AHKAM
Jurnal Hukum Islam dan Humaniora

p-ISSN : 2964-6332
e-ISSN : 2964-6340

Terindeks : Dimensions, Scilit, Lens, Semantic, Crossref Garuda, Google, Base, etc.

https://doi.org/10.58578/ahkam.v2i3.1839

PENGARUH GAMEPLAY MOBILE LEGEND: BANG BANG DI KALANGAN MAHASISWA AFI UIN-SU MEDAN DALAM TINJAUAN 'SIMULACRA AND SIMULATIONS' JEAN BAUDRHILLARD

Putri Bungsu[1], Amroeni Drajat[2], Ryandi[3]
UIN Sumatera Utara Medan
julianajanuary17@gmail.com ; amroenidrajat@uinsu.ac.id

Abstract

In a review of Jean Baudrillard's "Simulacra and Simulations" the rise of the Mobile Legend Bang Bang game among Afi Uin-Su students. One of the many global games that are currently popular among students is Mobile Legend Bang Bang. Mobile Legend Bang Bang brings new colors to student society. This phenomenon of Mobile Legends game influence has a tendency to harm the young generation in a similar way to other addictive substances. The purpose of this study is to give a broad overview of the various factors that influence students' behavior who are Legend Bang Bang fans and to help them comprehend their significance as members of a "simulation society" in the context of Jean Baudrillard's analysis of simulacra and simulation. Field studies, a qualitative research methodology, are used by the author. Students at Afi UINSU are motivated by Mobile Legend Bang Bang because they are 1) curious and 2) stressed out after class and require fun, 3) monitor trends that are currently prevalent in the area, and 4) rate the game's difficulty accordingly. In the meantime, it appears that the case of the influence of the Mobile Legend Bang Bang games that is currently happening to student Afi Uin-Su is the outcome of technology advancements, as per the "Simulacra and Simulation" idea. Mobile Legend Bang Bang was made and developed to be engaging, so it has the potential to put Afi Uin-Su pupils to sleep and make them feel at home after playing it for a while.

Keywords: *Students; Mobile Legend; Simulacra and Simulation*

Abstrak: Ulasan "Simulacra dan Simulasi" karya Jean Baudrillard, kebangkitan game Mobile Legend Bang Bang di kalangan pelajar Afi UIN-SU. Salah satu game mendunia yang saat ini sedang populer dikalangan pelajar adalah Mobile Legend Bang Bang. Mobile Legend Bang Bang membawa warna baru bagi kalangan pelajar. Fenomena pengaruh game Mobile Legends ini cenderung merugikan generasi muda seperti halnya zat adiktif lainnya. Selain dampak psikologis, pengaruh Mobile Legend Bang Bang juga dapat mempengaruhi kehidupan sosial pencarinya. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memberikan gambaran luas tentang berbagai faktor yang mempengaruhi perilaku siswa

AHKAM is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License

penggemar Legend Bang Bang dan membantu mereka memahami signifikansi mereka sebagai anggota "masyarakat simulasi" dalam konteks analisis simulacra Jean Baudrillard. dan simulasi. Studi lapangan, metodologi penelitian kualitatif, digunakan oleh penulis. Mahasiswa Afi UIN-SU termotivasi dengan Mobile Legend Bang Bang karena 1) rasa ingin tahu dan 2) stres setelah kelas selesai dan membutuhkan kesenangan., mereka mengikuti trend yang sedang marak dilingkungan sekitar, 3) memantau tren yang saat ini lazim di wilayah tersebut, dan 4) menilai tingkat kesulitan permainan tersebut. Sementara itu, kasus pengaruh game Mobile Legend Bang Bang yang saat ini menimpa pelajar Afi Uin-Su nampaknya merupakan akibat dari kemajuan teknologi, sesuai dengan gagasan "Simulacra dan Simulasi". Mobile Legend Bang Bang dibuat dan dikembangkan agar menarik sehingga berpotensi membuat murid-murid Afi UIN-SU tertidur dan betah setelah memainkannya beberapa saat.

