

## Rasionalitas Remaja Bermain *Mobile Legends*

(Studi Kasus Remaja Desa Jururejo, Kabupaten Ngawi)

Muhammad Reza Fahlevi Arianovanto<sup>1</sup> dan Refti Handini Listyani<sup>2</sup>

Program Studi Sosiologi, Jurusan Ilmu Sosial, FISh-Unesa

[muhammadreza.19082@mhs.unesa.ac.id](mailto:muhammadreza.19082@mhs.unesa.ac.id)

### Abstract

*The development of digital technology has driven the increasing use of online games among teenagers, one of which is Mobile Legends. So far, research on online games has focused more on the addiction aspect and its negative impacts, so there is still little research examining the rational reasons underlying teenagers in playing the game. This study aims to analyze the reasons teenagers play Mobile Legends, understand their considerations regarding the benefits and risks, and identify the forms of rationality of adolescent actions based on Max Weber's perspective. The study used a qualitative approach with a case study type conducted in Jururejo Village, Ngawi Regency. This study uses Max Weber's rationality theory as an analytical tool to identify instrumental rational actions, value-oriented rationality, traditional actions, and affective actions in Mobile Legends playing behavior. In conclusion, teenagers in Jururejo Village play Mobile Legends to pursue achievements or careers, believe in certain values, for emotional needs or habit..*

Perkembangan teknologi digital telah mendorong meningkatnya penggunaan game online di kalangan remaja, salah satunya Mobile Legends. Selama ini, penelitian mengenai permainan daring lebih banyak berfokus pada aspek kecanduan dan dampak negatifnya, sehingga masih sedikit penelitian yang mengkaji alasan rasional yang mendasari remaja dalam memainkan game tersebut. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis tujuan remaja bermain Mobile Legends, memahami pertimbangan mereka terhadap manfaat dan risiko yang ditimbulkan, serta mengidentifikasi bentuk rasionalitas tindakan remaja berdasarkan perspektif Max Weber. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis studi kasus yang dilaksanakan di Desa Jururejo, Kabupaten Ngawi. Penelitian ini menggunakan teori rasionalitas Max Weber sebagai pisau analisis untuk mengidentifikasi tindakan rasional instrumental, rasionalitas berorientasi nilai, tindakan tradisional, dan tindakan afektif dalam perilaku bermain Mobile Legends. Kesimpulannya, remaja di desa Jururejo bermain mobile legend dengan mengejar suatu prestasi atau karir, meyakini terhadap nilai tertentu, sebagai kebutuhan emosional atau kebiasaan.

*Keywords:* rationality, teenagers, Mobile Legends, online games, Max Weber.

### 1. Pendahuluan

Dalam era digital ini, muncul fenomena yang sangat biasa dari kalangan remaja, yaitu dengan adanya game online terutama Mobile Legends yang digandrungi oleh remaja. Mobile Legends sendiri merupakan game aksi strategi berbasis online yang melibatkan 2 kelompok yang masing-masing berisikan 5 orang dengan tujuan akhir dari permainan ini untuk menghancurkan markas milik lawan. Daya tarik Mobile Legends terletak pada kombinasi strategi, kecepatan reaksi, dan kerja sama tim yang intens, menjadikannya lebih dari sekadar hiburan semata. Keunggulan dari Mobile Legends adalah tidak memerlukan perangkat yang memiliki spesifikasi tinggi sehingga penetrasi penggunaanya tergolong sangat luas.

Berdasarkan hasil survei Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) tahun 2025, sebanyak 28,17% masyarakat Indonesia diketahui bermain game online[1]. Dari jumlah tersebut, Mobile Legends menempati posisi sebagai game yang paling banyak dimainkan dengan persentase sebesar

48,99%, melampaui Free Fire, PUBG, dan berbagai game lainnya. Survei APJII juga mengungkapkan bahwa mayoritas pemain game online di Indonesia menghabiskan waktu bermain selama 1–2 jam setiap hari, dengan persentase mencapai 34,91%. Sementara itu, sebagian pemain lainnya menghabiskan waktu lebih dari empat jam per hari untuk bermain. Temuan tersebut menunjukkan bahwa aktivitas bermain game online telah berkembang menjadi salah satu rutinitas dalam kehidupan masyarakat digital.

