

Strategi remaja kelas sosial-ekonomi bawah dalam Game Online Mobile Legends Bang Bang = Strategy for the lower socio-economic class teenagers in Mobile Legends Bang-Bang Online Game

Rani Siyratu Haniyfa, author

Deskripsi Lengkap: <https://lib.ui.ac.id/detail?id=20523894&lokasi=lokal>

Abstrak

Kelas sosial-ekonomi bawah memiliki properti dan akses yang minim termasuk di dunia digital modern seperti game online. Penelitian ini berusaha mengungkap strategi remaja kelas sosial-ekonomi bawah dengan segala kekurangannya dalam game Mobile Legends Bang Bang (ML). Penelitian dilakukan melalui pendekatan kualitatif dengan metode etnografi. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi partisipatif, wawancara dan studi literatur. Informan adalah remaja kelas sosial-ekonomi bawah dan menengah dalam bentuk perorangan dan tim sebagai pembandingan. Hasil penelitian yaitu remaja kelas sosial-ekonomi bawah mengalami kesulitan akses dan minimnya properti pendukung untuk bermain game online yaitu masalah kualitas gawai rendah, jarang memiliki kuota, jaringan buruk dan kurang pengetahuan atas sistem dan istilah game online ML. Strategi yang digunakan remaja kelas sosial-ekonomi bawah dalam game ML yaitu dengan trash-talking berupa ancaman, ejekan, dan gangguan verbal di kolom chat. Selain itu, ketidaktahuan akan sistem dan penggunaan istilah trash-talking mengganggu konsentrasi lawan sehingga membuka peluang menang dalam game. Maka, minimnya properti dan akses yang membuat remaja kelas sosial-ekonomi bawah kurang memiliki pengetahuan tentang sistem ML dan istilah di dalam game tersebut secara tidak sengaja telah menjadi keuntungan bagi kemenangan dalam game.....The lower socio-economic class has minimal property and access in the modern digital world such as online games. This study seeks to reveal the strategy of the lower socio-economic class with all its shortcomings in the Mobile Legends Bang Bang (ML) game. The research was conducted through an ethnographic approach. Data collection techniques used are participatory observation, interviews and literature studies. Informants are teenagers of lower and middle socio-economic class in the form of individuals and teams as comparisons. The results of the study are that the lower socio-economic class has difficulty accessing and the lack of supporting properties for playing online games, namely the problem of low devices, rarely having quotas, poor networks and lack of knowledge of ML online game systems and terms. The strategy used by lower socio-economic class teenagers in ML games is trash-talking in the form of threats, ridicule, and verbal disturbances in the chat column. In addition, ignorance of the system and the use of the term trash-talking disturbs the concentration of opponents, thus opening up chances of winning in the game. Thus, the lack of property and access that makes the socio-economic class teenagers less knowledgeable about the ML system and terms in the game has inadvertently become an advantage for winning in the game.