

## Kencan Virtual dalam Permainan MOBA: Hiperealitas Keintiman di Balik Anonimitas pada Pemain Mobile Legends

## Virtual Relationship in Moba-Based Game: Hyperreality of Intimacy Behind Anonymity in Mobile Legends Players

Wahdah Kamelia Salsabila

Program Studi Magister Kajian Budaya dan Media, Universitas Gadjah Mada  
Jalan Teknik Utara, Mlati, Sleman 55284

Tel.: +62(274)588688

Surel: wahdahkameliasalsabila@mail.ugm.ac.id

Received: 12 July 2024

Revised: 12 December 2024

Published: 31 December 2024

### Abstrak

Perkembangan gim zaman sekarang tidak hanya sebagai sarana hiburan, tetapi juga sebagai ruang untuk berkomunikasi tidak langsung. Salah satu contohnya adalah pada gim daring Mobile Legends. Gim ini termasuk gim bergenre MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*). Komunikasi virtual tersebut kemudian dapat mengantarkan pada dinamika ruang siber baru, yaitu hubungan virtual yang terbangun melalui gim berbasis MOBA. Hal ini menjadikan Mobile Legends seolah-olah seperti aplikasi kencan. Namun, akun pemain Mobile Legends bersifat anonim sehingga menjadikannya tidak sama persis seperti aplikasi kencan dalam hal memulai hubungan di ruang siber. Oleh sebab itu, penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan fitur gim yang menyebabkan terjadinya kencan virtual di dalam Mobile Legends. Penelitian ini merupakan penelitian etnografi dengan pendekatan Hiperealitas dari Jean Baudrillard dan beberapa gagasan mengenai relasi keintiman. Berdasarkan temuan penelitian, terdapat fitur afinitas pasangan yang ditandai dengan simbol mawar pada pemain yang berpasangan di Mobile Legends. Afinitas ini berpeluang menjadi pendorong pemain untuk melakukan aktivitas kencan di dalam gim karena level afinitas ini akan terus bertambah sesuai intensitas mereka bermain bersama. Selain itu, pemain Mobile Legends tidak semata-mata memaknai anonimitas akun sebagai hal yang arbitrer. Citra diri pemain yang direpresentasikan melalui fitur profil dan *gameplay* pemain dikonstruksikan sebagai identitas yang dapat menarik gairah emosional antarpemain. Fitur-fitur dan pemaknaan ini yang kemudian menjadikan pemain berpasangan di Mobile Legends merasakan intimasi yang melebihi intimasi pada dunia nyata.

**Kata kunci:** anonimitas, hiperealitas, intimasi, Mobile Legends, ruang siber

### Abstract

The existence of games nowadays is not only for entertaining but also becomes virtual



communication space. One of those games named Mobile Legends. This type of game is MOBA (Multiplayer Online Battle Arena) where communication among players determines victory. So that, its virtual communication can lead to a new cyberspace dynamic, namely virtual relationships formed through MOBA-based games. It makes this game look-a-like a dating application. However, Mobile Legends player accounts are anonymous, making it not exactly the same as a dating application in terms of initiating relationships in cyberspace. Therefore, this study aims to find out what features lead to virtual dating in Mobile Legends. This research is an ethnographic research with Jean Baudrillard's Hyperreality approach and some ideas about intimacy relations. Based on the research findings, there is a couple affinity feature characterized by a rose symbol on players who are paired in Mobile Legends. This affinity has the opportunity to encourage players to carry out dating activities in the game because this affinity level will go up based on the intensity they play together. In addition, it is likely that Mobile Legends players do not solely interpret account anonymity as arbitrary. Player's self-image representation mediated through profile features and their gameplays constructed as identities that attracts emotional passion between players. These features and meanings then make Mobile Legends' players who are in a relationship feel intimacy that exceeds real world's intimacy.

**Keywords:** anonymity, cyberspace, hyperreality, intimacy, Mobile Legends

## PENDAHULUAN

Pada ruang siber yang meliputi beberapa media sosial dan aplikasi lain seperti game, identitas pengguna dapat dimediasi melalui avatar. Pengguna dapat dengan bebas membuat identitas virtual mereka, baik merepresentasikan diri di dunia virtual maupun alter ego (Sachan 2023). Tidak hanya avatar, foto dengan citra diri terbaik juga sering digunakan pengguna media sosial sebagai identitas virtual dan berhubungan dengan bagaimana mereka ingin dilihat pengguna lain. Maka dari itu, identitas virtual menjadi salah satu indikator penting dalam terciptanya interaksi dan komunikasi dalam ruang siber. Tidak jarang ditemukan hal tersebut juga mengantarkan antarpengguna pada intimasi virtual.

Namun demikian, bagaimana jika sebuah akun dikonstruksikan untuk menampilkan identitas yang arbitrer? Pada konteks ini, pengembang aplikasi membuat aturan untuk mengatur profil pengguna dengan cara yang berbeda. Mereka tidak mengatur penggunaannya untuk merepresentasikan fisik asli ke dalam ruang siber. Kendati demikian, pengembang juga tidak mengatur bagaimana penggunaannya melakukan kustomisasi pada fitur profil. Berbeda dengan aplikasi kencan, citra diri yang ditampilkan oleh pengguna dalam fitur profil cenderung abstrak atau tidak menampilkan identitas asli sama sekali.

Fenomena tersebut sering ditemukan pada akun pemain *video games* (gim video). Terdapat banyak *gamers* (sebutan untuk pemain gim) yang lebih dikenali dengan *nickname* pada akun *game* mereka. *Video games* sendiri merupakan permainan yang interaktif. Menurut Latief (2017, 13) permainan interaktif mencakup kegiatan kreatif dan mengutamakan produksi kreasi dengan luaran berupa permainan video yang tidak hanya untuk hiburan, melainkan juga untuk edukasi dan ketangkasan. Untuk itu, para pemain sangat mengandalkan komunikasi antarpemain lainnya. Intensitas interaksi yang berulang tersebut menyebabkan para pemain mengenali satu sama lain melalui *nickname* gim mereka.

Freeman et al. (2016) dalam penelitiannya dengan judul "Revisiting Computer-Mediated Intimacy: In-Game Marriage and Dyadic Gameplay in Audition" menunjukkan bahwa permainan MMORPGs (*Massive Multiplayer Online Role-Playing Games*) seperti World of

Warcraft dan Everquest dapat menciptakan pengalaman intimasi seperti pada intimasi secara langsung. Kemudian pengalaman ini dapat dijadikan sebagai pengetahuan bahwa teknologi yang interaktif dapat memberikan pengalaman intimasi untuk mencapai tujuan yang lebih inklusif, suportif, dan dapat memuaskan pengguna dalam sistem daring yang kolaboratif.

Di sisi lain, penelitian yang dilakukan oleh Pramesty (2021) berjudul “Diskriminasi pada Pemain *Game Online* Perempuan” menyatakan bahwa *gamers* perempuan sering menjadi korban seksisme. Sebagian *gamers* laki-laki masih menganggap perempuan tidak lebih pandai bermain daripada mereka. Oleh karena itu, banyak *gamers* lebih memilih menjadi anonim untuk menghindari perlakuan tidak menyenangkan dari pemain lain. Anonimitas yang dilakukan oleh *gamers* pun cenderung menjadi budaya di kalangan sesamanya. Terlebih zaman sekarang ini popularitas *video games* semakin berkembang dan akan terus bertambah. Melalui penelitian-penelitian terdahulu tersebut dapat memberikan sudut pandang mengenai kompleksitas *video game* yang dapat menciptakan dampak negatif dan positif sebagai media komunikasi di balik akun arbitrer para pemainnya.