Kata Kunci: Mahasiswa, Mobile Legend, Simulacra and Simulation

PENDAHULUAN

Segala jenis permainan virtual telah diciptakan karena kemajuan teknologi digital, dan kini menjadi kebutuhan pokok dalam kehidupan anak-anak. Dibandingkan generasi sebelumnya, anak-anak yang lahir pada awal abad kedua puluh satu lebih mungkin terpapar video game di komputer. Dimulai pada tahun 1970an, permainan elektronik seperti Pong dan Pac Man memperkenalkan gagasan matriks digital sederhana. Namun, video game telah mendapatkan popularitas di kalangan jutaan anak di seluruh dunia sejak berkembangnya teknologi pencitraan tiga dimensi dan efek gambar canggih yang dapat meniru kenyataan nyata. (M. Ichsan 2021:1).

Oleh karenanya permainan *video game* modern, khususnya Mobile Legend: Bang Bang. Oleh karena itu, Baudrillard benar ketika menyatakan bahwa konstruksi budaya masa kini mengikuti pola simulasi, yaitu pengembangan model nyata tanpa bermula dari realitas, yang disebut dengan hiperrealitas. Hal ini menghasilkan makna pesan yang diterbitkan sebagai sesuatu yang terpisah dari permulaannya. The Revenge of the Crystal: Selected Writings on the Modern Object and Its Destiny karya Baudrillard memberikan penjelasan tentang simulacra dan penjumlahan serta menyatakan bahwa "kita harus menganggap media seolah-olah media berada di orbit luar, semacam kode genetik yang mengontrol mutasi dari yang nyata menjadi hiper-nyata." Lebih jauh menyoroti bahwa "Hyper-real mewakili fase yang jauh lebih maju dalam arti bahwa bahkan kontradiksi antara yang nyata dan hiper-nyata ini," kata Baudrillard.

Seperti yang telah diungkapkan di atas, bahwa Teori simulasi dan hiperalitas Baudrillard. Ide-ide ini pertama kali muncul dalam lingkungan sintetik realitas maya selama

periode komunikasi massa dan konsumsi massal. Dengan apa pun selain simulasi (berpura-pura dengan kembang api), realita menceritakan namun memicu rasa penasaran. Simulasi tersebut menampilkan sebuah realitas yang disebut dengan pseudo-reality atau hyper-reality, yaitu realitas yang mempengaruhi kesadaran manusia namun tidak senyata realitas sebenarnya. Cara utama masyarakat massa diarahkan adalah melalui media yang menyajikan realitas. Sekelompok simulacra adalah kumpulan gambaran yang dipaparkan masyarakat modern melalui media ketika realitas diciptakan dan disajikan dengan menggunakan simulator dan mengarahkan mereka pada kesadaran yang ditunjukkan oleh simulator tersebut.

METODE

Riset ini menggunakan pendekatan kualitatif karena berupaya untuk memberikan deskripsi mendalam terhadap pengaruh gameplay Mobile Legend: Bang Bang di kalangan mahasiswa AFI UIN-SU Medan. Sedangkan jenis penelitian ini ialah penelitian filsafat, sebab penelitian ini menelaah landasan struktur realitas yang sebenarnya terbangun dalam pengalaman individu bermain video game Mobile Legend: Bang Bang di mana hal tersebut merupakan masalah aktual pada masyarakat Indonesia. Dengan demikian penelitian ini bermodel penelitian mengenai masalah aktual.

Penelitian ini akan dilakukan di lingkungan program studi Aqidah dan Filsafat Islam Fakultas Ushuluddin dan Studi Islam Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan. Sedangkan waktu penulis dalam riset ini akan dimulai pada bulan Januari – Maret 2023. Adapun alasan penulis memilih lokasi tersebut ialah karena pada lokasi tersebut terdapat mahasiswa yang secara aktif bermain gameplay Mobile Legend: Bang Bang, sehingga akan memudahkan penulis mendapatkan data – data yang kredibel untuk penelitian ini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Komputer digital elektronik paling awal, yang dikenal sebagai Colossus dan Eniac, yang dikembangkan selama Perang Dunia Kedua untuk membantu sekutu, menandai awal dari sejarah video game. Ketika komputer pertama kali tersedia secara komersial pada awal tahun 1950-an oleh sejumlah perusahaan seperti IBM, arsitektur program yang awalnya disimpan di Universitas Manchester dan Cambridge menyebar, memungkinkan komputer untuk diprogram dengan mudah sehingga dapat melakukan berbagai tugas. Mempromosikan

penggunaan komputer di sekolah, lembaga pemerintah, atau perusahaan besar adalah langkah pertama dalam pengembangan video game. (Rafif Muhammad 2023:1).

