

## Makna Bermain Mobile Legend di Kalangan Tenaga Harian Lepas

Laksamana Ilham Ibrahim

Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Islam Riau

Email Korespondensi: ilyassyaher@student.uir.ac.id

Diterima: 12-07-2025    Disetujui: 12-07-2025    Diterbitkan: 12-12-2025

### Abstrak

Penelitian ini bermaksud untuk mengetahui makna bermain Mobile Legend pada Tenaga Harian Lepas Studi Biro Umum Setda Provinsi Riau. Yang mana terdapat interaksi serta makna bermain game pada karyawan tenaga harian lepas. Penelitian ini berfokus pada karyawan tenaga harian lepas di biro umum setda provinsi Riau dengan menggunakan teori interaksi simbolik. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif yang bersifat deskriptif. Subjek dalam penelitian karyawan tenaga harian dengan 3 informan dan 2 informan pendukung. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui dokumentasi, wawancara dan observasi. Teknik pemeriksaan keabsahan data menggunakan keikutsertaan peneliti dan triangulasi sumber. Penelitian ini menggunakan interaksi simbolik dengan melihat pikiran, diri serta masyarakat pada karyawan tenaga harian lepas. Hasil penelitian ini adalah Tenaga Harian Lepas dalam bermain Mobile Legend. Dengan menggunakan teori interaksi simbolik maka ada beberapa hal yang menjadi motif sebagai alasan karyawan Tenaga Harian Lepas di biro umum Setda Provinsi Riau. Alasan karyawan tenaga harian lepas bermain game mobile legend yaitu berdasarkan pikiran terdapat terdapat adanya motif hiburan dan motif bersaing. Berkaitan dengan diri terdapat adanya eksistensi diri dan narsis. Berkaitan dengan masyarakat melihat bagaimana pandangan dari orang sekitar informan terhadap informan sebagai pemain mobile legend di kalangan karyawan Tenaga Harian Lepas di biro umum setda Provinsi Riau.

**Kata Kunci:** Makna; Interaksi simbolik; Mobile legend; Tenaga Harian Lepas.

### Abstract

*This study intends to find out the meaning of playing Mobile Legend on Daily Leaving Staff for the General Secretariat of the Regional Secretariat of Riau Province. In which there is interaction and meaning in playing games with freelance workers. This study focuses on freelance daily workers at the general bureau of the Regional Secretariat of Riau province using symbolic interaction theory. The method used in this research is a descriptive qualitative approach. Subjects in the study of daily labor employees with 3 informants and 2 supporting*

*informants. Data collection techniques were carried out through documentation, interviews and observation. Techniques to check the validity of the data using the participation of researchers and triangulation of sources. This study uses symbolic interaction by looking at the mind, self and society of freelance workers. The results of this study are Daily Freelancers in playing Mobile Legend. By using the theory of symbolic interaction, there are a number of things that become motives as reasons for freelance daily workers at the general bureau of Regional Secretariat of Riau Province. The reason for freelance daily workers to play mobile legend games is based on the idea that there are entertainment motives and competitive motives. Related to the self, there is self-existence and narcissism. In connection with the community seeing how the views of the people around the informant towards the informant as a mobile legend player among employees of the Freelance Daily Worker at the regional secretariat general bureau of Riau Province.*

**Keywords:** *Meaning; Symbolic interaction; Mobile legends; Freelance Worker.*

## PENDAHULUAN

Fenomena game online terus meluas seiring dengan pertumbuhan jumlah pemainnya. Perkembangan ilmu dan teknologi yang semakin pesat ternyata membawa perubahan dalam segala lapisan kehidupan dapat di lihat dari pandangan masyarakat secara umum, para pecandu game dikonstruksikan sebagai individu-individu yang sangat apatis dan anti sosial karena mereka seolah terisolir dari lingkungan dan kehidupan nyata. Dapat di lihat kebanyakan banyak teknologi internet yang paling berkembang ialah salah satu manfaatnya sebagai sarana hiburan, misalnya untuk bermain. sebagai Game Online (Hasan et al., 2021).