Mobile Legends sendiri melekat dengan kata “bermain” atau “permainan” yang mana ini merupakan kata yang sering diidentifikasi sebagai kegiatan yang negatif oleh masyarakat Indonesia. Seperti hasil penelitian yang dilakukan Asywid Nur, dkk, penelitian tentang dampak buruk dari bermain game online tersebut memiliki kesimpulan dapat menyebabkan kecanduan sehingga memunculkan perilaku malas, menurunnya kemampuan komunikasi dan akademik, hingga mudah emosi.

Sejumlah penelitian terdahulu menunjukkan bahwa pembahasan mengenai game online di kalangan remaja masih didominasi oleh isu kecanduan dan dampak negatif. Penelitian oleh Tika Suci Pania membahas klasifikasi kecanduan game online menggunakan metode naïve Bayes classifier [2]. Penelitian Andi Asywid Nur dan Sri Wahyu Nurhidayati juga berfokus pada fenomena kecanduan beserta dampaknya terhadap kehidupan sosial dan akademik remaja [3][4]. Sementara itu, penelitian yang menggunakan perspektif rasionalitas Max Weber masih terbatas dan umumnya dilakukan pada konteks yang berbeda, seperti rasionalitas mahasiswa bekerja paruh waktu, mahasiswa tingkat akhir yang bermain game online, atau pelaku jasa joki Mobile Legends. Dengan demikian, belum banyak penelitian yang secara khusus mengkaji rasionalitas remaja dalam bermain Mobile Legends pada konteks kehidupan sehari-hari. Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini hadir untuk menganalisis tindakan remaja bermain Mobile Legends melalui perspektif rasionalitas Max Weber sehingga dapat menjelaskan alasan, pertimbangan, serta makna yang melandasi tindakan tersebut.

Dari perspektif remaja, bermain game online seperti Mobile Legends tidak semata-mata hanya untuk hiburan dan mengisi waktu luang saja. Ada berbagai macam alasan kenapa mereka bermain game online seperti bermain game untuk bersosialisasi dan Mobile Legends termasuk yang cocok dikarenakan untuk bermain game itu memerlukan setidaknya 10 orang untuk bisa terjadi sebuah pertandingan. Ada yang bermain Mobile Legends dengan tujuan karir. Menurut Esports Charts (2025), MPL Indonesia merupakan liga Mobile Legends dengan jumlah penonton terbanyak di dunia sehingga menunjukkan besarnya perkembangan ekosistem Mobile Legends di Indonesia. Terlebih berkembangnya industri e-sport Mobile Legends di Indonesia membuka peluang bagi remaja untuk menjadi atlet profesional. Beberapa buktinya adalah EVOS Esports dan Team RRQ yang membuka rekrutmen pemain Mobile Legends dengan persyaratan usia minimal 16 dan 17 tahun.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan peneliti, Mobile Legends merupakan salah satu game online yang cukup diminati oleh remaja di Desa Jururejo, Kabupaten Ngawi. Banyak remaja yang aktif memainkan game tersebut, baik di rumah maupun ketika berkumpul di warung kopi atau ruang-ruang publik lainnya. Fenomena tersebut menunjukkan bahwa Mobile Legends telah menjadi bagian dari aktivitas keseharian remaja di desa tersebut. Oleh karena itu, Desa Jururejo dipilih sebagai lokasi penelitian untuk mengkaji rasionalitas remaja dalam bermain Mobile Legends. Berdasarkan hal tersebut maka penelitian ini akan melihat terkait rasionalitas remaja bermain Mobile Legends (studi kasus remaja desa Jururejo, kabupaten Ngawi). 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. Fenomena tersebut menarik dikaji menggunakan teori rasionalitas Max Weber karena teori ini mampu menjelaskan bahwa tindakan bermain game bukan sekadar kebiasaan, melainkan dapat dipahami sebagai tindakan sosial yang memiliki tujuan, nilai, kebiasaan, maupun dorongan emosional. Dengan didasarkan pada latar belakang yang telah dipaparkan di atas, peneliti tertarik untuk membahas hal ini dalam kajian yang berjudul “rasionalitas remaja bermain Mobile Legends (studi kasus remaja desa Jururejo, kabupaten ngawi)”.