Salah satu *video games* dengan pemain terbanyak di dunia adalah MobileLegends. Gim berbasis MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*) ini adalah salah satu gim terlaris di berbagai negara termasuk Indonesia. Pada 2022 terdapat 80,6 juta pengguna aktif bulanan dengan lebih dari 13 juta pemain aktif setiap hari masuk ke Mobile Legends (Tawakal 2023). Di sisi lain, jenis gim MOBA adalah permainan *action real time* turunan dari genre strategi (Kevin 2018).

Selama menjadi salah satu gim daring terlaris, Mobile Legends terus meningkatkan performa pada ruang sibernya untuk mempertahankan pengguna-pengguna di dalamnya dan dapat menarik perhatian orang-orang untuk bermain Mobile Legends. Peningkatan performa ini berpeluang menjadikan gim ini menjadi tidak hanya sebagai ruang bermain virtual atau permainan interaktif, tetapi sebagai ruang siber dengan kompleksitas dinamika di dalamnya. Salah satunya adalah kemungkinan menciptakan komunikasi virtual yang mengantarkan pada sebuah relasi keintiman.

Di sisi lain, akun pada pemain Mobile Legends tidak memiliki fitur yang spesifik untuk menunjukkan identitas diri seperti pada aplikasi kencana daring. Selain karena konteks penciptaannya sebagai gim daring berbasis MOBA, budaya anonim di kalangan para *gamers* juga bisa menjadi faktor penunjang mengapa para pemainnya enggan menunjukkan identitas mereka di ruang gim. Beberapa contohnya adalah seperti *nickname* yang tidak memakai nama asli, sebagian foto profil tidak menggunakan foto pemain asli, dan album foto yang tidak semua pemain mengunggah foto diri di dalamnya.



Gambar 1. Akun Pemain Mobile Legends  
(Sumber: dokumentasi peneliti 2024)

Oleh karena itu, membingkai identitas diri sebagai anonim dalam Mobile Legends pun seolah-olah menjadi aturan imajiner di lingkungan para pemainnya. Seperti pada Gambar 1, fitur profil pada salah satu pemain Mobile Legends tidak menyertakan identitas, baik dari hasil representasi maupun konstruksi citra diri sebaik mungkin seperti yang dilakukan oleh pengguna aplikasi kecan daring dan media sosial. Namun, penulis mendapati beberapa pemain Mobile Legends saling menautkan fitur afinitas pasangan (yang disimbolkan dengan ikon bunga mawar) pada akun mereka.



Gambar 2. Simbol afinitas pasangan berbentuk mawar pada loading screen (yang dilingkari merah) (Sumber: dokumentasi peneliti 2024)

Terciptanya relasi yang melibatkan gairah emosional dalam gim ini menjadi suatu hal yang bersinggungan dalam ruang siber. Bingkai anonimitas pada pemain Mobile Legends seolah-olah menjadi identitas lain yang dapat membangun intimasi virtual di dalamnya. Kemungkinan lainnya adalah pemain Mobile Legends memiliki sudut pandang tersendiri tentang gaya hidup yang saling bertolak belakang tersebut. Hal ini terjadi terutama ketika fitur afinitas dirilis pada 2021, Mobile Legends seperti ruang untuk menciptakan dan memanifestasikan hubungan virtual bagi para pemainnya.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penulis tertarik untuk mengeksplorasi bagaimana para pemain dapat menegosiasikan intimasi dan anonimitas di dalam Mobile Legends, terutama karena gim ini berbasis MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*) yang salah satu karakteristiknya adalah tidak memiliki fitur avatar seperti halnya gim simulasi populer seperti *The Sims*. Hal ini juga berbeda dengan *game battle royale online* seperti *Free Fire*, *PUBG (Player Unknown Battle Ground)*, *Sausage Man*, dan lain-lain masih terdapat fitur avatar sebagai representasi diri atau yang diinginkan oleh pemain.

Dengan demikian, penelitian ini difokuskan pada fitur-fitur gim daring Mobile Legends karena memiliki peluang mengonstruksi bentuk komunikasi antarpemainnya sehingga dapat menciptakan relasi keintiman di balik akun anonimitas dalam gim tersebut. Subjek penelitian ini adalah pemain Mobile Legends karena relasi keintiman yang tercipta dalam gim ini diasumsikan dapat memengaruhi sudut pandang pemain mengenai intimasi di antara mereka. Penelitian ini diharapkan menjadi penelitian yang relevan karena secara teoretis penelitian ini dapat memberikan sudut pandang baru mengenai gim daring berbasis MOBA sebagai ruang siber yang tidak hanya menjadi ruang untuk bermain, melainkan juga dapat menjadi ruang untuk kepentingan lain seperti kecan virtual. Fenomena hiperealitas yang berkelindan dengan gim daring tidak hanya sebatas pemain yang merasakan arena permainan seolah-olah seperti dunia nyata, tetapi intimasi yang terbangun pada gim daring juga dapat dan atau seolah-olah menjadi nyata. Secara praktis, penelitian ini diharapkan memberi gambaran bahwa fenomena

dalam ruang siber juga tidak terlepas dari adanya kepentingan kapital pengembang agar gim produksinya dapat menarik target konsumennya.

## METODE

Penelitian ini termasuk penelitian kualitatif. Data primer yang digunakan adalah pengalaman dan keseharian subjek penelitian yang berhubungan dengan korpus yang dikaji. Data dikumpulkan dengan menggunakan pendekatan netnografi (etnografi virtual). Kozinets (2010) dalam *Netnography: Doing Ethnographic Research Online* mengemukakan bahwa netnografi ditujukan untuk memahami ruang virtual yang di dalamnya terdapat banyak individu saling berinteraksi satu sama lain. Kemudian mereka mampu menciptakan suatu budaya yang di dalamnya terdapat sistem atau aturan itu sendiri. Dengan demikian, riset netnografi berupa penelitian observasional sehingga pengumpulan tidak hanya dari wawancara pada subjek penelitian, tetapi juga bergabung dan berpartisipasi aktif ke dalam kelompok pemain Mobile Legends secara daring maupun langsung.

Lebih lanjut, kriteria subjek penelitian yaitu merupakan pemain aktif Mobile Legends di Indonesia yang memiliki pasangan sesama pemain aktif. Pemain yang berpasangan tersebut saling menautkan fitur afinitas pasangan pada akun mereka. Subjek penelitian setidaknya telah lebih dari satu tahun bermain Mobile Legends karena kemungkinan telah mengetahui fitur-fitur pada gim dengan baik. Usia subjek penelitian 20–30 tahun. Penetapan usia ini berdasarkan demografi usia yang termasuk dalam target pasar Mobile Legends. Selain itu, peneliti memiliki asumsi bahwa usia tersebut merupakan usia ketika individu telah mampu membuat keputusan yang matang, terutama dalam hal membangun relasi keintiman.

Peneliti mengumpulkan 6 (enam) subjek penelitian yang masing-masing telah menautkan afinitas pasangan di Mobile Legends. Berikut nama-nama informan yang telah disamarkan dan profil singkat mereka.

1. Eja (21 tahun) dan Alyn (23 tahun), memiliki afinitas pasangan level 4;
2. Devan (26 tahun) dan Rose (25 tahun), memiliki afinitas pasangan level 11;
3. Frans (27 tahun) dan Niko (20 tahun), memiliki afinitas pasangan level 7.

Informasi yang dihimpun bersifat privat karena penulis menyertakan latar belakang subjek penelitian. Maka dari itu, subjek penelitian bersifat anonim dan menggunakan nama samaran atau *nickname* pada Mobile Legends untuk menjaga kerahasiaan identitas subjek yang diteliti.

