



PERAN GAME MOBILE LEGENDS MELALUI KARAKTER DAN NARATIF DALAM MEMPROMOSIKAN TOLERANSI ANTARBUDAYA DALAM KONTEKS KONFLIK SOSIAL

Mohammad Taslim Lapungge¹, Jumadi², St. Junaeda³

^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Antropologi, Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum, Universitas Negeri Makassar

Email: mohammadtaslim995@gmail.com

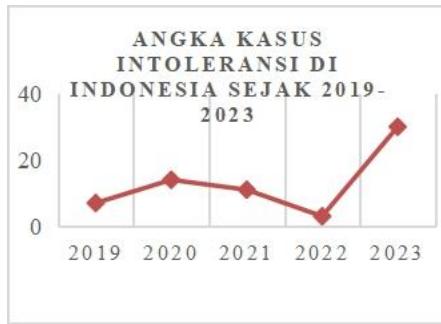
Abstract. Di tengah tantangan konflik sosial yang berakar pada intoleransi di Indonesia, diperlukan pendekatan inovatif untuk mempromosikan persatuan. Penelitian ini bertujuan menganalisis peran game Mobile legends: Bang Bang sebagai media untuk mempromosikan toleransi antarbudaya melalui karakter dan naratifnya. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif, dengan pengumpulan data melalui wawancara, observasi partisipatif, dan studi dokumen di kalangan mahasiswa Universitas Negeri Makassar. Analisis data didasarkan pada Teori Representasi dan Interaksionisme Simbolik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Mobile legends secara sistematis merepresentasikan keragaman budaya global melalui desain karakter (seperti Gatotkaca dan Kadita dari Indonesia), yang berfungsi sebagai "diplomasi budaya digital". Representasi ini tidak hanya membangkitkan kebanggaan budaya tetapi juga memicu rasa ingin tahu terhadap budaya lain. Interaksi dalam game mendorong empati dan menantang pemikiran hitam-putih melalui narasi yang kompleks dan mekanisme permainan yang menghargai kerja sama. Lingkungan permainan menormalisasi keragaman dan secara efektif mengajarkan bahwa toleransi adalah pilihan strategis yang rasional untuk mencapai kemenangan. Arena interaksi sosial antar pemain menjadi ruang praktik di mana sikap toleran terbukti lebih produktif daripada konflik, sehingga menanamkan nilai-nilai sosial yang positif secara informal.

Keywords: Toleransi Antarbudaya, Mobile legends, Representasi Budaya, Game Online, Konflik Sosial

1. PENDAHULUAN

1. 1. Latar Belakang Masalah

Indonesia, sebagai negara kepulauan, dianugerahi kekayaan keragaman budaya yang luar biasa, meliputi bahasa, suku bangsa, hingga agama. Namun, keberagaman ini juga menyimpan potensi konflik sosial apabila tidak dikelola dengan bijak. Konflik sering kali berakar pada persepsi tentang perbedaan kepentingan atau keyakinan bahwa tujuan antar pihak tidak dapat dicapai secara bersamaan, yang pada akhirnya memicu sikap intoleransi. Data menunjukkan angka yang berfluktuasi setiap tahunnya, seperti terlihat pada grafik berikut:



Berdasarkan data yang dipaparkan oleh Chaerul Yani, Wakil Direktur Direktorat Sosial Budaya Baintelkam Polri, dapat dikatakan bahwa dinamika kasus intoleransi beragama di Indonesia menunjukkan fluktuasi dalam kurun waktu lima tahun, yakni dari 2019 hingga 2023. Secara rinci, data tersebut mengindikasikan adanya 7 kasus intoleransi yang terjadi pada tahun pada tahun 2019, yang kemudian mengalami kenaikan menjadi dua kali lipat yaitu 14 kasus pada tahun 2020. Tren ini kemudian berbalik menunjukkan penurunan, pertama menjadi 11 kasus pada tahun 2021 dan terus menyusut drastis hingga mencapai titik terendah yaitu 3 kasus pada tahun 2022. Namun, ironisnya setelah periode penurunan tersebut, pada tahun 2023 justru mencatatkan lonjakan kasus intoleransi yang luar biasa tinggi, mencapai 30 kasus, menandakan sebuah kemunduran serius dalam upaya menjaga toleransi beragama. Angka ini menegaskan bahwa intoleransi bukanlah masalah biasa dan memerlukan upaya promosi toleransi yang masif serta inovatif. Di tengah era digital, video *game* telah bertransformasi dari sekedar hiburan menjadi sebuah fenomena budaya yang berpengaruh kuat, terutama di kalangan generasi muda. Dengan lebih dari 3,3 miliar pemain di seluruh dunia, dimana 53% di antaranya berasal dari kawasan Asia-Pasifik, video *game* menawarkan sebuah medium baru yang potensial. Salah satu *game* yang sangat populer di Indonesia adalah *Mobile legends: Bang Bang*, dengan 70 juta pemain aktif. Daya tarik utama *game* ini tidak hanya terletak pada aspek permainannya, tetapi juga pada keragaman karakter dan naratif yang diadaptasi dari berbagai budaya dunia. Karakter-karakter ini, yang dirancang dengan latar belakang budaya, penampilan, dan nilai-nilai yang khas, menciptakan kesempatan bagi pemain untuk belajar dan memahami perbedaan antarbudaya melalui pengalaman bermain yang imersif. Melihat fenomena ini, terdapat peluang untuk memanfaatkan *Mobile legends* sebagai sarana edukasi informal untuk mempromosikan toleransi. Oleh karena itu, penelitian ini berfokus untuk menganalisis peran karakter dan naratif dalam *game* tersebut dalam mempromosikan toleransi antarbudaya di tengah konteks konflik sosial. Secara spesifik, penelitian ini bertujuan untuk: pertama, mengidentifikasi bagaimana bentuk karakter dan naratif dalam *game* *Mobile legends* merepresentasikan budaya tertentu. Kedua, menjelaskan bagaimana representasi tersebut memengaruhi sikap pemain terhadap budaya lain, dan ketiga, menganalisis dampak dari pengalaman bermain terhadap pembentukan sikap toleransi antarbudaya di kalangan pemain.

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoritis bagi pengembangan teori mengenai toleransi antarbudaya, khususnya dalam konteks media digital dan game online. Penelitian ini juga diharapkan dapat menambah wawasan mengenai bagaimana game seperti *mobile legends* dapat berperan dalam mempromosikan sikap toleransi terhadap perbedaan budaya, sekaligus menawarkan wawasan praktis bagi para akademisi, pengembang gim, dan komunitas pemain tentang bagaimana media hiburan dapat dimanfaatkan untuk menanamkan nilai-nilai sosial yang positif.

2. METODOLOGI PENELITIAN



Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif. Menurut Koentjaraningrat (1993), penelitian deskriptif bertujuan memberikan gambaran akurat mengenai suatu fenomena. Pendekatan kualitatif dipilih karena tujuannya adalah untuk menggali dan memahami makna sosial dari perspektif partisipan, yang memungkinkan pengungkapan kompleksitas pengalaman individu terkait peran gim dalam memengaruhi sikap toleransi. Metode ini dianggap paling sesuai untuk menjawab pertanyaan penelitian yang berfokus pada "bagaimana" dan "mengapa" sebuah fenomena sosial terjadi dalam konteksnya yang alamiah

Sumilah (2025) menegaskan bahwa pemilihan metode penelitian harus disesuaikan dengan tujuan studi, jenis data yang dibutuhkan, serta konteks penelitian yang dikaji. Pilihan pendekatan penelitian menggunakan metode kualitatif tidak hanya berfokus pada pengumpulan data dan analisisnya, tetapi juga pada bagaimana peneliti memahami dan menginterpretasikan realitas sosial secara mendalam.

Dengan sifatnya yang eksploratif dan interpretatif, penelitian dengan pendekatan kualitatif ini digunakan dalam berbagai disiplin ilmu untuk mengungkap makna yang tersembunyi di balik pengalaman individu maupun kelompok

Lokasi penelitian difokuskan pada kalangan mahasiswa Universitas Negeri Makassar (UNM). Pemilihan lokasi ini bersifat strategis, mengingat Kota Makassar merupakan salah satu kota dengan basis pemain game yang besar dan pusat industri game di Sulawesi Selatan, serta UNM sendiri memiliki komunitas mahasiswa yang sangat beragam secara budaya dan memiliki wadah komunitas "UNM Esport" yang aktif.