Game online kini menjadi trend baru yang banyak di minati oleh semua kalangan baik pelajar, pekerja dan masyarakat umumnya. oleh sebab itu seseorang tidak lagi bermain sendiri, akan tetapi seseorang dapat bermain bersama dengan puluhan bahkan ratusan orang yang berasal dari berbagai lokasi atau tempat. Game online didefinisikan menurut Burhan sebagai game komputer yang dimainkan oleh multi pemain melalui internet. Biasanya disediakan sebagai tambahan layanan perusahaan penyedia jasa online atau dapat diakses langsung dari perusahaan yang mengkhususkan menyediakan game. Dalam memainkan game online terdapat dua perangkat penting yang harus dimiliki yaitu seperangkat computer ataupun smartphone dengan spesifikasi yang memadai serta langsung terkoneksi dengan data internet (Hermawan & Abdul Kudus, 2021).

Ghuman & Griffiths 2012 menyatakan bahwa adanya masalah yang timbul dari aktivitas bermain game online yang berlebihan, diantaranya kurang peduli terhadap sebuah kegiatan sosial, kehilangan kepedulian atas waktu, menurunnya prestasi akademik maupun kinerja seseorang, kurangnya relasi sosial, keuangan yang menurun, terganggunya kesehatan dan lainnya.

Tetapi ada bahaya yang lebih utama yaitu terhadap waktu yang terkuras banyak demi bermain game online (Hardanti et al., 2015).

Menurut pandangan peneliti, memainkan game online dengan cara berlebihan akan mengurangi aktivitas positif. Motivasi seseorang akan menurun jika sudah kecanduan terhadap game online. Jika ini berlangsung terus menerus dalam waktu lama, di perkirakan penggiat atau pemain akan kurang tertarik pada pergaulan sosial, termasuk motivasi kerja pada umumnya tidak peka dengan lingkungan, bahkan bisa membentuk kepribadian asosial, dimana anak tidak mempunyai kemampuan beradaptasi dengan lingkungan sosialnya. Bermain game telah menjadi salah satu hiburan paling populer di dunia, jauh mengungguli bentuk bentuk permainan dan hiburan masyarakat Indonesia.

Penelitian ini terfokus pada interaksi antar anggota komunitas di tenaga harian lepas setda provinsi Riau. Komunikasi Antarpribadi atau Komunikasi Interpersonal merupakan proses komunikasi yang berlangsung antara dua orang atau lebih secara tatap muka (Cangara, 2014). Kemudian menurut LaRossa dan Reitzes, Teori Interaksi Simbolik mencerminkan tiga tema utama, yaitu pentingnya makna bagi perilaku manusia, pentingnya konsep diri, dan hubungan antara individu dengan masyarakat (West & Turner, 2018).

Informan dalam penelitian ini adalah karyawan tenaga kerja harian lepas di biro umum setda provinsi Riau dengan melihat makna bermain mobile legend pada tenaga harin lepas agar mudah terpengaruh oleh lingkungan sekitar oleh sebab itu penulis berharap dapat memperoleh data dari informen tersebut. Terkait fenomena kecanduan game mobile legend terhadap karyawan sehingga salah satunya adalah dengan menunjukan pada karyawan lain bahwasanya mereka pemain mobile legend dengan menunjukkan diri depan karyawan lain dari Casing Hp atau stiker Mobile legend serta menyuruh ikuti media sosial merekayang berkaitan konten mobile legend dan juga dari beberapa merka beli skin mahal untuk bermain game ada beberapa factor penyebabnya ada positif dan ada yang negatif. Namun penulis lebih tertarik untuk mengetahui tentang bagaimana terbentuknya makna dan interaksi karyawwan Tenaga harian lepas kecanduan game Mobile Legend.

Salah satu kekhawatiran pada dunia kerja yaitu yaitu apabila karyawan tidak lagi memiliki keinginan untuk fokus dan lebih terampil dalam bekerja. Kebiasaan yang awalnya sekedar hobi tersebut pada akhirnya akan semakin kuat mengakar dalam diri karyawan dan menjadi identitas karyawan yang diakuinya. Berjalannya hobi dan kecanduan akan membuat sebuah pekerjaan malas dengan sendirinya. Dan dapat menimbulkan pandangan negatif bagi pekerja atau karyawan yang lainnya.

