



Membangun Identitas Pemain Game *Mobile Legends* di Tim *Sleep Hunters*

Muhammad Zidan Fakhrezi^{*1}, Muhammad Irfan², Faikoh Umairoh³

Universitas Bina Sarana Informatika, Jakarta, Indonesia

Email: mhmmmdzidanf@gmail.com¹, irfan.mir@bsi.ac.id², faikoh.fuh@bsi.ac.id³

Abstract

This study aims to explore the construction of digital identity among players in Sleep Hunters, a semi-professional e-sports team actively competing in the game Mobile Legends: Bang Bang. Digital identity is not merely a form of self-representation in virtual media, but rather a product of symbolic interaction, social communication, and active participation within online communities. Employing a qualitative approach with a case study strategy, this research utilizes in-depth interviews, participant observation, and documentation to gain a comprehensive understanding of how players construct their identity within the team context. The findings reveal that player identity is shaped by a combination of role performance within the team, gaming style, involvement in digital content creation, and responses to community expectations. Through the lens of symbolic interactionism, this study highlights how in-game symbols such as avatars, strategic terms, and team communication patterns are collectively interpreted and contribute to both individual and group self-conception. In the context of Sleep Hunters, digital identity serves not only as a means of expression but also as a mechanism for strengthening solidarity, social structure, and professionalism within the semi-professional e-sports environment. The study concludes that in a competitive virtual setting, digital identity is a reflective and dynamic process rooted in social meaning constructed through shared experiences and continuous community engagement.

Keywords: Digital identity, Mobile Legends, Sleep Hunters, symbolic interaction, e-sports community, qualitative case study

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji secara mendalam proses konstruksi identitas digital para pemain dalam tim e-sport semi-profesional Sleep Hunters, yang aktif berkompetisi dalam game Mobile Legends: Bang Bang. Identitas digital tidak hanya terbentuk sebagai bentuk representasi personal di media virtual, tetapi juga merupakan hasil dari interaksi simbolik, komunikasi sosial, dan partisipasi aktif dalam ekosistem komunitas daring. Melalui pendekatan kualitatif dengan strategi studi kasus, penelitian ini memanfaatkan teknik pengumpulan data berupa wawancara mendalam, observasi partisipatif, serta dokumentasi untuk memperoleh gambaran yang utuh mengenai dinamika pembentukan identitas pemain. Hasil penelitian menunjukkan bahwa identitas pemain dibentuk melalui perpaduan antara peran dalam tim, gaya bermain, keterlibatan dalam pembuatan konten digital, serta respon atas ekspektasi komunitas online. Dengan menggunakan perspektif teori interaksionisme simbolik, penelitian ini menyoroti bagaimana simbol-simbol dalam permainan seperti avatar, istilah strategi, hingga gaya komunikasi tim dimaknai secara kolektif dan turut membentuk citra diri baik secara individu maupun kelompok. Identitas digital dalam konteks tim Sleep Hunters tidak hanya menjadi media ekspresi, tetapi juga berfungsi sebagai instrumen penguatan solidaritas, struktur sosial, dan profesionalitas dalam dunia e-sport semi-profesional. Temuan ini memperlihatkan bahwa dalam

lingkungan virtual yang kompetitif, identitas digital merupakan proses reflektif dan dinamis yang berakar pada makna sosial yang dibangun melalui pengalaman bersama dan partisipasi aktif dalam komunitas game.

Kata Kunci: *Identitas digital, Mobile Legends, Sleep Hunters, interaksi simbolik, komunitas e-sport, studi kasus kualitatif*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital dalam dua dekade terakhir telah membawa perubahan signifikan dalam cara manusia menjalin hubungan sosial dan membangun identitas. Kehadiran internet, media sosial, dan dunia virtual telah menciptakan ruang-ruang baru di mana identitas tidak lagi semata-mata terbentuk dalam interaksi fisik, melainkan juga melalui representasi dan aktivitas daring. Salah satu arena virtual yang sangat berpengaruh dalam proses pembentukan identitas kontemporer adalah dunia *game* online. Saat ini, *game* online tidak lagi sekadar menjadi sarana hiburan semata, tetapi telah berkembang menjadi bagian penting dalam kehidupan sosial masyarakat modern. *Game online* digunakan tidak hanya untuk hiburan, tetapi juga sebagai sumber penghasilan, media interaksi sosial, hingga ajang kompetisi profesional. Fenomena ini menunjukkan bahwa *game* online membentuk pola interaksi baru sekaligus menciptakan identitas, budaya, dan komunitas tersendiri di dunia digital (Zabrina Fitri Novi Amanda et al., 2024).

Kemajuan teknologi dan akses internet yang semakin luas turut mendorong pertumbuhan industri *game* di Indonesia. *Game* online kini berfungsi sebagai ruang sosial yang memungkinkan interaksi lintas wilayah dan latar belakang, membangun kerja sama, serta menjadi sarana ekspresi identitas diri. Bahkan, dalam konteks ekonomi digital, muncul profesi baru seperti atlet *e-sport*, kreator konten, dan pelaku industri *game* (Beno et al., 2022). Seiring perkembangannya, *game* online berevolusi dari PC ke platform *smartphone*. Salah satu yang paling populer adalah *Mobile Legends: Bang Bang* (MLBB), *game* bergenre MOBA yang menjadi favorit remaja Indonesia (Arif & Aditya, 2022). *Game* ini tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai ruang linguistik dan budaya yang sarat makna, dengan penggunaan metafora dan narasi yang membentuk pandangan pemain tentang pahlawan, kekuatan, dan strategi (Fitriana & Rois, 2023).