Proses analisis data menjadi tahap ketiga pada tahapan penelitian ini. Data yang telah dikumpulkan dan disortir kemudian dianalisis dengan penerapan kerangka konseptual Hiperealitas Baudrillard dan relasi keintiman untuk mengaitkan dengan untuk dapat menjawab pertanyaan penelitian dan mendorong terciptanya temuan lebih jauh pada penelitian ini. Tidak hanya itu, dalam proses analisis data temuan juga diterapkan studi literatur yang berbicara tentang konteks sosial yang memengaruhi pola pikir subjek penelitian.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Representasi Diri dan Anonimitas dalam Mobile Legends

Representasi diri di sosial media seolah-olah menjadi “keharusan” setiap individu di sosial media. Hal ini memungkinkan ruang siber menjadi dunia baru dengan identitas “baru,” meskipun hal tersebut bersifat semu. Interaksi yang terjalin secara virtual pun dapat dipengaruhi oleh identitas virtual pengguna, yang dalam pembentukannya terdapat harapan bagaimana mereka ingin dilihat orang lain. Fenomena seperti ini tidak hanya terjadi di sosialmedia, melainkan juga telah ada di akun para pemain gim digital. Salah satunya adalah

## Mobile Legends.

Hunsinger & Senft (2014) menyatakan bahwa dalam ruang siber khususnya media sosial, orang-orang sering menggunakan dan mempertahankan identitas virtual mereka seolah-olah identitas tersebut adalah barang bermerek yang bagus. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa pengguna ruang siber berusaha menciptakan dan menampilkan identitas virtual mereka sebaik mungkin dan sesuai dengan yang mereka harapkan. Identitas tersebut dapat diciptakan serupa dengan realitasnya, mendekati realitas, atau bahkan berbeda dengan realitas seperti *faker* atau anonim. Wood & Smith (2005) berpendapat bahwa identitas siber adalah pribadi yang kompleks dan untuk konstruksi sosial yang meliputi sebagian dari pemikiran pengguna tentang diri mereka, kemudian bagaimana pengguna ingin dilihat oleh orang lain dan bagaimana mereka benar-benar melihat pengguna itu.

Di sisi lain, informan Alynn menyatakan bahwa dia sengaja tidak menampilkan identitas asli di akun Mobile Legends-nya, "Gender di akun memang perempuan, tapi aku ngga pake nama asli sama foto sendiri. Soalnya kebanyakan yang main sok sok misterius gitu. Jadi aku ikutan" (Alynn 2024).

Berdasarkan pernyataan informan Alynn, dapat diketahui bahwa anonimitas pada akun pemain telah menjadi budaya di lingkup kelompok mereka. Meskipun begitu, informan Alynn masih menunjukkan gender dirinya yang sebenarnya di dalam Mobile Legends. Peneliti kemudian bertanya apakah ada tujuan di balik menyematkan gender asli, dan informan Alynn menjawab, "Biar tau kalau yang main itu cewek. Tapi kita juga nggak bisa mastiin oranglain yang nampilin gender. Bisa aja itu ga asli. Ngehode atau beli akun. Jadigabisa jadi patokan juga ini gendernya beneran atau nggak. Wong aku aja pernah dipanggil 'bang'" (Alynn 2024). *Ngehode* adalah istilah di internet yang berarti pemain gim laki-laki yang berpura-pura sebagai perempuan.

Alih-alih menunjukkan identitas asli, para pemain Mobile Legends lebih menyukai ketika mereka "dilihat" berdasarkan kemampuan mereka bermain dan fitur lainnya yang terdapat pada Profil. Hal ini seperti apa yang dikemukakan informan Eja, "Aku bagusin akun soalnya aku sendiri kalo liat pemain lain tuh dari ranknya sih. Kalo ranknya tinggi kan bisa dipercaya tuh buat mabar. Wr sama title juga penting banget buat diliat menurutku" (Eja 2024). *Rank* mengacu pada ranking/tier pemain; *mabar* adalah akronim 'main bareng'; *wr* adalah singkatan *win rate*; dan *title* adalah fitur gelar yang didapatkan pemain berdasarkan poin penguasaan hero yang dimainkan, terdapat gelar dari tingkat kecamatan hingga global.

Di sisi lain, informan Devan yang telah berkompetisi Mobile Legends di beberapa *event* sejak tahun 2018 menambahkan bahwa fitur *nickname* dan *hero signature* juga penting; *hero signature* adalah karakter dalam Mobile Legends yang paling sering dimainkan oleh pemain Ia lebih menyukai ketika orang-orang mengenal dirinya dengan *nickname* gimnya daripada nama asli. Bagi Devan, *nickname* juga termasuk ke dalam identitas pemain. Dalam hal ini, *nickname* tidak selalu berdasarkan nama asli, "[...] karena aku nggak mau urusan personalku dicampur sama urusan *game*. Di *real life* jadi Devan, kalau di *game* jadi Devan versi *gamer* dengan nama lain" (Devan 2023a).

Berdasarkan pernyataan dari para informan di atas, dapat disimpulkan bahwa para pemain Mobile Legends tidak memaknai anonimitas seperti istilah secara umum. Mereka menganggap bahwa beberapa fitur Mobile Legends memberi mereka 'identitas lain' untuk saling mengenal satu sama lain. Para pemain mengejawantahkan dirinya sebagai sosok lain yang disesuaikan

dengan budaya pemain Mobile Legends. *Game online* ini menjadi tidak hanya sebagai ruang siber, melainkan dapat dikatakan juga sebagai lingkungan virtual karena terdapat proses interaksi dan komunikasi yang kemudian membentuk suatu budaya. Salah satunya adalah terdapat standarisasi atau regulasi semu, yaitu ketika pemain seperti diharuskan untuk menjadi sosok lain dan membangun representasi sosok tersebut melalui beberapa fitur di Mobile Legends.

Oleh sebab itu, fitur *nickname*, *tier/rank*, *win rate*, *hero signature*, dan *title* dapat membentuk satu kesatuan identitas “lain” dalam diri pemain. Mereka dapat saling mengenal melalui representasi yang ditampilkan pada akun pemain. Hal lain yang dapat diketahui adalah identitas yang dibangun tersebut hanyadapat dipahami oleh sesama pemain Mobile Legends. Dapat diketahui pula bahwa terdapat konstruksi makna anonimitas, yaitu akun anonim pada sebuah gim adalah identitas lain pemain yang hanya ditujukan kepada sesama pemain Mobile Legends.

### Menjadi “Lovers”: Hubungan Virtual Antarpemain Mobile Legends

Mobile Legends merilis fitur afinitas pada September 2021. Meskipun sebelum tanggal tersebut telah ada fenomena “ketemu pacar lewat Mobile Legends,” fitur afinitas tersebut cenderung menjadi sebab utama yang membuat aktivitas mencari pasangan di Mobile Legends semakin masif. Penulis mendapati banyak pemain mengetik “-1 lovers” dan “cari lovers” di *chatroom* publik (fitur *chat* yang memungkinkan pemain berkomunikasi dengan seluruh pemain, umumnya pemain satu negara). Istilah “lovers” sendiri berasal dari salah satu jenis fitur afinitas pada Mobile Legends, yaitu pasangan. Berdasarkan Duniagames.co.id (2024), afinitas dalam Mobile Legends merupakan fitur yang bertujuan menunjukkan hubungan sosial antara pemilik akun dan pemain lainnya dengan status yang lebih spesifik. Hal ini dapat dikatakan bahwa Mobile Legends berusaha menciptakan dimensi sosial bagi para pemainnya.