Adapun salah satu video game yang sedang marak yaituGame online multipemain yang dibuat oleh Moonton dikenal dengan nama Game mobile Legend: bang bang atau MOBA. Peluncuran global game ini berlangsung pada 14 Juli 2017 di Shanghai, Tiongkok. Pada tanggal 9 November 2016, game ini memasuki dunia Android dan iOS. Pada tanggal 11 Juli 2017, Riot Game, pencipta game MOBA PC League of Legends, mengajukan gugatan di Pengadilan Distrik Pusat California terhadap Shanghai Moonton Technology, dengan tuduhan pelanggaran merek dagang dan pencurian game Summoner's Rift yang terkenal, termasuk logonya. dan peta. Kemudian pada 11 Juli 2017, Moonton memposting pernyataan di Facebook yang menyatakan bahwa rumor tersebut tidak benar. (Rudiantara 2021:13).

Dunia telah diubah menjadi simulasi melalui kemajuan teknis terkini, yang mengakibatkan punahnya realitas dan tumbuhnya realitas buatan. Batasan antara palsu dan asli, kenyataan dan fiksi, dan sesuatu yang kita anggap remeh telah benar-benar melampaui kenyataan itu sendiri. Jelas bahwa fenomena yang terjadi dalam sistem masyarakat konsumen, di mana kategori-kategori realitas melampaui kategori sampingan dan metafisika akibat kemajuan teknologi dan simulasi, menjadi inti perhatian Baudrillard. Ferdinand de Sausure adalah salah satu orang yang memberikan pengaruh signifikan terhadap pemahaman Jean Baudrillard tentang sinyal (semiotika). Menurut Sausure, setiap tanda dalam bahasa merupakan suatu sistem simbol. (Yohanes Bataona 2017:12).

Selanjutnya Baudrillard membagi simulacra dalam tiga tingkatan. Pertama Simulcra yang berlangsung sejak zaman Renaisans hingga awal revolusi industri yang merupakan representasi hubungan alamiah berbagai elemen kehidupan. Kedua, simulacra yang terjadi seiring dengan berkembangnya era industrialisasi, dan pada tataran ini telah terjadi pergeseran mekanisme representasi akibat dampak negatif industrialisasi. ketiga, simulacra yang merupakan bentuk jalinan tanda, gambaran, dan kode budaya yang tidak berada dalam ranah realitas yang dianggap nyata namun nyatanya palsu dan penuh rekayasa. Sama seperti Baudrillard menggambarkan dunia simulasi dengan analogi peta, Derrida menyatakan bahwa realitas semu adalah ruang representasi yang antitesis, semacam dekonstruksi representasi. (Jean Baudrillard 1993:50).

Simulacra (simulacrum) tidak pernah mengganti yang nyata, melainkan dengan caranya menggantinya dalam satu sirkuit yang terputus-putus tanpa rujukan atau semacam lingkaran. Akibatnya, simulasi menghilangkan makna secara absolut, contohnya adalah

semua yang mengelilingi Los Angeles maupun Amerika Serikat hanya suatu tatanan simulasi dan hiperrealitas. Garis antara yang nyata dan yang dibayangkan, yang benar dan yang salah, terkikis dan kabur karena simulasi. Kata hiperrealitas yang mengacu pada gagasan bahwa apa yang nyata tidak lagi menjadi acuan, tercipta dari hasil proses simulasi.