## **2. Kajian Pustaka**

### **2.1 Penelitian Terdahulu**

Penelitian terkait game online bukan kali pertama ini dilakukan, sudah banyak penelitian lain yang mengangkat topik serupa. Fungsi dari penelitian terdahulu adalah sebagai referensi serta acuan dasar peneliti dalam menyusun rencana dasar penelitian. Fungsi dari penelitian terdahulu adalah sebagai referensi serta acuan dasar. Peneliti dalam menyusun rencana dasar penelitian. Penelitian terdahulu dapat berupa jurnal, artikel dan skripsi yang relevan. Penelitian Pertama dilakukan oleh Faza Nuevo Nuryawan dan Pambudi Handoyo (2024) dengan judul “Rasionalitas Mahasiswa Tingkat Akhir Bermain Game Online” subjek yang diteliti dalam penelitian ini adalah 5 orang remaja dari kelurahan condongcatur, Yogyakarta. Penelitian ini mengeksplorasi rasionalitas di balik game online di antara mahasiswa tahun terakhir di Desa Condongcatur, Indonesia. Ini mengungkapkan bahwa siswa terlibat dalam permainan untuk alasan pragmatis, kepatuhan terhadap nilai-nilai, atau pemenuhan emosional, menantang persepsi umum tentang dampak negatifnya[5].

Penelitian kedua dilakukan oleh Moh. Yasin Al-Muhib dan M. Jacky dengan judul “Rasionalitas Menjadi Joki Game Mobile Legend di Sidoarjo” penelitian ini mengeksplorasi fenomena menjadi joki game Mobile Legend di Sidoarjo, menyoroti aspek positif, seperti mendapatkan penghasilan melalui game, dan dampak negatifnya, termasuk potensi gangguan pada kehidupan sehari-hari dan kesehatan. Penelitian ini menggunakan teori rasionalitas Max Weber untuk menganalisis motivasi pemain[6].

Penelitian ketiga dilakukan oleh Masta Hutasoit dan Herian Alpazara yang berjudul “PERILAKU REMAJA DALAM BERMAIN ONLINE GAME DI YOGYAKARTA” Penelitian ini menyelidiki perilaku bermain game online remaja di Yogyakarta, dengan fokus pada berbagai aspek seperti usia bermain pertama, media yang digunakan, jenis permainan, dan intensitas bermain. Temuan ini menyoroti prevalensi perilaku game online kategori tinggi di kalangan remaja dan implikasinya yang potensial[7].

Penelitian keempat dilakukan oleh Sri Wahyu Nurhidayati yang berjudul “Fenomena Kecanduan Game Online Pada Remaja (Studi Kasus di Kec. Sukaraja, Kab. Seluma, Prov. Bengkulu)” Penelitian ini mengeksplorasi kecanduan game online di kalangan remaja di Distrik Sukaraja, menyoroti prevalensinya dan berbagai faktor yang mempengaruhi, termasuk interaksi keluarga dan teman sebaya. Studi ini mengungkapkan dampak signifikan pada kesehatan, psikologi, akademisi, kehidupan sosial, dan keuangan karena kecanduan ini[4].

Penelitian kelima yang dilakukan oleh Tika Suci Pania dengan judul “Klasifikasi Kecanduan Bermain Game online Pada Remaja Menggunakan Metode Naïve Bayes Classifier Berbasis Website”. Makalah penelitian mengeksplorasi dampak game online pada remaja, menyoroti potensi kecanduan. Ini

menggunakan Naïve Bayes Classifier untuk menilai tingkat kecanduan di kalangan remaja, yang bertujuan untuk membantu mereka mengelola kebiasaan bermain game mereka secara efektif[2].

Penelitian keenam 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 di masa pandemi ini memiliki keputusan yang logis, dan hal itu juga dipengaruhi oleh factor ekonomi, sosiologis, dan psikologis[8].

Penelitian ketujuh dilakukan oleh Andi Asywid Nur, Hadisaputra dan Sulfiana (2022) dengan judul “Fenomena Kecanduan Game Online di Kalangan Remaja Pedesaan (Studi Kasus Dua Desa di Sulawesi Selatan)” penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Subjek merupakan 12 pelajar SMP, SMA, orang tua, guru dan tokoh masyarakat. Hasil dari penelitian tersebut menjelaskan bahwa permasalahan kecanduan game online tidak terbatas pada wilayah perkotaan saja akan tetapi pedesaan juga, dimana terdapat perubahan perilaku sosial bagi remaja yang bermain game online, hal tersebut dapat dilihat dari kurangnya interaksi dengan orang tua mereka, akan tetapi dalam penelitian tersebut juga menemukan sebuah fenomena baru dimana para remaja menjadi belajar berbisnis secara daring[3].