Gambar 3. Perubahan simbol afinitas pasangan seiring bertambahnya level  
(Sumber: duniaku.com)



Gambar 4. Level afinitas pasangan yang dapat dilihat dengan cara menekan simbol mawar tersebut  
(Sumber: dokumentasi peneliti)

Meskipun cara mereka bertemu berbeda, ketiga informan sama-sama pertama kali berkomunikasi dengan pasangannya melalui Mobile Legends.

“Aku ketemu Devan pertama kali di ML. Aku di-invite mutualku buat mabar. Ada Devan disitu. Dia mutualnya mutualku itu” (Rose 2023a).

“Aku ketemu Eja di ML. Kita sama-sama main solo saat itu. Terus pas kelar satu pertandingan, Eja invite aku main lagi” (Alynn 2024a).

“Aku ketemu Frans di ML. Waktu habis main *ranked*, dia *chat* aku buat main bareng lagi” (Niko 2023).

Wang & Chang (2010, 290) mengemukakan bahwa terdapat sembilan faktor mengapa seseorang menjalin hubungan virtual, yaitu (1) anonimitas, (2) mencari cinta, (3) mencari partner seks, (4) pelarian diri, (5) komunikasi yang mudah, (6) berkesempatan mendapat kenalan baru, (7) rasa penasaran, dan (8) mendapatkan dukungan emosional. Melalui pernyataan tersebut, dapat disimpulkan bahwa Mobile Legends dapat digunakan sebagai media virtual untuk mendapatkan cinta dan dukungan emosional. Seperti yang diketahui bahwa jika seseorang melakukan hubungan percintaan, mereka cenderung saling memberi dukungan emosional, “Mutual yang pintar main kan menguntungkan, ya. Kalo ketemu sama pemain *random* mainnya jelek bikin *stress*. Lebih enak kalo ada temen satu tim yang bisa dipercaya” (Devan 2023b). Menanggapi pernyataan informan Devan, informan Rose menyetujui bahwa faktor utama dirinya ingin menjalin relasi dengan informan Devan adalah karena informan Devan memiliki kemampuan bermain yang baik, “Awalnya suka sama cara dia bermain. Aku melihat statistik, win rate dan matchmaking rate (MMR) hero yang dimainkan Devan sangat bagus. Jadi kan aku sangat diuntungkan nanti kalau main bareng dia” (Rose 2023b).

Seperti informan Rose dan Devan, informan Eja dan Alynn juga memutuskan untuk menjadi mutual bermula karena mereka satu sama lain memiliki keterampilan (*skill*) bermain yang baik. Namun, informan Eja menambahkan bahwa dirinya memang sedang mencari mutual perempuan pemain *role support* karena ia merasa teman-teman laki-lakinya tidak ada yang mahir bermain *role support*.

“Aku juga gatau, tiap ketemu user support yang jago tu kebanyakan cewek. Temen-temenku nggak ada yang sejago cewek kalo main support” (Eja 2024c)

“Menurutku karena Eja itu main jungle dan sering carry permainan. Jadi aku lebih percaya kalau Eja ikut main. Dari situ juga aku pengen kenal sama Eja lebih dalam” (Alynn 2024a).

Di sisi lain, informan Frans dan Niko memberikan pendapat mereka mengenai representasi diri pada Mobile Legends hingga mereka menjalin afinitas pasangan.

“Aku emang suka pura-pura jadi *player* perempuan. Aku bisa main *role* lain, tapi jadi sering main Mage sama Support. Pemain-pemain lain juga nggak ngeh kalo aku sebenarnya laki dan kami pasangan gay. Gapapa sih, aku malah takut kalo ada yang tau. Di *real life* pernah diejek karena aku gay. *At least* di *game* nggak ada yang *bully*” (Niko 2023).

Informan Frans menganggap bahwa informan Niko sedang melakukan *hode*. Informan Niko berkata bahwa awalnya dia tidak berniat menjadi pemain *hode*. Namun, sejak ia berkenan dengan informan Frans, dirinya mengubah beberapa citra diri pada akunnya.

“Dulu akunku anon banget menurutku. Ya main Support ya kadang Assassin, nggak nampilin gender, *nickname* aku pake nama sayuran, foto profil gambar *default* ML, nggak nampilin foto lain di album” (Niko 2023).

“*Nickname* Frans cowok banget terus dia main di EXP *lane*. Keliatan nih kalo dia cowok. Gatau pokoknya keliatan aja” (Niko 2023).

Tidak hanya fitur, teknik bermain para informan juga merupakan faktor penting mengapa mereka sampai berkenan. Bahkan, fitur profil pada akun terkadang tidak menjadi alasan utama para informan tergerak untuk saling mengenal satu sama lain. Salah satu contohnya adalah informan Frans yang awalnya tidak percaya identitas yang ditampilkan pada akun informan Niko. Di sisi lain, informan Niko dapat mengetahui bahwa informan Frans adalah laki-laki dari *nickname*, *hero*, dan *role* yang ia mainkan.

### Hiperpersonal pada Pemain Mobile Legends

Walther (1996, 17) menyatakan bahwa zaman sekarang orang-orang lebih menginginkan komunikasi hiperpersonal. Komunikasi ini termediasi atau terjadi dalam ruang siber hingga melampaui komunikasi tatap muka. Kemudian Griffin dalam bukunya *A First at Communication Theory* (2006) memberikan pendapat bahwa komunikasi hiperpersonal Walther adalah bentuk relasi komunikasi termediasi yang lebih intim daripada komunikasi tatap muka.

Pada uraian di bagian sebelumnya dapat diketahui bahwa terdapat representasi pemain di dalam Mobile Legends yang dimediasikan melalui fitur-fitur dan *gameplay*. “Diri” dalam ruang virtual gim ini kemudian memengaruhi preferensi untuk membangun hubungan dan menautkan afinitas pasangan antarpemain. Budaya menjadi anonim di dalam ruang gim dimaknai sebagai kesempatan untuk menampilkan diri sebaik mungkin bagi pemain yang memiliki ketakutan mengungkapkan identitas asli. Sebagian di antara mereka juga harus “mengubah” citra diri mereka atau menjadi *pseudonymity* seperti Niko dengan identitas perempuan dalam akun Mobile Legends miliknya. Fenomena ini serupa dengan pernyataan Walther (1996) bahwa hiperpersonal terdiri atas representasi diri yang dimaksimalkan oleh pengirim (*sender*) dan persepsi ideal penerima (*receiver*). Dinamika ruang virtual pada gim daring tidak hanya mengenai komunikasi termediasi, melainkan juga terdapat representasi sebagai bentuk perkembangan komunikasi virtual.

Selain adanya fitur afinitas pasangan, terdapat faktor-faktor lain para informan dapat bertemu dengan pasangannya. Afinitas pasangan dihadirkan sebagai simbol bahwa satu pasang pemain merupakan pasangan. Terdapat level afinitas yang untuk penambahannya memerlukan intensitas bermain bersama yang tinggi. *Tier/rank* dan *title* tinggi juga membutuhkan intensitas bermain yang tinggi serta pengetahuan mengenai teknik bermain yang mumpuni. Jika seorang pemain memiliki *tier/rank* tinggi dan teknik bermain yang baik maka, hal itu akan menjadi daya tarik pemain lainnya.

Berdasarkan uraian tersebut di atas dan upaya pengembang Mobile Legends untuk mengembangkan produknya, dapat disimpulkan bahwa selain budaya “anonim” pada pemain juga terdapat budaya berupa dedikasi pemain dalam memainkan suatu gim. Dedikasi tersebut kemudian secara tidak langsung menciptakan identitas yang hanya dapat dipahami oleh orang-orang yang berada pada ruang yang sama, yaitu ruang gim. Hal ini disebabkan identitas tersebut direpresentasikan ke dalam bentuk lain berupa *ranking*, statistik permainan, *hero* atau karakter yang dimainkan, serta penguasaan teknik bermain. Berbeda dengan aplikasi kecnan virtual, para pasangan di Mobile Legends dapat saling bertemu dan tertarik satu sama lain dipengaruhi oleh fitur-fitur dan teknik bermain yang merupakan kerangka dalam identitas “lain” pemain dalam Mobile Legends.

