan candaan dan gelak tawa sesama anggota komunitas untuk membangun semangat agar menang dalam permainan.
2.	Bahasa kesedihan	
	" <i>Lah kalah bae</i> "	" <i>Lah kalah bae</i> " ini dalam pengucapannya menggunakan bahasa sunda yang artinya "Lah kalah terus. mempunyai makna sebagai ungkapkan rasa kecewa serta rasa sedih yang dialami oleh <i>Squad Waru Esports</i> ketika bermain. Kata-kata tersebut seringkali ditunjukkan oleh salah seorang pemain dari komunitas tersebut serta diiringi dengan nada suara yang lemas dan tidak bersemangat lagi untuk bermain. Suasana seperti ini sering dijumpai ketika komunitas <i>Squad Waru Esports</i> ini sedang bermain bersama dalam satu lingkungan yang sama.
	" <i>kajeun-kajeun</i> "	Simbol ini dalam pengucapannya menggunakan bahasa sunda yang artinya "tidak apa-apa" atau "gapapa-gapapa" jika diartikan ke dalam bahasa Indonesia. Makna dari simbol verbal ini yaitu sebagai ungkapan kesedihan yang ditujukan oleh seorang anggota komunitas terhadap teman satu tim nya ketika kalah dalam permainan. Disamping itu, juga sebagai ungkapan penyemangat yang ditujukan kepada teman satu tim agar tetap optimis meskipun keadaan terdesak ketika dalam permainan.
	" <i>Tuh kan</i> "	Kata " <i>Tuh kan</i> " ini dalam pengucapannya diiringi dengan nada bahasa yang seolah-olah menyalahkan diri sendiri dan teman satu timnya. Situasi seperti ini biasa dijumpai ketika <i>Squad Waru Esports</i> sedang bermain bersama dalam satu tempat dan lingkungan yang sama.
	"Bunuh saja aku"	Simbol verbal ini sebagai ungkapan kekecewaan mereka seorang anggota <i>Squad Waru Esports</i> ketika kalah dalam permainan. Diiringi dengan ekspresi yang lemas, frustrasi,

		dan tidak bersemangat lagi untuk bermain <i>game Mobile Legends</i> .
3.	Bahasa kemarahan "Awas sia"	Simbol bahasa kemarahan ini menggunakan bahasa sunda yang artinya "Awas kamu!". Kata-kata ini sering ditunjukkan sebagai ungkapan kemarahan seorang pemain ketika kalah dalam pertarungan <i>one by one</i> dengan salah satu tim lawan. Dalam pengucapannya kalimat "Awas sia!" ini sering ditunjukkan dengan diiringi nada bicara yang menggerutu seolah mengancam pihak lawan
	"kabener gera!"	Simbol bahasa kemarahan ini juga menggunakan bahasa sunda yang artinya "Yang bener lah". Kata-kata ini biasa ditunjukkan oleh mereka <i>Squad Waru Esports</i> ketika ada salah satu pemain dari komunitas nya melakukan kesalahan yang berakibat buruk terhadap timnya.

Sementara itu, bahasa tubuh merupakan bahasa yang menggunakan gerakan anggota tubuh sebagai sarana pengungkapan pikiran atau perasaan. Karena setiap gerakan anggota tubuh mempunyai makna sendiri-sendiri (Mileh, 2020: 38). Dalam penyampaian pesan nya bahasa tubuh ini menggunakan gerakan-gerakan seperti gerakan tubuh, gerak-gerik, isyarat, dan gerakan-gerakan yang ditunjukkan melalui anggota tubuh yang lainnya. Simbol yang berupa bahasa tubuh atau *gesture* yang ditunjukkan anggota Squad Waru Esports pada saat bermain *game Mobile Legends*, diantaranya yaitu:

Tabel 2. simbol bahasa tubuh (non verbal)