Penelitian kedelapan dilakukan oleh Tabish, S. (2025) dengan judul “From Evolution to Obsession: Understanding Digital Addiction Among Youth in the Modern Age”. Penelitian ini membuktikan bahwa kecanduan digital di kalangan remaja adalah suatu fakta, menyoroti kerentanan perkembangan saraf, fitur desain yang persuasif, dan implikasi kesehatan mental, termasuk gangguan tidur, penurunan prestasi akademik, dan peningkatan risiko depresi dan kecemasan[9].

Penelitian kesembilan dilakukan oleh Triantafyllia Zioga (2025) dengan judul “Validation of the Gaming Skills Questionnaire in Adolescence: Effects of Gaming Skills on Cognitive and Affective Functioning”. Studi ini memvalidasi Kuesioner Keterampilan Bermain Game (Gaming Skill Questionnaire/GSQ) dan menemukan bahwa keterampilan bermain game berdampak positif pada fungsi eksekutif, memori, dan pengenalan emosi pada remaja, dengan efek yang bervariasi di enam genre game dan dipengaruhi oleh usia dan keterampilan bermain game[10].

Penelitian kesepuluh dilakukan Muthu dan Hajong, 2025 dengan judul “Study of Online Gaming on Adolescent through the Lens of G. Stanley Hall's "Storm and Stress". Studi ini meneliti dampak permainan daring terhadap perkembangan remaja melalui kerangka kerja G. Stanley Hall, menyoroti gejala emosi, pengambilan risiko, dan kebingungan identitas, serta mengusulkan strategi kolaboratif untuk mengurangi risiko-risiko ini dan mendorong perkembangan remaja yang lebih sehat[11].

Dari sepuluh penelitian tersebut dapat diketahui bahwa sebagian besar penelitian lebih berfokus pada kecanduan, dampak negatif, dan perilaku bermain game. Belum banyak penelitian yang menganalisis tindakan rasional remaja menggunakan perspektif Max Weber sehingga penelitian ini penelitian

tentang rasionalitas remaja bermain game online dapat dikatakan sebagai penelitian yang menarik dan baru.

## 2.2 Tindakan Sosial Max Weber

Rasionalitas adalah ide inti dari penelitian Weber. Weber berpendapat bahwa rasionalitas melibatkan pemeriksaan objektif terhadap signifikansi subjektif, yang didasarkan pada perbandingan antara berbagai jenis perilaku sosial. Rasionalitas berfokus pada akal, menawarkan kerangka acuan umum yang luas yang memungkinkan unsur-unsur subjektif perilaku dipahami secara objektif. Dengan demikian, Weber menggunakan ide rasionalitas sebagai gagasan kunci untuk mengategorikan jenis tindakan sosial. Weber mengklasifikasikan tindakan sosial ke dalam empat kategori utama: tindakan rasional instrumental “Zweckrationalität”, tindakan rasional berorientasi nilai “Wertrationalität”, tindakan afektif “Affektuelles Handeln”, dan tindakan tradisional “Traditionelles Handeln”[12].

Rasionalitas instrumental merupakan bentuk rasionalitas yang berada pada tingkat tertinggi karena keputusannya didasarkan pada pertimbangan yang sadar terhadap tujuan yang ingin dicapai serta pemilihan sarana yang paling tepat untuk mewujudkan tujuan tersebut. Pada rasionalitas orientasi nilai, pemilihan aksi dilakukan berdasarkan proses pertimbangan dan perhitungan yang disadari oleh individu. Sementara itu, tujuan tindakan ditentukan berdasarkan nilai-nilai yang dianggap memiliki makna mutlak atau menjadi nilai akhir yang diyakini dan dipegang oleh seseorang. Tindakan tradisional termasuk ke dalam kategori tindakan nonrasional karena perilaku yang ditampilkan individu didorong oleh kebiasaan yang telah berlangsung secara turun-temurun atau berulang. Tindakan afektif cenderung didorong oleh dominasi perasaan atau emosi, sehingga proses refleksi intelektual dan pertimbangan secara sadar tidak menjadi dasar dalam pengambilan tindakan tersebut.

## 2.3 Remaja dan Game Online

Remaja merupakan kelompok usia yang berada pada masa transisi dari anak-anak menuju dewasa. Menurut Santrock, masa remaja berlangsung pada rentang usia sekitar 10–22 tahun dan ditandai oleh perkembangan biologis, kognitif, serta sosial-emosional yang pesat[13]. Pada fase ini, individu mulai membentuk identitas diri, meningkatkan interaksi dengan kelompok sebaya, serta memiliki kecenderungan untuk mencoba berbagai aktivitas baru sebagai bagian dari proses pencarian jati diri. Kondisi tersebut menjadikan remaja sebagai kelompok yang sangat dipengaruhi oleh perkembangan teknologi digital, termasuk dalam penggunaan media hiburan berbasis internet.