## KERANGKA TEORI

### Komunikasi

Kata komunikasi menurut Ruslan yaitu berasal dari perkataan bahasa Latin: *communicatio* yang berarti “pemberitahuan” atau “pertukaran pikiran”. Dengan demikian maka secara garis besar dalam suatu proses komunikasi harus terdapat unsur-unsur kesamaan makna agar terjadi suatu pertukaran pikiran atau pengertian, antara komunikator (penyebarnya) dan komunikan (penerima pesan) (Ruslan, 2008). Komunikasi adalah sebuah pertukaran pesan verbal maupun nonverbal antara si pengirim dengan si penerima pesan untuk mengubah tingkah laku (Changara, 2016).

Komunikasi juga merupakan suatu proses sosial, dikarenakan bahwa komunikasi melibatkan seorang individu dalam berinteraksi. Komunikasi ini memainkan peranan penting antara komunikator dan komunikan. Komunikasi dapat dikatakan sebagai salah satu proses interaksi simbolik karena dapat mengatur pola pikir sebagai isi pesan dengan bahasa lambang diantaranya yakni merupakan pesan atau katakata verbal, perilaku nonverbal dan suatu objek yang dapat disepakati bersama dan simbol merupakan proses komunikasi yang dapat dipengaruhi oleh situasi sosial budaya yang semakin meningkat masyarakat (Cangara, 2014).

Komunikasi merupakan suatu proses pengiriman pesan atau symbol-simbol yang mengandung arti dari seseorang komunikator kepada komunikan dengan tujuan tertentu. Jadi dalam komunikasi itu terdapat suatu proses yang dalam tiap prosesnya mengandung arti yang tergantung pada pemahaman dan persepsi komunikan. Oleh karena itu komunikasi akan efektif dan tujuan komunikasi akan tercapai apabila masing-masing pelaku yang terlibat di dalamnya mempunyai persepsi yang sama terhadap simbol.

### Teori Interaksi Simbolik

Interaksi simbolik ialah suatu pemikiran dan gerakan dalam ilmu sosiologi oleh George Herbert Mead. Adanya tiga konsep tersebut terdapat aspek-aspek yang berbeda namun berasal dari suatu proses umum yang sama yang disebut “tindakan sosial” (*social act*). Konsep penting dalam interaksi simbolik yang dibangun oleh Mead terdiri dari masyarakat (*society*), diri (*self*), dan pikiran (*mind*) (West & Turner, 2018). Berikut penjelasan tiga konsep penting yang dibangun oleh Mead:

Pikiran (*mind*)

Berpikir (*mind*) melibatkan keraguan ketika anda menjelaskan situasi Mead (dalam Morissan, 2013 :230) menjelaskan bahwa pikiran merupakan suatu benda tetapi suatu proses yang tidak lebih dari kegiatan interaksi dengan diri anda. Kemampuan interaksi yang tumbuh bersama-sama dengan diri adalah sangat penting bagi kehidupan manusia karena

menjadi salah satu bagian dari setiap tindakan Berpikir sepanjang situasi itu dan merencanakan tindakan kedepan. Membayangkan berbagai hasil, memilih alternatif dan menguji sebagai alternatif yang mungkin. Manusia memiliki simbol yang signifikan yang memungkinkan mereka menamakan objek. Kita selalu mengartikan atau memberi makna terhadap sesuatu berdasarkan bagaimana kita bertindak pada peristiwa.

### **Diri (*self*)**

Mead menyerang paham dualisme pikiran-tubuh. Ia mengartikan kata "I" ialah cenderung bersifat spontan dengan kata hati mengenai respons individual terhadap pihak lain. Sebaliknya, kata "me" ialah menyatunya orang lain ke dalam dirinya. Kata berinteraksi di mana orang mengambil alih ke dalam dirinya. Kata "me" adalah pendapat atau pandangan individual bagaimana orang lain melihat dirinya dan mereka mengartikannya. Konsep yang penting bagi Mead adalah mengenai pengambilan peran atau *role taking*. Kemampuan dari individu untuk bertindak secara sosial, yang berkembang melalui komunikasi dengan orang lain. Mead mengatakan bahwa individu-individu mengetahui diri pribadi melalui interaksi dengan orang lain

### **Masyarakat (*society*)**

Mead mengatakan masyarakat ialah sebuah proses sosial yang berbeda-beda. Di dalamnya, individu secara serentak membentuk joint action untuk menghadapi persoalan. Bahwa masyarakat terbentuk dari individu yang memiliki diri sendiri. Bahwa tindakan manusia ialah konstruksi yang terbentuk oleh individu dengan dokumentasi dan interpretasi melalui hal penting segera bertindak. Bahwa tindakan kelompok terdiri atas percampuran dari tindakan-tindakan individu-individu.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang dimaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang diadukan subjek peneliti secara holistic (utuh) dan dengan cara deskriptif dalam bentuk kata-kata dan Bahasa pada suatu konteks khusus yang alami (Moleong, 2018).