No	Simbol Non Verbal	Makna
1	Mengepalkan satu tangan"	Makna simbol nonverbal ini sebagai ungkapan untuk menunjukkan rasa bangga terhadap diri sendiri atau komunitas nya atas pencapaiannya dalam memenangkan permainan. Simbol nonverbal atau <i>gesture</i> ini mereka tunjukkan ketika mereka <i>Squad Waru Esports</i> memenangkan suatu permainan. Simbol nonverbal ini diiringi dengan ekspresi wajah yang semangat dan berambisi yang ditunjukkan oleh seorang anggota komunitas <i>Squad Waru Esports</i> .
2	"Tos dengan rekan satu tim	Makna dari simbol nonverbal sebagai ungkapan yang menggambarkan ekspresi kegembiraan dan sebagai bentuk apresiasi terhadap diri sendiri dan teman satu tim ketika memenangkan permainan. Simbol seperti ini biasa ditunjukkan oleh mereka <i>Squad Waru Esports</i> ketika bermain bersama dalam satu tempat dan lingkungan yang sama. Diiringi dengan ekspresi wajah yang riang dan penuh kegembiraan antar sesama anggota komunitas tersebut.
3	Menepuk kening dengan telapak tangan"	Makna dari simbol nonverbal atau <i>gesture</i> seperti ini menunjukkan rasa kekecewaan dan kesedihan terhadap diri sendiri dan juga teman satu tim yang ditunjukkan oleh seorang anggota Squad Waru Esports. simbol seperti ini ditunjukkan ketika dalam permainannya mereka melakukan kesalahan sehingga tim mereka dapat dikalahkan oleh tim lawan.

4	Memukulkan tangan dan mengernyitkan alis”	Simbol nonverbal atau gesture seperti ini biasa mereka tunjukkan ketika mereka kalah dalam permainan sehingga <i>rank</i> di dalam <i>game</i> mereka berkurang. Makna dari simbol tersebut sebagai ungkapan kekecewaan dan kesedihan mereka karena tidak berhasil dalam memenangkan permainan
5	Memegang kepala dengan tangan dan melempar smartphone”	Makna dari simbol nonverbal tersebut sebagai ungkapan kekecewaan dan kemarahan yang tinggi terhadap diri sendiri atau teman satu tim. Simbol nonverbal atau <i>gesture</i> seperti ini biasa di tunjukkan ketika mereka melakukan kesalahan atau kalah dalam permainan <i>one by one</i> dengan pihak lawan. kondisi seperti ini diiringi dengan ekspresi wajah yang menyesal dan suasana yang tegang dan emosi yang di tunjukkan mereka <i>Squad Waru Esports</i>
6	“Memukul tangan ke meja, kursi, atau benda lain di sekitarnya”	Simbol nonverbal ini biasa mereka tunjukkan ketika tim nya kalah dalam permainan. Makna simbol nonverbal ini sebagai ungkapan kemarahan terhadap diri sendiri dan juga terhadap teman satu tim nya karena gagal dalam memenangkan permainan.

Interaksi Simbolik Antar *Gamers Mobile Legends Squad Waru Esports* Dalam Perspektif George Herbert Mead

George Herbert Mead merupakan seorang ahli sekaligus tokoh pencetus teori interaksi simbolik. Sebagaimana dalam teori interaksi simbolik, Mead banyak menyatakan mengenai posisi simbol dalam aspek kehidupan sosial. Menurut Mead, simbol dalam kehidupan sosial merupakan suatu aspek yang digunakan manusia dalam berinteraksi dan berkomunikasi dengan tujuan untuk menyampaikan pesan kepada khalayak lain sebagai penerima pesan. Mead juga tertarik pada interaksi-interaksi manusia yang didalamnya membentuk sebuah simbol, baik itu verbal maupun non-verbal yang mana dalam simbol tersebut terdapat makna yang dapat mempengaruhi serta memberikan respons terhadap pikiran seseorang ketika berinteraksi.

Secara bahasa kata *symbolic*, berasal dari kata *symbol*. Dalam pendekatan sosiologi berarti sesuatu yang mengandung makna serta menggambarkan atau merepresentasikan sesuatu yang lain. Apa saja bisa menjadi simbol asal kan simbol tersebut memiliki makna yang dapat dipahami dan disepakati, simbol sendiri memiliki makna karena manusia memberikan makna padanya dan menyepakatinya bersama (Abdullah, 2019: 156). Sehingga dapat dipahami bahwa penegasan pengertian simbol adalah memiliki makna yang dipahami dan disepakati sebelumnya.

Peneliti mendefinisikan bahwa interaksi simbolik merupakan sesuatu hal yang erat kaitannya dengan simbol-simbol yang mana didalamnya membentuk sebuah makna, dari suatu bahasa, benda, simbol atau lambang, dengan melalui proses komunikasi sebagai ungkapan pesan baik pesan verbal maupun nonverbal dengan tujuan untuk memaknai simbol-simbol tersebut melalui kesepakatan bersama sebelumnya yang telah disepakati dalam sebuah kelompok, komunitas, dan masyarakat.

