

Rasionalitas Menjadi Menjadi Joki Game Mobile Legend di Sidoarjo

Moh. Yasin Al-Muhib^{1*} dan M. Jacky²

^{1,2}Program Studi Sosiologi, Jurusan Ilmu Sosial, FISh-Unesa
mohmuhib.19055@mhs.unesa.ac.id

Abstract

Mobile Legend game is an online game that has become a phenomenon in almost all major cities in Indonesia. This is indicated by the large number of fans of this game, where fans of this game are not only children, but also many teenagers and adults who also play this game. However, in practice there are those who use this online game as a source of income, which will have both positive and negative impacts. This study aims to look deeper into the phenomenon that occurs regarding this mobile legend game, especially for the Mobile Legend game jockeys in Sidoarjo Regency. In this study, the researcher focused on the Rationality of becoming a Mobile Legend game jockey for teenagers in Sidoarjo. Based on the data findings, there are positive and negative impacts of becoming a mobile legend game jockey, the positive impact is being able to get money just by playing games, while the negative impact is the disruption of daily activities. This researcher used a qualitative method with a case study approach. The results of the study showed that by making online games a source of income, there were considerations related to daily activities and health problems in the future.

Keywords : Rationality, Mobile Legend Game, Mobile Legend Game Jockey

Abstrak

Game Mobile Legend merupakan game online yang telah menjadi fenomena dalam hampir semua kota-kota besar di Indonesia. Hal itu di tengarahi dengan banyaknya penggemar dari game ini, yang mana penggemar dari game ini tidak hanya anak-anak saja, melainkan banyak remaja dan orang dewasa yang juga memainkan game ini. Namun, dalam praktiknya ada yang memanfaatkan game online ini sebagai sumber penghasilan, yang mana hal itu akan memiliki dampak baik positif maupun negatif. Penelitian ini bertujuan untuk melihat lebih dalam terkait fenomena yang terjadi mengenai game mobile legend ini, khususnya pada para penjoki game Mobile Legend yang ada di Kabupaten Sidoarjo. Dalam penelitian ini peneliti berfokus pada Rasionalitas menjadi penjoki game Mobile Legend bagi remaja di Sidoarjo. Berdasarkan temuan data terdapat dampak positif dan negatif dari menjadi joki game mobile legend ini, dampak positifnya adalah bisa mendapatkan uang hanya dengan bermain game, sedangkan dampak negatifnya adalah terganggunya kegiatan sehari-hari. Peneliti ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan menjadikan game online sebagai sumber penghasilan, menyebabkan ada pertimbangan terkait kegiatan sehari-hari dan gangguan kesehatan di kemudian hari.

Kata kunci : Rasionalitas, Game Mobile Legend, Joki Game Mobile Legend

1. Pendahuluan

Game mobile legend adalah game online yang telah menjadi fenomena dalam hampir semua kota-kota besar di Indonesia. Hal itu di tengarahi dengan banyaknya penggemar dari game ini, penggemar game mobile legend ini tidak hanya anak-anak saja, melainkan banyak remaja dan orang dewasa yang juga memainkan game ini. Game mobile legend merupakan game strategi aksi yang membutuhkan kekompakan dengan teman setim. Game online ialah salah satu contoh teknologi yang memiliki pertumbuhan internet yang lumayan cepat, serta cukup banyak digemari oleh beberapa golongan, perihal itu diakibatkan karena game ini bisa dimainkan baik secara regu ataupun individu, tidak hanya itu, dalam memainkan game ini cukup dengan menghubungkan ke suatu jaringan internet saja (Putra P, 2017 dalam Irwandi, dkk., 2021). Secara umum game online ialah suatu tipe video *game* yang cuma bisa dimainkan apabila kita menyambungkan perangkat yang dipakai buat bermain *game* dengan

internet. Berarti permainan online baru dapat dimainkan bila tersambung dengan jaringan internet. Salah satu program permainan ataupun program game. (Hasan dkk., 2021)

Game mobile legend sendiri merupakan game online yang harus dimainkan dengan menggunakan jaringan internet. Dalam dunia game sendiri ada istilah offline dan online, kata offline biasanya digunakan ketika kita tidak dapat terhubung dengan jaringan internet, sedangkan kata online adalah kebalikannya yaitu suatu kata yang biasanya di pakai saat kita terhubung dengan internet. Jadi perbedaan dari game offline dan game online adalah pada penggunaan koneksi internet, game offline merupakan permainan yang tidak dimainkan dengan jaringan internet, namun game offline tidak terlalu populer jika dibandingkan dengan game online, seringkali game offline dimainkan dengan tujuan untuk menghibur anak-anak. Sedangkan game online adalah game yang dimainkan secara online menggunakan koneksi internet. Game online merupakan perwujudan dari kemajuan teknologi yang berkembang pesat di dunia modern saat ini. Pada awalnya, game online merupakan game yang harus dimainkan di depan PC atau komputer dengan menggunakan jaringan internet. Namun seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi dan semakin banyaknya jenis game online, definisi di atas sudah tidak berlaku lagi di masa sekarang, karena di masa sekarang game online tidak bisa lagi hanya dimainkan di depan PC atau komputer, tetapi game online juga bisa dimainkan dengan gadget yang memiliki teknologi canggih yang telah tertanam di dalamnya, seperti android, IOS, dan lain sebagainya.

Joki game juga dapat disebut sebagai profesional karena mampu mendapatkan penghasilan dari jasa yang mereka tawarkan, penghasilan yang didapat berasal dari pemain game yang ingin menaikkan peringkat atau level mereka. Salah satu contohnya adalah joki Mobile Legend yang dibayar hingga puluhan juta per musim untuk menembus peringkat dunia, atau top global. Bahkan ada informasi yang mengatakan bahwa joki profesional dengan status pemain game profesional atau proplayer yang dibayar dengan angka 100 juta rupiah. Pada umumnya para penyedia jasa joki game ini menawarkan jasa untuk membantu memainkan game bagi orang yang ingin menaikkan peringkat atau level pada sebuah game, namun tidak memiliki waktu dan kemampuan yang cukup. Dalam dunia perjokian ini memiliki dampak baik positif dan juga negatif. Bagi konsumen atau pengguna jasa joki keuntungannya adalah bisa mempunyai winrate yang tinggi, winrate sendiri merupakan hasil pertandingan dalam game Mobile Legend, yang mana hasilnya bisa menang ataupun kalah. Dalam sistem winrate inilah orang-orang juga sering membanding-bandingkan antara winrate dirinya sendiri dan winrate milik temannya. Adapun untuk kerugiannya adalah skill bermain game yang semakin berkurang, karena sudah jarang main dan lebih mengandalkan joki. Sedangkan bagi penjoki sendiri salah satunya keuntungannya adalah penghasilan yang dihasilkan ketika menjadi penjoki tentunya tidak sedikit. Pasalnya harga yang diberikan cukup beragam mulai dari Rp 5 ribu untuk naik level per satu bintangnya, hingga Rp 250-300 ribu sampai naik level hingga mythic.

Karena sejauh yang peneliti ketahui, di Sidoarjo sendiri memiliki peminat Mobile Legend : Bang Bang yang cukup tinggi, dan tidak sedikit pula para pemain yang juga menjadi penjoki akun. Berdasarkan hal tersebut maka penelitian ini akan melihat terkait Rasionalitas pemilihan pekerjaan sebagai joki Game Online Mobile Legend. Dalam upaya agar dapat mengetahui hal tersebut peneliti menggunakan teori rasionalitas dari Max Weber, karena dalam teori rasionalitas tersebut membahas mengenai tindakan rasional, dimana menurut Weber tindakan rasional adalah tindakan manusia yang dapat mempengaruhi individu-individu yang lain dalam masyarakat. Rasionalitas sendiri merupakan suatu pola pikir dimana seseorang lebih cenderung menggunakan logika dan nalar untuk menentukan sikap dan logikanya. Rasionalitas juga dapat diartikan sebagai hal yang bisa dilakukan dengan hal yang ada. Gagasan dan ide berpikir rasional memiliki keterkaitan dengan cabang ilmu filsafat. Menurut Max Weber, teori rasionalitas merupakan suatu individu yang melakukan tindakan yang berdasarkan tindakan atas pengalaman, persepsi dan pemahaman atas objek yang dapat menstimulus situasi tertentu. Dengan didasarkan pada latar belakang yang telah dipaparkan di atas, peneliti tertarik untuk membahas hal ini dalam kajian yang berjudul "Rasionalitas Menjadi Joki Game Mobile Legend di Sidoarjo".

2. Kajian Pustaka

2.1 Rasionalitas Max Weber

Rasionalitas menjadi konsep dasar dari apa yang dikemukakan Weber, Rasionalitas menurut Weber ialah suatu analisis objektif terkait makna Subjektif dengan acuan perbandingan terhadap jenis tindakan sosial yang berbeda. Rasionalitas mengangkat tentang logika dimana terdapat suatu konsep acuan bersama secara luas dimana aspek subjektif perilaku dapat dimaknai secara objektif. Oleh karena itu Weber menggunakan konsep rasionalitas sebagai konsep dasar untuk mengklasifikasikan tipe-tipe tindakan sosial [7]. Terdapat empat macam rasional tindakan menurut weber yaitu :

1. Rasionalitas Instrumental (Zweck-Rationalitat) tingkatan ini merupakan bentuk tindakan rasionalitas tertinggi dimana didalamnya meliputi pilihan secara sadar yang berkaitan dengan suatu tujuan dalam suatu tindakan beserta alat yang akan digunakan dalam mencapai tujuan tersebut. seseorang memiliki berbagai tujuan yang timbul sebagai hasil yang merepresantasi sebuah keinginan dengan suatu kriteria dalam menentukan satu pilihan.
2. Tindakan Berorientasi Nilai (Wert-Rationalitat) berbeda dengan rasionalitas instrumental, pada rasionalitas orientasi nilai memiliki sifat bahwa alat hanya menjadi sebuah objek perhitungan serta pertimbangan yang sadar, tujuan berada pada korelasi antara nilai seseorang yang bersifat mutlak atau dapat dikatakan nilai akhir baginya.
3. Tindakan Tradisional (Traditional Action) merupakan tindakan tipe ini mempunyai sifat nonrasional, dikarenakan ketika seseorang menunjukkan perilaku yang disebabkan oleh kebiasaan, tanpa adanya refleksi sadar, pertimbangan, maupun perencanaan maka tindakan tersebut dapat digolongkan di dalam tindakan tradisional.
4. Tindakan Afektif (Affectual Action) merupakan tindakan yang diawali dengan munculnya dominasi perasaan atau emosi yang mengesampingkan refleksi intelektual dan tanpa adanya pertimbangan yang sadar.

2.2 Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu yang pertama adalah penelitian yang dilakukan oleh Yanuar Budi Kusuma dengan judul “Rasionalitas Mahasiswa Bekerja Paruh Waktu Pada Masa Pandemi COVID-19 (kasus pada mahasiswa Sosiologi Universitas Nasional). Penelitian ini memiliki tujuan untuk menganalisis terkait bagaimana 5 mahasiswa sosiologi di Universitas Nasional memilih untuk bekerja paruh waktu di masa pandemi Covid-19, serta menjelaskan mengenai pilihan mereka tersebut. Selain itu, penelitian ini juga ditujukan untuk mengetahui factor penyebab, dan dampak yang didapat dari mereka bekerja paruh waktu. Dalam penelitian ini teori yang digunakan adalah teori tindakan social, yang mana teori tersebut digunakan untuk memaknai tindakan mahasiswa dalam bekerja paruh waktu pada masa pandemi. Adapun hasil dari penelitian ini adalah siswa yang bekerja paruh waktu dimasa pandemi ini memiliki keputusan yang logis, dan hal itu juga dipengaruhi oleh factor ekonomi, sosiologis, dan psikologis.

Penelitian terdahulu yang kedua merupakan penelitian oleh Yerkohok et al., 2020 menggunakan metode kualitatif dan mengusung teori Interaksi Simbolik dari Herbert Blummer. Penelitian ini berfokus pada mengungkap pola konsumsi minuman beralkohol yang menjadi budaya pada berbagai sektor baik dari segi ekonomi maupun sosial di dalam masyarakat Moskona. Masyarakat disana juga menempatkan arti minuman beralkohol sebagai bentuk persaudaraan dan kekerabatan ketika mereka meminum alkohol bersama. Terdapat sebuah perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan dalam teori dimana akan mengusung teori pilihan Rasional milik Max Weber sebagai landasan utama dalam alur penelitian.

Penelitian **yang ketiga merupakan milik Riskiyani et al., 2015** serupa dengan penelitian terdahulu yang telah disebutkan, mengangkat fenomena kebiasaan mengkonsumsi minuman beralkohol sebagai budaya lokal masyarakat Toraja Utara yang sudah menjadi budaya. Tuak (minuman tradisional beralkohol) selalu ada sebagai syarat mutlak ketika terdapat sebuah pesta. Alkohol dan fungsi sakralnya cenderung masih melekat pada adat pada masyarakat terdahulu, sehingga pada penelitian yang akan dilakukan mengambil subjek Gen Z sebagai perbedaan dalam penelitian sebagai mana dijelaskan pada latar belakang bahwa minuman beralkohol memiliki pergeseran makna dari sakral menjadi profan seiring dengan perkembangan zaman.

Penelitian **keempat dari Choirunnisa, 2021** menggunakan studi pustaka dalam metode pengumpulan data. Penelitian ini mengangkat budaya konsumsi Sake (minuman beralkohol khas Jepang) yang menjadi sebuah gaya hidup di Jepang yang sudah ada sejak dulu kala berdasarkan ajaran Shinto dalam berbagai kegiatan keagamaan di Jepang dan budaya tersebut masih dipegang oleh sebagian besar masyarakat Jepang. sedangkan sebagai efek adanya perkembangan zaman, masyarakat dengan tradisi mengkonsumsi sake masih menjadi komoditas di masa modern seperti sake yang berperan dalam sarana komunikasi dan pengekspresian diri dalam sebuah interaksi. Dari segi metode penelitian yang dilakukan oleh Choirunnisa berbeda dengan penelitian yang akan dilakukan dengan menggunakan metode Purposive sampling untuk mendapatkan data penelitian.

Penelitian **selanjutnya ialah dari Sandi et al., 2020** memiliki tujuan untuk mengurai latar belakang terbentuknya motivasi remaja dalam perilaku mengkonsumsi minuman beralkohol. Penelitian ini menggunakan *snowball sampling* dimana metode tersebut memiliki beberapa orang dengan kriteria yang sudah ditentukan. Dalam penelitian ini berfokus pada faktor – faktor dorongan sosial yang menyebabkan seorang remaja dapat mengkonsumsi minuman beralkohol dan menimbulkan penyalahgunaan minuman beralkohol. Terdapat perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan terkait fokus subjek penelitian, dimana pada penelitian yang akan dilakukan lebih berfokus pada subjek *Social Drinkers*. Seperti yang dijelaskan di awal, *Social Drinkers* adalah sebutan untuk mereka yang sudah mengetahui batasan, konsekuensi, dan sudah melewati pertimbangan matang sebelum memutuskan untuk mengkonsumsi minuman beralkohol.

Penelitian **keenam ialah dari Indriani, 2016** menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan *cross sectional*. Berfokus pada pendalaman faktor pengetahuan dan dukungan sosial ketika menentukan pilihan untuk mengkonsumsi minuman beralkohol atau tidak. Adapun temuan dalam penelitian ini dimana terdapat hubungan signifikan antara bekal pengetahuan dan aspek sosial berperan besar dalam pengambilan keputusan untuk mengkonsumsi minuman beralkohol. Selain dari proses pengumpulan data terdapat juga perbedaan perspektif atau sudut pandang dalam tujuan penelitian dimana pada penelitian Indriani lebih cenderung berfokus pada orientasi nilai kesehatan sebagai acuan dalam pembentukan tujuan penelitian dan jatujnya pilihan mengkonsumsi minuman beralkohol atau tidak.

Penelitian **selanjutnya dari Nurjannah, 2018** berusaha mengungkap keterkaitan antara kebutuhan cinta dan kasih sayang oleh orang tua memiliki peran penting terhadap timbulnya perilaku mengkonsumsi anak pada usia remaja. Didalam penelitiannya diungkapkan bahwa kebutuhan cinta dan kasih sayang terutama dari orang tua menjadi kebutuhan yang harus dipenuhi sehingga dapat mewurungkan niat untuk mencari pelampiasan lain seperti mengkonsumsi minuman beralkohol untuk mendapatkan kebahagiaan dan kenyamanan. Sedangkan pada penelitian yang akan dilakukan akan berusaha mengungkap korelasi nilai rasa intim dan kebersamaan yang timbul dengan mengkonsumsi minuman beralkohol dalam pola interaksi sosial.

Penelitian **kedelapan merupakan penelitin milik Gultom & Fauzi, 2022** menggunakan metode kualitatif dengan interaksionalisme simbolik sebagai teorinya. Penelitian ini berusaha mengungkap remaja yang mempunyai pola pikir tersendiri mengenai perilaku mengkonsumsi minuman beralkohol sehingga mengesampingkan nilai – nilai dari ajaran agama yang dianutnya. Peneliti berusaha mengkaji fenomena alcoholic dalam perspektif agama.

Penelitian Belvage, 2019 menyorot tentang tingakan yang mendiskreditkan korban minuman oplosan sebagai pembuktian akan rasionalitas yang telah dibangun oleh lembaga berwenang. dengan dalih “rendahnya kesadaran pada masyarakat terhadap bahaya minuman beralkohol” yang sering diungkapkan oleh media tanpa memaparkan mengapa minuman oplosan bisa marak di masyarakat. dengan demikian dalam penelitiannya berusaha mengkaji lebih dalam mengenai definisi pada realitas dari beberapa dimensi yang telah diasingkan oleh struktur rumit yang dibuat oleh diskursus dominan. berbeda dengan penelitian Belvage yang berfokus pada regulasi, pada penelitian yang akan dilakukan lebih berfokus terhadap akar pilihan rasional dalam mengkonsumsi alkohol dimana terdapat resiko serius sebagai dampak yang di timbulkan.

3. Metode Penelitian

Pada penelitian ini mengadopsi metode penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif ialah penelitian yang digunakan untuk mendeskripsikan hasil dari suatu penelitian dan menganalisis hasil penelitian tersebut dengan mengacu pada landasan teori. Meskipun begitu, jenis penelitian ini menggunakan pendekatan studi kasus. Menurut Yin (1997), studi kasus diartikan sebagai proses empiris pencarian pengetahuan yang dirancang untuk mempelajari dan meneliti beragam fenomena yang terdapat dalam konteks kehidupan nyata. Pemilihan sebagai penelitian kualitatif dikarenakan terdapat beberapa faktor yang lebih diutamakan dengan penjabaran serta penjelasan pada fenomena yang akan menjadi fokus penelitian ini. Yin lalu menambahkan bahwa jika batasan antara fenomena dan konteks sebenarnya tampak kabur atau kabur seperti getar, dan terdapat berbagai sumber yang bisa dijadikan panduan referensi dan sumber ekstraksi, maka metode studi kasus dapat diterapkan.

Subjek dalam penelitian akan ditentukan dengan teknik *purposive sampling*. Teknik ini bertujuan mampu untuk menguraikan rumusan masalah dalam penelitian. Pada *purposive sampling* mengharuskan penentuan kriteria informan yang akan dijadikan subjek dalam penelitian. Pada penelitian ini subjek penelitiannya ialah informan yang mengetahui informasi terkait topik penelitian, baik perwakilan dan orang lain yang mengetahui topik penelitian tersebut. Subjek penelitian dari penelitian ini adalah bahwa semua remaja berusia antara 16-25 tahun merupakan penjoki akun game mobile legend. Adapun kriteria informan untuk penelitian ini adalah (1)Informan memiliki aplikasi game mobile legend. (2)Informan aktif bermain game mobile legend. (3)Informan pernah atau sedang menjadi penjoki akun game mobile legend. (4)Informan berdomisili di Sidoarjo. (5)Informan berusia sekitar 16-30 tahun. Dalam penelitian ini lokasi yang digunakan adalah kabupaten Sidoarjo. Adapun rencana waktu penelitian akan dilakukan selama 3 bulan, satu bulan pertama ditujukan untuk fokus pada pengumpulan data berupa wawancara, observasi dan dokumentasi, lalu bulan selanjutnya akan digunakan untuk menganalisis data dan menyusun laporan.

Perihal penggunaan teknik observasi, penelitian ini akan diobservasi langsung oleh peneliti, peneliti akan mengamati seluruh aktivitas dan kegiatan calon informan untuk melaksanakan pekerjaannya, kemudian peneliti akan menentukan bahwa informan tersebut masih aktif dan pernah menjadi joki game mobile legend, setelah itu peneliti mengamati setiap informan yang terpilih berdasarkan kriteria informan. Ketika observasi telah selesai dilakukan, peneliti akan melakukan wawancara semi terstruktur beserta adanya point-point pertanyaan sehingga pembicaraan dapat fokus pada maksud peneliti. Kepada informan yang telah memenuhi kriteria, peneliti akan melakukan janji temu dan mewawancarai informan terpilih secara langsung dan peneliti akan menggunakan alat bantu wawancara berupa perekam suara dan catatan wawancara untuk tujuan hasil yang diperoleh dari informan agar dapat disimpan dengan jelas dan rinci. Selain observasi dan wawancara, informasi juga bisa diperoleh dengan menggunakan fakta yang telah disimpan dalam bentuk surat, buku harian, arsip foto, hasil rapat, souvenir, catatan kegiatan, dan sebagainya. Dalam penelitian ini, dokumentasi tersebut diambil dari dokumen pribadi yang berisi hasil wawancara berupa perekam suara dan foto. Dengan demikian diharapkan peneliti mampu untuk memperoleh data mendalam untuk penelitian yang akan dilakukan Data sekunder yang dimaksud dalam penelitian ini ialah data yang diperoleh dari sumber-sumber lain yang berasal dari buku, jurnal, artikel, laporan, dan *website* dengan sifat serupa seperti tema penelitian.

4. Hasil dan Pembahasan

4.1 Perubahan Fungsi Pada Game Mobile Legend

Menurut hasil data di lapangan fenomena terhadap perubahan fungsi pada game mobile legend ini adalah terkait ramai dan larisnya bisnis dalam dunia perjokian ini, yang mana hal itu dapat terjadi karena adanya gengsi yang muncul di kalangan remaja khususnya yang memainkan game mobile legend ini. Hal itu dapat terjadi tidak lepas dari perkembangan zaman yang semakin modern, yang mana sebelumnya *game* hanya di peruntukkan sebagai hiburan semata, namun sekarang malah menjadi ajang adu gengsi. Hal itu didukung dengan adanya peminat E-Sport (Electronic Sport) atau olahraga elektronik yang semakin ramai, istilah E-Sport sendiri digunakan untuk menyebut suatu video game yang dimainkan secara kompetitif, yang mana hal itu telah di kategorikan sebagai olahraga elektronik, yang lebih umum di sebut dengan istilah E-Sport. Ramainya peminat E-Sport ini di tandai dengan mulai merambahnya E-Sport pada sesuatu yang lebih mudah di akses, yaitu Smartphone. Yang mana sebelumnya kompetisi e-sport lebih banyak di lakukan dengan menggunakan mesin Arcade, PC atau komputer yang notabenenya berukuran besar dan susah untuk di pindah-pindah.

Dengan semakin berkembangnya e-sport khususnya game Mobile Legend inilah yang membuat bisnis perjokian akun mobile legend ini semakin berkembang juga. Namun, menjadi seorang penjoki bukanlah hal yang mudah, yang mana dalam dunia perjokian ini di butuhkan skill atau kemampuan yang memupuni. Dan untuk terus mengasah kemampuan tersebut biasanya sebelum menjadi penjoki mereka mengikuti turnamen. Hal ini dibuktikan dengan pernyataan salah seorang narasumber yang bernama Kiki, yang menyatakan bahwa sebelum dia menjadi penjoki dia sering mengikuti turnamen-turnamen setempat. Selain untuk melatih kemampuannya, alasan Kiki mengikuti turnamen-turnamen tersebut adalah untuk mendapatkan uang, juga untuk menambah relasi, dan rekan bermain. Adapun alasan Kiki memilih menjadi penjoki karena ia memang suka bermain game, khususnya game Mobile Legend. Kiki mengaku bahwa tidak ada jam-jam tertentu dalam memainkan game Mobile Legend ini, ia bahkan pernah menghabiskan waktu 18 jam per hari hanya untuk bermain game. Hal itu ia lakukan sebelum ia menjadi penjoki. Pada penjelasan dari narasumber lain yang bernama Malik juga menyatakan hal yang serupa, ia mengaku bahwa sebelum ia menjoki, ia juga sering mengikuti turnamen-turnamen setempat.

Selain sistem pengerjaan yang rata-rata melalui grup WhatsApp, ada juga yang menggunakan sistem shift, yaitu di bagi 8 jam per seorang worker, jadi sistemnya sudah seperti bekerja. Sedangkan jika dilihat dari sistem pemesanannya biasanya terdapat store yang berfungsi untuk menerima pesanan dari pelanggan. Setelah ada pelanggan yang memesan selanjutnya diserahkan pada worker, umumnya setiap toko atau store memiliki sekitar paling sedikit 2-3 worker. Akan tetapi jika storenya sudah besar bisa terdapat banyak worker dalam satu store bisa puluhan. Store atau toko yang di maksud di sini biasanya hanya sebatas akun sosmed saja, yang berguna untuk promosi. Pelanggan biasanya memesan melalui store-store yang ada, lalu pesanan yang sudah di terima di kirim ke grub yang berisi worker, lalu para worker itulah yang memutuskan siapa yang mau mengambil pesanan tersebut, istilahnya siapa cepat, dia yang dapat. Jadi setiap worker memiliki hak yang sama untuk mengambil pesanan tersebut, selama belum ada worker lain yang mengambilnya. Namun, jika salah satu worker sudah mengambil pesanan dan belum menyelesaikan pesannya, maka dia tidak boleh mengambil pesanan lain, sebelum pesanan yang pertama selesai. Akan tetapi dalam praktiknya, terkadang ada yang membuka store sendiri, namun dalam pemesanan atau pencarian pelanggan biasanya dia mendapat dari orang atau store lain, atau bisa juga dari teman yang juga berkecimpung dalam bisnis yang sama, lalu dalam pengerjaan biasanya dia lakukan sendiri. Sebagai worker atau orang yang bekerja untuk orang lain juga bukan hal yang mudah, karena harus mendapatkan kepercayaan dari bos itu sendiri.

Rintangan dalam bisnis ini bukan hanya ketika sebelum menjadi penjoki saja melainkan, namun setelah menjadi penjoki dan berkecimpung dalam bisnis ini ada rintangan yang lebih sulit lagi, yaitu bagaimana caranya agar dapat bertahan dalam bisnis ini. Selain karena faktor keberuntungan juga, menurut kiki juga ada faktor lain yang membuat dia akhirnya bertahan dan tetap fokus pada bisnis ini, yaitu faktor

bakat, dan kemampuan kita yang harus dapat memahami dengan baik tentang game Mobile Legend ini. Akan tetapi hal tersebut tidak bisa bertahan lama (untuk seorang individu) yang hanya fokus menjadi penjoki (worker) saja, pasalnya bagi mereka yang terbiasa bermain game dalam kurun waktu yang relatif lama, tentunya akan mengalami penurunan fisik, khususnya pada penglihatan. Jadi kesimpulannya, pada awal adanya game Mobile Legend ini tidak langsung ditujukan untuk menjadi sumber penghasilan baru bagi para penikmat game. Akan tetapi para penikmat bisa melihat celah dan memanfaatkan kesempatan yang ada, sehingga menjadikan bisnis perjokian akun game Mobile Legend ini menjadi ramai. Namun, menjadi penjoki bukan hal yang mudah dilakukan, di perlukan berapa syarat, salah satunya adalah mengetahui dengan baik faktor-faktor apa saja yang terdapat dalam game tersebut, dan mampu memainkan serta mengaplikasikannya dengan baik pula. Dan bagi orang-orang yang memiliki hobi bermain game hal ini dianggap sebagai suatu anugrah yang dapat mengubah waktu bermain mereka jadi lebih menguntungkan untuk mereka khususnya.

4.2 Dampak Positif Game Mobile Legend

Salah satu dampak positif dari perubahan fungsi game ini adalah dampak sosial, salah satunya adalah dapat menambah relasi, dan dapat mengenal orang dari daerah yang jauh, khususnya yang memiliki hobi yang sama. Sedangkan jika dikaitkan dengan bisnis jual beli jasa joki game Mobile Legend, umumnya para penjoki bergabung dalam grup whatsapp yang berisi penjoki-penjoki lain dari beberapa daerah, hal itu dapat memudahkan dalam pengerjaan pesanan. Karena melakukan pekerjaan dengan bermain solo atau sendirian bukanlah hal yang mudah, namun mempunyai teman yang juga menjadi penjoki tidak pasti jago juga, ada yang tidak terlalu pintar bermain, ada faktor keberuntungan juga. Jadi adanya grup itu dapat mengurangi risiko kekalahan ketika menerima pesanan dari pelanggan. Karena jika banyak kalahnya juga akan berpengaruh pada kepercayaan pelanggan, dan mengurangi minat orang lain untuk melakukan pesanan selanjutnya. Dampak positif lainnya adalah terkait ekonomi, bisa menghasilkan uang dengan nominal yang lumayan. Khususnya bagi anak-anak remaja, yang mana pada umumnya pada usia mereka belum diperbolehkan untuk bekerja, baik larangan dari orang tua maupun dari kurangnya lapangan pekerjaan.

Dan yang membuat pendapatan para penjoki itu banyak, tentunya tidak terlepas dari target pasar dan peminatnya, hal itu juga yang merupakan alasan kenapa bisnis ini akhirnya bisa ramai dan laku. Dan yang membuat ramainya bisnis ini tidak terlepas dari faktor lingkungan atau tongkrongan, khususnya tongkrongan yang sama-sama memainkan game Mobile Legend ini. Yang mana dalam setiap tongkrongan tentunya ada orang yang pandai bermain dan ada yang tidak pandai bermain. Orang yang pandai bermain cenderung akan memiliki rank yang tinggi, sedangkan sebaliknya yang tidak pandai bermain cenderung akan memiliki rank yang rendah. Dalam kasus ini biasanya orang yang memiliki rank yang rendah akan dijadikan bahan bercanda, di situlah akhirnya orang-orang terpikir untuk menggunakan jasa joki game Mobile Legend, yang mana tujuannya untuk menaikkan tingkat rank-nya agar lebih tinggi. Ada juga yang menggunakan bisnis ini sebagai batu loncatan, atau hanya digunakan sampingan untuk membantu bisnis utamanya, seperti contoh Sulaiman yang juga mempunyai pekerjaan lain berupa ternak lele selain menjadi penjoki. Bisnis ternak lele yang di bangun bersama orang tuanya tidak melulu berjalan lancar, oleh karena itu dia mempunyai pikiran bahwa uang hasil dari dia menjoki akun bisa digunakan untuk bisnis keluarganya ini, jadi dia berpendapat agar uangnya tidak hanya habis di *game* saja, melainkan bisa diputar lagi ke bisnis yang lain. Dengan penjelasan di atas dapat dibilang bahwa bisnis ini tergolong cukup menjanjikan, hal itu dapat dilihat dari seberapa besar penghasilan yang didapat dengan waktu yang relatif singkat. Dan untuk beberapa penjoki bisnis ini merupakan salah satu bisnis yang telah mengubah hidup mereka, yang mana yang awalnya hidupnya banyak di habiskan untuk bermain game, kemudian dapat digunakan untuk menghasilkan pundi-pundi uang.

Kesimpulannya, dampak positif yang dirasakan adalah terkait faktor sosial, yaitu kita dapat mengenal orang dari daerah yang jauh, dan memiliki hobi yang sama, serta kita dapat lebih mengetahui bahasa daerah lain, tergantung dari bagaimana kita memanfaatkannya. Dampak positif yang paling terlihat dalam bisnis ini adalah faktor ekonomi, yaitu uang yang dapat diperoleh hanya dengan waktu yang

relatif singkat, bahkan satu hari bisa mencapai Rp. 200.000. Bisnis ini juga dapat dijadikan sebagai pekerjaan sampingan maupun pekerjaan inti, hal itu karena sistem pengerjaan dalam bisnis yang relatif fleksibel, yang mana seorang penjoki dapat menentukan sendiri kapan dia harus melakukan pekerjaan, dan kapan dia harus berhenti dan mengistirahatkan dirinya. Jadi bisnis ini dapat dilihat sebagai bisnis yang menjanjikan jika dilakukan sebagai tim, karena mengerjakan pesanan yang banyak tentunya mengorbankan banyak waktu pula. Hal itu dapat berpengaruh terhadap kesehatan seorang penjoki, namun hal itu akan berbeda jika seorang penjoki mengembangkan dirinya dari menjadi penjoki, lalu menjadi seorang bos worker.

4.3 Dampak Negatif Game Mobile Legend

Dengan melihat dampak positif yang berupa uang yang lumayan, yang mana hal itu adalah hal yang pastinya dibutuhkan banyak orang khususnya untuk anak-anak pada usia sekolah yang umumnya masih suka jajan, dan juga memiliki sistem pengerjaan yang fleksibel. Tentunya hal itu tidak lepas dari dampak negatifnya juga. Dampak negatif yang paling terlihat dari bisnis ini sendiri lebih mengarah pada kesehatan individu dari para penjoki, seperti kurang tidur, tangan mudah lelah, banyak membuang waktu, lebih beresiko di marahi oleh orang tua, kegiatan-kegiatan yang lain jadi tidak teratur, dll. Hal itu dapat terjadi jika seorang penjoki terlalu fokus untuk mengejar deadline. Dampak negatif lain adalah beberapa orang penjoki yang cenderung lebih mementingkan menjadi penjoki dari pada menyelesaikan pendidikannya, dengan alasan agar bisa mendapatkan uang. Dan untuk para penjoki, ada yang merasa bahwa dengan menjadi penjoki kegiatan sehari-hari mereka terganggu. Akan tetapi ada juga yang tidak merasa terganggu, karena dia merasa bermain game Mobile Legend itu sudah merupakan waktu bermain untuknya. Menjadi penjoki bukanlah suatu hal yang mudah, selain memerlukan kemampuan dan pemahaman yang cukup, juga diperlukan relasi, baik berupa teman-teman yang bisa di ajak untuk bermain bersama, teman atau kenalan yang juga menjadi penjoki, maupun teman atau orang-orang yang sudah lebih dulu berkecimpung dalam dunia bisnis perjokian ini. Apalagi sebelum menjadi worker tentunya seorang bos menginginkan bukti bahwa orang tersebut mampu dan bisa bermain dengan baik. Belum lagi pandangan orang tua yang rata-rata masih memandang sebelah mata tentang pekerjaan ini, hal itu tidak luput dari pandangan orang tua yang menganggap anak yang bermain game saja adalah anak yang pemalas, apalagi orang tua hanya tahu bahwa anaknya bermain game saja. Yang mana hal itu juga merupakan tantangan dalam menjadi penjoki. Jadi kesimpulannya, dampak negatif yang paling dapat dirasakan dalam jangka pendek adalah terganggunya kegiatan sehari-hari khususnya sekolah, karena rata-rata orang yang bekerja sebagai worker merupakan orang yang masih berada pada usia sekolah. Dan dampak negatif yang didapat pada jangka panjang adalah terkait kesehatan. Karena pada umumnya para penjoki lebih banyak mengorbankan waktu istirahatnya, khususnya jam tidur. Yang mana hal tersebut digunakan untuk melakukan pekerjaan menjoki tersebut, guna mendapat penghasilan yang lebih.

4.4 Tindakan Rasional Sebagai Joki Game Mobile Legend

Giddens beranggapan bahwa seorang individu ialah sosok agen yang memiliki pengetahuan (*knowledgeable agent*) dengan kemampuan untuk memahami tindakan yang dilakukan [6]. Tindakan adalah sebuah kegiatan yang terdapat aliran kemampuan untuk introspeksi dan mawas diri dalam masing-masing individu yang menjadi pengendalian diri atas tubuh dari seorang aktor (Giddens and Daryanto 2010:12). Sedangkan konsep rasionalitas sendiri ialah sebuah pola pikir untuk mempertanyakan landasan dari setiap tindakan yang akan di lakukan sehingga mampu untuk memberikan alasan sebagai tanda seorang aktor melakukan suatu tindakan dengan kesadaran diskursif (Giddens and Daryanto 2010:8). Hal tersebut juga berlaku pada para penjoki, yang mana mereka memiliki tindakan rasionalitasnya sendiri dalam menjadi joki game Mobile Legend. Berdasarkan data yang telah diperoleh di lapangan terdapat beberapa tindakan rasional yang dilakukan oleh para penjoki. berdasarkan data di lapangan terdapat beberapa tindakan rasional yang dilakukan subjek untuk mencapai tujuan sebagai penjoki dengan meminimalisir dampak negative yang ada, yang mungkin

timbul dari pilihan menjadi joki game Mobile Legend. Para penjoki memiliki landasan sendiri untuk membatasi dirinya agar tidak sampai menerima resiko buruk dari menjadi penjoki. Mereka juga memiliki kriteria, tujuan, kemampuan untuk mengidentifikasi dampak buruk menjadi penjoki, dan kemampuan untuk menganalisa lingkungan.

Menurut data lapangan berdasarkan hasil pendekatan dengan subjek, ditemukan bahwa sebagian besar menjadikan aspek kesehatan sebagai pembatas agar tidak terlalu focus dan memaksa dirinya sebagai penjoki, resiko lain yang dapat diterima oleh seorang penjoki adalah terganggunya kehidupan sehari-hari seperti sekolah dan waktu bermain. Karena pada umumnya para penjoki lebih banyak mengorbankan waktu istirahatnya, khususnya jam tidur dan digunakan untuk melakukan dan mengambil job sebagai penjoki tersebut. Salah satu subjek menyatakan bahwa ia bahkan sampai tidak menyelesaikan studi S1nya hanya demi menjadi penjoki, yang mana hal itu juga menjadi penyesalan tersendiri bagi subjek. Namun, hal itu juga terbayarkan dengan bayaran yang cukup tinggi dengan menjadi penjoki. Pada subjek yang lain ada yang di sekolah hanya tidur saja, karena waktu di rumah subjek tersebut menghabiskan waktunya untuk menjadi penjoki, jadi kegiatan sekolahnya hanya formalitas semata. Menjadi penjoki juga tidak semata bermain game sesuai dengan kemauan diri sendiri, melainkan terkadang pelanggan meminta mereka untuk memainkan hero-hero secara khusus, yang mana hal tersebut dibutuhkan pemahaman yang mendalam terkait hero-hero yang ada pada game Mobile Legend tersebut. Selain itu dalam menjadi joki game Mobile Legend tentunya hal yang paling utama adalah untuk dapat memenangkan permainan yang telah dimainkan, oleh sebab itu seorang penjoki juga diharuskan untuk mempunyai kemampuan dan pemahaman terhadap item-item yang ada pada suatu game, khususnya game Mobile Legend. Akan tetapi, menjadi seorang penjoki game mobile legend tidak hanya bergantung pada keterampilan bermain game saja, melainkan juga pada koneksi sosial dan dukungan komunitas yang dapat memperkuat peran joki sebagai sumber penghasilan.

Selain itu menjadi penjoki juga bisa dijadikan sebagai batu loncatan bagi mereka yang ingin menjadi *proplayer* atau orang yang bermain *game* secara profesional, biasanya bermain untuk sebuah tim tertentu, yang mana tim tersebut berpartisipasi pada liga-liga yang ada. Dengan adanya koneksi sosial dan dukungan komunitas memungkinkan seseorang untuk dapat berpartisipasi dalam liga-liga tersebut, apalagi dengan bermain dan menjadi penjoki game Mobile Legend dapat membuat mereka mengenal orang dari daerah yang jauh, dan memiliki hobi yang sama, serta kita dapat lebih mengetahui bahasa daerah lain, tergantung dari bagaimana kita memanfaatkannya. Hal itu dapat membantu kita lebih terkenal apabila kita memiliki kemampuan yang baik. Sistem kerja yang fleksibel juga dapat menjadi faktor pertimbangan seseorang menjadi penjoki, yang mana seorang penjoki dapat menentukan sendiri kapan dia harus melakukan pekerjaan, dan kapan dia harus berhenti dan mengistirahatkan dirinya. Ditambah lagi uang yang dapat diperoleh hanya dengan waktu yang relatif singkat, bahkan satu hari bisa mencapai Rp. 200.000. hal itu juga menjadi nilai tambah seseorang ingin menjadi penjoki game Mobile Legend. Jadi bisnis ini dapat dilihat sebagai bisnis yang menjanjikan jika dilakukan sebagai tim, karena mengerjakan pesanan yang banyak tentunya mengorbankan banyak waktu pula. Hal itu dapat berpengaruh terhadap kesehatan seorang penjoki, namun hal itu akan berbeda jika seorang penjoki mengembangkan dirinya dari menjadi penjoki, lalu menjadi seorang bos worker.

5. Kesimpulan

Penelitian yang telah dilakukan kali ini memiliki fokus terhadap fenomena joki game mobile legend, khususnya pada rasionalitas seorang individu dalam pemilihannya menjadi penjoki. Oleh karena itu, penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui terkait dampak positif serta negatif mengenai praktik jual beli jasa joki *Game Mobile Legend*, serta untuk mengidentifikasi terkait fenomena perubahan fungsi yang terjadi pada game online, khususnya game Mobile Legend. Menjadi penjoki sendiri bukan hal yang mudah dilakukan, di perlukan berapa syarat, salah satunya adalah mengetahui dengan baik faktor-faktor apa saja yang terdapat dalam game tersebut, dan mampu memainkan serta mengaplikasikannya dengan baik pula, karena apabila menjadi penjoki tanpa memiliki hal tersebut, pasti akan mengalami

kesulitan kedepannya. Setiap individu memiliki motivasi dan tujuan yang berbeda dalam menjadi penjoki. Adapun salah satunya adalah sebagai pengakuan dan status sosial. Dalam komunitas game Mobile Legends, mereka yang memiliki tingkat keterampilan yang tinggi dan reputasi yang baik sebagai joki dapat dihormati dan diakui, baik oleh sesama pemain maupun oleh sesama penjoki. Hal ini juga sejalan dengan teori simbolik. Dalam teori simbolik ini terdapat beberapa aspek yang dapat digunakan untuk menganalisis terkait pengakuan dan status sosial dalam menjadi penjoki. Yang pertama adalah terkait simbol dan identitas sesama, praktiknya ada kalanya selama menjadi penjoki pernah bertemu atau melawan proplayer, dan memenangkan permainannya itu bisa digunakan sebagai simbol bahwa dia memang jago dan mumpuni dalam menjadi penjoki. Aspek selanjutnya ada interaksi dan pengakuan, dalam praktiknya bisa dengan mendapatkan MVP, dan melakukan momen-momen tertentu ketika bermain, juga bisa dengan melakukan diskusi terkait strategi yang digunakan. Aspek selanjutnya adalah terkait arti prestasi. Dalam praktiknya ini juga bisa dijadikan sebagai tolak ukur seseorang sebelum menjadi penjoki, atau dengan kata lain dapat dijadikan alat untuk menyeleksi penjoki. Aspek selanjutnya adalah terkait presentasi diri dan reputasi. Dalam praktiknya bisa dilakukan dengan memamerkan history kemenangan dalam game, mengunggah highlight permainan, berbagi strategi dan lain sebagainya.

Berdasarkan dari pemaparan data yang telah dijelaskan di atas, ada beberapa saran yang disampaikan peneliti bagi masyarakat, khususnya bagi mereka yang memiliki hobi bermain game online, secara khusus game Mobile Legend. Di mana alangkah baiknya para pemain memanfaatkan waktunya tidak hanya untuk bermain game, melainkan juga bisa disambi dengan menjadi penjoki, jika memiliki kemampuan yang mumpuni. Akan tetapi hal itu dapat dilakukan dalam kurun waktu yang singkat, dan tidak dianjurkan menjadi penjoki dalam kurun waktu yang lama, karena dapat menimbulkan dampak negatif, khususnya bagi kesehatan. Namun, hal itu dapat dialihkan dengan mencari pekerjaan lain, atau mengembangkan bisnisnya lebih besar lagi, yaitu dengan menjadi bos. Akan tetapi, menjadi penjoki bukan tanoa risiko, diharapkan untuk dapat mempertanggung jawabkan risiko yang ada. Perubahan fungsi game online menjadi sumber penghasilan adalah suatu fenomena yang apabila dapat dimanfaatkan dengan benar dan tidak berlebihan akan mendapat hasil yang memuaskan.

Daftar Pustaka

- [1] Z. Ikawati, *Bahaya Alkohol dan Cara Mencegah Kecanduannya*. Jakarta, 2009.
- [2] A. Prasetyo, *Panduan Singkat Agar Tidak Mati Konyol Karena Alkohol*. Lingkar Tokipan, 2018.
- [3] N. Abercombie, S. Hill, B. S. Turner, and N. Desi, *Kamus Sosiologi / Nicholas Abercrombie, Stephen Hill, Bryan S. Turner ; penerjemah, Desi Noviyani*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2010.
- [4] Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2010.
- [5] A. Giddens and Dariyanto, *Problematisasi Utama Dalam teori Sosial : Aksi, Struktur, dan Kontradiksi Dalam Analisis Sosial*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009.
- [6] Thompson and B. John, *Analisis Ideologi : Kritik Wacana Ideologi-Ideologi Dunia*, 1st ed. Yogyakarta, 2003.
- [7] Johnson, D. Lawang, and R. Z., *Sociological Theory Classical Founders and Contemporary Perspective*, 2nd ed. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 1990.
- [8] F. Yerkohok, S. Kanto, and A. F. Chawa, "Budaya Konsumsi Minuman Beralkohol (Studi Kasus Pada Masyarakat Moskona Di Kelurahan Bintuni Barat, Distrik Bintuni Barat, Kabupaten Teluk Bintuni)," *JISIP J. Ilmu Sos. dan Ilmu Polit.*, vol. 9, no. 2, pp. 147–153, 2020, doi: 10.33366/jisip.v9i2.2231.
- [9] S. Riskiyani, M. Jannah, and A. Rahman, "Aspek Sosial Budaya Pada Konsumsi Minuman Beralkohol (Tuak) Di Kabupaten Toraja Utara," *J. MKMI*, pp. 76–85, 2015.
- [10] R. Choirunnisa, "Konsumsi minuman beralkohol dalam kacamata kehidupan orang Jepang," 2021.
- [11] Y. D. L. Sandi, L. N. Hidayati, and E. Andarini, "Motivasi Sosial Konsumsi Alkohol Pada Remaja," *J. Penelit. Keperawatan*, vol. 6, no. 2, pp. 81–85, 2020, doi: 10.32660/jpk.v6i2.484.
- [12] Y. Indriani, "Pengetahuan Dan dukungan Sosial Dalam Pengambilan Keputusan Untuk Mengonsumsi Atau Tidak Mengonsumsi Alkohol Pada Remaja Di SMK STA. Ursula Dumoga," *J. Keperawatan*, 2016.
- [13] B. Nurjannah, "Kebutuhan Cinta Dan Kasih Sayang Pada Remaja Peminum Alkohol," *Fak. Psikol. Univ. Ahmad Dahlan ...*, 2018.
- [14] F. Gultom and A. M. Fauzi, "Minuman Alkohol dan Agama : Studi Remaja di Surabaya," pp. 170–187, 2022.
- [15] R. H. Belvage, "Mabuk (di) Indonesia : Membongkar Struktur di Balik Fenomena Korban Tewas Karena Oplosan," *Umbara*, vol. 2, no. 2, pp. 97–112, 2019, doi: 10.24198/umbara.v2i2.20450.
- [16] L. Moleong, *Metodologi penelitian kualitatif*, 38th ed. Bandung, 2018.