Pengumpulan data dilakukan melalui beberapa teknik. Instrumen utama dalam penelitian ini adalah peneliti itu sendiri, sebagaimana dijelaskan Alhamid (2019) bahwa dalam penelitian kualitatif, instrumen utamanya adalah manusia. Data primer diperoleh secara langsung dari sumber pertama (Nasution, 2001), yaitu melalui wawancara semi-terstruktur dengan 6 mahasiswa UNM yang merupakan pemain aktif Mobile legends dan 3 informan pendukung dari kalangan profesional industri game.

Teknik kedua adalah observasi partisipatif, di mana peneliti terlibat langsung memainkan gim untuk mendapatkan pengalaman langsung (firsthand experience) dan pemahaman mendalam dari perspektif pemain. Teknik ketiga adalah studi dokumen, yang menurut Nilamsari (2014) berfungsi sebagai pelengkap data. Dokumen yang dianalisis mencakup naratif resmi karakter di dalam gim, serta data visual berupa tangkapan layar interaksi pemain melalui fitur chat dan emote.

Data sekunder juga dikumpulkan dari berbagai literatur, artikel, dan penelitian terdahulu yang relevan. Proses analisis data dilakukan secara sistematis mengikuti, yang meliputi: reduksi data dengan menyaring dan mengorganisir informasi yang relevan, pengkodean data untuk memberi label dan mengidentifikasi pola atau tema-tema utama, pencarian pola dan tema yang dikaitkan dengan kerangka teori, serta penafsiran data untuk memberikan pemahaman menyeluruh. Analisis ini dilandaskan pada dua teori yaitu Representasi dari Stuart Hall dan Teori Interaksionisme Simbolik dari George Herbert Mead. Untuk menjamin keabsahan data, penelitian ini menerapkan teknik triangulasi dengan membandingkan informasi dari berbagai sumber, serta melakukan member checking dengan mengonfirmasi kembali hasil interpretasi kepada informan

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan di Kota Makassar, dengan fokus pada kalangan mahasiswa Universitas Negeri Makassar (UNM). Makassar merupakan kota multietnis yang dihuni beragam suku seperti Makassar, Bugis, Toraja, hingga Tionghoa, menciptakan realitas sosial yang kaya akan interaksi antarbudaya.

Seiring dengan modernisasi, Makassar juga berkembang menjadi pusat industri game dan komunitas e-sports di kawasan Indonesia Timur, menjadikannya lokasi yang ideal untuk meneliti isu toleransi dalam konteks digital. Universitas Negeri Makassar (UNM), sebagai salah satu perguruan tinggi terkemuka di kawasan tersebut, menampung mahasiswa dari berbagai daerah, yang menjadikan lingkungan kampus sebagai momen pertama bagi banyak mahasiswa untuk berinteraksi secara intensif dengan individu dari latar budaya yang berbeda. Keberadaan komunitas seperti UNM Esport menjadi representasi bagaimana interaksi sosial mahasiswa kini meluas ke ruang virtual, berfungsi sebagai "ruang ketiga" di luar rumah dan kelas, tempat mereka membentuk tim, berkomunikasi, dan mengelola dinamika perbedaan.

Bentuk Karakter dan Naratif dalam Game Mobile legends Merepresentasikan Budaya Tertentu

Temuan penelitian menunjukkan bahwa game Mobile legends secara sistematis merepresentasikan keragaman budaya dari berbagai belahan dunia melalui karakter dan naratifnya. Representasi ini diwujudkan dengan mengadaptasi pahlawan nasional, tokoh mitologi, dan cerita rakyat yang khas dari suatu negara atau peradaban, yang kemudian disajikan melalui desain visual dan cerita latar setiap karakter. Dari total 129 karakter, ditemukan 26 karakter yang secara eksplisit terinspirasi dari budaya tertentu.