Pada bagian ini peneliti menjelaskan dan menganalisis mengenai interaksi simbolik yang terdapat dalam komunitas *Squad Waru Esports*, dengan beberapa simbol-simbol baik itu simbol verbal maupun nonverbal. Karena dalam kegiatannya bermain *game Mobile Legends* komunitas tersebut seringkali menunjukkan interaksi-interaksi yang khas antar sesama anggota komunitas tersebut yang mana dalam interaksinya mereka, peneliti menemukan adanya pembentukan simbol dalam interaksi komunitas *Squad Waru Esports*. Sebagaimana simbol-simbol yang sudah dijelaskan di bagian pembahasan sebelumnya.

Dalam teori interaksionisme simbolik yang dicetuskan Mead, terdapat tiga konsep yaitu pikiran (*mind*), diri (*self*) dan masyarakat (*society*). Dimana tiga konsep tersebut saling berkaitan dan mempengaruhi satu sama lain karena sebagai cara individu berinteraksi melalui simbol yang berupa kata, gerak tubuh, peraturan, dan peran (Cahyani & Destiwati, 2021: 49). Tiga hal penting dalam terjadinya interaksi simbolik menurut Mead, sebagai berikut:

1. Pikiran (*Mind*)

Pikiran (*mind*) adalah kehadiran simbol-simbol signifikan dalam tingkah laku. Pikiran merupakan internalisasi dari proses sosial komunikasi yang disitu makna hadir dalam individu. Pikiran adalah kemampuan untuk mengindikasikan respons pada diri sendiri dan objek-objek yang diimplikasikan dan yang diindikasikan oleh *gesture* seseorang terhadap orang lain, dan untuk mengendalikan respons itu sendiri (Mead, 2018: 21).

Sebagaimana halnya pikiran (*mind*) yang ada pada seorang anggota komunitas *Squad Waru Esports*, yang mana dalam komunitas tersebut terdapat simbol-simbol, simbol tersebut diproses dalam pikiran (*mind*). Sebelum individu masuk dalam komunitas tersebut, pikiran (*mind*) belum terlihat dan masih dalam bentuk konsep saja, tetapi ketika seorang masuk dalam komunitas tersebut, pikiran (*mind*) seorang anggota komunitas akan memahami dan memaknai simbol yang terdapat dalam komunitas *Squad Waru Esports*. Dalam komunitas *Squad Waru Esports* terdapat simbol yang berupa simbol verbal, contohnya kata-kata kasar yang sering ditunjukkan antar anggota komunitas tersebut ketika mereka saling berinteraksi.

Kata-kata yang bermakna kasar bagi seorang individu yang belum memaknai apa makna yang terdapat dalam kalimat tersebut, apalagi ketika individu bukan anggota komunitas *Squad Waru Esports*, tentu akan sulit menerima dan memaknai apa maksud dari kalimat tersebut. Akan tetapi, lain halnya ketika seorang individu tersebut sudah masuk ke dalam komunitas *Squad Waru Esports*, tentunya pikiran (*mind*) seorang individu tersebut akan memahami dan memaknai apa makna dari simbol yang terdapat dalam kata-kata yang sering diucapkan oleh anggota *Squad Waru Esports*.

Pikiran (*mind*) tidak lepas dari yang namanya simbol, karena dalam pikiran dapat menghasilkan sebuah simbol. Simbol disini berupa gerak gerik, *gesture* tubuh, maupun bahasa yang digunakan individu ketika berinteraksi. Pikiran tidak dapat ditemukan dalam individu, tetapi pikiran muncul dan berkembang pada saat berinteraksi dengan seseorang dalam komunitas ataupun dengan orang lain.

2. Diri (*Self*)

Menurut Mead, diri (*self*) adalah sesuatu yang memiliki sebuah perkembangan; diri tidak hadir pada mulanya saat seseorang lahir, namun muncul dalam proses pengalaman dan aktivitas sosial, yakni berkembang pada seorang individu sebagai hasil hubungan-hubungannya dengan proses tersebut sebagai sebuah keseluruhan dan dengan individu lain di dalam proses tersebut (Mead, 2018: 249).

Menurut Mead tentang diri (*self*), melalui bahasa orang mempunyai kemampuan untuk menjadi subjek dan objek untuk diri mereka sendiri. Sebagai subjek atau Aku (*I*) kita bertindak dan sebagai objek atau Ku (*Me*) kita mengamati tindakan diri sendiri. Aku merupakan pribadi yang spontan, impulsif, dan kreatif. Sedangkan -Ku lebih reflektif dan sadar sosial (Cahyani dan Destiwati, 2021: 52). Sebagaimana konsep diri (*self*) pada anggota komunitas *Squad Waru Esports* dalam memosisikan diri mereka ketika berinteraksi dalam komunitas tersebut.