Salah satu bentuk hiburan digital yang banyak diminati remaja adalah game online. Menurut Adams dalam Vian Suwari dan Sahrul, game online merupakan permainan digital yang dimainkan melalui jaringan internet dan tidak hanya berfungsi sebagai media hiburan, tetapi juga sebagai sarana interaksi sosial, kerja sama, serta kompetisi antar pemain[14]. Perkembangan teknologi internet menyebabkan game online semakin mudah diakses sehingga menjadi bagian dari aktivitas sehari-hari remaja.

Salah satu game online yang memiliki jumlah pemain terbesar di Indonesia adalah Mobile Legends: Bang Bang, yaitu permainan bergenre Multiplayer Online Battle Arena (MOBA) yang dimainkan secara tim dengan komposisi lima pemain melawan lima pemain lainnya. Permainan ini menuntut kemampuan komunikasi, koordinasi, strategi, dan kerja sama untuk mencapai kemenangan. Selain menawarkan hiburan, Mobile Legends juga berkembang menjadi bagian dari industri esports yang membuka peluang bagi pemain untuk mengikuti kompetisi hingga berkarier sebagai atlet profesional.

### 3. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian studi kasus. Pendekatan tersebut dipilih karena penelitian bertujuan memahami secara mendalam rasionalitas remaja dalam bermain Mobile Legends berdasarkan pengalaman, makna, serta pertimbangan yang melatarbelakangi tindakan mereka dalam kehidupan sehari-hari. Pendekatan kualitatif memungkinkan peneliti memperoleh gambaran yang komprehensif mengenai alasan dan proses pengambilan keputusan remaja dalam aktivitas bermain game online.

Lokasi penelitian berada di Desa Jururejo, Kabupaten Ngawi, Jawa Timur. Lokasi tersebut dipilih karena berdasarkan hasil observasi awal ditemukan cukup banyak remaja yang aktif bermain Mobile Legends dan menjadikan permainan tersebut sebagai bagian dari aktivitas keseharian, baik ketika berada di rumah maupun saat berkumpul di warung kopi dan ruang publik lainnya.

Subjek penelitian dipilih menggunakan teknik purposive sampling, yaitu memilih informan berdasarkan kriteria tertentu sesuai kebutuhan penelitian. Informan merupakan remaja berusia 13–21 tahun yang berdomisili di Desa Jururejo, aktif bermain Mobile Legends sedikitnya tiga kali dalam satu minggu, serta bersedia menjadi informan penelitian. Jumlah informan disesuaikan dengan prinsip data saturation, yaitu proses pengumpulan data dihentikan ketika informasi yang diperoleh telah berulang dan tidak ditemukan tema baru.

Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara semi terstruktur, observasi, dan dokumentasi. Wawancara digunakan untuk menggali informasi mengenai tujuan bermain, pertimbangan manfaat dan risiko, serta alasan remaja mempertahankan aktivitas bermain Mobile Legends. Observasi dilakukan terhadap aktivitas bermain, pola interaksi antarpemain, intensitas bermain, serta situasi sosial yang muncul selama permainan berlangsung. Dokumentasi digunakan sebagai data pendukung berupa foto kegiatan penelitian, catatan lapangan, dokumentasi lokasi penelitian, serta tangkapan layar (screenshot) profil akun permainan informan.

Keabsahan data diuji menggunakan triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Triangulasi sumber dilakukan dengan membandingkan informasi yang diperoleh dari beberapa informan, sedangkan triangulasi teknik dilakukan dengan membandingkan hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi sehingga data yang diperoleh memiliki tingkat kredibilitas yang tinggi.

Analisis data mengacu pada model Miles, Huberman, dan Saldaña yang meliputi tiga tahapan, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan serta verifikasi kesimpulan[15]. Tahap reduksi dilakukan dengan menyeleksi dan mengelompokkan data berdasarkan fokus penelitian. Selanjutnya data disajikan dalam bentuk uraian naratif sehingga memudahkan peneliti mengidentifikasi pola yang muncul. Tahap terakhir dilakukan dengan menarik kesimpulan yang kemudian diverifikasi secara terus-menerus melalui proses pengecekan terhadap keseluruhan data penelitian. Hasil analisis selanjutnya diinterpretasikan menggunakan teori tindakan sosial Max Weber yang meliputi rasionalitas instrumental (zweckrationalität), rasionalitas berorientasi nilai (wertrationalität), tindakan tradisional (traditional action), dan tindakan afektif (affectual action) untuk menjelaskan bentuk rasionalitas remaja dalam bermain Mobile Legends[12].

