

**Perilaku Remaja Pemain *Game online Mobile Legends*  
Bang-Bang  
(Studi Kasus: 5 Remaja Atlet *Mobile Legends* ESI Kota  
Sawahlunto)**



## ABSTRAK

**Yoga Surya Pratama. 1710823012. Perilaku Remaja Terhadap Game Online Mobile Legends Bang – Bang (Studi Kasus: 5 Atlet Remaja Mobile Legends ESI Kota Sawahlunto). Pembimbing I: Dr. Zainal Arifin, M. Hum. Pembimbing II: Dr. Sri Setiawati, MA. Jurusan Antropologi Sosial, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Andalas.**

Seiring berkembangnya teknologi, *game Mobile Legends* menjadi game yang digemari oleh masyarakat tak terkecuali pada kalangan remaja. Setelah Dengan adanya ESI (Esport Indonesia), remaja yang bermain *game Mobile Legends* mempunyai kesempatan berkarir di industri *e-sport*, seperti menjadi atlet profesional. Perkembangan dan kemajuan game ini akhirnya menimbulkan perubahan yang besar pada kehidupan remaja dan kemajuan ini juga memberikan dampak terhadap para remaja.

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui program yang diberikan ESI (Esport Indonesia) kepada atlet di kota Sawahlunto, serta faktor-faktor yang melatarbelakangi atlet remaja bermain *game Mobile Legends* di ESI kota Sawahlunto dan mengetahui perilaku atlet remaja ESI kota Sawahlunto dalam memainkan *game Mobile Legends*.

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan penelitian studi kasus dan pemilihan informan dilakukan dengan Teknik *purposive sampling* dimana teknik ini memilih informan berdasarkan kriteria tertentu serta mengelompokan informan menjadi dua kelompok yaitu informan kunci dan informan biasa.

Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa lima atlet remaja kota Sawahlunto dalam bermain *game Mobile Legends* di pengaruhi oleh beberapa faktor seperti timbulnya rasa berkompetisi, motivasi serta mendapat dukungan dari ESI (Esport Indonesia) dan teman teman bermain. Motivasi yang tinggi dan ingin memenangkan kompetisi mempengaruhi perilaku terhadap atlet remaja kota Sawahlunto. perilaku yang timbul terbagi menjadi yaitu positif dan negatif contoh perilaku positif seperti memiliki jiwa berkompetisi, kreatif, toleransi dan contoh perilaku negatif seperti, amarah yang meluap – luap, dan egois. *Game Mobile Legends* juga memiliki dampak bagi atlet remaja dimana remaja dapat melatih kemampuan strategi dan dapat membuat para atlet kecanduan memainkan *game Mobile Legends*.

*Kata kunci: Game Mobile Legends, ESI (Esport Indonesia), perilaku, remaja, dampak*