Barber (1996, 73–74) mengemukakan bahwa ruang siber menciptakan bentuk relasi baru yang tidak membutuhkan kehadiran fisik, yaitu relasi virtual. Hiperpersonal yang terjadi pada pemain Mobile Legends juga berdampak pada bagaimana mereka menjalin relasi satu sama lain. Sebagian besar para informan pertama kali bertemu dengan afinitas pasangannya melalui Mobile Legends. Pada uraian sebelumnya telah diketahui bahwa para informan pertama kali mengenal satu sama lain melalui diri “lain” mereka masing-masing sebagai entitas dalam ruang virtual. Informan Alynn menceritakan bahwa fitur lokasi pada akun informan Eja tidak menjadi alasan ia memutuskan untuk memiliki relasi virtual dengan informan Eja.

“Ketemu cewek di ML itu nggak seribet di RL. Nggak mandang fisik juga” (Eja 2024b).

“Aku jadi naksir sama Eja juga karena gameplaynya” (Alynn 2024b)

Kedua kutipan tersebut memperlihatkan bahwa informan Alynn mulai menyukai informan Eja karena teknik bermainnya. Sementara itu, informan Eja menyatakan bahwa dirinya lebih menyukai berkenalan melalui gim karena dinilai tidak rumit ketika ia berinisiatif menjalin hubungan dengan seseorang di dunia nyata. Melalui Mobile Legends, para pemain dapat memiliki sudut pandang baru mengenai relasi virtual. Kushendrawati (2011, 99) juga menyatakan bahwa ruang siber dapat menciptakan relasi virtual dengan cara mengonstruksi cara pandang manusia terhadap sesamanya. Mereka menghadirkan diri mereka dan melihat orang lain sebagai entitas virtual, seperti informan Alynn yang menyukai entitas informan Eja dalam gim hingga menciptakan hasrat intimasi yang real, tetapi intimasi itu sendiri termediasi melalui ruang virtual.

Melalui hubungan virtual informan Alynn dan Eja tersebut, dapat diketahui bahwa komunikasi hiperpersonal juga dapat terjadi di gim berbasis MOBA ini. Hal tersebut antara lain: (1) representasi diri informan Eja (*sender*) sebagai pemain dengan *gameplay* memukau yang kemudian diterima oleh informan Alynn (*receiver*) sebagai daya tarik entitas Eja dalam *game*, (2) interaksi antara pengirim dan penerima dalam komunikasi yang termediasi di dalam fitur *chat* dan *voice call* Mobile Legends, (3) fasilitas yang disediakan oleh gim berupa arena pertandingan untuk bermain bersama (yang juga dianggap sebagai kecnan virtual), dan (4) afinitas pasangan

sebagai manifestasi intimasi mereka. Eja juga mengungkapkan bahwa dirinya lebih menyukai memulai hubungan secara virtual, sebagaimana ruang siber memang memberikan yang tidak ada di dunia nyata. Selain Rheingold (1992) dan Piliang (2004) yang berpendapat mengenai efisiensi ruang siber, yang dikemukakan Eja juga semakin menguatkan pendapat Walther (1996) mengenai orang-orang yang menjadi lebih menginginkan komunikasi hiperpersonal daripada di dunia nyata.

Pada informan Rose dan Devan, representasi diri informan Devan dalam gim diterima informan Rose sebagai entitas virtual yang diinginkan. Informan Devan sendiri juga mengatakan bahwa dirinya memisahkan identitas personalnya dan menciptakan dirinya yang lain dalam gim. Melalui hiperpersonal tersebut, tercipta hasrat yang real dan dapat dimanifestasikan secara nyata dan juga virtual. Baik informan Devan maupun Rose mengaku bahwa setelah menjalin asmara, mereka menjadi lebih sering bertemu meskipun berbeda kota. Tidak hanya bertemu tatap muka, *quality time* juga dapat mereka lakukan dengan bermain bersama di Mobile Legends.

Fitur-fitur Mobile Legends yang semakin berkembang seperti adanya afinitas dan profil pengguna memperkuat pernyataan bahwa gim ini berusaha melampaui yang real, yaitu manifestasi intimasi berupa simbol afinitas pasangan dan menjadi versi diri lain yang diinginkan. Segala hal yang terjadi seperti dampak *bullying* antarpemain, bermain bersama, validitas hubungan asmara melalui afinitas pasangan atau memakai avatar *couple*, hingga mengonstruksi fitur afinitas merupakan fenomena hiperpersonal pada Mobile Legends.

Lebih lanjut, setiap individu yang memiliki relasi intimasi akan memanifestasikan keintiman tersebut melalui berbagai tindakan. Hal ini sebagaimana Sternberg dalam *A Triangular Theory of Love* (1986) menyatakan bahwa salah satu bentuk keintiman adalah komunikasi, memberi dukungan, dan saling berbagi. Pada para informan, untuk mendapatkan *chemistry* yang baik selama permainan, diperlukan komunikasi yang baik dan cukup banyak waktu. Oleh sebab itu, peneliti menetapkan kriteria afinitas pasangan minimal level 2 pada para informan. Informan Rose mengaku bahwa ketika afinitas telah mencapai level yang tinggi, hal tersebut dapat menjadi tanda seberapa erat *chemistry* yang telah mereka bangun.

“Kalau levelnya tinggi, kan jelas mereka mabarnya udah lama sama sering gitu ya. Pasti udah kompak. Agak ngeri kalau lawan musuh kayak gitu. Jadiaku ninggiin juga levelku” (Rose 2024c).

“Bakal keliatan lebih keren lagi kalau rank lovers-lovers itu sudah tinggi” (Niko 2024).

Berdasarkan pernyataan dari beberapa informan, dapat diketahui bahwa fitur afinitas dan *gameplay* (teknik bermain) menentukan bagaimana mereka membentuk intimasi selama bermain Mobile Legends. Keintiman mereka dikonstruksi oleh fitur level pada afinitas. Tingkat level dapat menentukan seberapa dekat hubungan intimasi mereka. Selain itu, fitur seperti *couple skin* juga dapat digunakan sebagai representasi diri mereka sebagai pasangan di dalam *game*. Jika di dunia nyata terdapat barang-barang *couple* seperti pakaian, gantungan kunci, gelang, dan lain-lain, di Mobile Legends terdapat *couple skin*. Simbol afinitas pasangan dan tingkat levelnya menjadi manifestasi atas intimasi yang termediasi melalui Mobile Legends. Mengenai perasaan lain yang timbul selama bermain bersama pasangan, Rose mengatakan bahwa dirinya akan merasa bangga dan keren.

### Relasi Keintiman Virtual: dari Manifestasi Hingga Hiperealitas

Baudrillard (1983) menyatakan bahwa simulasi dapat meleburkan garis imajiner antara nyata dan semu sehingga ide bahwa yang nyata tidak lagi menjadi pedoman. Tatanan simulasi dikontrol oleh kode-kode yang berkembang sejak manusia diberi kebebasan untuk membuat ruang simulasinya sendiri. Mobile Legends menciptakan fitur-fitur yang kemudian dikonstruksikan oleh pemainnya sebagai tanda dan komunikasi virtual. Relasi yang terbentuk pun didasari oleh interaksi simbolik, dimana tanda yang dikonstruksikan menjadi salah satu faktor penting dalam relasi virtual mereka.