Salah satu contoh adanya konsep diri ketika mereka bermain *game Mobile Legends*. Seorang anggota dari komunitas tersebut pada saat bermain *game* ada yang berbicara kepada anggota lainnya dengan simbol bahasa verbal dengan kata-kata kasar, yang mana seseorang akan mengira bahwa kata-kata tersebut merupakan kata-kata yang bersifat kasar atau kotor bagi seorang individu yang belum memaknai simbol verbal tersebut. Akan tetapi anggota komunitas *Squad Waru Esports*, responnya biasa saja seolah-olah tidak ada perasaan apa-apa meskipun salah satu dari anggota mereka ada yang berbicara kasar dengan melontarkan kata-kata "*kabener sia*" ketika bermain *game*.

Ternyata dalam komunitas tersebut kata-kata "*monyet*" ini merupakan kata umpatan saja, yang mana kata-kata tersebut diartikan sebagai candaan dan ungkapan penyemangat mereka ketika bermain *game* pada saat mereka kalah dalam permainan. Biasanya ada salah seorang anggota yang seolah memarahi anggota lainnya dengan kalimat "*kabener monyet*", akan tetapi kalimat tersebut di respon biasa saja bahkan menganggapnya sebagai ungkapan penyemangat agar mental anggota yang lain terpacu untuk bersemangat lagi dalam bermain *game*.

Maka dari itu konsep diri seorang anggota komunitas *Squad Waru Esports* ketika sedang bermain *game*, bahwa komunitas tersebut punya rasa yang sama dan pemaknaan simbol yang sama, mereka menganggap kata-kata semisal "*monyet*" ini merupakan hal yang biasa diucapkan anggota komunitas tersebut ketika bermain *game* dan mereka pun menganggap kata-kata tersebut sebagai candaan dan juga penyemangat ketika sedang bermain *game*.

Akan tetapi, ketika mereka lagi nongkrong dan tidak bermain *game* mereka cenderung jarang melontarkan kata-kata "*monyet*" bahkan tidak menggunakan kata-kata tersebut karena situasinya beda lagi tidak sedang bermain *game*, melainkan lebih ke arah menghargai teman tongkrongan dalam bertutur kata. Jadi, yang mengikat pemaknaan mereka *Squad Waru Esports* itu adalah ketika mereka bermain *game*, ketika tidak bermain *game* ternyata mereka punya aturan, simbol, dan norma baru dalam lingkup komunitas.

Seperti yang dijelaskan Mead (dalam Rizki, 2020: 21), bahwa diri tidak bisa muncul dan berkembang tanpa adanya pengalaman sosial, karena diri bisa terjadi saat seseorang melakukan interaksi sosial. Diri (*self*) seseorang juga bisa berperan pada saat mereka melakukan interaksi dengan menggunakan simbol. Yakni, seseorang bisa berkomunikasi ketika mereka memahami apa yang orang

lain sampaikan, kemudian memberikan respon yang bisa dimengerti oleh orang lain.

Saat mencapai sebuah diri (*self*), maka kita mencapai sebuah jenis perilaku tertentu, sebuah jenis proses sosial tertentu yang melibatkan interaksi individu-individu yang berbeda dan juga mengimplikasikan individu-individu yang terlibat didalam suatu aktivitas kooperatif, maka dalam proses tersebutlah diri (*self*) bisa muncul (Mead, 2018: 297). Oleh karena itu, diri (*self*) tidak bisa lepas tanpa adanya pikiran. Pikiran (*mind*) merupakan internalisasi dari proses sosial komunikasi yang disitu makna hadir dalam seorang individu.

3. Masyarakat (*Society*)

Masyarakat dalam teori interaksi simbolik terbagi menjadi dua, yakni masyarakat mikro dan masyarakat makro. Yakni masyarakat mikro merupakan masyarakat yang ruang lingkungannya secara khusus saja yaitu komunitas. Sedangkan masyarakat makro merupakan masyarakat yang ruang lingkungannya secara besar atau umum yaitu masyarakat luas atau khalayak. Masyarakat mikro disini yaitu komunitas *Squad Waru Esports*, mereka ketika berinteraksi dan berkumpul dengan anggotanya mempunyai simbol-simbol sendiri dalam berinteraksi. Salah satu contoh simbol bahasa verbal yang sering ditunjukkan komunitas tersebut ketika berinteraksi yaitu simbol verbal semisal “monyet”, “anjing”, “bangsat”, tentunya simbol tersebut ketika dalam masyarakat umum sudah dipastikan berkonotasi jelek dan kasar, tetapi komunitas *Squad Waru Esports* ini paham betul akan simbol-simbol yang ada di komunitas mereka. *Squad Waru Esports* ketika berinteraksi dan berkomunikasi dengan masyarakat umum, mereka tidak menggunakan simbol-simbol tersebut, akan tetapi mereka lebih menempatkan dirinya sebagai masyarakat biasa seperti masyarakat pada umumnya.