Selain itu, komunitas *Mobile Legends* mencerminkan dinamika sosial digital yang kompleks. Kohesivitas kelompok atau *squad* menjadi simbol kekuatan sosial dan identitas bersama, menciptakan struktur sosial yang menyerupai dunia nyata (Rahmatiah et al., n.d.).

Melalui hal ini, *Mobile Legends* juga menjadi bagian dari industri *e-sports* yang berkembang pesat di Indonesia, melibatkan atlet, pelatih, sponsor, dan komunitas besar.

Menurut laporan *Statista* (2023), *Mobile Legends* menempati posisi teratas dalam jumlah unduhan *game* MOBA global, mencapai sekitar 27 juta. Dominasi ini diperkuat dengan keberhasilan tim *e-sports* Indonesia menjuarai kompetisi internasional IESF Bali 14th World Esports Championship pada tahun 2022. Dalam konteks nasional, muncul berbagai tim semi-profesional seperti *Sleep Hunters* yang berperan sebagai penghubung antara komunitas akar rumput dan dunia profesional. Tim ini tidak hanya berkompetisi, tetapi juga membentuk identitas kolektif dan nilai-nilai sosial melalui interaksi digital.

Namun di sisi lain, komunitas *game online* kerap menjadi sasaran stigma negatif dalam masyarakat, sering kali dipandang sebelah mata sebagai kelompok yang tidak produktif, antisosial, atau bahkan pecandu yang lepas kendali. Media arus utama turut memperkuat narasi ini dengan menekankan dampak negatif dari bermain *game* tanpa mengkaji nilai-nilai sosial yang terkandung dalam ekosistem permainan daring. Padahal, dalam kenyataannya, dunia *game online* bukan sekadar tempat bermain, melainkan ruang sosial yang kompleks dengan struktur, norma, dan hierarki sosial tersendiri yang memungkinkan pemain membangun koneksi emosional dan sosial yang bermakna. (Rahman & An'Amta, 2024)

Padahal, dunia virtual justru memberi peluang bagi individu untuk mengekspresikan identitas secara fleksibel melalui avatar, nama pengguna, dan peran sosial di komunitas *game*. Identitas digital ini dapat menjadi sarana pengembangan diri dan eksplorasi sosial (Korkiya & Mamedov, 2022). Identitas sebagai konstruksi sosial selalu berkembang dalam berbagai konteks, termasuk dalam dunia maya. Proses pembentukan identitas digital tidak dapat dipisahkan dari interaksi sosial, budaya, dan nilai-nilai kolektif (Sarasati, 2009; Amelia Jati Robert Jupit, 2019).

Dengan demikian, fenomena pembentukan identitas dalam komunitas pemain *Mobile Legends Bang Bang*, khususnya tim *Sleep Hunters*, terkait stigma negatif dari masyarakat menjadi topik yang menarik untuk diteliti. Identitas kini tidak hanya terbentuk di dunia nyata, tetapi juga secara dinamis di ranah digital. Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini berjudul “Membangun Identitas Pemain Game *Mobile Legends* di Tim *Sleep Hunters*.”

KAJIAN TEORITIS

Membangun Identitas

Membangun identitas adalah proses dinamis dan berkelanjutan di mana individu maupun kelompok secara sadar menginternalisasi nilai, norma, simbol, serta narasi sosial dari lingkungan sekitarnya. Proses ini tidak hanya membentuk persepsi tentang siapa diri mereka, tetapi juga bagaimana mereka ingin dikenali oleh masyarakat. Identitas dibentuk melalui interaksi sosial, pendidikan, agama, dan media, serta dipengaruhi oleh sejarah dan budaya lokal. Dalam konteks modern, membangun identitas juga mencakup kemampuan memilih serta menegosiasikan peran dan afiliasi sosial secara reflektif. Dengan demikian, identitas menjadi konstruksi sosial yang memediasi antara individu dan komunitasnya dalam menghadapi dinamika zaman. (Saekoko & Manurung, 2025)

Identitas digital

Identitas digital adalah representasi diri individu yang dibentuk, diekspresikan, dan dikenali dalam ruang virtual melalui simbol, nama pengguna, avatar, gaya komunikasi, serta interaksi sosial. Identitas ini bukanlah sesuatu yang bersifat tetap, melainkan hasil dari proses sosial yang dinamis dan reflektif, di mana individu menyesuaikan serta menegosiasikan peran, nilai, dan ekspresi personal dalam komunitas daring. Dalam konteks penelitian ini, identitas digital merujuk pada bagaimana pemain Mobile Legends dalam tim *Sleep Hunters* membentuk dan menampilkan dirinya dalam lingkungan *e-sport* virtual.