Teknik pemilihan subjek utama yang digunakan adalah purposive sampling. purposive sampling adalah teknik penentuan sampel berdasarkan hasil pertimbangan peneliti mengenai sampel mana yang paling sesuai serta dapat mewakili suatu populasi (Sugiyono, 2015). Peneliti akan mengambil 3 informan utama dan 2 informan pendukung sehingga peneliti cenderung memilih informan yang dianggap tahu dan dapat dipercaya untuk menjadi sumber data penelitian.

Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi dilakukan untuk mengamati secara langsung kondisi subjek penelitian serta memahami fenomena yang terjadi di lapangan. Melalui observasi, peneliti memperoleh gambaran nyata terkait aktivitas yang diteliti sehingga dapat mendukung keakuratan data. Dokumentasi digunakan sebagai pelengkap data dengan mengumpulkan berbagai dokumen yang relevan, seperti foto dan arsip yang berkaitan dengan objek penelitian. Sementara itu, wawancara dilakukan secara semi-terstruktur dengan teknik in-depth interview kepada informan yang dipilih, sehingga peneliti dapat menggali informasi secara mendalam dan fleksibel sesuai dengan kebutuhan penelitian.

Keabsahan data dalam penelitian ini diuji menggunakan teknik triangulasi sumber, yaitu dengan membandingkan data yang diperoleh dari berbagai informan untuk memastikan konsistensi dan kredibilitas informasi. Teknik ini dipilih karena dianggap paling sesuai untuk memverifikasi data dalam penelitian kualitatif yang melibatkan berbagai sumber informasi.

Analisis data dilakukan secara interaktif dan berkelanjutan melalui beberapa tahapan, yaitu pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan. Pengumpulan data dilakukan dari berbagai sumber melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi. Data yang diperoleh kemudian direduksi dengan cara memilih dan memfokuskan informasi yang relevan dengan tujuan penelitian. Selanjutnya, data disajikan dalam bentuk narasi yang sistematis agar mudah dipahami dan dianalisis. Tahap akhir adalah penarikan kesimpulan yang dilakukan secara terus-menerus selama proses penelitian dengan melakukan verifikasi terhadap data hingga diperoleh temuan yang valid dan dapat dipertanggungjawabkan.

## **PEMBAHASAN**

Pembahasan penelitian ini tidak lepas dari teori yang digunakan dalam memandu hasil penelitian yaitu teori interaksi simbolik. Teori interaksi simbolik terkait dengan pikiran Mead yang terdiri dari pikiran (mind), diri (self) dan masyarakat (society). Berikut pembahasan penelitian menggunakan tiga bagian teori interaksi simbolik:

### **Pikiran (mind)**

Perilaku manusia memiliki makna tersendiri bagi setiap perilaku yang dilakukannya. Makna menjadi alasan bagi seorang individu untuk memilih melakukan sebuah aktivitas atau tidak. Makna dalam sebuah simbol memiliki makna terkait dengan nafsu yang ada dalam diri manusia. Demikian halnya dengan perilaku bermain mobile legend, pada game ini seseorang dipengaruhi oleh makna yang ada dalam pikiran pemain game tentang game mobile legend. Hal tersebut perlu diketahui untuk menemukan alasan bagi mereka untuk

bermain mobile legend. Makna bermain Mobile Legend dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

#### Hiburan

Karyawan Tenaga Harian Lepas merasa senang melakukan kegiatan yang dapat menghilangkan rasa stres dan jenuh dengan bermain Mobile legend. Berdasarkan hasil wawancara yang telah peneliti lakukan di lapangan, peneliti melihat bagaimana para informan dalam identitas dirinya sebagai karyawan tenaga harian lepas mengembangkan pikiran dan perasaannya dengan bermain mobile legend. Para informan Joko, Rizki dan Tauhid sama-sama berpikir merasa senang bermain game mobile legend perasaan senang tersebut lahir dikarenakan mereka menjalani apa yang mereka suka. Karyawan Tenaga harian lepas menganggap bahwa dengan mereka bermain mobile legend mengistirahatkan pikiran dari beban-beban yang dihadapi dikarenakan tugas dan realita kehidupan.