PENUTUP

Dalam kegiatannya bermain *game Mobile Legends*, mereka antar anggota komunitas dalam interaksinya menunjukkan sebuah simbol yang dipahami oleh mereka sesama anggota komunitas, yang mana simbol tersebut berupa verbal dan nonverbal. Mereka dengan sesama anggotanya mempunyai pemaknaan yang sama dalam memaknai simbol-simbol tersebut. Dari beberapa gambaran simbolik yang ditimbulkan *Squad Waru Esports* tersebut, ini merupakan hasil dari penerapan teori interaksi simbolik yang berbasis pada tiga aspek penting interaksi simbolik George Herbert Mead yaitu *mind, self, and society*

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Muhid, Winarto Eka Wahyudi. (2020). *Interaksi Simbolik: Teori dan Aplikasi dalam Penelitian Pendidikan dan Psikolog*. Malang: PT. Citra Intrans Selaras (Citila).
- Ardian, Rollys. (2020). *Interaksi Sosial Pada Remaja Kecanduan Game Online Di Desa Singosaren*. Fakultas Ushuluddin, Adab, Dan Dakwah. Institut Agama Islam Negeri Ponorogo.
- Arianto, Tuti Bahfiarti. (2020). *Pemahaman Dampak Game Online pada Anak-Anak Nelayan di Kota Makassar. Communicatus: Jurnal Ilmu Komunikasi. Volume 4 Nomor 2, 165-184*

- Anisa. (2017). *Pengaruh Metode Bercerita Terhadap Kemampuan Anak Berbahasa Lisan di Kelompok A1 TK Kemala Bhayangkari 01 Palu*.
- Siti Nur Alfia Abdullah. (2019). *Interaksionisme Simbolik Perempuan Muslim dalam 'Aksi Gejayan Memanggil'*. UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta. *Jurnal Ilmiah Syjar*. Vol. 19, No. 02, Desember 2019; hlm. 157-167
- Devita Rani. (2018). *Dampak Game Online Mobile Legends: Bang-Bang Terhadap Mahasiswa Di Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik*. Universitas Medan Area.
- I Nengah Mileh. (2020). *Makna Bahasa Tubuh: Suatu Kajian Lintas Budaya. Kulturistik: Jurnal Bahasa dan Budaya Vol. 4, No. 2, Juli 2020, 37-43*
- Krista Surbakti. (2017). *Pengaruh Game Online Terhadap Remaja*. *Jurnal Curere Vol. 01/No. 01/April 2017/ hal. 30*
- Muhammad Ngafifi. (2014). *Kemajuan Teknologi Dan Pola Hidup Manusia Dalam Perspektif Sosial Budaya*. *Jurnal Pembangunan Pendidikan: Fondasi dan Aplikasi. Volume 2, Nomor 1, 2014*.
- Muhammad Rizki. (2020). *Konsep Diri Pemain Game Online Smartphone Di Kalangan Komunitas Gamers Kota Palembang*. Fakultas Ilmu Sosial dan Politik. Universitas Islam Negeri Raden Fatah. Palembang.
- Mulyana, Deddy. (2006). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Mulyana, Deddy. (2005). *Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya. Hal. 9
- Moleong, Lexy J. (2010). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Nasrullah, Rulli. (2017). *Media Sosial: Perspektif Komunikasi, Budaya, dan Sosioteknologi*. Bandung: Simbiosis Rekatama Media.
- Rusmana, Agus. (2019). *The Future of Organizational Communication In The Industrial Era 4.0: Book Chapter Komunikasi Organisasi*. Bandung: Media Akselerasi, h. 364.
- Retno Tri Cahyani, Rita Destiwati. (2021). *Interaksi Simbolik Antar Gamers pada Komunitas Game Online Call Of Duty Mobile Zombiesky Esport (Kajian Komunikasi Interpersonal)*. *Jurnal Ilmu Komunikasi. Volume IV, No.II, Agustus 2021. Hal. 49*.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Suranto. (2011). *Komunikasi Interpersonal*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Sofi Masfiah, Resti Vidia Putri. (2019). *Gambaran Motivasi Belajar Siswa Yang Kecanduan Game Online*. Vol. 2, No. 1, Januari 2019.
- Taylor, Dena dan Margaret Procter, 2010, "The Literature Review: A Few Tips on Conducting It", University Toronto Writing Center.