Interaksi Simbolik

Proses komunikasi sosial yang berlangsung melalui penggunaan simbol-simbol bermakna baik verbal maupun nonverbal yang dimaknai secara kolektif oleh para pelaku interaksi. Teori ini berpijak pada gagasan bahwa makna terbentuk melalui interaksi, bukan melekat secara bawaan pada objek atau tindakan. Dalam konteks *game* online, simbol-simbol seperti nama tim, istilah taktis, emotikon, gaya bermain, dan posisi dalam tim menjadi bagian dari proses membentuk identitas. Penelitian ini menggunakan perspektif interaksi simbolik untuk memahami dinamika identitas digital dalam komunitas *e-sport*.

Komunitas *e-sport*

Semi-profesional adalah kelompok pemain yang secara aktif mengikuti turnamen, latihan terstruktur, dan aktivitas kompetitif lainnya, namun belum sepenuhnya masuk dalam

struktur industri *e-sport* profesional. Komunitas ini berada pada titik transisi antara dunia amatir dan profesional, dan sering kali dibentuk secara mandiri oleh individu-individu yang memiliki minat tinggi terhadap dunia *game* kompetitif. Dalam penelitian ini, *Sleep Hunters* dijadikan representasi komunitas *e-sport* semi-profesional yang menjadi tempat terbentuknya proses identitas digital para anggotanya.

Mobile Legends

Bang Bang adalah permainan daring berbasis *Multiplayer Online Battle Arena* (MOBA) yang dimainkan secara tim dan mengandalkan strategi, kerja sama, serta komunikasi dalam mencapai kemenangan. *Game* ini menyediakan ruang interaksi yang kompleks melalui fitur komunikasi, avatar, *role* karakter, dan sistem peringkat yang berkontribusi langsung terhadap pembentukan identitas pemain dalam komunitas. MLBB dalam penelitian ini dipandang sebagai arena simbolik dan sosial tempat terjadinya proses pembentukan identitas para pemain di dalam tim *Sleep Hunters*.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan metode studi kasus yang berfokus pada tim *e-sport Sleep Hunters* sebagai representasi komunitas *e-sport* semi-profesional dalam ekosistem *game Mobile Legends*: Bang Bang. Pendekatan ini dipilih untuk memahami secara mendalam proses pembentukan identitas digital para pemain melalui interaksi simbolik yang terjadi di dalam tim. Berdasarkan filsafat *postpositivisme*, penelitian kualitatif memandang realitas sosial sebagai sesuatu yang kompleks, dinamis, dan dapat ditafsirkan secara beragam, sehingga peneliti berperan sebagai interpretator terhadap fenomena yang ditemukan di lapangan. Penelitian dilakukan selama April hingga Juli 2025 di basecamp tim *Sleep Hunters* yang berlokasi di Jl. Jankes AD, Kecamatan Cipayung, Jakarta Timur, dengan kemungkinan pelaksanaan wawancara secara daring. Unit analisis dalam penelitian ini adalah tim *Sleep Hunters* sebagai satuan sosial yang aktif membangun identitas kolektif melalui turnamen, latihan, dan aktivitas digital lainnya.

Definisi konseptual yang menjadi dasar penelitian mencakup beberapa aspek, yakni: membangun identitas sebagai proses sosial yang dinamis, identitas digital sebagai representasi diri di ruang virtual, interaksi simbolik sebagai proses komunikasi berbasis simbol, serta komunitas *e-sport* semi-profesional sebagai kelompok transisi antara pemain amatir dan

profesional. Informan penelitian terdiri dari Fachri Mahdi selaku *team leader* sebagai informan kunci, serta Kazu Rizki, Damararman, Romijie, dan Rifqi Darmawan sebagai informan pendukung. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dokumentasi, dan studi kepustakaan, dengan sumber primer dan sekunder.

Analisis data dilakukan melalui tiga tahapan, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Reduksi dilakukan untuk menyaring data relevan, penyajian data membantu menemukan pola hubungan antar kategori, dan penarikan kesimpulan dilakukan secara logis untuk memperoleh makna mendalam terkait proses pembentukan identitas digital dalam komunitas *e-sport Sleep Hunters*.

HASIL PENELITIAN

Stigma Negatif Masyarakat Terhadap Gamer

Tim *Sleep Hunters* menghadapi tekanan sosial berupa stigma negatif bahwa bermain *game* dianggap tidak produktif, malas, dan memicu perilaku anti-sosial. Pandangan ini muncul karena kurangnya pemahaman masyarakat terhadap nilai, proses, dan potensi positif yang ada dalam dunia *e-sport* dan komunitas *game*.

Fachri Mahdi, kapten *Sleep Hunters*, menjelaskan bagaimana dirinya dan tim sering kali diremehkan oleh lingkungan sekitar:

"Kadang kalau saya cerita soal tim ini ke teman-teman atau keluarga yang nggak ngerti dunia game, mereka langsung mikirnya negatif. Dibilang nggak punya masa depan lah, buang-buang waktu lah. Padahal bagi saya ini profesi. Kita nggak cuma main, tapi juga ada target capaian, latihan tiap hari, sampai bikin strategi. Kita kerja keras kayak profesi lain, tapi bedanya di dunia game."

Stigma yang mereka terima tidak hanya datang dari lingkungan keluarga, tetapi juga dari masyarakat umum yang melihat *game* sekadar sebagai bentuk hiburan atau bahkan kecanduan semata.