Beberapa contoh representasi budaya tersebut disajikan pada tabel di bawah ini.

Tabel 1. Representasi Budaya Dari Karakter dan Naratif dalam game Mobile Legends

NO	NAMA KARAKTER	ASAL BUDAYA/ INSPIRASI	BENTUK REPRESENTASI BUDAYA
1	Badang	Malaysia	Pahlawan lokal legendaris Malaysia.
2	Gatotkaca	Indonesia	Tokoh epik Mahabharata, simbol kekuatan dan keberanian.
3	Kadita	Indonesia	Representasi Nyi Roro Kidul, mitologi lokal Indonesia.
4	Lapu-Lapu	Filipina	Pahlawan nasional Filipina.
5	Minsitthar	Myanmar	Raja berani dari sejarah Myanmar.
6	Yi Sun-shin	Korea Selatan	Laksamana legendaris Korea.
7	Zetian	Tiongkok	Wu Zetian – kaisar wanita bersejarah.
8	Zilong	Tiongkok	Panglima perang dari legenda Tiongkok.



DOI:.....

<https://journal.journeydigitaledutama.com>

9	Chang'e	Tiongkok	Dewi Bulan dalam mitologi Tiongkok.
10	Sun	Tiongkok	Raja Kera dari "Perjalanan ke Barat".
11	Hanabi	Jepang	Kunoichi (ninja wanita) Jepang.
12	Hayabusa	Jepang	Ninja pria, khas budaya Jepang.
13	Kagura	Jepang	Onmyouji, representasi spiritual Jepang.
14	Freya	Nordik (Skandinavia)	Dewi perang dari mitologi Nordik.
15	Lancelot	Eropa Barat	Ksatria legenda Raja Arthur.
16	Minotaur	Yunani	Makhluk dari mitologi Yunani.
17	Kalea	Malaysia	Terinspirasi dari mitologi maritim Asia Tenggara, berbentuk siluman ikan
18	Paquito	Filipina	Petinju tangguh yang menggunakan teknik bela diri khas Filipina
19	Akai	Tiongkok	Panda yang bermimpi menjadi master kung fu
20	Baxia	Tiongkok	Prajurit berbentuk kura-kura yang terinspirasi dari legenda Asia
21	Chou	Tiongkok	Pejuang jalanan yang terinspirasi dari Bruce Lee dan seni bela diri
22	Cici	Tiongkok	Penampil sirkus energik dan

			menggunakan yoyo sebagai senjata
23	Yu Zhong	Tiongkok	Pejuang yang dapat berubah menjadi naga dari legenda Tiongkok
24	Wanwan	Tiongkok	Gadis lincah dengan senjata unik yang digunakan dalam tarian tempur
25	Franco	Skandinavia	Prajurit Viking yang menguasai lautan dan bertempur dengan kail besar
26	Odette	Eropa Barat	Putri yang dikutuk menjadi angsa, terinspirasi dari cerita "Swan Lake"

Berdasarkan tabel diatas, jika dilihat dari Teori Representasi Stuart Hall, karakter-karakter ini berfungsi sebagai "tanda" yang telah "dikodekan" (encoded) dengan serangkaian makna budaya oleh pengembang game. Ketika seorang pemain Indonesia menggunakan Gatotkaca, ia tidak hanya melihat pahlawan yang kuat, tetapi juga melakukan "dekodekan" (decoded) berdasarkan pengetahuan kulturalnya, yang melahirkan rasa keterwakilan dan kebanggaan budaya. Hal ini dirasakan langsung oleh seorang informan penelitian ini dengan yang menyatakan, "Saya tahu betul karakter seperti Gatotkaca dan Kadita berasal dari Indonesia, cerita mereka sangat kental dengan mitologi dan cerita rakyat kita" ucapan Muhammad Salman, yang merupakan mahasiswa FIS-H UNM.