Pada poin pikiran peneliti menemukan motif hiburan. Motif hiburan didasarkan pada hasil wawancara yang dilakukan ketiga informan dengan argumen mereka masing-masing sebagaimana dipaparkan pada sub bab hasil penelitian. Aktivitas sebagai sesama bermain game mobile legend yang dilakukan karyawan tenaga harian didasarkan pikiran yang jika peneliti simpulkan secara keseluruhan adalah sebagai bentuk menghilangkan rasa jenuh dan stres karyawan akibat dari realita kehidupan dan Kerja di kantor.

#### Bersaing

Karyawan tenaga harian lepas di biro umum juga sering bersaing secara individu dengan karyawan yang lain. Yang mana bersaing dengan pangkat game yang lebih tinggi dari pada orang lain dan bersaing mendapatkan keuntungan dari bermain game. Ini juga terjadi di kalangan pemain game yang lainnya yang mana saling bersaing melihat yang paling unggul dan menciptakan kepuasan pribadi.

Timbulnya perilaku agresif sebagai luapan emosi dalam kegagalan dalam melawan lawan atau musuh di game online tersebut. Misalnya meluapkan dengan cara merusak benda dan mudah marah terhadap orang sekitar. Dampak tersebut bisa terjadi jika tidak dapat mengendalikan diri dengan kecanduannya game online, mengurangi dalam bermain game menjadi solusi yang tepat dalam pengurangannya dampak tersebut.

#### Simbol Pergaulan

Karyawan Tenaga Harian Lepas merasa senang melakukan kegiatan yang dapat berteman atau bergaul dengan sesama pemain game mobile legend. Berdasarkan hasil wawancara yang telah peneliti lakukan di lapangan, Makna bermain mobile legend yang ketiga berdasarkan apa yang dipikirkan

oleh para gamers tenaga harian lepas adalah simbol pergaulan. Game menjadi media bersosialisasi dengan sesama teman. Suasana akan menjadi rileks apabila game saling ngajak dan berdiskusi saat hendak memulai pembicaraan dengan teman sesama kariawan tenaga harian lepas peneliti melihat bagaimana para informan dalam identitas dirinya sebagai karyawan tenaga harian lepas mengembangkan pikiran dan perasaannya dengan bermain mobile legend. Para informan Joko, Rizki dan Tauhid sama-sama berpikir merasa senang bermain game mobile legend karena menjadi ajang untuk pergaulan duduk bareng apabila jam istirahat.

Simbol pergaulan adalah daerah atau kawasan tempat seseorang itu bergaul atau berbaur dengan sekitarnya sehingga didalamnya terjadi interaksi yang akan mempengaruhi pribadi seseorang baik secara langsung maupun tidak langsung. Lingkungan pergaulan tempat berkembangnya perilaku terhadap kebiasaan yang ada di lingkungan. Lingkungan pergaulan yang kurang baik akan berpengaruh pada perkembangan jiwa seseorang. Hal-hal yang tidak baik yang diterimanya dalam interaksi menjadi hal yang biasa baginya.

## **Diri (Self)**

Diri merupakan cara seseorang untuk dirinya dilihat orang lain atau melihat diri kita dari pantulan orang lain. Diri ialah kemampuan untuk merefleksikan diri sendiri dari pandangan orang lain cara yang dilakukan adalah dengan sebuah jenis pengambilan peran yang disebut cermin diri. Cermin diri merujuk pada harapan-harapan orang lain yang mengatur tindakan seseorang.

### **Eksistensi Diri**

Eksistensi diri diartikan sebagai keberadaan diri kita agar dikenal dengan pengakuan atau merasa diakui, terkenal dan keren. Eksistensi diri kerap kali hubungannya dengan hal yang sedang trend atau kejadian. Hal ini banyak terjadi pada generasi muda khususnya para remaja. Eksistensi diri karyawan menjadi pemain mobile legend untuk memperlihatkan keunikan yang ada pada dirinya. Karyawan tenaga harian lepas berusaha menampakkan sisi diri seorang pemain mobile legend dengan cara bersikap dan berpenampilan.

Karyawan tenaga harian lepas biro umum dalam memperlihatkan eksistensi di dalam diri dengan cara menunjukkan bahwa dirinya adalah pemain mobile legend. Menonjolkan seperti terlihat memakai aksesoris seperti foto hero yang ditempel di case handphone. Memakai pakaian yang menunjukkan karyawan pemain mobile legend. Tidak jarang bahwa karyawan mempunyai akun media sosial khusus mobile legend seperti group teman mabar. Hal tersebut membuat karyawan tenaga harian lepas biro umum diakui sebagai pemain mobile legend. Kecenderungan untuk tampil baru di

media sosial ataupun lingkungan sekitar membuktikan diri sebagai seorang pemain mobile legend.

Berdasarkan diri jika peneliti simpulkan bahwa adanya usaha untuk menonjolkan diri dan menunjukkan bahwa menjadi pemain game mobile legend mempunyai dampak bagi kehidupan atau bisa dikatakan anak gaming, maka informan untuk tidak menutupi diri sebagai pemain mobile legend. Hal ini Senada dengan informan informan Joko, Rizki dan Tauhid untuk tidak menutupi diri dan percaya terhadap apa yang kita suka.

### Narsisme

Karyawan tenaga harian lepas di biro umum juga memiliki rasa angkuh yang mana terkadang merendahkan kawan yang lain yang tidak bisa atau jago dalam bermain game. Sehingga menganggap rendah orang lain dengan bermain mobile legend begitu juga dalam game yang mana mereka terkadang merendahkan player lain yang membuat timnya kalah. Hal ini senada dengan pendapat Joko Purwanto dan Rizky Ramadhan yang mana suka pamer masalah rank dan skin yang mereka punya. Sehingga mengakibatkan narsis di kalangan karyawan yang bermain game yang sama.

Seperti yang dilansir oleh Kompasnia.com dari bermain game online ini bisa muncul narsisme meskipun hanya di dalam game, narsisme itu sangat menyebalkan. Ada orang yang saking narsisnya nggak mau mempedulikan pendapat orang lain, mengeluarkan orang lain begitu dari permainan saja tanpa alasan yang jelas, mengeluarkan kata-kata yang menyakiti orang lain. Walaupun dalam dunia maya, kata-kata (chat) dan tindakan-tindakan itu kan bukan berarti tidak dapat melukai orang lain.

### Masyarakat (society)

Masyarakat terdiri dari individu-individu yang terlibat sebuah jejaring hubungan melalui pikiran. Dalam masyarakat ini peneliti melibatkan informan pendukung. Peneliti ingin mengetahui dari sudut pandang informan pendukung. Peneliti juga ingin mengetahui perbandingan antara informan utama penelitian dengan informan pendukung penelitian.

### Interaksi di Lingkungan Kerja

Komunikasi yang terjadi antara pemain game dengan rekan kerja non game di lingkungan kerja terjalin dengan baik. gamer dan non gamer mampu berbaur dan beradaptasi dalam interaksi di lingkungan kerja. Karna tau bahwasanya game hanya hiburan dan kerja merupakan cari uang buat nafkah untuk itu tidak di pungkiri bahwasanya para game di biro umum juga dapat interaksi di lingkungan kerja. Hal ini kemudian menyebabkan gamer dan non gamer di biro umum saling menghormati perbedaan tersebut. Ada rekan kerja yang merespon negatif dengan simbol verbal dan non verbal agar perokok

merokok jauh dari dirinya, ada juga rekan kerja non perokok yang ikut bergabung berkumpul bersama dengan para perokok yang sedang merokok.

Berdasarkan dari wawancara terhadap informan utama yang peneliti peroleh di lapangan, peneliti dapat mengetahui bahwa seluruh informan dalam menjadi pemain mobile legend senang dalam dirinya. Ketiga informan berpikir dengan sebagai identitasnya sebagai bermain mobile legend menghilangkan rasa stres dan jenuh. Hal tersebut dibenarkan oleh informan pendukung yang merupakan teman informal utama. Informan pendukung menyatakan bahwa dengan mendukung teman pemain atau bermain game dia melihat terdapat sisi positif sebagai pemain game. Hal ini senada yang dikatakan informan pendukung dari Ryan Permana yang mengatakan bahwa Joko Purwanto dan Tauhid sebagai pemain mobile legend karena bisa menjadi teman dan membuat kerja senang kana ada teman yang memiliki hobi sama. Dan membuat mereka jadi akrab maupun susah dan senang bersama.

Pandangan informan pendukung terhadap orang lain yang menyukai hobi bermain game merupakan hal yang sah- sah saja asal jangan merugikan orang sekitar apalagi di saat jam kerja. Pandangan yang buruk terletak pada penggemar pemain game yang menjadikan malas kerja terus palingan susah di bilanganatau terkadang susah di beri nasehat. Hal ini Senada dengan pendapat informan pendukung Rifki Sandy yang tidak menyukai sikap berlebihan bermain game. Keburukan pemain game tersebut mencemarkan sisi baik dari pemain game lainnya.

### Pengalaman Masa lalu

Pada karyawan Tenaga Harian Lepas di biro umum game juga disebabkan pengalaman masa lalu yang dilalui oleh orang yang suka game. ada proses interaksi yang terjadi pada diri gamer yang menyebabkan game jadi kebutuhan untuk hiburan hidup di mana pun berada. game biasanya dimulai pada lingkungan sekolah. Mulai dari SD sampai dengan bangku Perkuliahan. Hobi game di mulai pada masa-masa sekolah dimana lingkungan mempengaruhi game sebagai hiburan dengan kawan- kawan. Dimulai dari coba-coba untuk main game, ikut-ikutan teman, sampai dengan munculnya game game baru dari PC sampe kepada game Android jadi game juga berfungsi bagi kalangan pemuda atau pekerja sehingga hobi atau pada masalalu sudah jadi kebiasaan dan candu main game.

### KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian di atas, dapat disimpulkan bahwa ada beberapa hal yang menjadi makna karyawan Tenaga Harian Lepas dalam bermain Mobile Legend. Dengan menggunakan teori interaksi simbolik maka ada beberapa hal yang menjadi motif sebagai alasan karyawan Tenaga Harian Lepas di biro umum Setda Provinsi Riau. Alasan karyawan tenaga harian lepas

bermain game mobile legend yaitu berdasarkan pikiran terdapat terdapat adanya hiburan, bersaing dan simbol pergaulan. Berkaitan dengan diri terdapat adanya eksistensi diri dan narsis. Berkaitan dengan masyarakat terdapat lingkungan pekerjaan dan pengalaman masa lalu serta melihat bagaimana pandangan dari orang sekitar informan terhadap informan sebagai pemain mobile legend di kalangan karyawan Tenaga Harian Lepas di biro umum setda Provinsi Riau.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Cangara, H. (2014). Pengantar Ilmu Komunikasi (Edisi Kedua). In *Jakarta: PT Rajagrafindo Persada*.
- Changara, H. (2016). Pengantar Ilmu Komunika. In *Pengantar Ilmu Komunikasi*.
- Hardanti, H. A., Nurhidayah, I., & Rahayu, S. Y. (2015). Faktor-faktor yang Melatarbelakangi Perilaku Adiksi Bermain Game Onlinepada Anak Usia Sekolah. *Jurnal Keperawatan Padjadjaran*, 1(3). <https://doi.org/10.24198/jkp.v1i3.65>
- Hasan, A., Rahmat, A., & Napu, Y. (2021). Dampak Game Online Mobile Legends Terhadap Perilaku Sosial Remaja. *Student Journal of Community Education*. <https://doi.org/10.37411/sjce.v1i1.830>
- Hermawan, D., & Abdul Kudus, W. (2021). Peran Orang Tua Dalam Mencegah Anak Kecanduan Bermain Game Online di Era Digital. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2(05). <https://doi.org/10.59141/japendi.v2i05.171>
- Moleong, L. J. (2018). Metodologi penelitian kualitatif / penulis, Prof. DR. Lexy J. Moleong, M.A. *PT Remaja Rosdakarya*.
- Ruslan, R. (2008). Etika Kehumasan Konsepsi & Aplikasi. In *PT RajaGrafindo Persada*.
- Sugiyono. (2015). Sugiyono, Metode Penelitian dan Pengembangan Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D , (Bandung: Alfabeta, 2015), 407 1. *Metode Penelitian Dan Pengembangan Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, Dan R&D, 2015*.
- West, R., & Turner, L. H. (2018). Richard West, Lynn Turner - Introducing Communication Theory. Analysis and Application. Fourth Edition - McGraw-Hill (2010). In *Introducing Communication Theory (Vol. 4)*.