Kazu Rizki, salah satu pemain sekaligus content creator di tim *Sleep Hunters*, turut merasakan persepsi negatif tersebut, terutama saat dirinya menjalani aktivitas streaming dan produksi konten di media sosial:

"Jujur bang, sering juga ditanya 'ngapain sih kerjanya main game doang?'. Mereka nggak lihat proses di balik itu semua. Biar bisa live

streaming aja saya harus mikirin konsep, belajar algoritma platform kayak YouTube atau TikTok, terus editing video. Saya sering begadang buat persiapan itu. Jadi bukan cuma soal main, tapi juga soal produksi konten yang punya nilai komersial."

Masyarakat terhadap pemain game seringkali mengabaikan aspek sosial dan edukatif dari aktivitas bermain. Dalam wawancara dengan Damararman, salah satu pemain senior, ia mengungkapkan:

"Banyak yang kira kita main doang tanpa mikir. Padahal di tim, kita latihan keras, diskusi strategi, sampai kadang debat sehat soal cara main yang efektif. Ini sama aja kayak olahraga tradisional, butuh otak juga."

Sementara itu, bagi anggota baru seperti Romijie, stigma tersebut sering menjadi beban psikologis, terlebih ketika ia menceritakan kegiatannya sebagai bagian dari tim:

"Saya pernah bang, dicengin sama temen sendiri. Katanya ngapain sih buang-buang waktu buat game. Tapi saya ngerasa di sini malah dapet banyak ilmu, belajar kerja sama, manajemen waktu juga. Kalau nggak punya jadwal latihan aja bisa ditegur di tim."

Stigma negatif yang dialami anggota *Sleep Hunters* menunjukkan kesenjangan antara persepsi masyarakat umum dan realitas dunia *e-sport*. Kurangnya literasi masyarakat membuat *gamer* sering dianggap tidak produktif dan asosial, padahal di dalam komunitas terdapat proses pelatihan mental, penguatan relasi sosial, dan peluang ekonomi melalui kompetisi, *sponsorship*, dan produksi konten digital. Sesuai teori Interaksi Simbolik Mead, makna yang dibentuk masyarakat terhadap *gamer* sering bersifat sepihak, sementara interaksi intens dalam komunitas memungkinkan anggota *Sleep Hunters* membangun makna baru tentang diri mereka sebagai pemain, tim, dan bagian dari komunitas yang lebih luas. Bagi mereka, *game* menjadi ruang aktualisasi diri, pengembangan identitas, dan konstruksi makna sosial yang berbeda dari stigma masyarakat.

Pembentukan Identitas Melalui Interaksi Simbolik

Dalam menjawab stigma negatif yang dilekatkan masyarakat terhadap *gamer*, para pemain *Sleep Hunters* justru membangun identitas mereka melalui proses sosial yang kompleks. Proses ini dapat dipahami melalui perspektif Interaksi Simbolik dari George Herbert Mead, yang menekankan bahwa identitas terbentuk melalui interaksi sosial yang melibatkan proses *Mind* (pikiran), *Self* (diri), dan *Society* (masyarakat). Dalam konteks *Sleep Hunters*, teori

ini menjadi relevan karena setiap pemain tidak hanya sekadar bermain, tetapi juga membentuk citra diri yang diakui oleh komunitas internal dan eksternal.

a. *Mind*

Aspek *mind* tercermin dari kemampuan pemain memahami dan memaknai simbol-simbol dalam *game Mobile Legends*, seperti peta pertempuran, *hero*, *role*, kode komunikasi cepat, hingga *gesture* atau emoticon dalam pertandingan. *Mind* di sini mencakup kemampuan kognitif untuk membaca situasi, menentukan strategi, dan beradaptasi dengan dinamika permainan.

Fachri Mahdi, kapten tim *Sleep Hunters*, menegaskan pentingnya berpikir strategis dalam setiap pertandingan:

"Main Mobile Legends tuh nggak bisa asal jalan aja bang, semua ada pertimbangannya. Kita harus baca peta terus, lihat posisi lawan, kapan harus war, kapan farming. Kalau salah langkah sedikit aja bisa kalah semua."

Fachri Mahdi menambahkan bahwa berpikir di dalam *game* juga sangat strategis:

"Banyak yang kira main game itu tinggal main aja. Tapi sebenarnya tiap kali main tuh kayak ngatur pasukan di medan perang. Semua harus mikir bareng. Hero apa yang cocok, cara rotasi, itu semua hasil mikir bareng tim."

Romijie, sebagai pemain baru, merasakan perkembangan kemampuan berpikirnya:

"Awalnya saya nggak paham kenapa harus ngikutin call dari leader. Tapi lama-lama saya ngerti kalau itu soal strategi biar nggak main sendiri-sendiri. Sekarang saya udah bisa baca map dan tau harus ngapain tanpa disuruh."

Dengan demikian, *mind* dalam tim *Sleep Hunters* terbangun melalui proses internalisasi pemahaman simbol yang terus diasah melalui latihan bersama dan pengalaman pertandingan.

b. *Self*

Aspek *self* berkaitan dengan bagaimana para pemain *Sleep Hunters* memaknai diri mereka melalui peran yang mereka jalani dalam tim. Identitas ini tidak hanya dibentuk secara individual, tetapi juga melalui pengakuan sosial dari rekan satu tim dan komunitas.