Dari perspektif industri, strategi ini merupakan langkah komersial yang cerdas untuk menciptakan "ikatan emosional" dengan komunitasnya, seperti yang diungkapkan oleh Adrian Pauline (CEO Team RRQ) yang menyatakan bahwa "strategi developer untuk merepresentasikan budaya adalah sebuah langkah yang sangat cerdas dan fundamental bagi pertumbuhan e-sports global. Dengan memasukkan unsur budaya lokal, developer berhasil menciptakan ikatan emosional (emotional connection) dengan komunitasnya".

Namun, dampak sosialnya jauh lebih signifikan. Praktik ini berfungsi sebagai "diplomasi budaya digital" atau soft power, di mana nilai dan sejarah suatu bangsa diperkenalkan kepada jutaan pemain global. R7, seorang streamer profesional, sepakat dengan hal ini dengan menyatakan bahwa menggunakan hero dari negara tertentu dapat meningkatkan engagement dengan penonton dari negara tersebut, yang ia sebut sebagai cara untuk terhubung dengan audiens dari berbagai negara.

Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa:

Karakter dan naratif dalam game Mobile legends secara sistematis berfungsi sebagai representasi budaya yang disengaja. Karakter-karakter ini bukan sekadar avatar digital, melainkan "tanda" yang telah dikodekan dengan serangkaian makna budaya seperti mitos, pahlawan sejarah, dan filosofi oleh para pengembang game.

Praktik representasi ini memiliki tujuan ganda yang saling melengkapi. Dari sisi industri, ini adalah strategi komersial yang cerdas untuk menciptakan "ikatan emosional" dengan pasar global. Namun dari sisi sosial, ini secara efektif menciptakan "panggung pertemuan budaya global" di mana keragaman dinormalisasi dalam benak pemain.



Representasi ini berdampak langsung pada pemain dengan membangkitkan rasa kebanggaan dan keterwakilan bagi mereka yang berasal dari budaya yang direpresentasikan. Bagi audiens global, ini berfungsi sebagai bentuk "diplomasi budaya digital" atau soft power, yang memperkenalkan nilai dan citra positif suatu bangsa secara luas melalui media yang populer.

Pengembang tidak hanya menyalin, tetapi mengadaptasi dan "menerjemahkan" tokoh budaya ke dalam mekanika dan ekosistem game. Proses ini, meskipun menyederhanakan narasi asli, terbukti efektif membuat warisan budaya yang kompleks menjadi lebih mudah diakses dan diapresiasi oleh audiens internasional. Kerangka fiksi "Land of Dawn" sebagai latar utama game berperan sebagai "ruang netral". Ini memungkinkan berbagai budaya untuk berinteraksi tanpa terbebani oleh konteks geopolitik dunia nyata, sekaligus memperkuat metafora bahwa individu dari latar belakang yang paling berbeda sekalipun dapat bersatu untuk mencapai tujuan bersama.

Karakter dan Naratif dalam Game Mobile legends Mempengaruhi Sikap Pemain Terhadap Budaya Tertentu

Pengaruh karakter dan naratif terhadap sikap pemain tidak terjadi secara langsung, melainkan melalui proses interpretasi makna saat berinteraksi dengan "simbol" di dalam game, sejalan dengan kerangka Teori Interaksionisme Simbolik. Temuan penelitian mengidentifikasi dua utama pengaruh. Pertama, melalui penanaman nilai-nilai universal yang mendorong empati. Karakter " penyembuh" seperti Angela atau Rafaela, yang naratifnya berpusat pada altruisme, secara fungsional menuntut pemain untuk menolong rekan satu timnya. Tindakan menolong ini secara konsisten diberikan imbalan positif dalam gim (pujian atau kemenangan), yang berpotensi menanamkan nilai-nilai altruisme yang dapat ditransfer ke luar game.

Kedua, melalui narasi kompleks yang menantang pemikiran hitam-putih, yang merupakan akar dari intoleransi. Karakter seperti Lunox, yang dibangun di atas narasi keseimbangan antara keteraturan (order) dan kekacauan (chaos), secara metaforis mengajarkan bahwa keharmonisan tercapai bukan dengan melenyapkan perbedaan, melainkan dengan mengelolanya. Hal ini mendorong pemain mengembangkan kapasitas berpikir yang lebih fleksibel dan mampu menerima kompleksitas, yang merupakan antitesis dari cara berpikir intoleran.