Anonimitas yang menjadi tren di kalangan pemain Mobile Legends mengalami pergeseran menjadi suatu identitas semu yang sengaja diciptakan untuk tujuan tertentu. Kemudian identitas tersebut diterima oleh pemain lainnya sebagai sebuah standar dalam menjalin relasi virtual. Di balik akun pemain Mobile Legends terdapat manifestasi hasrat dari diri pemain yang dapat dibaca melalui fitur-fitur di dalamnya. Berkaitan dengan relasi yang termediasi, Kjeldskov et al. (2011) menyatakan bahwa hubungan antarindividu dalam ruang siber dapat dikatakan sebagai privat ketika hanya kalangan tertentu yang dapat memahami dan melihat. Orang-orang di luar pemain Mobile Legends cenderung memiliki asumsi makna anonim sebagai identitas yang dirahasiakan. Namun pada pemain Mobile Legends, identitas yang tersembunyi tersebut dapat dibaca melalui fitur dalam profil. Berbagai representasi simbol tersebut menjadi satu kesatuan identitas diri yang “lain” dalam ruang siber. Kendati demikian, pada temuan penelitian ini, pemain Mobile Legends memaknainya seolah-olah identitas tersebut adalah bagian dari dirinya yang real karena mempengaruhi kehidupan nyata mereka.

Berdasarkan temuan penelitian, para informan sengaja menciptakan identitas dirinya dalam Mobile Legends sebagai ‘pemisah’ agar identitas realnya tidak bercampur dengan yang ada di dalam gim. Namun, ketika konteksnya menjalin intimasi cinta antarpemain, identitas semu dalam Mobile Legends mengambil peran terpenting dalam membentuk gairah sebelum akhirnya terjalin intimasi. Para informan menyatakan bahwa awal mula mereka tertarik satu sama lain untuk menjalin komunikasi virtual adalah karena kemampuan teknik bermain, *role hero* yang dimainkan, dan riwayat ranking tertinggi. Kemudian komunikasi tersebut dapat berlangsung hingga menciptakan intimasi dan cinta yang *real*. Dinamika intimasi pemain Mobile Legends juga menjadi bergantung pada ruang gim itu sendiri.

Dalam proses simulasi memang terdapat representasi suatu objek yang menggantikan objek itu sendiri sehingga representasi menjadi hal yang lebih penting dibandingkan objek tersebut (Piliang 2004, 25), konsep hiperpersonal dapat dikategorikan sebagai tatanan dalam simulasi karena fisik yang nyata tidak lagi menjadi faktor individu untuk memulai *self-disclosure*. Hal tersebut karena representasi diri dalam Mobile Legends seolah-olah adalah identitas nyata yang dapat memengaruhi gairah emosional pemain lainnya. Informan Eja menyatakan bahwa dirinya berupaya untuk meningkatkan keterampilan (*skill*) dan riwayat ranking dalam akunnya karena akan menciptakan *Trust* bagi siapa pun yang melihatnya. Istilah anonimitas bagi pemain Mobile Legends pun menjadi ambigu karena di balik anonimitasnya masih terdapat identitas yang hanya dipahami antarpemain.

Temuan penelitian ini memperlihatkan bahwa para informan membentuk identitas diri mereka dalam gim tidak sepenuhnya berasal dari referensi yang nyata. Sebagian besar identitas yang tercipta dipengaruhi fitur dalam gim dan standarisasi identitas “ideal” dalam Mobile Legends yang mereka ciptakan sendiri. Sebagaimana dinyatakan Piliang (2004, 25) mengenai simulasi yang merupakan proses terciptanya bentuk-bentuk nyata melalui model tanpa referensi realitas

sehingga manusia mampu membuat sesuatu yang bersifat ilusi menjadi tampak nyata, identitas pemain Mobile Legends yang tercipta merupakan hasil manifestasi pikiran mereka mengenai standar ideal pemain yang referensinya tidak bersumber dari realitas asli, melainkan fantasi para pemain itu sendiri.

Baudrillard (1993) mengemukakan bahwa simulasi tidak hanya tentang hilangnya realitas, tetapi juga tentang kemungkinan simulasi itu sendiri. Tujuan simulasi tidak untuk menghindari realitas, tetapi merealisasikannya. Oleh karena itu, simulasi dapat menjadi perlawanan ilusionalitas mendasar dunia nyata. Fitur-fitur dalam Mobile Legends menjadi perangkat untuk merealisasikan simulasi dan menghilangkan ilusi yang bersumber dari realitas. Diri pemain yang sebenarnya bukan lagi menjadi acuan dalam menciptakan keintiman. Meskipun Kjeldskov et al. (2011) menegaskan mengenai pertemuan fisik dalam intimasi termediasi, bentuk tersebut bukan merupakan tahap awal keintiman virtual. Sebelum terciptanya intimasi, acuan pertama adalah representasi diri pemain dalam gim yang direalisasikan seolah-olah representasi tersebut adalah bagian dari diri mereka. Dengan kata lain, identitas yang ditampilkan pemain ketika berada dalam ruang gim dimaknai seolah-olah identitas real. Hal ini serupa dengan apa yang dikemukakan Baudrillard (1983) bahwa simulasi yang semu dihadirkan sebagai realitas yang dianggap nyata. Oleh sebab itu, terdapat pergeseran makna anonimitas dalam perspektif pemain Mobile Legends, yaitu ketika representasi diri dalam game merupakan hal yang eksklusif karena hanya dapat dipahami dan hanya ditujukan pada orang-orang yang memang berada dalam lingkungan yang sama.

Selain itu, melalui temuan penelitian diketahui bahwa proses terbentuknya intimasi dan cinta pemain Mobile Legends baik virtual maupun hingga ke dunia nyata berkelindan dengan fantasi mereka tentang sosok ideal dalam akun setiap pemain. Fantasi tersebut yang mengantarkan mereka berekspektasi berlebih yang bersifat emosional hingga pemain Mobile Legends terjebak dalam ilusi identitas. Hal ini tidak hanya bagi para pemainnya yang bertemu dan berpasangan dalam Mobile Legends, melainkan standar mengenai sosok "ideal" dapat dialami oleh pemain lainnya. Oleh karena itu, Baudrillard menegaskan bahwa simulasi yang tidak berdasar pada realitas nyata harus direalisasikan. Menurut Baudrillard (1993, 184), jika dunia sepenuhnya adalah ilusi, tidak ada acuan dalam pemikiran dan kehidupan. Dapat disimpulkan bahwa identitas diri dan hiperpersonal yang terjadi dalam Mobile Legends ini berpotensi menjadi suatu dinamika baru dalam hal menciptakan relasi keintiman.

Lebih lanjut, pengguna yang mengonsumsi gim Mobile Legends dengan intensitas konsumsi tinggi salah satunya karena terdapat fitur afinitas yang mengharuskan mereka untuk terus bermain. Semakin sering mereka bermain maka akan mendapatkan berbagai *rewards* atau hasrat yang tidak didapatkan jika tidak mengonsumsinya. Dengan kata lain, *rewards* dan hasrat yang mungkin tidak ada di dunia nyata. Secara tidak sadar, pemain akan diharuskan untuk terus bermain Mobile Legends karena gim ini akan memberikan *rewards* atau hasrat semu yang tidak benar-benar ada di dunia nyata atau ketika pemain tidak memainkan gim tersebut. Setelah itu, terciptalah masyarakat kapitalis yang memiliki fantasi, hasrat, dan delusi (Nugroho et al. 2019). Salah satunya adalah ketika pemain yang berpasangan akan mendapatkan kepercayaan diri ketika level afinitas mereka tinggi.