Fachri Mahdi menjelaskan identitasnya sebagai kapten:

"Saya bukan cuma pengen jadi kapten yang jago main aja, tapi juga jadi orang yang didengerin di tim. Saya pengen anak-anak nyaman ngobrol sama saya, biar mereka nggak ragu kalau ada strategi baru."

Kazu Rizki memaknai dirinya memiliki dua identitas yang saling melengkapi, yakni sebagai pemain di dalam tim dan sebagai content creator yang dikenal luas di dunia maya:

"Kalau di game saya support, bantu tim survive. Tapi di luar, saya streamer yang punya audiens sendiri. Jadi saya ngerasa diri saya tuh gabungan antara pemain dan kreator konten."

Rifqi Darmawan mengungkapkan:

"Saya ngerasa bangga bisa jadi bagian dari Sleep Hunters. Dulu saya nggak pede ngomong di dalam game, tapi sekarang malah sering kasih masukan buat tim dan strategi juga."

Setiap pemain membangun *self* sebagai refleksi dari pengalaman interaksi di tim, di mana pengakuan sosial memainkan peran penting dalam membentuk kepercayaan diri dan rasa memiliki dalam komunitas tersebut.

c. Society

Aspek *society* dalam teori Mead mengacu pada bagaimana individu berinteraksi dalam masyarakat kecil yang memiliki aturan, norma, dan nilai tertentu. Bagi *Sleep Hunters*, *society* ini terbentuk dalam ruang komunitas tim yang mereka bangun, di mana solidaritas, kedisiplinan, dan komitmen menjadi pilar penting dalam menjaga kekompakan.

Damararman sebagai senior player menyatakan bahwa:

"Di tim ini kita udah kayak keluarga bang. Kalau ada yang salah, nggak langsung dimarahin, tapi dievaluasi bareng. Soalnya kalau satu jatuh, yang lain bisa ikut kalah juga."

Kazu Rizki menjelaskan bagaimana dukungan emosional di dalam tim menjadi hal yang esensial:

"Kalau ada yang lagi down atau males latihan, kita biasanya ajak ngobrol santai. Biar nggak ada yang ngerasa sendiri. Soalnya kita sadar, di luar banyak yang pandang kita negatif, jadi di tim ini kita harus saling support."

Romijie turut merasakan kenyamanan berada di lingkungan sosial tim yang suportif:

"Saya ngerasa nyaman bang di Sleep Hunters. Soalnya di sini nggak ada yang merasa lebih hebat sendiri. Semua saling bantu, baik pas latihan ataupun di luar game."

Dalam komunitas internal *Sleep Hunters*, terbentuk berbagai norma tak tertulis seperti kewajiban hadir dalam sesi latihan, evaluasi rutin pasca pertandingan, serta keharusan menjaga komunikasi yang baik antar pemain. Nilai-nilai sosial ini menjadi fondasi untuk menciptakan identitas kolektif sebagai tim yang solid dan profesional.

Sistem Role dan Pemilihan Avatar Hero Dalam Game Mobile Legends

Proses pembentukan identitas anggota *Sleep Hunters* juga tercermin dari pemilihan *role* dan avatar *hero* dalam *Mobile Legends*. Pilihan ini bukan sekadar strategi permainan, tetapi menjadi simbol ekspresi diri, karakter personal, dan representasi sosial yang diakui oleh tim maupun komunitas *e-sport*. Dalam konteks *game*, *role* mengacu pada fungsi spesifik yang dijalankan pemain dalam tim untuk membagi tanggung jawab agar permainan berjalan efektif. Lebih dari sekadar mekanisme strategi, *role* juga mencerminkan identitas sosial pemain di komunitas *game*. Di *Mobile Legends*, terdapat beberapa *role* utama seperti *Tank*, *Fighter*, *Assassin*, *Mage*, *Marksman*, dan *Support*, di mana setiap pemain *Sleep Hunters* memaknai pilihan *role* mereka sebagai bagian dari identitas mereka dalam tim.

Fachri Mahdi, sebagai kapten, selalu konsisten memainkan *role Tank*, yaitu pemain yang bertugas membuka jalur, menerima serangan pertama dari lawan, dan memastikan keamanan tim saat bertanding. Fachri menyatakan bahwa *role* ini adalah cerminan dari karakter pribadinya yang ingin selalu menjadi pelindung dan pengarah.

"Saya lebih nyaman jadi Tank bang. Soalnya saya ngerasa tanggung jawab saya ya ngelindungin teman-teman. Kalau saya kuat di depan, yang lain bisa bebas serang lawan. Itu juga bentuk tanggung jawab saya sebagai kapten, bukan cuma di strategi tapi juga di arena."

Fachri juga menambahkan bahwa menjadi *Tank* mengajarkan dirinya untuk tetap tenang di tengah tekanan:

"Kalau jadi Tank nggak boleh panik bang, harus bisa tahan serangan dan ngatur tempo permainan. Ini bikin saya juga belajar sabar, nggak asal maju sendiri. Kalau saya yang buka war, saya harus pastikan semua udah siap."

Pandangan berbeda muncul dari Kazu Rizki, yang lebih memilih *role* Support. Kazu memandang peran ini sebagai cerminan sifatnya di kehidupan nyata yang senang membantu dan menjaga stabilitas tim.