Baudrillard berpendapat bahwa simulasi merupakan istilah yang selalu erat dengan sekujur pandangan-pandangannya tentang kebudayaan. banyak yang mengomentari pendapat Baudrillard tentang simulasi, yang sering sekali hanyalah bentuk ilusi, pengganti dunia rill yang berapa citra atau gambar, yang berupa citra atau gambar, yang tidak dapat dirasakan seperti aslinya kecuali hanya sebagai salinan atau tiruan dari sesuatu yang lain. Penjelasan Baudrillard merupakan sebuah uraian tentang pengambilan alihan realitas oleh petanda seperti pada skenario fiksi ilmiah. Tujuan simulasi bukan untuk menjauhi realitas, melainkan untuk merealisasikannya. Dalam pengertian ini, simulasi bukan suatu bentuk ilusi, melainkan lawan dari ilusi, yaitu suatu cara untuk menyingkirkan ilusionalitas mendasar dari dunia nyata. Hal inilah yang dipertegas oleh Baudrillard dalam Baudrillard Live: bahwa jika dunia adalah ilusi total, berarti kehidupan dan pemikiran menjadi sesuatu yang tidak dapat dijadikan pegangan.

Dalam pengertian ini memberi ruang bagi penanda untuk bermain bebas, menyisakan hanya penanda yang semata-mata menjadi rujukan atau rujukan, yang menurut Sausure berada di luar dirinya (hubungan antara satu fenomena dengan keseluruhan fenomena), namun bagi Baudrillard berada di dalam dirinya sendiri. (Yasraf Pilliang 2003:181). Kritik terhadap budaya kapitalis yang begitu gamblang terpampang dalam konsep masyarakat konsumsi simulacra dan hiperrealitasnya merupakan hasil kajian Jean Baudrillard tentang konsep tanda yang dihubungkan dan dipadankan dengan latar belakang budaya kapitalis yang menggunakan logika konsumsi dan logika konsumsi. nilai tanda. Kajian terhadap ide-ide simbolik merupakan komponen penting yang tidak luput dari perhatian Baudrillard dalam setiap penjelasannya, terutama dalam pendapatnya mengenai ide pertukaran simbolik.

Dengan pengertian tersebut maka keterkaitan antara tanda dengan barang yang ditandai tetap objektif, artinya nilai tanda tetap mencerminkan nilai barang yang ditandai. Misalnya, bahan-bahan alami masih digunakan dalam produksi alat-alat kerja. Tanda itu terus mengacu pada fakta obyektif. Realitas direfleksikan melalui tanda-tanda. Baudrillard menggunakan simulator tanda. Ini adalah simbol berakhirnya ekonomi politik dan produksi karena tanda tersebut tidak lagi mengacu pada realitas obyektif melainkan pada dirinya sendiri. Misalnya, mobil kini hanya digunakan untuk membangun status sosial di masyarakat

dan tidak lagi dikonsumsi berdasarkan fungsinya dalam produksi dan kegunaannya dalam kehidupan manusia. Oleh karena itu, pembedaan antara simbol dan realitas objektif antara tanda dan yang ditandakan dihapuskan.

Era simulasi telah menantang bentuk asli dari realitas sekaligus mengubahnya menjadi bentuk lain yang tidak memiliki substansi, makna, dan kebenaran. Garis yang memisahkan yang nyata dari yang dibayangkan, yang nyata dari yang palsu, dan yang bercampur satu sama lain telah terhapus seluruhnya di zaman simulasi. Yang asli (aktual) dan yang palsu (imajiner) digabungkan untuk menciptakan realitas baru yang lebih benar dari kebenaran dan lebih nyata dari yang sebenarnya. Batasan yang tadinya jelas kini menjadi kabur atau bahkan runtuh menjadi "longsoran simulacra". Simulacra adalah nilai, fakta, tanda, gambaran, dan kode yang digabungkan dan disatukan namun tidak dapat dibedakan satu sama lain.

Pada tingkatan ini Simulacra merupakan gabungan tanda dan kode yang tidak lagi mempunyai fungsi reorientasi realitas. "Simulasi" merujuk secara khusus pada tahap simulasi ini. Dengan kata lain, menurut Baudrillard, kita telah mengalami kemajuan dari mereproduksi tiruan dari imitasi itu sendiri (Simulasi) menjadi menghasilkan produk asli (kapitalisme konsumen atau simulakra tingkat kedua) dari peniruan barang nyata (masa Renaisans dan simulakra tingkat pertama). Baudrillard mengajukan gagasan "simulacra", atau media massa yang didefinisikan oleh simulasi dan realitas semu yang hiperrealistis. Sebuah realitas virtual atau buatan dalam komunikasi massa dan konsumsi massal disebut dengan gagasan ini. Manusia disimulasikan dalam berbagai cara oleh kenyataan ini.