#### 4. Hasil dan Pembahasan

Hasil observasi menunjukkan bahwa remaja di Desa Jururejo sering memainkan Mobile Legends secara bersama-sama ketika berkumpul di warung kopi, minimarket, maupun di rumah salah satu anggota kelompok. Aktivitas tersebut tidak hanya menjadi bentuk hiburan, tetapi juga menjadi media interaksi sosial yang memperkuat hubungan antar teman sebaya.

##### 4.1 Tujuan Remaja Bermain Mobile Legends

Hasil penelitian menunjukkan bahwa setiap informan memiliki tujuan yang berbeda ketika memainkan Mobile Legends. Sebagian informan menjadikan permainan tersebut sebagai sarana untuk meningkatkan kemampuan bermain dengan harapan dapat mengikuti kompetisi maupun bergabung dengan tim esports. Mereka secara sadar melatih mekanik permainan, memahami strategi, serta meningkatkan peringkat (rank) sebagai modal untuk mencapai tujuan tersebut.

Selain orientasi prestasi, sebagian informan bermain untuk memperoleh hiburan setelah menjalani aktivitas sekolah maupun pekerjaan. Permainan dianggap mampu mengurangi rasa jenuh, menghilangkan stres, serta memberikan pengalaman bermain yang menyenangkan bersama teman. Dalam kondisi tersebut, permainan tidak lagi dipandang hanya sebagai aktivitas mengisi waktu luang, tetapi juga sebagai media untuk memenuhi kebutuhan rekreasi dan menjaga hubungan sosial.

##### 4.2 Pertimbangan Manfaat dan Risiko Bermain Mobile Legends

Seluruh informan menyadari bahwa bermain Mobile Legends memiliki manfaat sekaligus risiko. Manfaat yang paling sering dirasakan adalah meningkatnya kemampuan bekerja sama dalam tim, kemampuan berkomunikasi, pengambilan keputusan secara cepat, serta bertambahnya relasi pertemanan. Beberapa informan juga menyampaikan bahwa permainan tersebut melatih kesabaran, strategi, dan kemampuan berpikir taktis.

Di sisi lain, para informan juga memahami adanya risiko apabila bermain secara berlebihan. Risiko tersebut antara lain berkurangnya waktu belajar, terganggunya waktu istirahat, munculnya rasa emosi ketika mengalami kekalahan, serta kemungkinan terjadinya kecanduan. Oleh karena itu, sebagian besar informan berupaya mengatur waktu bermain agar tidak mengganggu kewajiban utama sebagai pelajar maupun mahasiswa.

##### 4.3 Rasionalitas Remaja Bermain Mobile Legends Berdasarkan Perspektif Max Weber

Analisis menggunakan teori tindakan sosial Max Weber menunjukkan bahwa tindakan bermain Mobile Legends tidak dapat dipahami hanya sebagai aktivitas hiburan semata, melainkan merupakan tindakan sosial yang memiliki tujuan dan makna tertentu.

Bentuk pertama adalah rasionalitas instrumental (zweckrationalität). Tindakan ini terlihat pada informan yang bermain untuk mencapai tujuan tertentu, seperti meningkatkan kemampuan bermain, memperoleh peringkat tinggi, mengikuti turnamen, hingga menjadi atlet esports. Mereka mempertimbangkan berbagai cara yang dianggap paling efektif untuk mencapai tujuan tersebut, seperti rutin berlatih, mempelajari strategi permainan, dan membangun kerja sama tim.

Bentuk kedua adalah rasionalitas berorientasi nilai (wertrationalität). Beberapa informan tetap menjunjung tinggi nilai sportivitas selama bermain. Mereka menghindari penggunaan program ilegal (cheat), menghargai rekan satu tim maupun lawan, serta lebih mengutamakan permainan yang adil

dibandingkan sekadar memperoleh kemenangan. Nilai-nilai tersebut menjadi pedoman dalam menentukan tindakan selama permainan berlangsung.