"Saya suka jadi Support karena pengen jadi yang bikin tim tetap hidup di dalam match. Nggak semua orang suka role ini karena nggak banyak kill, tapi buat saya ini penting. Sama kayak di kehidupan nyata, saya juga lebih suka bantu daripada tampil di depan."

Ia juga menegaskan bahwa Support memiliki peran vital yang sering diremehkan oleh banyak orang:

"Kadang orang mikir Support itu kurang penting. Tapi kalau nggak ada Support, tim bisa cepat kalah. Saya sih senang kalau bisa bikin teman satu tim survive lebih lama. Itu kepuasan saya."

Di samping para pemain dengan *role* spesifik seperti Tank dan Support terdapat juga satu sosok yang berperan sebagai pemain serba bisa atau *all-role*, yaitu Damararman. Dalam dunia Mobile Legends, *all-role* adalah pemain yang mampu mengisi berbagai posisi dengan fleksibel, tergantung pada kebutuhan strategi tim dan kondisi pertandingan

"Karena saya udah lama main, jadi udah biasa ngisi posisi mana aja sesuai kebutuhan tim. Kadang kalau ada yang lagi nggak perform atau pas draft butuh penyesuaian, saya bisa masuk gantiin. Saya sih mikirnya, yang penting tim jalan dengan komposisi terbaik."

Selain itu Damararman mengaku memiliki tantangan yang lumayan sulit untuk beradaptasi dengan *role* yang berbeda beda

"Tantangannya ya harus cepat adaptasi. Main Tank beda sama Assassin, beda lagi kalau main Support atau Mage. Tapi itu justru bikin saya makin paham mekanik game secara menyeluruh. Saya juga jadi ngerti cara berpikir tiap role, itu bantu pas kita evaluasi bareng."

Sementara itu, Romijie, sebagai pemain muda yang memiliki gaya bermain agresif, lebih memilih *role* Assassin. Baginya, menjadi Assassin adalah tentang ketangkasan dan kecepatan dalam mengambil peluang:

"Saya senang main Assassin, bang. Kayaknya seru aja bisa nge-kill cepat dan bikin lawan panik. Lagipula kalau bisa MVP rasanya bangga sendiri. Saya suka tantangan, makanya pilih role ini."

Romijie menambahkan bahwa peran sebagai Assassin membuatnya harus berpikir cepat dan akurat:

"Jadi Assassin tuh nggak bisa asal maju, harus tau kapan harus masuk, kapan harus kabur. Salah dikit bisa mati sia-sia. Itu bikin saya jadi makin belajar fokus."

Selanjutnya, Rifqi Darmawan lebih nyaman berperan sebagai Marksman, yaitu *role* yang menghasilkan damage besar dari jarak jauh namun memiliki risiko tinggi karena menjadi sasaran utama lawan.

*"Saya biasa Marksman, karena suka sama *role* yang bisa ngasih damage besar. Tapi tetep harus sabar, nggak bisa asal maju karena pasti jadi incaran lawan."*

Rifqi juga menilai bahwa Marksman mengajarkan dirinya untuk memiliki perhitungan matang:

"Kalau pake Marksman tuh harus pinter-pinter cari posisi. Nggak boleh greedy nge-kill, kalau nggak bisa langsung tewas. Jadi saya belajar ngatur emosi sama waktu yang pas buat nyerang."

Melalui beragam pilihan *role* ini, terlihat bahwa setiap pemain *Sleep Hunters* memproyeksikan karakter pribadinya ke dalam permainan, yang pada akhirnya memperkuat peran sosial mereka di dalam tim.

Selain sistem *role*, identitas pemain *Sleep Hunters* juga terbentuk melalui pemilihan avatar *hero*. Secara etimologi, kata *avatar* berasal dari bahasa Sanskerta *avatāra*, yang berarti turun atau menjelma, dan dalam kepercayaan Hindu merujuk pada penjelmaan dewa atau roh ilahi ke dunia, seperti Dewa Wisnu yang turun dalam bentuk Rama atau Krishna. Dalam dunia digital, istilah ini diadopsi untuk menyebut representasi visual atau karakter virtual yang mewakili diri seseorang di lingkungan maya. Konsep avatar mulai populer pada 1980–1990-an, terutama dalam *game role-playing* dan komunitas virtual, serta diperkenalkan dalam novel fiksi ilmiah *Snow Crash* (1992) karya Neal Stephenson. Dalam *Mobile Legends*, avatar *hero* adalah karakter yang dikendalikan pemain, masing-masing memiliki identitas, kemampuan, dan latar belakang cerita unik. Pemilihan avatar ini tidak hanya menentukan strategi permainan, tetapi juga menjadi ekspresi karakter dan kepribadian pemain di dunia *game*.

Fachri Mahdi kerap menggunakan Tigreal atau Khufra, dua *hero* bertipe Tank yang memiliki fisik kokoh dan kemampuan membuka pertahanan lawan.

"Kalau saya, suka Tigreal karena badannya gede, jadi kelihatan kokoh gitu bang. Kayak simbol tangguhnyanya kapten yang harus bisa diandalkan di depan".

Selain Tigreal, Fachri juga menyukai Khufra karena kemampuan crowd control yang bisa menghentikan gerakan lawan secara efektif:

"Saya suka Khufra karena dia bisa bikin lawan nggak berkutik. Saya pengen jadi tembok buat lawan, supaya teman-teman di belakang bisa nyaman serang lawan."