Pengalaman berinteraksi dengan keragaman karakter ini juga dapat memicu rasa ingin tahu yang otentik. Seorang informan mengaku, "karena sering bermain sebagai Kagura... saya jadi penasaran dan mencari tahu lebih banyak tentang tradisi Onmyouji di Jepang," yang menunjukkan bagaimana interaksi dalam gim dapat mendorong pembelajaran budaya di dunia nyata. Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa:

Interaksi dengan karakter dari berbagai budaya mendorong pemain untuk melatih empati secara natural. Sesuai Teori Interaksionisme Simbolik, pemain secara aktif menggunakan "simbol" budaya dari karakter yang mereka mainkan, yang secara tidak langsung menempatkan mereka pada posisi untuk mencoba memahami dunia dari perspektif budaya lain.

Penanaman nilai-nilai universal seperti altruisme terjadi melalui mekanisme gameplay. Karakter dengan peran pendukung atau "penyembuh" (seperti Angela dan Rafaela) secara fungsional menuntut pemain untuk menolong rekan satu tim. Tindakan ini secara konsisten diberi imbalan positif seperti kemenangan atau pujian, sehingga membentuk kebiasaan mental yang positif melalui proses pembelajaran sosial.

Penyajian narasi yang menantang pemikiran hitam-putih dan dualisme kaku. Karakter seperti Lunox (keseimbangan) dan Selena (dualitas) memperkenalkan konsep ambiguitas dan kompleksitas. Hal ini dapat melatih kapasitas kognitif pemain untuk menjadi lebih fleksibel dan menerima perbedaan, yang merupakan antitesis dari cara berpikir intoleran.

Interaksi dengan representasi budaya ini juga menjadi pemicu pembentukan identitas budaya sekaligus rasa ingin tahu. Bermain sebagai hero dari budaya sendiri dapat memperkuat kebanggaan budaya pemain, sementara bermain sebagai hero dari budaya asing terbukti dapat memicu rasa ingin tahu yang otentik untuk mempelajari budaya tersebut lebih dalam di dunia nyata, melampaui stereotip yang ada.

Dampak dari Pengalaman Bermain Game Mobile legends Terhadap Sikap Toleransi Antarbudaya Pemain

Dampak holistik dari pengalaman bermain game ini terhadap toleransi bersifat kompleks dan bertingkat, lahir dari kombinasi antara interaksi pemain dengan konten (Player-to-Content) dan interaksi dengan komunitasnya (Player-to-Player). Fondasi dari dampak ini adalah normalisasi keragaman melalui kontak antarbudaya virtual. Sesuai dengan Hipotesis Kontak, kondisi dalam sebuah pertandingan

Mobile legends memenuhi beberapa syarat untuk mengurangi prasangka adanya tujuan bersama (menghancurkan markas musuh), kebutuhan kerja sama, dan status yang setara di dalam arena permainan. Paparan yang berulang terhadap tim yang terdiri dari karakter-karakter dari berbagai budaya seperti Gatotkaca (Indonesia), Yi Sun-shin (Korea), dan Lancelot (Eropa) dalam lingkungan yang berorientasi pada tujuan, membuat perbedaan budaya menjadi sesuatu yang normal dan tidak lagi asing. Seperti yang diakui seorang informan, "Di dalam game, kita tidak punya waktu untuk memikirkan perbedaan suku atau agama, yang terpenting adalah bagaimana kita bisa berkomunikasi dan saling percaya untuk mencapai tujuan bersama". Ucap Nurul Aulia, mahasiswa FIS-H UNM yang aktif memainkan game mobile legends. Pengalaman ini secara efektif mendorong pemain dari tahap apresiasi budaya pasif menjadi praktik komunikasi antarbudaya aktif, di mana mereka harus menegosiasikan makna menggunakan perangkat komunikasi yang terbatas untuk mencapai kemenangan.

Interaksi Sosial dalam Game sebagai Arena Praktik Toleransi Antarbudaya

Temuan penting lainnya adalah bahwa arena paling dinamis dalam pembentukan sikap toleransi adalah interaksi sosial langsung antar pemain. Ruang interaksi ini, yang difasilitasi oleh fitur seperti chat dan emote yang berfungsi sebagai sebagai tempat nilai toleransi dipraktikkan, diuji, dan dinegosiasikan secara langsung.

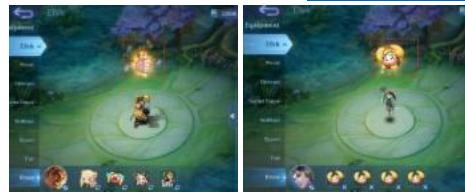


Gambar 1. Fitur Chat in-game

(Sumber: Tangkapan layar peneliti dalam game , 2025).



DOI:.....

<https://journal.journeydigitaledutama.com>

Gambar 2. Fitur emote

(Sumber: Tangkapan layar peneliti dalam game , 2025).

Fitur chat dan emote dalam gim menjadi pedang bermata dua. Di satu sisi, ia penting untuk kolaborasi strategis antar pemain dari budaya berbeda. Di sisi lain, ia juga menjadi wadah utama terjadinya konflik dan perilaku intoleran seperti trash talk dan saling menyalahkan (blaming). Di sinilah toleransi diuji secara nyata. Pemain belajar bahwa respons intoleran hampir pasti berujung pada kekalahan, sementara sikap suportif dan kooperatif meningkatkan peluang menang. Jonathan Liandi (Emperor), seorang streamer game mobile legend, bahkan menyebut bahwa menyalahkan rekan setim adalah ciri permainan "ber-IQ rendah" karena secara logis tindakan itu merusak kesatuan tim.

Dengan kata lain, toleransi dipelajari sebagai sebuah pilihan strategis yang paling rasional untuk memaksimalkan keuntungan. Pengalaman ini diperkuat oleh terbentuknya identitas tim yang superordinat dan multikultural, yang untuk sementara waktu mampu menyingkirkan perbedaan identitas sosial di dunia nyata. Identitas pemain bergeser ke peran fungsional mereka dalam game (misalnya tank atau support), menjadi fondasi untuk membangun solidaritas dengan "orang asing" yang beragam. Namun, perlu diakui bahwa potensi game ini pada akhirnya kembali pada kesadaran dan kedewasaan setiap pemain untuk memilih antara kolaborasi dan konflik.

Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa:

1. Arena utama di mana sikap toleransi dipraktikkan secara aktif bukanlah pada konten game semata, melainkan pada interaksi sosial langsung antar pemain. Setiap pertandingan menciptakan "masyarakat mikro" temporer di mana pemain melatih empati dengan "mengambil peran orang lain" dan mengelola ego demi tujuan bersama.
2. Toleransi dipelajari sebagai pilihan strategis yang rasional dan produktif untuk meraih kemenangan. Pengalaman bermain secara berulang mengajarkan pemain bahwa respons intoleran (seperti menyalahkan rekan tim) secara konsisten merusak kohesi tim dan berujung pada kekalahan , sementara sikap toleran dan kooperatif meningkatkan sinergi dan peluang menang.
3. Terbentuknya identitas tim yang superordinat dan multikultural terbukti mampu melampaui sekat-sekat identitas sosial di dunia nyata (suku, agama, asal daerah). Identitas pemain bergeser ke peran fungsional mereka dalam game (seperti tank atau support), yang menjadi fondasi untuk membangun solidaritas tulus dengan "orang asing" yang beragam.

Game ini merupakan "pedang bermata dua" yang dampaknya bergantung pada agensi pemain. Meskipun menyediakan mekanisme kuat untuk mendorong kerja sama, anonimitas juga bisa memicu intoleransi. Oleh karena itu, potensi game untuk membentuk sikap positif pada akhirnya kembali pada kesadaran dan kedewasaan setiap pemain dalam memilih antara kolaborasi dan konflik

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa game Mobile legends berperan penting dalam mempromosikan toleransi antarbudaya. Game ini menyajikan karakter dan naratif yang merepresentasikan berbagai latar belakang budaya, yang memungkinkan pemain untuk mengenali dan menjadi lebih terbuka terhadap keberagaman tersebut.

Interaksi dengan karakter yang beragam ini terbukti mampu memicu rasa ingin tahu hingga apresiasi terhadap budaya lain. Lebih jauh, pengalaman bermain, terutama dalam mode kerja sama tim, menyediakan ruang praktik toleransi secara langsung. Melalui komunikasi dan kolaborasi, pemain dapat mengembangkan sikap saling menghargai dan menerima perbedaan. Dengan demikian, interaksi sosial dalam game, baik verbal maupun non-verbal, menjadi arena penting di mana nilai-nilai seperti empati, solidaritas, dan toleransi dipraktikkan dan diperkuat, menjadikan game ini bukan sekadar ruang hiburan, tetapi juga ruang sosial untuk belajar.

Berdasarkan temuan tersebut, beberapa saran diajukan. Bagi pengembang game, disarankan untuk terus memperkaya representasi budaya dengan naratif yang lebih otentik, merancang event yang secara eksplisit mendorong kolaborasi antarbudaya, serta meningkatkan sistem moderasi untuk menindak perilaku toksik dan ujaran kebencian.

Selanjutnya, bagi komunitas pemain dan para influencer, didorong untuk aktif mempromosikan narasi positif tentang kerja sama tim dan penghargaan terhadap keragaman budaya, karena mereka memiliki peran strategis dalam membentuk etika bermain yang supotif. Bagi akademisi dan peneliti selanjutnya, disarankan untuk melakukan studi kuantitatif atau longitudinal guna mengukur dampak game dalam skala lebih luas dan jangka waktu yang lebih panjang, serta membandingkannya dengan platform media lainnya. Terakhir, bagi para pendidik dan orang tua, hasil penelitian ini menunjukkan potensi game sebagai alat edukasi informal untuk membuka dialog mengenai isu keragaman, kerja sama, dan manajemen konflik, seraya tetap memberikan bimbingan dan pengawasan yang seimbang

.

.

DAFTAR KEPUSTAKAAN

- Alhamid., & Anufia, B., (2019). Resume: Instrumen Pengumpulan Data. Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN)
- Jiwandono, H. P., & Purwandi, E. R. Liga Seluler: Pergeseran Olahraga Elektronik ke Peran Seluler dalam Kompetisi mobile legends: Bang Bang di Indonesia. *Jurnal Media dan Komunikasi Indonesia*, 1, 4-18.
- Koentjaraningrat. (1993). Metode-Metode Penelitian Masyarakat (Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama (ed.); 3rd ed.)
- Kurnianingrum, T. P. (2024). Mewujudkan Toleransi Kerukunan. Pusat Analisis Keparlemenan Badan Keahlian Setjen DPR RI. Retrieved from https://berkas.dpr.go.id/pusaka/files/isu_sepekan
- Mansyur, H. A. M., Ramadhani, F. F., Aulia, A. N., Mahya, A. F. P., Indah, B. S. N., Lestari, D. P., & Santoso, G. (2023). Bhinneka Tunggal Ika Sebagai Pemersatu Bangsa Indonesia Dari Dahulu Sampai Sekarang. *Jurnal Pendidikan Transformatif*, 2(2), 183-194
- Nasution. (2001). Metode Research. Jakarta: Bumi Aksara, 43.



DOI:.....

<https://journal.journeyditalledutama.com>

- Nilamsari, N. (2014). Memahami studi dokumen dalam penelitian kualitatif. *WACANA: Jurnal Ilmiah Ilmu Komunikasi*, 13(2), 177-181.
- Panggalo, F. (2013). Perilaku Komunikasi Antarbudaya Etnik Toraja dan Etnik Bugis Makassar di Kota Makassar (Doctoral dissertation, Universitas Hasanuddin).
- Pruitt, D. G., & Rubin, J. Z. (2011). Teori Konflik Sosial. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Rahayu, A. (2023). Perkembangan Industri Game Dunia, 48% Pemainnya Berasal dari Asia-Pasifik. untuk laman webnya. GoodStats. Retrieved from <https://goodstats.id/article>
- Sumilih, D., et al. (2025). Metode Penelitian Kualitatif. Yogyakarta: PT. Star Digital Publishing.