Selanjutnya adalah tindakan tradisional (traditional action). Sebagian informan memainkan Mobile Legends karena aktivitas tersebut telah menjadi kebiasaan sehari-hari. Bermain dilakukan pada waktu-waktu tertentu, misalnya setelah pulang sekolah atau pada malam hari ketika berkumpul bersama teman. Aktivitas tersebut dilakukan secara berulang sehingga menjadi bagian dari rutinitas tanpa melalui pertimbangan yang kompleks.

Bentuk terakhir adalah tindakan afektif (affectual action). Tindakan ini muncul ketika informan bermain untuk memenuhi kebutuhan emosional, seperti menghilangkan stres, mengurangi rasa bosan, atau memperbaiki suasana hati setelah menjalani aktivitas sehari-hari. Keputusan bermain pada kondisi tersebut lebih dipengaruhi oleh dorongan perasaan dibandingkan pertimbangan rasional mengenai tujuan jangka panjang.

#### **4.4 Pembahasan**

Temuan penelitian menunjukkan bahwa perilaku bermain Mobile Legends di kalangan remaja Desa Jururejo memiliki rasionalitas yang beragam sesuai dengan konteks sosial masing-masing individu. Hasil penelitian memperlihatkan bahwa permainan daring tidak selalu dimaknai sebagai aktivitas yang bersifat negatif ataupun identik dengan kecanduan sebagaimana banyak ditemukan dalam penelitian sebelumnya. Sebaliknya, permainan dapat menjadi media untuk mengembangkan kemampuan kerja sama, membangun relasi sosial, memperoleh hiburan, bahkan membuka peluang untuk berkarier dalam industri esports.

Perspektif tindakan sosial Max Weber mampu menjelaskan bahwa setiap tindakan bermain didasarkan pada pertimbangan yang berbeda. Remaja yang mengejar prestasi menunjukkan rasionalitas instrumental karena tindakan mereka diarahkan pada pencapaian tujuan tertentu. Sementara itu, remaja yang mengutamakan sportivitas mencerminkan rasionalitas berorientasi nilai. Adapun kebiasaan bermain setiap hari menunjukkan tindakan tradisional, sedangkan aktivitas bermain untuk menghilangkan stres merupakan bentuk tindakan afektif.

Hasil penelitian ini memperkuat pandangan bahwa perilaku bermain Mobile Legends tidak dapat dipahami hanya melalui pendekatan dampak negatif, tetapi juga perlu dilihat sebagai tindakan sosial yang dipengaruhi oleh tujuan, nilai, kebiasaan, dan kondisi emosional individu. Dengan demikian, rasionalitas remaja dalam bermain Mobile Legends merupakan hasil dari proses pertimbangan yang berbeda-beda sesuai pengalaman dan kebutuhan masing-masing.

#### **5. Kesimpulan**

Penelitian ini menunjukkan bahwa tindakan remaja dalam bermain Mobile Legends tidak semata-mata didorong oleh keinginan untuk memperoleh hiburan, melainkan dilandasi oleh berbagai bentuk rasionalitas sebagaimana dijelaskan dalam teori tindakan sosial Max Weber. Remaja memiliki tujuan yang beragam ketika memainkan Mobile Legends, mulai dari mengejar prestasi dan karier di bidang esports, memperluas relasi sosial, memperoleh hiburan, hingga memenuhi kebutuhan emosional serta menjalankan aktivitas yang telah menjadi kebiasaan sehari-hari.

Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa para remaja telah mempertimbangkan manfaat dan risiko dari aktivitas bermain Mobile Legends. Manfaat yang dirasakan meliputi meningkatnya kemampuan

bekerja sama, komunikasi, strategi, serta terbukanya peluang untuk mengembangkan kemampuan dalam bidang esports. Di sisi lain, mereka juga menyadari adanya risiko seperti berkurangnya waktu belajar, munculnya emosi akibat kekalahan, dan potensi kecanduan apabila tidak mampu mengendalikan intensitas bermain. Kesadaran tersebut mendorong sebagian besar informan untuk mengatur waktu bermain agar tidak mengganggu aktivitas utama mereka.

Berdasarkan perspektif tindakan sosial Max Weber, ditemukan empat bentuk rasionalitas dalam perilaku bermain Mobile Legends. Rasionalitas instrumental terlihat pada remaja yang bermain untuk mencapai prestasi dan peluang karier. Rasionalitas berorientasi nilai tercermin dari upaya menjaga sportivitas, kejujuran, dan kerja sama selama bermain. Tindakan tradisional tampak pada kebiasaan bermain yang telah menjadi rutinitas sehari-hari, sedangkan tindakan afektif muncul ketika permainan digunakan sebagai sarana menghilangkan kejenuhan, stres, maupun memenuhi kebutuhan emosional.