Realitas yang disimulasikan adalah realitas yang pada hakikatnya bukanlah realitas asli melainkan realitas yang diciptakan oleh media massa di benak masyarakat. Mengingat betapa eratnya keterkaitan dan keterkaitan masing-masing pemahaman tersebut, Baudrillard menyatakan bahwa istilah simulacra dan simulasi tidak dapat dipisahkan dari gagasan hiperrealitas. Hiperrealitas merupakan produksi sesuatu yang nyata melalui model-model yang tidak mempunyai sumber atau realitas, artinya mengandung pemahaman terhadap suatu realitas baru yang melampaui realitas itu sendiri. Hiperrealitas terutama diciptakan melalui simulasi. Hiperrealitas sepenuhnya terbatas pada simulasi; itu tidak dibuat, tetapi selalu tersedia untuk direplikasi.

Sebuah simulasi yang dikenal sebagai hiperrealitas lebih akurat daripada akurasi, lebih indah dari keindahan, dan lebih jujur daripada kebenaran. Dalam hal ini, pornografi menjadi contoh hiperrealitas karena menurut Baudrillard lebih bersifat seksual daripada hubungan

hiperseksual. Pengetahuan ini mengarah pada kesimpulan bahwa masyarakat dengan aturan di seluruh sistemnya adalah tempat munculnya tatanan hiperreal.

Hiprrealitas menciptakan satu kondisi yang didalamnya kepalsuan berbaur rekayasa memungkinkan terjadinya pencampuran sinyal dan kenyataan serta kebohongan dan kebenaran. Di dunia seperti itu, konsep kebenaran, kepalsuan, keaslian, dan kenyataan tampaknya tidak berlaku. Konsekuensi dari apa yang Baudrillard anggap sebagai penggunaan kode secara luas di era modern akhir diakui olehnya. Kode dapat meniru sesuatu yang nyata dan menciptakan peluang munculnya realitas, atau yang disebut Baudrillard sebagai hiperrealitas.

Virus atau simulasi kanker yang telah menyebar ke seluruh lapisan masyarakat telah mencemari nilai-nilai budaya dan realitas fundamental yang mendasarinya. Masyarakat ini telah kehilangan integritas, arah epistemologis, dan keuletan moral. Anthony Giddes mengklaim hiperrealitas adalah sarana yang melampaui fungsi dan melampaui tujuan, sejalan dengan apa yang diungkapkan Yasraf Amir Pilliang dalam jurnal edisi khusus. Seseorang atau apapun yang melewati garis finis terlalu jauh (Yasraf Amir 2000:58). Dalam pengertian ini, hiperrealitas mengacu pada keadaan atau keadaan di mana sesuatu—apakah itu media, barang, atau apa pun—bertindak sebagai semacam titik balik yang menghasilkan dirinya sendiri dan menggagalkan tujuannya.

Pada kenyataannya, gagasan Baudrillard tentang simulacra, simulasi, dan hiperrealitas merupakan proses transformasi dan bukan tiga konsepsi berbeda. Sekali lagi, menurut pendapat Baudrillard, simulasi adalah peniruan suatu benda atau keadaan yang masih memungkinkan adanya pembedaan antara yang asli dan yang salah, atau antara realitas artifisial dan aktual. Ada empat tahapan dalam menciptakan sebuah citra: menciptakan tanda yang mencerminkan realitas, menciptakan tanda yang mengisi kesenjangan realitas, dan menciptakan tanda yang sama sekali tidak ada kaitannya dengan realitas. Tahap simulacra merupakan tahap terakhir. (Minah Juhairi 2017:21).

Mahasiswa kini berada di zona permainan, zona yang ditandai dengan adanya hubungan yang kompleks dan seringkali bertentangan dengan dunia nyata dan pencarian kita akan makna. sebenarnya. Disisi lain Mobile Legend sebagai hiburan untuk masyarakat, disisi lain Mobile Legend sebagai kerusakan massal akibat tak terkendalinya keinginan yang teralau berlebihan (Yasraf Amir Piliang 2003: 12).

Model simulacra dari game Mobile Legend: Bang Bang telah menggerakkan mahasiswa Afi UIN-SU, masuk dalam model-model simulasi realitas tanda. Image sebagai

tiruan dari bentuk asli menggabungkan realitas pikiran mereka. Beberapa model-model yang ditampilkan sebagai mekanisme simulacra dalam game online Mobile Legend: Bnag Bang , yakni simulasi atau imitasi game online MOBA yang ditampilkan meliputi visual tokoh utama (pemain), item-item saat perang yang disertakan dalam dalam permainan tersebut dibentuk berdasarkan peniruan yang ideal. (Renaldo Aditya Putra 2023: 17).

Keinginan yang terus-menerus memainkan game online tentunya mainkan tanpa gangguan dan abaikan situasi penghentian. Hiperrealitas adalah suatu kondisi di mana realitas runtuh dan digantikan oleh model buatan (seperti gambar, halusinasi, dan simulasi) yang dianggap lebih nyata daripada realitas itu sendiri, sehingga mengaburkan batas di antara keduanya. Model ini juga menghasilkan prosedur pengubahan, pembongkaran, dan pembangunan suatu ruang sehingga menghasilkan ruang yang menghasilkan ruang baru yang disebut ruang simulacrum. (Yasmir Amir Piliang 2003: 12).

Para mahasiswa ini memilih masuk kedalam game Mobile Legend secara lebih mendalam dan lebih mengekspresikan dirinya di dalam ruang permainan dunia maya. Mereka menjalankan peran-peran mereka secara leih serius, hal tersebut terbukti dari alokasi penggunaan waktu yang sangat banyak dan dengan aturan yang tumpang tindih tidak seperti mahasiswa lainnya yang tidak bermain Mobile Legend. Bagi para mahasiswa pemain game Mobile legend di Afi UIN-SU , jika dirata-rata setiap perhari bermain minilam 3 jam perhari, maka ada sekitar 21 jam dalam seminggu yang dikorbankan untuk bermain bermain game.

Simulacrum dapat dikaitkan dengan tindakan para gamer online yang terjebak dalam ruang pengalaman baru yang tidak nyata akibat fiksasi mereka pada dunia visual yang diciptakan oleh visual dan gambar palsu. Jika serangan lawan mengenai karakter hero yang dimainkannya, tanpa sadar ia akan merasakan sakit atau makian. Meski sebenarnya tidak ada yang menyerang gamer, namun hero yang dimainkanlah yang mendapat serangan. Saat bermain, gamer kini mendapatkan pengalaman baru yang secara akurat menangkap hiperrealitas.

Faktor yang mendasari mahasiswa Afi Uin-Su bermain game Mobile Legend: Bang Bang yaitu, pertama adanya rasa penasaran, kedua membutuhkan hiburan, ketiga mengikuti trend, keempat tingkat kesulitan game membuat mereka semakin tertantang. Sementara dari faktor tersebut terutama mahasiswa Afi Uin-Su kebanyakan mengalami pengaruh negatif yaitu, mereka cenderung lupa waktu, lupa tugas kuliah bahkan merasa sayang ketika mengorbankan jam untuk istirahat.

Bagi para pemain Mobile Legend Bang Bang, bermain dalam waktu lama sudah menjadi sebuah kebutuhan sekaligus sebuah pola. Gamer yang memainkan Mobile Legend Bang Bang secara rutin dan di waktu senggang telah beralih ke internet sebagai metode alternatif untuk mencapai nilai, status, dan reputasi. Keinginan untuk bermain dipandang sebagai hal yang lumrah dan telah berkembang menjadi sebuah kebiasaan. Namun, para pemainnya benar-benar asyik dengan dunia game. Hal ini menandakan bahwa Mobile Legend Bang Bang, sebuah game online, secara halus telah menyerbu kehidupan para pelajar karena dianggap penting dan cukup nyata untuk mereka perjuangkan. (Yosafat Hermawan Trinugraha 2023:22).

Inilah yang dimaksud Jean Baudrillard tentang Simulacra and Simulation yaitu, kesadaran masyarakat akan kebenaran akan semakin berkurang dan tergantikan oleh kenyataan palsu. Penyakit ini disebabkan oleh fantasi terus-menerus yang diberikan oleh game online. Tampaknya siswa tidak mampu membedakan mana yang nyata dan yang ada di layar. Tanda-tanda dalam game tersebut seolah-olah terpisah dari kenyataan, memberikan kesan bahwa pemain terjebak antara kenyataan dan ilusi. Gencatan senjata yang harus dilakukan beberapa pemain setelah psikologi mereka dihadapkan pada rekonstruksi nilai-nilai yang ada inilah yang mengarah pada hiperrealitas.

Penulis memandang bahwa mereka (para informan) menajdi semakin hedonis dengan berusha memenuhi suatu hal yang sebenarnya tidak mereka butuhkan dan hanya untuk kesenangan semata karena untuk menyeragamkan dengan orang-orang sekitar mereka. Hal tersebut juga karena kebanyakan mereka menganggap baha teknologi bisa membawa efektifitas, kesenangan Dan kebahagiaan dalam kehidupan modern. Rasionalitas yang dilakukan mereka melalui Mobile Legend Bang Bang sebenarnya menjsdikan aktivitas konsumsi itu sendiri terkesan tidak rasional, karena konsumsi yag mereka lakukan bukan atas dasar untuk memenuhi kebutuhan dan daya guna.

KESIMPULAN

Bentuk simulacra yang dilakukan oleh pemain game Mobile Legend: Bang Bang agar pemain yang terkena kecanduan tidak kehilangan jejaknya, para pelajar menutupi dan memutarbalikkan kenyataan dasar dimana tanda-tandanya berbeda dan mencerminkannya ketika mereka mencoba mempelajari fitur-fitur Mobile Legend. inisial. Alasan Afi Uin-Su seorang pelajar memilih bermain Mobile Legend: Bang Bang yaitu, pertama adanya rasa

penasaran, kedua membutuhkan hiburan, ketiga mengikuti trend, keempat tingkat kesulitan game membuat mereka semakin tertantang. Sementara dari faktor tersebut terutama mahasiswa Afi Uin-Su kebanyakan mengalami pengaruh negatif yaitu, mereka sering kali mengalami disorientasi, lupa tugas, dan bahkan menyesal melewatkan waktu tidur.

DAFTAR PUSTAKA

Amir Pilliang. (2003) *hipersemiotika,* Yogyakarta: LKIS

Baity Naziah, Nengsih Purba, Ni made Anggita Sastri Mahadewi, *Hiperrealitas Para Pemain Game Online Mobile Legend: Bang Bang*

Jean Baudrilard, *Galaksi Simulacra,* M. Imam Aziz. (2016) Yogyakarta: LKIS

Khoiri N Fikri. (2021) Dampak Bermain Game Online Mobile Legend Terhadap Perlaku Toxic Dishinbition Online (Studi Kasus Di Warung Kopi Ouring-Ourung, Siman, ponorogo), Skripsi: IAIN: ponorogo.

M. Ichsan Nawawi, Hikmawati Pathuddin, Nabila Syukri, Alfidayanti, Sartika Poppysar Saputri, Muhammad Ramdani, Muhammad Jun, Ismail Marsuki. "Pengaruh Game Mobile Legend terhadap Minat Mahasiswa/i Fakultas Sains dan Teknologi UIN Alaudin Makassar". *Al Ma'Arief: Jurnal Pendidikan Sosial dan Budatya*, Vol 3 No 1. 2021

Putra Aditya R. (2023). *Hiperkonsumerisme Dalam Gaya Mahasiswa Pemain Game Mobile Legend : Bang Bang,* Skripsi. Surakarta: Jawa Tengah

Sari N, Indah. (2017). *Pemikiran Jean Baudrillard tentang Simulacra Dalam Budaya Peniruan Produk Bermerek Menurut Perskpektif Islam,* (Skripsi: Universitas Islam Ngeri Walisongo: Semarang.