Atribut *hero (skin) couple* dianggap sebagai simbol relasi keintiman pemain yang berpasangan. Pengembang Mobile Legends bukan tanpa sengaja menciptakan skin dengan tema yang sama, terlebih beberapa *skin* memang secara terang-terangan dikhususkan sebagai *couple skin*. Pemain Mobile Legends membentuk sebuah makna *hyperreal* bahwa *skin* tersebut seolah-olah

memberikan validasi nyata mengenai hubungan mereka. Mereka merasakan kebanggaan dan peningkatan percaya diri ketika bermain bersama pasangannya dengan *skin* tersebut terutama ketika *couple skin* merupakan *skin* yang hanya dapat dibeli dalam waktu tertentu dan memiliki nilai tukar cukup tinggi.

Selain itu, hiperpersonal pada profil akun pemain Mobile Legends menjadi sebuah seduksi dalam hal menjalin relasi keintiman yang termediasi. Hal ini dapat dilihat melalui bagaimana informan memaknai relasi mereka yang bergantung pada hiperpersonal ruang siber. Para pemain tidak lagi menempatkan ketertarikan fisik sebagai awal dari mulainya intimasi, melainkan representasi yang bahkan tidak berdasarkan referensi subjek nyata. Selain melalui profil, teknik bermain atau *gameplay* pemain memiliki ketertarikan tersendiri dengan reaksi yang serupa dengan ketertarikan fisik. Pengejawantahan pemain ke dalam *hero* yang dimainkan adalah salah satu seduksi lain dalam ruang Mobile Legends. Pengejawantahan tersebut dapat memicu terbentuknya gairah emosional hingga komitmen antarpemain. Pemain seolah-olah memiliki hasrat pada sosok real, yang sebenarnya adalah ilusi atas representasi diri pemain di dalam gim.

Bell (2001) menyatakan bahwa *embodiment* adalah sebuah konsep dimana perspektif atas tubuh manusia menjadi bergeser sehingga orang-orang berasumsi bahwa tubuh mengalami pergeseran karena teknologi. Interkoneksi antara manusia dan teknologi menjadi suatu hal yang melampaui itu sendiri. Dengan demikian, ilusi tersebut adalah sebuah *embodiment*. Pemain mengonsumsi standarisasi identitas ideal yang hanya ada dalam ruang Mobile Legends kemudian menciptakan ilusi diri seolah-olah diri mereka yang real adalah dalam gim. Individu yang memainkan gim tersebut dapat menjadi *sender* atau *receiver* dalam perspektif hiperpersonal. Pada *sender*, pemain membentuk citra diri mereka yang disesuaikan dengan fitur pada Mobile Legends. Kemudian citra diri tersebut menjadi standar representasi diri dalam gim tersebut, terutama dalam menentukan kepercayaan. Pemain dengan spesifikasi tertentu (teknik bermain yang baik, riwayat ranking tertinggi, *win rate hero* yang dimainkan) akan menarik perhatian bagi pemain siapa pun yang melihatnya. Pada *receiver*, mereka memanifestasikan standar identitas ideal tersebut ke dalam diri seseorang yang hanya ada dalam ruang gim. Ketika relasi keintiman pemain yang berpasangan terbentuk, mereka kemudian menggunakan fitur afinitas pasangan pada Mobile Legends sebagai manifestasi intimasi mereka.

Hubungan virtual antarpemain Mobile Legends menjadi lekat dengan simbol afinitas pasangan. Level pada afinitas tersebut seolah-olah menjadi penilaiannya tentang tingkat intimasi mereka. Selain itu, level afinitas dimaknai sebagai validitas yang “tampak” tentang hubungan mereka dan fitur tersebut tidak dapat ditunjukkan pada dunia nyata. Fitur tersebut memberikan ilusi hingga segala hal dalam ruang virtual Mobile Legends mirip seperti lingkungan nyata. Para pemain tidak lagi melibatkan diri dan lingkungan realitas asli mereka untuk menciptakan intimasi karena ruang semu tersebut telah memberikan apa yang mereka inginkan. Dapat disimpulkan bahwa relasi keintiman virtual yang terjadi dalam Mobile Legends menciptakan realitas yang melebihi realitas asli. Pemain tidak hanya lebih mementingkan representasi subjek yang real, melainkan telah menjadi bagian dari kehidupan mereka.

Dengan demikian, gim ini mengomodifikasi bentuk relasi keintiman pemainnya sebagaimana halnya industri budaya dan media yang merombak aspek vital masyarakat hingga ranah personal individu. Mobile Legends merombak tatanan keintiman pemain melalui fitur afinitas dan aturan yang dihadirkan di dalamnya sebagai arena simulasi. Afinitas pasangan dan tingkatan levelnya seolah-olah memberikan standar romantisme utopis yang pemainnya akan

merasa bangga dan senang jika simbol afinitasnya semakin berkembang. Erat tidaknya sebuah relasi keintiman kini dapat dinilai melalui intensitas bermain bersama dan seberapa tinggi level afinitas pasangan.

Di sisi lain, Foucault (1977) mengatakan bahwa hal ini semacam *database* sebagai superpanoptikon dan dapat memproduksi hiperealitas. Mobile Legends sebagai media baru memiliki kuasa untuk memberi fitur dan aturan pada pemain Mobile Legends yang berpasangan agar terus memainkan permainan tersebut yang secara tidak langsung membentuk cara baru untuk menjalin relasi keintiman virtual. Menurut perspektif Baudrillard, hal tersebut layaknya masyarakat massa yang menempatkan afinitas simbolis menjadi tanda yang mendominasi pemain hingga tidak ada lagi objek murni karena tanda tersebut memiliki nilai tukar (Hidayat 2021, 105–106). Fitur dalam profil pemain, *gameplay*, dan afinitas dalam Mobile Legends memberikan realitas semu yang menarik untuk dikonsumsi pemain-pemainnya.

Baudrillard (dalam Blades 2001, 62) memfokuskan pada permainan makna dari tandayang dapat mengantarkan pada hilangnya makna dari tanda itu sendiri. Pernyataan ini berhubungan dengan Mobile Legends yang memberikan ruang bagi pemainnya untuk bebas mengekspresikan apa yang telah ada dalam gim tersebut. *Gameplay* menjadi *embodiment* pemain kemudian dimaknai sebagai entitas nyata yang menarik perhatian, fitur-fitur pada profil dimaknai sebagai identitas pemain, dan persoalan *couple skin*. Faktor-faktor pembentuk relasi keintiman tersebut mengantarkan pada meleburnya makna tanda intimasi virtual dan nyata. Bahkan dalam intimasi virtual, relasi yang terjalin dalam Mobile Legends memiliki cara tersendiri untuk menciptakan hasrat emosional antarpasangan. Entitas diri dalam gim menjadi satu dengan subjek real, menciptakan kesan bahwa hal tersebut bukanlah ilusi melainkan satu kesatuan entitas yang melampaui realitas asli.

Karakteristik ruang siber yang meleburkan batas ruang dan waktu memang memudahkan penggunaannya termasuk dalam mempertahankan intimasi virtual. Pada Mobile Legends, bermain bersama adalah salah satu bentuk kencan secara daring. Aktivitas ini dapat dikatakan sebagai gabungan antara aplikasi kencan daring dan gim simulasi. Pemain menunjukkan citra virtual diri mereka untuk menarik perhatian. Kemudian bermain bersama yang diasosiasikan sebagai kencan daring telah diatur untuk menyesuaikan dengan peraturan dalam gim. Melalui bermain bersama, dapat mempertahankan intimasi yang termediasi karena seolah-olah mereka sedang berkencan. Fenomena berkencan dalam Mobile Legends menjadi memiliki arti tersendiri meskipun hal tersebut juga bagian dari hegemoni yang ditata dalam sistem yang terstruktur membuat para pemain terus menerus bermain dan terjebak dalam hiperealitas.