Berbeda dengan Fachri, Kazu Rizki sering menggunakan *hero* Estes atau Angela, dua *hero* Support dengan kemampuan healing yang tinggi.

"Saya suka banget pake Estes atau Angela. Mereka kayak pahlawan tanpa pamrih yang bantu tim tetap hidup. Ini kayak filosofi saya juga, nggak harus selalu yang paling bersinar, tapi yang penting berguna buat semua."

Menurut Kazu, menggunakan *hero* seperti Estes memberinya kepuasan tersendiri saat melihat rekan satu tim bisa bertahan lebih lama dalam pertarungan:

"Kalau liat teman satu tim survive gara-gara kita bantu healing, itu rasanya puas banget. Kita kayak guardian angel gitu."

Sementara itu, Romijie lebih memilih Ling atau Hayabusa, dua *hero* Assassin yang mengandalkan kecepatan dan mobilitas tinggi.

"Saya pilih Ling karena gerakannya cepat dan lincah. Rasanya beda aja kalau bisa lompat-lompat terus tiba-tiba kill lawan. Bikin saya ngerasa keren."

Rifqi Darmawan lebih suka menggunakan Granger atau Claude, *hero* Marksman yang punya burst damage tinggi.

"Kalau pake Granger itu harus bisa ngatur jarak dan timing nembak. Jadi saya belajar sabar juga dari hero ini, nggak bisa asal serang."

Rifqi juga menjelaskan bahwa Claude menjadi favoritnya karena kecepatan farming dan fleksibilitas gerak:

"Claude tuh bisa farming cepat, jadi bisa kaya lebih cepat juga. Kalau kaya, ya otomatis bisa jadi tumpuan tim buat menang."

Melalui pemilihan avatar *hero* ini, para pemain tidak hanya mengekspresikan gaya bermain mereka, tetapi juga menampilkan karakter personal yang ingin mereka tunjukkan dalam tim.

Dalam *Sleep Hunters*, *role* dan *hero* yang dimainkan menjadi identitas sosial pemain, yang kerap digunakan anggota tim untuk saling mengenali. Identitas ini tidak hanya berlaku di internal tim, tetapi juga di komunitas *Mobile Legends* yang lebih luas, di mana reputasi pemain sering terkait dengan keahlian pada *role* atau *hero* tertentu. Dengan demikian, *role* dan *hero* berfungsi sebagai simbol identitas digital yang mengukuhkan posisi sosial pemain di tim maupun komunitas *e-sport*.

PEMBAHASAN

Identitas terbentuk secara bertahap melalui interaksi sosial, baik di dunia nyata maupun ruang virtual seperti *game Mobile Legends*. Dalam tim semi-profesional *Sleep Hunters*, para pemain mengembangkan identitas melalui interaksi tim, pemilihan *role*, avatar *hero*, dan strategi permainan, yang memungkinkan mereka mengekspresikan versi diri yang lebih percaya diri, kreatif, dan strategis. Melalui perspektif teori interaksi simbolik George Herbert Mead, pembentukan identitas dapat dianalisis melalui tiga aspek: *mind*, yaitu kemampuan berpikir reflektif terhadap simbol sosial dan strategi permainan; *self*, identitas diri yang terbentuk dari interaksi sosial, perpaduan antara inisiatif pribadi dan harapan tim; dan *society*, yaitu lingkungan sosial tim yang menyediakan norma, struktur, dan pengakuan untuk membangun jati diri.

Dalam konteks ini, *game* bukan sekadar hiburan, tetapi ruang simbolik di mana pemain mengasah kemampuan berpikir kritis, strategi, komunikasi, dan refleksi diri. Aktivitas di *Sleep Hunters* membuktikan bahwa dunia digital bisa menjadi arena valid untuk pengembangan identitas, interaksi sosial, dan pembelajaran strategis secara nyata. Selanjutnya dalam pandangan George Herbert Mead, *self* atau diri bukanlah bawaan sejak lahir, melainkan hasil dari proses interaksi sosial yang terus-menerus. Diri terbentuk saat individu mulai melihat dirinya dari kacamata orang lain, lalu menyesuaikan perilakunya berdasarkan ekspektasi sosial

yang ia terima. Proses ini terjadi karena individu mulai sadar bahwa dirinya adalah bagian dari suatu kelompok atau masyarakat yang memiliki aturan dan nilai tertentu.

Mead membagi *self* menjadi dua bagian penting: "I" dan "Me".

- a. "I" merupakan sisi diri yang spontan, bebas, dan kreatif representasi dari inisiatif personal.
- b. "Me" adalah sisi diri yang terbentuk melalui internalisasi harapan orang lain dan norma sosial representasi dari bagaimana kita belajar menempatkan diri dalam struktur sosial.

Dalam tim *Sleep Hunters*, identitas para pemain dibentuk melalui interaksi sosial yang intens di dalam dan luar *game*. Identitas diri tidak hanya soal “siapa saya sebagai pemain,” tetapi juga “bagaimana saya dihargai oleh tim.” Kapten Fachri Mahdi menunjukkan keseimbangan antara sisi kreatif pribadi (*I*) dan tanggung jawab sosial (*Me*), sementara Kazu Rizki mengekspresikan kreativitasnya sekaligus memenuhi ekspektasi tim. Transformasi Rifqi Darmawan menunjukkan bagaimana pengakuan dari tim membentuk rasa percaya diri dan kontribusi. *Society* atau lingkungan sosial tim juga berperan penting: tim menjadi komunitas mikro dengan norma, peran, dan dukungan emosional yang membentuk identitas kolektif. Sense of belonging tercipta melalui penerimaan, kerja sama, dan interaksi dengan komunitas digital lebih luas melalui media sosial dan scrim antartim. Pemilihan *role* dan avatar *hero* juga menjadi simbol identitas sosial, mencerminkan karakter dan peran masing-masing pemain.

Secara keseluruhan, pembentukan identitas di *Sleep Hunters* dapat dianalisis melalui teori interaksi simbolik Mead: *mind* (kemampuan reflektif terhadap simbol permainan), *self* (identitas melalui interaksi dan ekspektasi sosial), dan *society* (komunitas mikro yang membentuk norma dan struktur sosial). Dunia *game* terbukti menjadi ruang valid, dinamis, dan otentik untuk belajar, berekspresi, dan bersosialisasi bagi generasi muda.

KESIMPULAN

Penelitian ini mendeskripsikan proses pembentukan identitas digital pemain tim *e-sport* semi-profesional *Sleep Hunters* menggunakan perspektif interaksionisme simbolik. Identitas digital pemain terbentuk secara bertahap melalui interaksi sosial dalam ruang digital, bukan secara instan atau individual.

1. Identitas muncul dari peran dan simbol dalam permainan, seperti *hero*, *role*, gaya komunikasi, dan *gesture*, yang membangun citra diri di dalam dan di luar tim.
2. Identitas juga dibentuk melalui respons pemain terhadap stigma negatif masyarakat, dengan praktik profesional seperti latihan terjadwal, evaluasi performa, dan produksi konten, yang menegosiasikan makna eksistensi mereka sebagai bagian komunitas dengan nilai dan etika kerja jelas.
3. Melalui kerangka teori George Herbert Mead, pembentukan identitas mencakup *mind* (kemampuan memahami dan merespons simbol permainan untuk strategi), *self* (refleksi diri dan kesadaran posisi dalam tim melalui umpan balik sosial), dan *society* (norma, budaya tim, serta ekspektasi komunitas daring yang membentuk nilai kolektif).

Kesimpulannya, identitas digital pemain *Sleep Hunters* adalah identitas sosial yang terbentuk melalui simbol, interaksi, dan dinamika sosial di ruang virtual. Identitas ini bersifat cair dan kontekstual, namun konsisten melalui komitmen terhadap tim, solidaritas antaranggota, dan partisipasi aktif dalam ekosistem *e-sport*.

DAFTAR PUSTAKA

- Amelia Jati Robert Jupit. (2019). *The Formation of Projective Identity through Meaningful Choices in Digital Games*. January, 199.
- Arif, M., & Aditya, S. (2022). Dampak Perilaku Komunikasi Pemain Game Mobile Legends Pada Mahasiswa Universitas Negeri Padang. *Journal of Intercultural Communication and Society*, 1(01), 31–45. <https://journal.rc-communication.com/index.php/JICS/article/view/30>
- Beno, J., Silen, A. ., & Yanti, M. (2022). GAME ONLINE: ANCAMAN “CANDU DIGITAL.” *Braz Dent J.*, 33(1), 1–12.
- Fitriana, I., & Rois, M. M. (2023). Analysis of Metaphors Applied in Mobile Legends Game. *Diglossia: Jurnal Kajian Ilmiah Kebahasaan Dan Kesusastraan*, 15(1), 118–132.
- Korkiya, E. D., & Mamedov, A. K. (2022). Features of self-design in the virtual world. *Социодинамика*, 3, 1.
- Rahman, M. N., & An’Amta, D. A. A. (2024). DUNIA GAME ONLINE MOBILE LEGEND DALAM SUDUT PANDANG STRATA SOSIAL. *Multikultural: Jurnal Ilmu Sosial*, 2(1), 43–52.
- Rahmatiah, R., Wirotto, D. W., Husain, N., Taan, H., & Iskandar, A. M. (n.d.). Cohesiveness as a Symbolic Power of Mobile Legends Online Game Community. *JURNAL ILMU SOSIAL*, 22(1), 97–120.
- Saekoko, N., & Manurung, H. (2025). PERAN PENDIDIKAN AGAMA KRISTEN DALAM PEMBENTUKAN IDENTITAS SOSIAL. *Jurnal Teori Dan Pengembangan Pendidikan, Sinergi : Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, Vol.1 No.2 Juli – Desember 2025

9(2).

Zabrina Fitri Novi Amanda, Robby Firdaus Rachman, Hesti Kartika Sari, Tarsianus Jebarus, & Eni Nurhayati. (2024). Pengaruh *Game* Online Mobile Legends Terhadap Perilaku Bahasa Pada Gen Z Di Sidoarjo. *Fonologi : Jurnal Ilmuan Bahasa Dan Sastra Inggris*, 2(1), 110–122. <https://doi.org/10.61132/fonologi.v2i1.341>