Temuan penelitian ini memperlihatkan bahwa perilaku bermain Mobile Legends tidak dapat dipahami hanya dari sudut pandang dampak negatif ataupun kecanduan. Sebaliknya, aktivitas tersebut merupakan tindakan sosial yang memiliki makna, tujuan, dan pertimbangan rasional yang berbeda pada setiap individu. Oleh karena itu, diperlukan pemahaman yang lebih komprehensif terhadap perilaku bermain game online agar masyarakat, orang tua, maupun lembaga pendidikan dapat memberikan pendampingan yang tepat tanpa mengabaikan potensi positif yang dimiliki permainan digital.

#### Daftar Pustaka

- [1] Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII). Survei Penetrasi Internet dan Perilaku Penggunaan Internet Indonesia 2025. Jakarta: APJII; 2025.
- [2] T. Suci Pania dan R. Hidayati, "Klasifikasi Kecanduan Bermain Game online Pada Remaja Menggunakan Metode Naïve Bayes Classifier Berbasis Website," *Media Online*, vol. 4, no. 5, hlm. 2518–2526, 2024, doi: 10.30865/klik.v4i5.1782.
- [3] A. Asywid Nur, "Fenomena Kecanduan Game Online di Kalangan Remaja Pedesaan (Studi Kasus Dua Desa di Sulawesi Selatan)," 2022, doi: 10.47709/educendikia.v2i2.1690.
- [4] I. Nurhidayati, "Fenomena Kecanduan Game Online Pada Remaja (Studi Kasus di Kec. Sukaraja, Kab. Seluma, Prov. Bengkulu)," 2024.
- [5] F. N. Nuryawan dan D. P. Handoyo, "Rasionalitas Mahasiswa Tingkat Akhir Bermain Game Online," 2024.
- [6] M. Y. Al-Muhib dan D. M. Jacky, "Rasionalitas Menjadi Menjadi Joki Game Mobile Legend di Sidoarjo," 2024.
- [7] A. Hutasoit, "PERILAKU REMAJA DALAM BERMAIN ONLINE GAME DI YOGYAKARTA ADOLESCENTS BEHAVIOR IN PLAYING ONLINE GAMES IN YOGYAKARTA," *Media Ilmu Kesehatan*, vol. 8, no. 1, 2019.
- [8] Y. Budi Kusuma, "RASIONALITAS MAHASISWA BEKERJA PARUH WAKTU PADA MASA PANDEMI COVID-19 (Kasus pada Mahasiswa Sosiologi Universitas Nasional)," 2022.

- [9] S. Tabish, "From Evolution to Obsession: Understanding Digital Addiction Among Youth in the Modern Age," *American Journal of Health Research*, vol. 13, no. 4, hlm. 248–258, Agu 2025, doi: 10.11648/j.ajhr.20251304.17.
- [10] T. Zioga, C. Nega, P. Roussos, dan P. Kourtesis, "Validation of the Gaming Skills Questionnaire in Adolescence: Effects of Gaming Skills on Cognitive and Affective Functioning," *Eur. J. Investig. Health Psychol. Educ.*, vol. 14, no. 3, hlm. 722–752, Mar 2024, doi: 10.3390/ejihpe14030048.
- [11] B. Chibby Muthu dan A. Hajong, "Study of Online Gaming on Adolescent through the Lens of G. Stanley Hall's 'Storm and Stress,'" 2025, doi: 10.54105/ijssl.D1176.04040625.
- [12] G. Ritzer, *Sociological Theory*, 8th ed. New York, NY, USA: McGraw-Hill, 2011.
- [13] Asdelia, "PSYCHOLOGICAL WELL-BEING DITINJAU DARI FORGIVENESS PADA REMAJA BROKEN HOME," 2025.
- [14] G. Vian Suwari dan M. Sahrul, "KONTROL DIRI TERHADAP PERILAKU ADIKSI REMAJA PENGGUNA GAME ONLINE," *Journal of Social Work and Social Services*, vol. 2, no. 2, hlm. 123–134, 2021.
- [15] Sugiyono, *METODE PENELITIAN KUANTTTATIF, KUALITATIF DAN R&D*. Bandung: ALFABETA, 2013.