## SIMPULAN

Pemain Mobile Legends mengkonstruksi makna anonimitas menjadi salah satu identitas yang hanya dapat dibaca oleh mereka yang memainkan gim tersebut. Fenomena ini menjadikan makna anonim menjadi istilah yang tidak memiliki kebenaran pasti karena tergantung sudut pandang masing-masing individu. Kemudian dalam Mobile Legends, ketidakhadiran fisik atau identitas untuk menggambarkan diri sebaik mungkin bukan lagi menjadi faktor utama terciptanya hasrat intimasi. Fitur-fitur dalam profil akun dan teknik bermain diartikan layaknya komodifikasi dari identitas nyata para pemainnya hingga yang ada di balik akuntersebut bukan merupakan diri yang terpisah. Sebagaimana Baudrillard menegaskan bahwa media tidak lagi menghadirkan substansi real karena ilusi yang diciptakan bahkan tidak berdasarkan pada yang nyata.

Komodifikasi identitas dalam akun pemain menjadi sesuatu yang hiperpersonal, terutama ketika penciptaan identitas dan ketertarikan antarpemain didasarkan oleh hasrat mengenai standar “ideal” diri dalam Mobile Legends. Apa yang direpresentasikan dan dihadirkan dalam ruang gim daring adalah hasil manifestasi pikiran yang diatur sesuai dengan aturan di dalamnya. Melalui perspektif hiperealitas juga dapat disimpulkan bahwa isu yang telah dipaparkan tidak terlepas dari upaya pengembang ruang virtual yang meniadakan substansi real dalam ruang yang mereka ciptakan. Kepalsuan dalam simulasi tersebut berdampak pada pemain yang menjadi terjebak dalam tatanan *hyperreal*, yaitu ketika para pemain seperti diharuskan untuk bermain terus-menerus dan mengonsumsi game Mobile Legends.

## UCAPAN TERIMA KASIH

T/A

## DAFTAR PUSTAKA

- Alynn. 2024a. “Bermain Mobile Legends.” Wawancara daring pada 27 Maret oleh Wahdah Kamelia Salsabila.
- . 2024b. “Bermain Mobile Legends.” Wawancara langsung pada 28 Maret oleh Wahdah Kamelia Salsabila.
- Barber, B. R. 1996. *Jihad vs. McWorld: How Globalism and Tribalism are Reshaping the World*. New York: Ballantine Books.
- Baudrillard, J. 1983. *Simulations*. New York: Semiotext(e).
- . 1993. *Baudrillard Live: Selected Interviews. Edited by Mike Gane*. London: Routledge.
- Bell, D. 2001. *An Introduction to Cybercultures*. London: Routledge.
- Devan. 2023a. “Bermain Mobile Legends.” Wawancara langsung pada 15 Desember oleh Wahdah Kamelia Salsabila.
- . 2023b. “Bermain Mobile Legends.” Wawancara langsung pada 30 Desember oleh Wahdah Kamelia Salsabila.
- Duniagames.co.id. 2024. “Panduan Lengkap Affinity Mobile Legends.” *Dunia Games*, January 10. <https://duniagames.co.id/discover/article/affinity-mobile-legends>.
- Eja. 2024a. “Bermain Mobile Legends.” Wawancara daring pada 27 Maret oleh Wahdah Kamelia Salsabila.
- . 2024b. “Bermain Mobile Legends.” Wawancara daring pada 28 Maret oleh Wahdah Kamelia Salsabila.
- . 2024c. “Bermain Mobile Legends.” Wawancara daring pada 30 Maret oleh Wahdah Kamelia Salsabila.
- Foucault, M. 1977. *Discipline and Punish*. New York: Vintage Books.

- Freeman, G., J. Bardzell, & S. Bardzell. 2016. "Revisiting Computer-Mediated Intimacy: In-Game Marriage and Dyadic Gameplay in Audition." *CHI Conference on Human Factors in Computing Systems*. San Jose, CA: ACM Digital Library.
- Hidayat, M. A. 2021. *Jean Baudrillard dan Realitas Budaya Pascamodern*. Yogyakarta: Cantrik Pustaka.
- Hunsinger, J. & T. M. Senft. 2014. *The Social Media Handbook*. New York: Routledge.
- Kevin, S. 2018. "Apa itu MOBA" *Esportsnesia*, Mei 17. <https://esportsnesia.com/penting/apa-itu-moba/>.
- Kjeldskov, J., M. Gibbs, F. Vetere, S. Howard, S. Pedell, K. Mecoles, & M. Bunyan. 2004. "Using Cultural Probes to Explore Mediated Intimacy." *Australian Journal of Information Systems* 11 (2), 102–115. DOI: <https://doi.org/10.3127/ajis/v11i2.128>.
- Kozinets, R. V. 2010. *Netnography: Doing Ethnographic Research Online*. London: SAGE Publications Ltd.
- Kushendrawati, S. M. 2011. *Hiperrealitas dan Ruang Publik: Sebuah Analisis Cultural Studies*. Jakarta: Penaku.
- Niko. 2023. "Bermain Mobile Legends." Wawancara langsung pada 29 Desember oleh Wahdah Kamelia Salsabila.
- . 2024. "Bermain Mobile Legends." Wawancara daring pada 23 April oleh Wahdah Kamelia Salsabila.
- Nugroho, H., A. Sujito, A. B. Widyanta, & G. R. Wibawanto. 2019. "Membongkar Delusi Subyek-subyek Algoritmik dalam Masyarakat Digital: Prospek Emansipasi, Keadilan, dan Inklusi Sosial dalam Ruang Percepatan." Yogyakarta: Universitas Gadjah Mada.
- Pramesty, B. 2021. "Diskriminasi pada Pemain Game Online Perempuan (Woman Game Online Player Discrimination)." *Jurnal Audience* 04 (02), 234–248. DOI: <https://doi.org/10.33633/ja.v4i2.4498>.
- Rheingold, H. 1992. *Virtual Reality*. London: Mandarin Paperback.
- Rose. 2023a. "Bermain Mobile Legends." Wawancara daring pada 29 Desember oleh Wahdah Kamelia Salsabila.
- . 2023b. "Bermain Mobile Legends." Wawancara daring pada 30 Desember oleh Wahdah Kamelia Salsabila.
- . 2024. "Bermain Mobile Legends." Wawancara daring pada 23 April oleh Wahdah Kamelia Salsabila.
- Sachan, A. (2023, Februari 7). *Mengenal Virtual Avatar, Elemen Penting di Dunia Metaverse*. Retrieved from Metanesia: <https://metanesia.id/blog/virtual-avatar>.

- Tawakal, C. U. 2023. "Konsisten, Rata-Rata Jumlah Pemain Mobile Legends Stabil di Angka 80 Jutaan di 2022." Hitekno, Februari 1. <https://www.hitekno.com/games/2023/02/01/090327/konsisten-rata-rata-jumlah-pemain-mobile-legends-stabil-di-angka-80-jutaan-di-2022>.
- Walther, J. 1996. "Computer-mediated Communication: Impersonal, Interpersonal, and Hyperpersonal interaction." *Communication Research* 23 (1), 3–43.
- Wang, C. & Y. Chang. 2010. "Cyber Relationship Motives: Scale Development and Validation." *Social Behavior & Personality: An International Journal* 38 (3), 289–300. DOI: DOI: 10.2224/sbp.2010.38.3.289.
- Wood, A, & M. J. Smith. 2005. *Online Communication Linking Technology, Identity, and Culture. Second edition*. New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates.