

Proses Transisi Pemuda Penjoki Mobile Legends di Kota Malang dalam Konteks Masyarakat Risiko

Pramana Herjati Putra Dionchi¹, Nanda Harda Pratama²

^{1,2}Universitas Negeri Malang, Jl. Semarang No. 5 Malang, Jawa Timur, 65141,
Indonesia

Email: pramana.herjati.1907516@students.um.ac.id

Abstrak

Game terus berkembang tidak hanya digunakan sebagai hiburan, tetapi juga sumber pendapatan. Mobile Legends merupakan salah satu game dimanfaatkan untuk menjadi sumber pendapatan melalui adanya pekerjaan joki. Pelaku joki atau penjoki Mobile Legends ini dilakukan oleh para pemuda di Kota Malang yang dimana dalam fase ini pemuda akan dihadapi pilihan-pilihan yang berkaitan dengan kedewasaan. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan jenis penelitian fenomenologi dari Edmund Husserl. Penentuan subjek penelitian menggunakan teknik snowball sampling terhadap pelaku pemuda penjoki Mobile Legends di Kota Malang sebagai subjek penelitian. Jumlah informan dalam penelitian ini sebanyak 15 informan dengan rincian 8 informan kunci dan 7 informan pendukung. Pelaksanaan penelitian dilakukan selama 11 bulan dari bulan Desember sampai Oktober. Penelitian ini menggunakan Teori Masyarakat Risiko Ulrich Beck dalam menganalisis risiko yang dihadapi oleh pemuda penjoki dari proses transisi yang dilakukan dan solusi untuk menghadapi risiko. Dimana para pemuda ini melakukan proses transisi menjadi seorang penjoki Mobile Legends dengan sudah menemukan solusi terhadap risiko yang dihadapi yaitu menjadikan pekerjaan joki sebagai pekerjaan part-time dan secara perlahan kembali ke kehidupan masyarakat.

Kata kunci: Pemuda; Mobile Legends; Joki Game; Masyarakat Risiko; Transisi

The Transition Process of Youth Mobile Legends Jockey in Malang City as Part of the Risk Society

Abstract

Currently games are not only used as entertainment, but also a source of income. Mobile Legends is a game used to be a source of income through jockey work. The perpetrators of Mobile Legends jockeys are carried out by young people in Malang City where in this phase the youth will be faced with choices related to maturity. This research is a qualitative research with the type of phenomenological research from Edmund Husserl. Determination of research subjects using the snowball sampling technique on young actors Mobile Legends jockeys in Malang City as research subjects. The number of informants in this study were 15 informants with details of 8 key informants and 7 supporting informants. The research was carried out for 11 months from December to October. This study uses Ulrich Beck's Risk Society Theory in analyzing the risks faced by young jockeys from the transition process carried out and solutions to deal with the risks. Where these youths carry out the transition process to become Mobile Legends jockeys by finding a solution to the risks they face, namely making jockey work a part-time job and slowly returning to people's lives in general.

Keywords: Youth; Mobile Legends; Game Jockey; Risk Society; Transition

LATAR BELAKANG

Saat ini internet menjadi salah satu bagian komponen penting dari kehidupan masyarakat yang tidak bisa terpisahkan, dimana kemudahan penggunaan internet dan akses yang diberikan dalam mendapat informasi serta komunikasi menjadi dasar utama bagaimana internet bisa melekat di kehidupan masyarakat. Per Januari 2022, Total jumlah pengguna internet dunia mencapai 4,95 miliar atau sekitar 62,5% dari total jumlah penduduk yang ada di seluruh dunia (We Are Social 2022). Dalam cara penggunaannya, masyarakat cukup menggunakan gadget mereka untuk bisa menggunakan dan mengakses internet. Internet seringkali digunakan untuk sebagai media komunikasi, portal informasi, dan bahkan sebagai media hiburan untuk mengisi waktu luang (Novianto 2011). Salah satu pemanfaatan penggunaan internet yang menarik adalah internet sebagai media untuk hiburan. Hiburan merupakan segala hal berupa kata-kata, tempat, benda maupun perilaku sebagai sumber kesenangan yang berguna untuk merileksasikan diri dari keadaan emosional maupun situasional yang dialami dan juga dapat memberikan kesenangan (Bates, S., & Ferri 2010). Karakteristik mengenai hiburan selalu dihubungkan dengan perilaku dan kegiatan positif yang memberikan rasa kenikmatan, nyaman dan senang (Klimmt, Ritterfeld, and Vorderer 2004). Namun saat ini, terdapat satu jenis hiburan yang menjadi favorit dari masyarakat untuk mengalihkan diri sekaligus mencari penghibur dari tekanan atas keadaan situasional dan emosionalnya dan sekaligus dapat membangun hubungan relasi dan interaksi secara online melalui internet yaitu game online (Hsu and Lu 2007). *Video game* bisa menjadi media untuk mendapatkan kenikmatan, karena adanya alasan yang rasional mengenai sisi kompetitifnya dan interaksi yang membuat pemain semakin terikat dengan game (Vorderer, Hartmann, and Klimmt 2003). Sehingga dari hal ini bisa disebutkan bahwa game adalah salah satu bentuk hiburan karena bisa memberikan rasa kenikmatan.

Game online adalah permainan yang berbasis perangkat elektronik yang dimana memanfaatkan jaringan internet untuk dapat bermain dengan banyak orang

sekaligus dan diwaktu yang sama juga (Misnawati 2016). Pada awalnya *game online* diciptakan untuk perangkat komputer saja, karena teknologi di zaman awal *game online* hanya komputer yang mempunyai kemampuan untuk menjadi platform *game online*. *Game online* atau *internet games* diciptakan untuk membendung batasan yang ada dari wujud awal game yang hanya bisa dimainkan oleh jumlah pemain yang terbatas, dimana wujud awal game ini disebut sebagai *game offline* yang tidak terkoneksi dengan jaringan sama sekali (Schultheiss, Bowman, and Schumann 2008). *Game online* berkembang beriringan dengan perkembangan teknologi yang pesat juga. Sedangkan perkembangan pemain *game online* saat ini berbanding lurus dengan jumlah manusia yang memiliki perangkat teknologi seperti komputer, laptop, *console* dan bahkan *smartphone*. Semakin kesini jumlah pengguna yang bermain dan jenis *game online* yang tersedia di *smartphone* terus membludak. Oleh sebab itu *game online* berbasis *smartphone* diberi istilah sebagai *Mobile Gaming*. Statistik pengguna *game* yang menggunakan *smartphone*-nya telah mencapai 2,6 miliar pengguna di seluruh dunia per tahun 2021, dan dimana hal ini didominasi oleh masyarakat benua Asia yaitu sebesar 48% dari total keseluruhan (Intelligence 2021).

Di Indonesia sendiri terdapat tiga *game online* berbasis *smartphone* yang terkenal dan menjadi favorit masyarakat Indonesia yaitu *PUBG Mobile*, *Free Fire* dan *Mobile Legends* yang dimana hal ini dilihat dari jumlah penggunanya yang aktif dengan *game* yang paling banyak pemain aktif di Indonesia yaitu *Mobile Legends* (Social 2021). *Mobile Legends* sendiri adalah *game online* berbasis MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*) yaitu jenis *game* yang mengutamakan kerjasama tim dengan beberapa orang secara *online* untuk saling bertarung satu sama lain dengan tim lainnya di dalam satu arena. *Mobile Legends* merupakan *game* besutan perusahaan Tiongkok yaitu *Moonton* yang hanya tersedia di platform *smartphone* dan *game* ini pertama kali muncul di tahun 2016. Secara sistem permainan, *game Mobile Legends* dimainkan oleh 10 orang yang terbagi menjadi dua tim dengan memilih karakter/hero berbeda untuk saling menghancurkan markas (Suryanto, Nomaini, and Pratiwi 2022). Pesatnya perkembangan *Mobile Legends* di Indonesia terlihat dari bagaimana antusias masyarakat mengenai adanya ranah kompetitif, dengan kata lain *E-Sport*. *E-sport* adalah salah satu bentuk aktivitas olahraga yang dimana dilakukan oleh seorang *gamer* untuk meningkatkan kemampuan skill koordinasi dan fisik dalam bermain *game* (Sholichuddin 2022). Seperti halnya olahraga pada umumnya, *E-Sport* juga dinikmati sebagai sebuah hiburan yang ditonton dan bahkan bisa mendapatkan penghasilan serta ketenaran layaknya atlet olahraga. Bahkan Pemerintah Indonesia di tahun 2020 membentuk *PBESI (Pengurus Besar E-Sport Indonesia)* yang dimana merupakan organisasi resmi untuk mengakomodasi ranah kompetitif *game* atau *E-Sport* di Indonesia (Firmansyah 2020). Sehingga secara tidak langsung hal ini menginspirasi para remaja untuk mendapatkan penghasilan dan ketenaran dari *game*, karena mayoritas *game* di desain untuk dimainkan oleh umur 16-25 tahun (Schultheiss 2012). Dimana hal ini rentang usia tersebut masuk ke dalam rentang usia remaja atau *youth*, Menurut WHO (*World Health Organization*) yaitu 15-24 tahun. Selain itu juga sebanyak 29 orang (45,3%) dari 64 orang berusia direntang 17-24 tahun mengalami kecanduan berat terhadap *game online* (Puspitosari and Ananta 2009).

Tetapi untuk masuk ke dalam industri *E-Sport* tidak mudah dan tidak semua bisa, harus memiliki skill dan bakat apalagi untuk para remaja apalagi untuk menjadi seorang *professional e-sport player*. Seperti atlet profesional olahraga lainnya,

professional e-sport player pastinya sudah punya pengakuan akan keahliannya dan selalu berlomba untuk menjadi yang terbaik secara kompetitif. Karena tidak semua pemain game itu bisa bermain secara jago, sedangkan tolak ukur seseorang dilihat dari tingkat kemampuan dan pencapaian di dalam game *Mobile Legends*. Dalam game *Mobile Legends* tingkat kemampuan seorang pemain dilihat dari tinggi tingkatan di dalam game. Sehingga dari adanya hal ini munculnya sebuah fenomena di media sosial komunitas *Mobile Legends* yaitu adalah adanya “joki” yang dimana membantu para pemain untuk lebih terlihat jago dengan mendapatkan pencapaian di dalam game apalagi untuk pemain game berusia remaja/pemuda. Saat di rentang usia remaja/pemuda memiliki motivasi untuk bermain game secara kompetitif dan bersaing untuk menjadi yang terbaik dari teman sebaya-nya (Greenberg et al. 2010) . Sehingga dari adanya ini membantu para pemain untuk mendapatkan pengakuan atas keahliannya bermain *Mobile Legends*.

Saat ini banyak sekali postingan yang menawarkan jasa joki game *Mobile Legends* di media sosial, apalagi khususnya di *Facebook* dan *Instagram*. Sebagai bukti nyata dari bagaimana penyedia joki game *Mobile Legends* saat ini sangat menjamur dan fenomenal, banyak sekali usaha penyedia joki di media sosial *Instagram* yang telah memiliki *follower* hingga puluhan ribu *follower*, dan bahkan cukup ketika mengetik *keyword* “joki” maka yang muncul adalah jasa joki *Mobile Legends*. Selain itu di grup komunitas *Mobile Legends* di *Facebook*, mayoritas isi dari postingan grup adalah postingan jual beli akun game, mencari teman bermain dan penawaran sewa jasa joki *Mobile Legends*. Realitas di kehidupan joki sebelumnya belum pernah di ekspos atau pun diteliti, padahal di dalam komunitas *Mobile Legends* kegiatan perjokian itu benar adanya dan hal ini dibenarkan dari beberapa penelitian mengenai joki *Mobile Legends* sebelumnya. Tetapi mayoritas penelitian sebelumnya hanya membahas bagaimana transaksi dan proses kegiatan joki *Mobile Legends* dalam segi hukum agama saja dan belum ada yang membahas kegiatan perjokian *Mobile Legends* secara lebih lanjut. Dalam observasi awal, peneliti meyakini tentang apa bagaimana realitas proses transisi dan risiko yang dihadapi oleh pemuda saat menjadi pekerja joki. Karena ketika pemuda ini memilih untuk bertransisi menjadi seorang pekerja, para pemuda ini harus sudah siap untuk menghadapi risiko yang ada. Sehingga penelitian ini menggunakan teori masyarakat risiko Ulrich Beck untuk membantu menganalisis proses transisi yang dilakukan pemuda penjoki *Mobile Legends* dengan bagaimana mereka menghadapi pekerjaan yang penuh risiko. Karena pada dasarnya setiap adanya perubahan di kehidupan masa modern akan memaksa individu untuk melakukan tindakan dan memilih pilihan penting yang disebabkan oleh ketidakpastian. Dalam konteks pemuda penjoki *Mobile Legends*, pastinya pada awal inisiasi mereka ada dorongan untuk kenapa memilih menjadi penjoki sebagai pekerjaan di usia muda, padahal mereka sebelumnya belum tahu apa risiko yang akan dialaminya.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan secara kualitatif deskriptif dengan jenis penelitian fenomenologi. Fenomenologi Edmund Husserl bertujuan untuk menemukan sebuah realitas apa adanya dengan cara mereduksi seluruh komponen ilmu empiris berdasarkan pengalaman yang dilakukan secara sadar oleh individu (Prasetyono 2013). Fenomena yang menjadi fokus dalam penelitian ini yaitu fenomena adanya pekerjaan joki game *Mobile Legends* yang dilakukan oleh remaja di Kota Malang.

Penelitian ini berangkat dari grup *Facebook "Komunitas Mobile Legends"* di Kota Malang dan juga media sosial *Instagram*. Kemudian setelah menemukan informan, mencoba untuk berkomunikasi dengan informan untuk bisa bertemu secara tatap muka untuk melakukan sesi wawancara atau pengumpulan data.

Subjek dari penelitian ini yaitu pemuda penjoki *Mobile Legends* dengan jumlah informan dalam penelitian ini yaitu sejumlah 15 informan dengan rincian 8 informan kunci dan 7 informan pendukung sekaligus responden dengan proses pemilihan informan kunci menggunakan teknik *snowball sampling* milik Creswell. Teknik *snowball sampling* adalah teknik untuk menemukan informan lain-nya dengan cara meminta rekomendasi kepada informan yang telah diambil datanya (Creswell 2016). *Snowball sampling* adalah penentuan informan secara berantai, dengan kata lain mencari informan secara bergulir dari informan satu ke informan lainnya seperti bola salju dengan kriteria yang ditentukan sebagai batasan (Lenaini 2021). Adapun beberapa kriteria informan utama yaitu (1) Berdomisili di Kota Malang, (2) Aktif bekerja menjadi penjoki, (3) Berusia remaja 15-24 tahun yang kemudian dipadukan dengan *snowball sampling* untuk menemukan para penjoki penjoki remaja lainnya. Kemudian Informan pendukung dari penelitian ini adalah penyewa jasa joki *Mobile Legends* dan juga orang terdekat dari para informan utama. Proses penelitian dan pengumpulan data dilakukan kurang lebih selama 11 bulan dari Desember hingga Oktober, karena mengingat awal dilaksanakan penelitian keadaan di Indonesia masih terjadi pandemi COVID-19.

Metode yang dilakukan dalam pengumpulan data penelitian ini 2 jenis yaitu data primer dan data sekunder. Jenis data primer yang digunakan adalah dari hasil observasi, wawancara tatap muka secara langsung dan mendalam kepada semua informan dan juga dokumentasi. Dalam proses wawancara mayoritas dilakukan dengan menggunakan bahasa jawa, karena mayoritas informan lebih nyaman dan terbuka apabila menggunakan bahasa jawa. Semua proses pengambilan data penelitian ini dilakukan sepenuhnya di Kota Malang sesuai dengan kriteria informan yang ditentukan oleh peneliti. Alasan utama kenapa peneliti memilih Kota Malang, karena komunitas pemain game *Mobile Legends* sangat aktif di grup-grup media sosial seperti *Facebook* yang terlihat dari jumlah anggota dan intensitas postingan mengenai joki. Kemudian untuk jenis data sekunder yang digunakan adalah berasal dari sumber literatur seperti jurnal ilmiah, skripsi, artikel dan portal berita. Dalam proses analisis data untuk penelitian ini menggunakan model milik Miles & Huberman, dimana dalam model analisis ini terdiri dari tiga tahap yaitu : 1) Reduksi Data yang merupakan tahapan untuk proses penyaringan data sebagai penyederhanaan terhadap data mentah untuk memilih data yang paling sesuai untuk disajikan dalam teks penelitian 2) Yang kedua, penyajian data adalah proses penulisan deskripsi hasil analisis tindakan penelitian yang dimana biasanya penyajian data penelitian kualitatif berbentuk teks naratif deskriptif, dan 3) Verifikasi penelitian dan penarikan Kesimpulan (Miles, Huberman, and Saldaña 2018).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tren *Mobile Legends* di Kota Malang

Saat ini jumlah pemain *game mobile* di Indonesia mencapai 52 juta pemain. Sehingga Indonesia berada di peringkat ke-17 dunia sebagai negara dengan jumlah

pemain *game online* terbanyak dan diperkirakan akan terus meningkat dari tahun ke tahun. Perkembangan tren industri *game online* saat ini didasari bagaimana ranah kompetitif menjadi sebuah hiburan bagi masyarakat dan juga jumlah komunitas yang bermain game tersebut, ranah kompetitif dari sebuah game disebut sebagai *E-Sport*. Karena unsur kompetitif dari game adalah salah satu daya tarik serta hiburan dalam bermain sebuah game (Vorderer et al. 2003). Salah satunya adalah game yang memiliki unsur kompetitif adalah *Mobile Legends*, secara singkat *Mobile Legends* merupakan *game online* berbasis *MOBA (Multiplayer Online Battle Arena)* besutan perusahaan Tiongkok yaitu *Moonton* yang hanya tersedia di platform *smartphone*. Di dalam game ini, dapat membuat tim dengan berisikan 5 *player* untuk membantu melawan tim 5 *player* lainnya di seluruh dunia secara random dengan *hero – hero* yang ada di game *Mobile Legends*. Kenapa bisa dikatakan paling fenomenal ? karena yang dilansir dalam website resmi *Moonton*, pemain aktif *Mobile Legends* di Indonesia saat ini mencapai 31 juta pemain dan hal itu merupakan angka yang fantastis mengingat jumlah penduduk Indonesia berjumlah 270,6 juta. Sehingga game *Mobile Legends* ini menduduki peringkat satu dalam hal pengguna aktifnya di Indonesia dengan mengalahkan game online lainnya (Social 2021). Oleh sebab itu dari sini *Mobile Legends* menjadi game yang sangat tren dari adanya perkembangan *E-Sport* dengan melihat komunitas gamenya yang masif dan bahkan diakui sebagai cabang olahraga di Indonesia, dimana bentuk kompetitif dari game *Mobile Legends* ini menjadi cabang resmi yang dilombakan di kompetisi keolahragaan seperti PON, *Sea Games* dan bahkan *Asian Games* (Wicaksana and Nasvian 2022). *Mobile Legends* sendiri memiliki liga kompetitif yang berskala nasional hingga internasional yaitu *MPL (Mobile Legends Professional League)* Indonesia untuk ranah nasional dan *M-World Championship*. Dimana jumlah hadiah dari liga kompetitif tidak main main, dalam instagram resmi *Mobile Legends* total hadiah dalam *M3 World Championship* pada 2021 kemarin adalah sebesar 800.000 USD atau sekitar Rp 11,5 Milyar rupiah dan dimenangkan oleh tim *E-Sport* asal Filipina yaitu *Blacklist International* dengan hadiah utama 300.000 dollar amerika. Tim Indonesia yaitu Tim *Evos Legends* sendiri pernah memenangkan kejuaraan dunia *M1 World Championship* di 2019 dan menjadi awal puncaknya perkembangan *E-Sport* di Indonesia (Jemadu 2019).

Dari awal perkembangan industri *E-Sport* inilah yang menjadi semakin besarnya komunitas game *Mobile Legends* di Indonesia dan memulai memberikan peluang baru dalam pekerjaan dalam konteks hiburan seperti munculnya pekerjaan sebagai *content creator*, *streamer*, *caster*, dan *proplayer* (Wicaksana and Nasvian 2022), Selain itu buktinya nyata ranah kompetitif dapat menjadi hiburan yaitu ada hal lain yang membuat *Mobile Legends* ini menjadi perhatian warga Indonesia yaitu adalah ranah kompetitifnya yang menggaet massa penonton dengan jumlah yang fantastis dengan nama acara *MPL (Mobile Legends Professional League)*. *MPL* sendiri merupakan liga *e-sport* paling tinggi, bergengsi dan kompetitif di Indonesia yang memperebutkan tiket menuju kejuaraan dunia *Mobile Legends* serta uang bernilai miliaran rupiah bagi tim yang menjuarai *MPL* ini. Hingga saat ini, *MPL* sudah diadakan selama 10 kali dan dari taun ke taun memecahkan rekor untuk penonton siaran langsung terbanyak di *platform online* di dalam sejarah siaran langsung di Indonesia khususnya dalam dunia *game online*, Rekor tersebut terjadi pada siaran pada pertandingan *grand final* antara tim *e-sport* Rex Regum Qeon dengan tim *e-sport* Alter Ego pada *MPL Season 6* dengan jumlah penonton puncak sebesar 2,8 juta viewers di

seluruh platform *online* (Escharts, 2020). Sehingga dari sini, Media hiburan seperti *Youtube* hingga sosial media sangat berpengaruh pada tren *Mobile Legends*.

Di Kota Malang sendiri, tingginya tren *Mobile Legends* bisa ditunjukkan dari jumlah komunitas grup *Mobile Legends* di *Facebook*. Salah satunya di grup yang menjadi salah satu sumber dalam pencarian informan dari penelitian ini yaitu grup “*MOBILE LEGENDS MALANG*” di *Facebook*. Jumlah anggota dari grup tersebut sebanyak 14 ribu anggota, yang dimana angka ini termasuk banyak untuk sebuah komunitas game di suatu kota. Aktivitas di grup tersebut ini meliputi postingan mengenai turnamen, jual beli, mencari teman bermain dan bahkan penawaran sewa jasa joki. Kemudian tren *Mobile Legends* di Kota Malang dilihat dari banyaknya turnamen yang diadakan, hal ini juga disampaikan beberapa informan yaitu :

“Tim saya saat itu adalah DVMB dan alhamdulillah sering banget juara 1 di turnamen turnamen Mobile Legends secara online maupun offline apalagi saat itu banyak banget mas turnamen game Mobile Legends di Kota Malang. Nama tim saya sudah terkenal banget di Kota Malang, bahkan tim saya sempat dibanned di beberapa turnamen lokal Kota Malang karena sering banget juara”

(Wawancara Informan Kunci Andi , 12 April 2022) .

Informan menyampaikan bahwa dirinya menjadi terkenal di komunitas game *Mobile Legends* Kota Malang karena sering mengikuti dan menjadi juara turnamen di *Mobile Legends* bersama dengan tim-nya. tentang banyaknya jumlah turnamen di Kota Malang juga didukung informan kunci bernama Dimas dan Alfian.

Kemudian di satu tahun ini juga saya ikut banyak turnamen lokal atau warkop lah mengenai game Mobile Legends di Kota Malang atau secara online melawan tim seluruh Indonesia , jadi sebelum jadi joki saya kayak atlet e-sport matir gitu mas pas itu . Saya pernah menang beberapa kali turnamen mas tapi gak pernah juara 1, selalu juara 2 mas”.

(Wawancara Informan Kunci Dimas , Maret, 2022)

“Dulunya saya sebelum jadi joki ya saya turnamen turnamen mas sama tim saya tapi jarang menang gitu mas ya karena kurang jago dan hape saya jelek aja pas itu , nah setelah saya jadi joki dan membeli hape iphone saya sering juara terus mas apalagi di regional malang”.

(Wawancara Informan Kunci Alfian , April 2022)

Sehingga dari sini bisa terlihat bahwa tren mengenai *Mobile Legends* di Kota Malang itu ada dan cukup besar dari skala banyaknya turnamen serta komunitas di sosial media. Oleh sebab itu pastinya akan memberikan dampak kepada remaja - remaja seperti istilah dan budaya baru dari adanya game *Mobile Legends*. Mengingat usia remaja adalah merupakan target utama dalam sebuah mendesain sebuah game, dimana di usia 16-25 tahun termasuk kedalam rentang usia remaja atau *youth age* (Schultheiss, 2012 dengan tambahan dari WHO).

Keberadaan, Klasifikasi dan Sistematika Penjoki *Mobile Legends* di Kota Malang

Pengertian dari joki adalah seseorang yang melakukan penyamaran dengan menjadi orang lain untuk mendapatkan tujuan tertentu dan memenuhi kepentingan seseorang dengan imbalan uang, sedangkan penjoki adalah orang yang melakukan proses joki (Yasmine 2021). Sederhananya, joki memiliki satu definisi yang sama seperti penyedia jasa pelayanan yang membantu kegiatan kita seperti jasa pembuatan video, jasa pengiriman dan jasa lainnya yang menggunakan tenaga orang lain untuk melakukan sesuatu kegiatan. Sehingga kata joki dan penjoki ini merupakan hanya istilah sebutan sebagai kata lain dari penyedia jasa. Dalam konteks game *Mobile Legends*, proses joki yang dilakukan adalah penjoki memainkan akun *Mobile Legends* penyewa jasa joki dan akan memainkannya sampai *tier* tertinggi yang telah disepakati oleh penjoki dan penyewa. Dalam game *Mobile Legends* terdapat 7 *tier* (tingkatan) dan semakin tinggi *tier* maka semakin sulit juga musuh yang dilawan, berikut adalah urutan *tier* terendah hingga tertinggi yaitu *Warrior, Master, Grand Master, Epic, Legend, Mythic, dan Mytical Glory*. Pemasaran dan penyebaran joki ini melalui ekosistem komunitas game *Mobile Legends*, baik secara internal dari teman dekat maupun eksternal dari media sosial hingga promosi *public figure*.

Joki atau penjoki ada untuk disewa dan membantu para pemain *Mobile Legends* yang ingin meningkatkan *tier* / rankingnya dari akun game miliknya untuk bisa mendapatkan pengakuan sosial bahwa pemain tersebut jago, walaupun sebenarnya bukan dia sendiri yang memainkannya. Dimana hal ini juga disampaikan oleh informan pendukung Aditya :

“Akhirnya saya dan teman teman saya curiga toh dan dia cerita kalau dia pake joki game Mobile Legends gitu mas . Alasannya dia biar kelihatan jago mas dan punya hal yang bisa dipamerin ke teman teman lainnya gitu mas . Selain itu juga kan di Instagram kayak influencer game dan di Streamer streamer itu sering ngepromosiin joki Mobile Legends , jadi saya tau gitu”.

(Wawancara Informan Pendukung Adit, 10 April 2022)

Para penjoki ini merupakan pemain yang mempunyai kemampuan lebih dalam bermain *Mobile Legends* dan melihat celah bahwa banyak sekali pemain yang ingin mendapatkan pengakuan sosial dengan memiliki ranking yang tinggi namun tidak mempunyai kemampuan untuk mencapainya, Sehingga para penjoki ini memanfaatkan hal tersebut untuk menjadi sumber pendapatan (Suryanto et al. 2022). Bukti nyata dari adanya jasa joki *Mobile Legends* ini adalah yang pertama dari media sosial *Instagram*, karena ketika mengetik kata “joki” di kolom pencarian maka yang muncul di paling teratas yaitu joki *Mobile Legends* dan kemudian dilanjut oleh joki tugas. Salah satu contoh akun usaha joki yang muncul teratas adalah akun @jokimobilelegendmlg yang telah memiliki jumlah follower 57,8 ribu, yang dimana akun telah menyediakan jasa joki *Mobile Legends* mulai dari tahun 2018 berdasarkan keterangan pada akun instagramnya. Bahkan mereka hingga berani endorse melalui artis-artis dan *selebgram* untuk mempromosikan layanan jokinnya. Proses transaksinya dilaksanakan sepenuhnya secara online dengan pembayarannya melalui dompet digital (*Gopay, Dana, Ovo*) dan juga via transfer bank. Sedangkan untuk para pemain *Mobile Legends* yang benar benar sudah tau mengetahui joki, ada akun usaha joki yang sangat terkenal sekali di komunitas yaitu Takapedia. Dimana akun usaha

Takapedia ini sudah menjadi badan usaha resmi yang diakui oleh negara dalam transaksi kebutuhan game Mobile Legends seperti jual beli skin, top-up diamond hingga joki. Di Instagramnya @taka_pedia memiliki jumlah follower sebanyak 592 ribu. Bahkan Takapedia sudah memiliki website resmi untuk melayani segala transaksinya.

Selain itu ada juga di media sosial Facebook, disini peneliti mengambil bukti yang sesuai dengan tempat penelitian yaitu di Kota Malang yaitu grup Facebook "MOBILE LEGENDS MALANG" yang ditujukan untuk komunitas Mobile Legends di Malang Raya. Grup tersebut dibuat pada 26 Januari 2021 dan saat ini telah memiliki jumlah anggota sebanyak 14 ribu, dimana mayoritas postingan yang diupload disini adalah jual beli akun, mencari teman bermain dan juga penawaran jasa joki. Ada hal yang menarik, dimana mayoritas postingan joki di grup ini melayani pembayaran secara tatap muka secara langsung atau COD (Cash On Delivery) di daerah Kota Malang dan hal ini menunjukkan bahwa para penjoki ini eksis serta bertempat tinggal di Kota Malang. Pernyataan ini dibenarkan oleh informan kunci bernama Ryan :

"untuk sistem COD itu ada karena permintaan customer mas, karena kan saya juga tinggal di Kota Malang jadi kadang minta ketemuan gitu apalagi sama sama tinggal Kota Malang. Alasannya sih mereka rata rata lebih enak kalau bayar langsung".

(Wawancara Informan Kunci Ryan, 9 Juni 2022)

Secara umum dalam usaha joki game Mobile Legends tidak sepenuhnya berbentuk usaha seperti akun @jokimobilelegendsmlg dan @taka_pedia tetapi juga ada yang menyediakan jasa secara perorangan atau pribadi dan juga seorang worker. Perbedaan yang paling mendasar adalah dalam hal perhitungan pendapatan dan proses jokinya. Perhitungan pendapatan dari proses joki ini adalah berdasarkan berapa jumlah poin yang diinginkan oleh pemilik akun, semakin tinggi target yang diinginkan maka semakin tinggi juga biaya yang dibayar kepada penjoki untuk memenuhi target itu. Sehingga jumlah dan sistematisasi proses pendapatan uang berbeda tergantung dari jenis pekerja joki. Sedangkan untuk sistematisasi orderannya itu kurang lebih sama yaitu dengan menghubungi nomor penjoki kemudian memberikan ID, Email, Password akun dan dilanjutkan untuk memilih layanan apa dan proses pembayaran seperti apa. Terdapat biaya yang berbeda juga untuk setiap jenis pelayanan joki dan kebijakan masing masing penyedia jasa. Harga sewa jasa joki Mobile Legends bervariasi tergantung apa yang diinginkan oleh customer, tetapi setiap penyedia jasa joki sudah ada paket dengan harga yang jelas sesuai tier yang diinginkan. Biaya sewa joki dimulai dari rentang harga 50 ribu – 2 juta untuk paket hingga puluhan juta untuk pemesanan secara khusus dari customer.

Dalam suatu perusahaan joki, pemilik usaha tidak secara langsung untuk terjun melakukan kegiatan joki. Karena pemilik usaha penyedia joki mempunyai banyak penjoki untuk melayani kebutuhan dari pelanggannya. Sehingga sistemnya adalah bagi hasil antara pemilik usaha dan juga sang penjoki atau orang yang melakukan jasa dengan cara mengambil komisi. Tetapi biasanya memiliki usaha joki ini dulunya merupakan seorang penjoki secara perorangan juga. Hal ini disampaikan oleh informan kunci Frias yang memiliki usaha Zee.Joki :

“Nantinya uangnya dikumpulkan dan akan dibagi setiap bulan mas , jadi sistem gaji gitu mas. Saya masih juga main juga kok mas , tetapi kalau dari hasil worker mengerjakan orderan saya ambil 10% gitu mas . Jadi nantinya di akhir bulan akan ditotal jumlah pendapatan dan dihitung masing masing worker dapat berapa gitu mas”.

(Wawancara Informan Kunci Frias ,8 April 2022)

Sedangkan apabila secara perorangan / pribadi, sang penyedia jasa joki itu yang akan langsung melakukan jasanya dan sepenuhnya pendapatan akan masuk kedalam penjoki tersebut dengan kata lain menjalankan usaha joki dengan mengerjakan sendiri. Kemudian ada jenis ketiga dari penjoki yaitu seorang penjoki yang ikut dalam perusahaan layanan penyedia joki atau biasa disebut *worker*, dimana penghasilan dari joki akan dipotong untuk komisi di usaha joki tempat bekerja. Informan Kunci Wahyu yang bekerja sebagai *worker* di usaha joki @joki.mu membenarkan hal ini.

“Apabila si Andika slowrespon dan sibuk maka pemesanan orderan akan dilempar ke saya gitu mas , kemudian si Andika juga yang membagi siapa yang akan mengerjakan akun pesanan. Selain itu juga apabila customer langsung menghubungi saya tetapi melalui usaha @joki.mu , maka otomatis yang mengerjakan akun adalah saya . Kemudian nantinya apabila sudah selesai dan telah melakukan pembayaran secara lunas , saya akan mendapatkan bagian 90% dan 10% diberikan ke Andika sebagai komisi di usaha @joki.mu”.

(Wawancara Informan Kunci Wahyu ,8 Maret 2022)

Sehingga dari hal ini fenomena joki *Mobile Legends* di Kota Malang sendiri itu ada dan kompleks. Hal ini ditandai oleh banyaknya informan kunci yang didapatkan oleh peneliti yaitu penjoki yang berdomisili di Kota Malang sebanyak 8 orang dengan sistematisa proses joki serta klasifikasi jenis joki yang sudah tertata dan jelas sesuai dengan apa yang dilakukan sebagai seorang penjoki.

Transisi dan Realitas Kehidupan Remaja Penjoki *Mobile Legends* Kota Malang

Dari hasil penelitian ditemukan bahwa dalam fenomena joki ini pelaku joki semuanya dilakukan oleh usia remaja dengan rentang usia dari yang masih berusia 17 tahun hingga usia 23 tahun. Dalam proses transisinya menjadi seorang penjoki di game *Mobile Legends*, para remaja ini awal mengenal game *Mobile Legends* ini diusia yang masih sangat muda dan sebelumnya sudah memiliki latar belakang bermain game. Mayoritas informan kunci mengatakan bahwa dalam awal mengenal game ini *Mobile Legends* berada di saat jenjang SMA sederajat, karena pengaruh lingkungan pertemanan dan perkembangan media digital. Kemudian setelah bermain *Mobile Legends* cukup lama, mereka mulai mengenal apa itu joki dari ekosistem game dari komunitas dan sektor hiburan seperti turnamen hingga *content creator*. Dalam proses penyebaran dan pengenalan proses joki , faktor komunitas dan media sosial lah yang menjadi sumber utama.

*“Kemudian untuk kenal mengenai perjokian itu dari postingan grup game *Mobile Legends* Facebook , Iklan iklan endorse dari influencer serta*

streamer game dan juga teman teman mabar online saya mas yang beberapa jadi penjoki juga”.

(Wawancara Informan Kunci Ryan , 9 Juni 2022)

“Setelah saya dengar cerita teman saya joki Mobile Legends , saya pingin nyoba gitu lo mas dan akhirnya saya nyari nyari di Instragram dan Facebook . Karena teman saya itu bilang dapet joki murah itu di Facebook dan dia pas ditanyain sama teman teman gak mau bilang joki dimana. Jadinya saya cari sendiri di Facebook dan nyari yang domisili Kota Malang biar enak gitu transaksinya”.

(Wawancara Informan Pendukung Adit , 5 Maret 2022)

Dalam proses transisi menjadi penjoki, para remaja ini harus berusaha semaksimal mungkin dengan mengorbankan waktu mereka untuk bermain *Mobile Legends*. Karena modal utama yang harus dimiliki seorang penjoki adalah *skill* atau kemampuan yang tinggi dalam bermain game. Latar belakang dari remaja penjoki ini rata rata memiliki jam terbang yang tinggi dan kemampuan bermain game yang jauh lebih tinggi ketimbang pemain-pemain lainnya. Selain itu juga dalam proses menjadi penjoki, sebelumnya para remaja ini harus diakui keahliannya bermain dengan menunjukkan pencapaian-pencapaian yang didapatkannya dalam bermain game *Mobile Legends* seperti pencapaian rank poin tertinggi yang pernah didapatkan. Presentasi kemenangan hingga riwayat masuk ke dalam rangking dunia yang dimana hal ini bisa dilihat di setiap profil akun pemain. Hal ini berguna sebagai modal awal untuk meyakinkan kepada pelanggan bahwa para penjoki ini memang mempunyai keahlian dan kemudian akan mempercayakan akunya untuk dimainkan oleh penjoki. Seluruh penjoki yang menjadi subjek penelitian ini memiliki pengalaman diatas 2 tahun sebagai joki *Mobile Legends* dan bahkan hingga 4 tahun, yang dimana ini merupakan waktu yang lama untuk sebuah pekerjaan.

Para remaja joki ini mau menjadi seorang penjoki pastinya dipengaruhi oleh motivasi masing-masing individu berdasarkan keinginan dan kebutuhannya. Mayoritas motivasi awal dari penjoki *Mobile Legends* ini adalah karena didasari faktor ekonomi sekaligus pembuktian diri di lingkungan pertemanan remaja mereka. Dalam hal ini, faktor ekonomi yang dimaksud adalah bagaimana para remaja ini bisa mendapatkan pendapatan sendiri di usia yang muda dengan modal yang mereka punya yaitu kemampuan lebih dalam bermain game *Mobile Legends*. Motivasi ini didasari dan dipengaruhi juga oleh ekosistem industri hiburan dan komunitas *Mobile Legends*, karena penjoki tidak mungkin ada kalau tidak permintaan dan peluang yang dijanjikan. Adanya pekerjaan penjoki ini disebabkan oleh adanya peluang dari para pemain yang kurang jago dalam bermain game dan kesusahan untuk mencapai peringkat yang diinginkan untuk bisa dipamerkan ke teman temannya sekaligus untuk mendapatkan pengakuan.

“Sehingga kalau main ya pilihannya dapet tim yang kurang jago atau enggak dapet musuh yang susah atau bahkan dua duanya dan pasti auto kalah itu. Karena kalau sudah kalah itu udah pasti marah marah dan bikin stress juga, Joki itu adalah solusi biar saya enggak ngerasain hal itu dan bisa dipamerin juga ke lain kalau saya udah duluan ke divisi yang tertinggi”.

(Wawancara Informan Pendukung Adit , 5 Maret 2022)

Sehingga dari adanya hal ini, para remaja yang mempunyai kemampuan lebih dalam bermain game melihat peluang untuk mendapatkan pendapatan untuk membantu para pemain-pemain ini untuk bisa memenuhi keinginannya dalam bermain *Mobile Legends*. Selain itu juga motivasi yang mendasari mereka menjadi remaja penjoki dan bisa bertahan sampai saat ini yaitu adalah hasil joki yang menjanjikan sekali bagi usia remaja apalagi untuk memenuhi kebutuhan dan keinginan. Penghasilan dari joki sendiri bisa mencapai di nominal 45 juta per bulan bagi pemilik usaha joki yang memiliki karyawan dan 40 juta bagi usaha joki yang dikerjakan sendiri sekaligus sebagai worker. Jumlah pendapatan perbulan dari penjoki tidak pasti, karena menyesuaikan dengan banyak *customer* dan tren dari game *Mobile Legends*. Seluruh informan mengatakan bahwa mereka selama ini tidak pernah tidak mendapat orderan dalam satu bulan, karena dalam sebulan pasti ada yang memesan walaupun jumlahnya hanya 1-2 orderan saja. Dimana hal ini merupakan angka pendapatan yang sangat fantastis apalagi melihat pekerjaannya hanya bermain game *Mobile Legends* dan dilakukan oleh remaja.

“Selain itu juga saya udah punya worker 4 yang dimana dari berbagai daerah , otomatis tuntutan joki kan ya lebih banyak. Sebagai gambaran itu saya bulan lalu total pendapatan itu sampai 45 juta mas sebulan dan itu masih belum bersih sih mas , kalau bersihnya itu saya dapet 15 juta mas dari joki di bulan lalu”.

(Wawancara Informan Kunci Frias,8 April 2022)

“Kalau saya sendiri total ya 40 juta lebih pernah mas dalam sebulan dari hasil usaha joki, worker , pendapatan tik tok dan turnamen. Dimana yang dominan dari hasil Jokinya mas.....mungkin sekitar 36 jutanya. Kalau sekarang sih rata rata 2-3 jutaan mas” .

(Wawancara Informan Kunci Alfian , 6 April 2022)

Bahkan pelayanan sewa jasa joki ini tidak hanya dipesan oleh komunitas lokal di Indonesia saja, tetapi juga di negara Asia Tenggara lainnya seperti Myanmar, Singapura dan Malaysia. Nominal transaksinya pun lebih fantastis apabila dipesan oleh orang luar negeri yaitu hingga 19 juta dalam sekali transaksi.

“Saya pas itu inget banget totalnya itu 19,4 juta mas dimana akun dia 17 juta dan akun anaknya itu 2,4 juta dan setelah dapet orderan gitu saya jadi semangat banget mas buat joki untuk sistem pembayarannya saya berikan totalnya dengan nominal mata uang Kyat Myanmar mas , jadi saya konversi dulu dan untuk transfernya saya nemu pake layanannya Maybank2E mas”

(Wawancara Informan Kunci Frias,8 April 2022)

Secara pelaksanaan , kegiatan joki dapat dilaksanakan sebagai pekerjaan *full-time* dan *part-time*. Secara definisi *full-time* adalah pekerjaan dengan waktu jam kerja yang banyak, sedangkan *part-time* atau paruh waktu adalah pekerjaan dengan waktu yang terbatas atau kurang dari jam pekerjaan *full-time* (Nisak 2017). Hal ini

disampaikan oleh seluruh informan yang secara mayoritas pernah melaksanakan pekerjaan joki secara *full-time*. Beberapa motivasi mereka yang menjadi dasar mereka melakukan joki secara *full-time* adalah memenuhi ambisi mereka dalam bermain game, uang yang dihasilkan dan pemenuhan kebutuhan konsumtif remaja. Tetapi saat ini seluruh informan kunci melaksanakan kegiatan perjokian sebagai pekerjaan *part-time* saja. Karena dalam kegiatan joki sendiri terdapat tuntutan dan tantangan yang cukup berat bagi para penjoki yang masih berusia remaja ini, yaitu masalah waktu dan kesehatan. Para informan sendiri mengatakan bahwa mereka harus bermain game *Mobile Legends* rata-rata 6-10 jam dalam sehari untuk menyelesaikan orderannya ataupun bermain untuk menjaga kemampuannya dan bahkan apabila memiliki banyak orderan yang harus dikerjakan, para penjoki ini bisa bermain selama 23 jam *non-stop*. Pelaksanaan joki biasanya dimulai dari malam hari hingga dini hari, hal ini dilakukan karena jam tersebut merupakan waktu lenggang dari keseharian. Tetapi pekerjaan sebagai penjoki ini tidak ada batas durasi atau pastinya dan yang membatasi adalah para penjoki itu sendiri. Pada awalnya semua penjoki sudah tahu mengenai masalah, konsekuensi dan tuntutan yang dihadapi, bahkan mereka sudah terbiasa dengan pola hidup sebagai seorang penjoki.

Tetapi semakin lama mereka telah berada dalam pola kehidupan penjoki yang hanya bermain game saja, mereka merasa dirinya sudah lelah secara fisik dan berada di titik jenuh. Selain itu penghasilan dari penjoki ini tidak pasti karena dipengaruhi tren dan waktu saja, dengan kata lain pekerjaan ini hidup dari tren *Mobile Legends*. Oleh sebab itu para remaja ini mengalami proses transisi yang sebelumnya melakukan pekerjaan joki secara *full-time* menjadi *part-time* saja dengan mencari pekerjaan tetap dengan penghasilan yang pasti. Karena *Mobile Legends* adalah sebuah permainan yang nantinya bisa hilang kepopuleran dalam sekejap saja seperti tren-tren lainnya akibat hal-hal seperti kejenuhan atau tiba-tiba ada masalah. Dalam pelaksanaan sebagai pekerjaan *part-time*, mereka lebih membatasi mereka dalam bermain game *Mobile Legends* dan lebih berfokus kepada kegiatan seperti orang-orang pada umumnya. Karena mereka juga sudah mendapatkan apa saja yang mereka inginkan di masa remaja ini dalam hal keinginan dan kebutuhan akan materi dari penghasilan menjadi seorang penjoki. Tetapi tidak semuanya dari kegiatan joki ini memberikan hal negatif, tetapi juga hal positif seperti bertambahnya relasi pertemanan dari komunitas, sumber penghasilan bagi para remaja dan mendapatkan pengalaman kehidupan sebagai seorang pekerja. Apalagi para informan kunci menyampaikan bahwa memiliki pekerjaan sebagai penjoki game atau permainan adalah pekerjaan impian bagi remaja seusia mereka, karena bisa mendapatkan uang dari kegiatan yang menyenangkan yaitu bermain game. Selain itu juga bahwa kerja keras yang dialami sebagai seorang penjoki itu sebanding dengan pendapatan yang didapat, tetapi dengan catatan jangan terlalu berlebihan dalam melakukan pekerjaan sebagai seorang penjoki.

Sehingga proses transisi yang terjadi oleh pemuda penjoki ini menjadi tanda bahwa mereka dalam proses transisi menjadi individu yang lebih dewasa. Dalam kajian sosiologi kepemudaan terdapat 4 perspektif yang dapat digunakan untuk menganalisis proses transisi pemuda untuk menuju kedewasaan, yaitu *lifespan*, *emerging adulthood*, *life course* & *youth transition* (Minza 2014). Apa bila melihat dari hasil data penelitian, perspektif yang sesuai untuk menganalisis proses transisi pemuda adalah *Life Course*, karena perspektif ini melihat bahwa proses transisi pemuda terjadi dari alasan yang menjadi latar belakang seperti sejarah, relasi sosial hingga struktur sosial setiap

individu yang dapat mempengaruhi kehidupan-nya khususnya pada interaksi awal dengan keluarga (Minza 2014). Dalam konteks kehidupan pemuda penjoki, para pemuda ini dilatarbelakangi oleh sejarah pengalaman yang sama yaitu *sama-sama* pecandu game sedari usia dini. Sehingga mereka dengan mudah untuk beradaptasi dan menjadi jago dengan game-game modern seperti *Mobile Legends* ini. Peran keluarga pada awalnya juga sama sama menentang para pemuda ini untuk tidak bermain game karena stigma yang melekat yaitu bahwa bermain game hanya membuang waktu saja, namun seiring dengan waktu para pemuda ini termotivasi untuk menentang stigma dari orang tua bahwa game bisa menghasilkan sesuatu melalui proses perjokian *Mobile Legends*. Dimana seluruh informan telah berhasil mematahkan stigma yang melekat kepada orang tua mereka dengan pencapaian sekaligus pendapatan dari bermain game *Mobile Legends* dan bahkan saat ini mendukungnya. Tetapi proses-nya untuk menjadi penjoki berbeda beda menyesuaikan dengan latar belakang yang berbeda, mayoritas informan mengatakan bahwa ekonomi menjadi alasan mereka terjun menjadi seorang penjoki *Mobile Legends*.

Fase yang menjadi penanda sebagai pemuda yang menuju kedewasaan yaitu adalah fase transisi ke dalam dunia pekerjaan (Furlong and Cartmel 2006). Hal ini ditandai oleh mayoritas pemuda penjoki ini telah mempunyai rencana masa depan dan pekerjaan tetap yang dibantu oleh pengalaman mereka telah dapatkan sebagai seorang penjoki, tetapi masih belum memenuhi kebutuhan dalam rumah tangga. Dalam kajian transisi pemuda menuju kedewasaan, terdapat 3 jenis transisi yaitu transisi pendidikan, dunia kerja dan pernikahan (Sutopo 2014). Karena pandangan tentang menjadi dewasa adalah ditandai dengan berhasilnya menempuh pendidikan tinggi, mendapat gaji teratur dan membina rumah tangga (Meiji 2019). Dimana mayoritas para remaja penjoki ini mencapai beberapa hal yang menjadi penanda bahwa mereka sudah ke tahap dewasa. Realitas yang mereka dapatkan dari proses transisi adalah pendidikan tidak menjadi pengaruh untuk mereka dalam mendapatkan sebuah pekerjaan, sebab seluruh informan telah menyelesaikan seluruh pendidikannya hingga lulus SMA maupun SMK namun memiliki bidang pekerjaan yang sama. Selain itu mereka dihadapi oleh pandangan dari keluarga mereka yang memiliki stigma bahwa bermain game tidak menghasilkan apapun, tetapi para penjoki ini membuktikan apa yang dikatakan oleh orang tua mereka itu salah dan akhirnya mendukung pekerjaan mereka sebagai penjoki. Tingkat kedewasaan individu juga bisa dilihat dari bagaimana kemandirian dalam berkehidupan mulai dari finansial, psikologis dan secara sosial (Chotima 2015). Sehingga apabila dilihat dari aspek kemandirian, mayoritas para pemuda penjoki sedang mencapai kedewasaan. Karena mereka sudah mampu untuk memenuhi kebutuhan hidup secara mandiri dari aktivitas seorang penjoki dengan berbagai pencapaian berupa materi hingga non-materi seperti teman dan pasangan hidup, tetapi belum bisa menetapkan bahwa kegiatan perjokian bisa membawa masa depan yang baik bagi mereka.

Berawal dari sebuah aktivitas untuk menghilangkan penat melalui bermain game, pada akhirnya pemuda ini terjun menjadikan sebuah permainan game sebuah pekerjaan untuk mendapat pengalaman kerja sekaligus sumber pendapatan untuk memenuhi kebutuhan remaja mereka. Alasan itulah yang membuat mereka lebih baik mengorbankan masa remaja mereka untuk bekerja sebagai penjoki game *Mobile Legends*. Tetapi pada akhirnya mereka kemudian juga mereka akan melakukan proses

transisi lagi ketika mereka sudah jenuh dan lelah di dunia pekerjaan yang dia tekuni yaitu sebagai penjoki, apalagi setelah mengetahui realitas yang telah dialami. Sehingga pada akhirnya mereka mencari kondisi dan posisi yang nyaman bagi mereka untuk dapat bekerja sebagai tanda mereka sudah di dalam fase dewasa yaitu tetap menjadi seorang penjoki secara *part-time* sekaligus mempunyai pekerjaan dengan penghasilan tetap. Karena pekerjaan *part-time* atau paruh waktu merupakan kesempatan bagi para pemuda untuk bisa menjadi tambahan finansial dengan tanpa mengganggu kesibukan yang ada (Meiji 2019). Apalagi bagi pemuda penjoki *Mobile Legend* yang ingin tetap mendapatkan pendapatan dari game tanpa lupa mencari pekerjaan tetap untuk bertahan hidup dan kebutuhan masa depan yang lebih pasti.

Pemuda Penjoki *Mobile Legends* Sebagai Bagian Masyarakat Risiko Ulrich Beck

Berdasarkan realitas dan transisi yang dihadapi oleh pemuda penjoki, dapat teridentifikasi apa saja risiko – risiko yang mereka hadapi. Ulrich Beck dalam bukunya “*Risk Society: Towards a New Modernity*” menyampaikan bahwa secara mandiri masyarakat akan mengalami pergerakan ke kondisi yang disebut sebagai “Masyarakat Risiko” (Beck 1992). Masyarakat risiko merupakan kondisi dimana adanya ketidakpastian kehidupan yang pada akhirnya akan selalu mendesak masyarakat untuk mengambil keputusan dan tindakan penting, dimana sebelumnya keputusan dan tindakan yang diambil tidak diketahui sama sekali informasi-nya (Argyo 2011). Dalam konteks sosial, Risiko adalah segala kemungkinan yang dapat menyebabkan adanya kerusakan fisik, mental, hingga sosial dari adanya suatu proses di masyarakat (Darmawan 2020). Risiko yang terjadi merupakan dampak dari adanya perkembangan masyarakat modern seperti kemajuan teknologi atau proses globalisasi (Beck 2015). Dengan adanya inisiatif dan kemauan pemuda untuk memilih bekerja sebagai penjoki *Mobile Legends*, secara tidak langsung mereka sudah bersedia menjadi bagian dari masyarakat modern yang sudah siap untuk menghadapi risiko yang ada. Mendapatkan pendapatan dengan hanya bermain game merupakan pekerjaan idaman seluruh pemain game diusia muda. Namun menjadi penjoki *Mobile Legends* tidaklah mudah karena terdapat proses dan risiko yang harus dihadapi karena menjadikan permainan sebuah pekerjaan yang dimana hanya bertahan sesuai tren dan merubah esensi mengenai game yang sesungguhnya. Dimana esensi awal diciptakan sebuah game adalah sebagai media hiburan dan pengisi waktu luang.

Risiko – risiko yang dihadapi oleh para pemuda joki ini disebabkan oleh adanya kemajuan dalam hal sektor teknologi. Sedari dini, para pemuda sudah dikenalkan dengan adanya teknologi dan video game. Para informan mengatakan bahwa mereka kenal dan tumbuh bersama dengan video game dan bahkan bersosial melalui adanya warnet dan rental *gaming console* seperti *Playstation*. Sehingga saat ini mereka mudah sekali beradaptasi untuk memainkan game melalui gawai yang lebih ringkas dan praktis yaitu *smartphone*. Beck menyampaikan bahwa terdapat 3 jenis mengenai konsep risiko yaitu risiko fisik, risiko sosial dan risiko psikis/mental (Ghufonudin and Abidin 2020). Risiko sosial merupakan salah satu risiko yang harus dihadapi oleh para pemuda penjoki ini yaitu risiko berupa kerusakan struktur sosial yang terdampak dari adanya faktor eksternal (teknologi, industri, dan alam). Dalam kegiatan joki, para pemuda dihadapi dengan tuntutan untuk selalu menatap layar *smartphone* selama berjam-jam untuk bermain game *Mobile Legends* demi menyelesaikan orderan *customer* dan bermain untuk menjaga nama baik dari pemuda itu sendiri sebagai

testimoni dan bukti. Secara sistematis sama dengan penawaran jasa lainnya yaitu semakin banyak orderan maka semakin banyak penghasilan, tetapi dengan dampak semakin banyak waktu juga yang harus dihabiskan. Sehingga hal ini memiliki potensial untuk menghilangkan kepekaan sosial sekaligus sebagai pemeran aksi sosial dari pemuda itu sendiri. Karena secara perlahan waktu yang dihabiskan untuk bermain game *Mobile Legends* ini mengikis pola interaksi sosial dari para pemuda di dunia nyata yang menyebabkan berkurangnya teman dan waktu untuk bersosial dengan keluarga.

Selain itu ada juga risiko kesehatan dimana risiko ini termasuk kedalam risiko fisik manusia yaitu mengenai kesehatan dari pemuda penjoki *Mobile Legends*. Seperti sebelumnya yang sudah dijelaskan, bahwa menjadi penjoki membutuhkan waktu yang banyak yang dimana hal ini berbanding lurus dengan dampak kesehatan dari pemuda penjoki. Efek dari pola kegiatan perjokian yang dirasakan oleh yaitu stamina yang semakin melemah, mata sakit dan imun tubuh melemah. Karena mereka berada di satu tempat yang sama dan posisi yang sama selama berjam-jam dengan melihat gawai dan bahkan seringkali lupa untuk makan serta minum karena terlalu fokus, dimana hal ini hampir dilakukan setiap hari selama bertahun-tahun. Adapun juga risiko psikis/mental dari pemuda, Adanya tuntutan untuk menyelesaikan orderan membuat mereka kadang tertekan hingga stress. Karena proses perjokian tidak selalu mudah dan tidak selalu menang, apalagi adanya perubahan esensi bermain game yang bersenang senang berubah menjadi tuntutan pekerjaan yang mengakibatkan stress dan pastinya akan mempengaruhi mental. Waktu yang singkat untuk menyelesaikan orderan dengan proses yang cukup lama memberi tekanan luar biasa bagi mereka saat berada di kondisi tertentu.

Kemudian terdapat risiko dalam konteks ekonomi yaitu bagaimana mereka nantinya bertahan dengan pekerjaan penjoki *Mobile Legends* sebagai sumber pendapatan. Dalam konteks ini, fakta yang didapatkan bahwa menjadi penjoki *Mobile Legends* dapat menghasilkan jumlah pendapatan yang tinggi hingga puluhan juta dalam satu bulan. Tetapi dengan catatan, rendah tingginya pendapatan dipengaruhi oleh tren dari game *Mobile Legends*. Penghasilan yang tidak pasti dan kondisi tren di masyarakat apalagi khususnya ekosistem game yang terus berubah-ubah dengan pasar yang ada menyebabkan pekerjaan *Mobile Legends* ini tidak bisa dijadikan sebuah pekerjaan tetap bagi pemuda. Risiko yang besar akan ada apabila tidak ada persiapan apabila pekerjaan penjoki menghilang karena tren *Mobile Legends* di Indonesia sudah habis. Sehingga para pemuda ini masih dihantui dengan ketidakpastian mengenai seberapa lama lagi pasar dan tren *Mobile Legends* akan berhenti yang bisa kapan saja menghilang.

Semua risiko yang ada di pemuda penjoki *Mobile Legends* harus ada usaha untuk meminimalkan sekaligus mengendalikan agar dapat mencegah potensi risiko yang lainnya. Para pemuda penjoki *Mobile Legends* ini sudah menemukan sebuah solusi dan upaya agar mengantisipasi segala risiko dari realitas yang dihadapi oleh mereka yaitu dengan membatasi diri untuk menjadi penjoki *Mobile Legends* secara *part-time* saja dan secara perlahan kembali berinteraksi ke dunia nyata untuk kembali menjalani kehidupan seperti individu lainnya. Menjadikan penjoki pekerja *part-time* menjadi pilihan terbaik bagi para penjoki ini, karena mereka belum bisa sepenuhnya lepas dari ekosistem game *Mobile Legends* tetapi mereka juga memiliki tuntutan untuk menjalani realitas kehidupan yang sebenarnya. Sehingga dalam menjalani kehidupan

sebagai penjoki *Mobile Legends* harus dapat menyeimbangkan antara realitas dunia nyata dan aktivitas dunia maya (bermain game) agar dapat meminimalisir risiko yang terjadi dengan kata lain peningkatan kontrol diri dan manajemen diri dari adanya potensi risiko. Karena ketidakpastian dan risiko muncul karena adanya proses reproduksi dari adanya perubahan di kehidupan individu (Ritzer 2004).

KESIMPULAN

Pekerjaan sebagai penjoki game *Mobile Legends* yang dilakukan pemuda ini belum pernah diekspos sebelumnya padahal realitas mengenai risiko yang dihadapi pemuda ini tidak mudah dalam pelaksanaannya dan penghasilan yang didapatkan tidak main-main. Jam kerja yang tidak teratur, tuntutan ketika orderan yang banyak dan kondisi kesehatan yang mengkhawatirkan, karena harus melihat layar handphone untuk bermain selama berjam-jam menjadi beban yang harus dihadapi di usia muda. Tetapi dari penghasilan yang telah mereka dapatkan, menjadi alasan mereka mau tetap terjun dan bertahan ke dunia penjoki game *Mobile Legends* untuk jangka waktu yang lama. Menjadi penjoki adalah alternatif para pemuda ini untuk mendapatkan penghasilan yang sangat lebih dari cukup untuk memenuhi keinginan di usia muda dan bahkan apalagi dilaksanakan secara full-time setelah mereka lulus dari SMA/SMK. Karena hasil dari penjoki setiap bulannya bisa mencapai puluhan juta rupiah. Dimana dalam dunia penjoki terdapat klasifikasi jenis penjoki yaitu pemilik usaha joki, penjoki mandiri dan worker dengan sistematisasi dan pendapatan yang berbeda juga. Karena para pemuda ini sudah mendapatkan seluruh keinginan masa muda mereka apalagi dalam sisi materi seperti kebutuhan gaya hidup hingga pengakuan dari keluarga, tetapi dengan risiko keadaan mereka yang telah lelah secara psikis dan fisik dari pelaksanaan joki secara full-time. Pengalaman dan pencapaian yang sudah didapatkan serta usia yang bertambah, menyebabkan mereka sadar bahwa mereka tidak bisa bertahan sepenuhnya dari game *Mobile Legends* yang sangat bergantung dengan tren dan harus memikirkan masa depan yang lebih pasti, tetapi disisi lain mereka juga tidak bisa sepenuhnya lepas dari *Mobile Legends*. Sehingga solusi yang terbaik untuk mengontrol risiko yaitu dengan memilih untuk bertransisi menjadikan pekerjaan *Mobile Legends* sebagai pekerjaan secara part-time saja sekaligus mencari pekerjaan tetap sebagai pendapatan utama sekaligus secara kembali berkegiatan untuk berinteraksi seperti masyarakat pada umumnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Argyo, Dermarto. 2011. "Fenomena Anak Muda Yang Bekerja Di Kapal Pesiar Dalam Era Globalisasi Sebagai Bagian Dari Masyarakat Resiko." *Sosiologi Reflektif: Islam Dan Perubahan Sosial UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta*.
- Bates, S., & Ferri, A. J. 2010. "Popular Culture Association in the South." *In Popular Culture*.
- Beck, Ulrich. 1992. "Modern Society as a Risk Society." *The Culture and Power of Knowledge. Inquiries into Contemporary Societies* 199–214.
- Beck, Ulrich. 2015. "Masyarakat Risiko: Menuju Modernitas Baru." *Yogyakarta: Kreasi Wacana*.
- Chotima, Chusnul. 2015. "Pengaruh Pendidikan Keuangan Di Keluarga, Sosial Ekonomi Orang Tua, Pengetahuan Keuangan, Kecerdasan Spiritual, Dan Teman

- Sebaya Terhadap Manajemen Keuangan Pribadi Mahasiswa S1 Pendidikan Akuntansi Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Surabaya." *Jurnal Pendidikan Akuntansi (JPAK)* 3(2).
- Creswell, John W. 2016. "Research Design: Pendekatan Metode Kualitatif, Kuantitatif, Dan Campuran." *Yogyakarta: Pustaka Pelajar* 5.
- Darmawan, Ayub Wisnu. n.d. "Orang Muncar Dalam Perspektif Risk Society (Ulrich Beck)." *ESPORTNESIA*.
- Firmansyah. 2020. *Apa Itu PBESI (Pengurus Besar Esport Indonesia) ? ESSPORTNESIA*.
- Furlong, Andy, and Fred Cartmel. 2006. *Young People and Social Change*. McGraw-Hill Education (UK).
- Ghufronudin, Bagas Narendra Parahita, and Nur Fatah Abidin. 2020. "Penguatan Sistem Sosial Dalam Mengatasi Kerentanan Masyarakat Industri." *Jurnal Sosiologi Pendidikan Humanis Vol 5(1)*.
- Greenberg, Bradley S., John Sherry, Kenneth Lachlan, Kristen Lucas, and Amanda Holmstrom. 2010. "Orientations to Video Games among Gender and Age Groups." *Simulation & Gaming* 41(2):238–59.
- Hsu, Chin-Lung, and Hsi-Peng Lu. 2007. "Consumer Behavior in Online Game Communities: A Motivational Factor Perspective." *Computers in Human Behavior* 23(3):1642–59.
- Intelligence, DFC. 2021. *Number of Mobile Gaming Users Worldwide in 2021, by Region (in Millions)*.
- Jemadu, L. 2019. *Evos Juara Mobile Legends M1 World Championship Dalam Duel Dramatis*.
- Klimmt, Christoph, Ute Ritterfeld, and Peter Vorderer. 2004. "Enjoyment: At the Heart of Media Entertainment." *Communication Theory* 14(4):388–408.
- Lenaini, Ika. 2021. "Teknik Pengambilan Sampel Purposive Dan Snowball Sampling." *Historis: Jurnal Kajian, Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan Sejarah* 6(1):33–39.
- Meiji, Nanda Harda Pratama. 2019. "Pemuda (Pe) Kerja Paruh Waktu: Dependensi Dan Negosiasi (Mahasiswa Part Time Di Kota Malang, Jawa Timur, Indonesia)." *Jurnal Studi Pemuda* 8(1):15–28.
- Miles, Matthew B., A. Michael Huberman, and Johnny Saldaña. 2018. *Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook*. Sage publications.
- Minza, Wenty Marina. 2014. "Masa Muda Sebagai Masa Transisi." *Buku Panduan Studi Kependudukan: Teori, Metodologi Dan Isu-Isu Kontemporer* 11–26.
- Misnawati, Misnawati. 2016. "Hubungan Kecerdasan Emosi Dengan Kecanduan Game Online Pada Siswa-Siswi." *Psikoborneo: Jurnal Ilmiah Psikologi* 4(2).
- Nisak, Fika Rizqiyatun. 2017. "Gambaran Motivasi Belajar Siswa Yang Kerja Part-Time."
- Novianto, Iik. 2011. "Perilaku Penggunaan Internet Di Kalangan Mahasiswa." *Surabaya: Universitas Airlangga*.
- Prasetyono, Emanuel. 2013. "Bertemu Dengan Realitas: Belajar Dari Fenomenologi Husserl." *Arete* 1(1).
- Puspitosari, Warih Andan, and Linaldi Ananta. 2009. "Hubungan Antara Kecanduan Online Game Dengan Depresi." *Mutiara Medika: Jurnal Kedokteran Dan Kesehatan* 9(1):50–56.

- Ritzer, George. 2004. "Teori Sosiologi Modern."
- Schultheiss, Daniel. 2012. "'Entertainment for Retirement?': Silvergamers and the Internet." *Public Communication Review* 2(2).
- Schultheiss, Daniel, Nicholas David Bowman, and Christina Schumann. 2008. "Community vs. Soloplayering in Multiplayer Internetgames." Pp. 452–68 in *IT University of Copenhagen. Proceedings: the [player] conference*.
- Sholichuddin, Mirza Amir. 2022. "Hubungan Antara Motivasi Berprestasi Dengan Flow Experience Pemain Mobile Legends: Bang Bang Di Kota Malang."
- Social, We Are. 2021. "Digital 2021 Global Overview Report." *Digital 2021 Global Overview Report*.
- Suryanto, Aldi Armanda, Faisal Nomaini, and Miftha Pratiwi. 2022. "Pengaruh Intensitas Menonton Tayangan Esport Star Indonesia Terhadap Motivasi Penonton Menjadi Atlet Esport (Studi Pada Komunitas Mobile Legends Palembang)."
- Sutopo, Oki Rahadianto. 2014. "Transisi Pemuda Dalam Masyarakat Risiko: Antara Aspirasi, Hambatan Dan Ketidakpastian." *Jurnal Universitas Paramadina* 11(3):1164–86.
- Vorderer, Peter, Tilo Hartmann, and Christoph Klimmt. 2003. "Explaining the Enjoyment of Playing Video Games: The Role of Competition." Pp. 1–9 in *Proceedings of the second international conference on Entertainment computing*.
- Wicaksana, Fakhtu Amirul, and Moch Fuad Nasvian. 2022. "Komunikasi, Koordinasi, Dan Kerjasama Dalam Game Kompetitif Mobile Legend." *Syntax Literate; Jurnal Ilmiah Indonesia* 7(5):5510–26.
- Yasmine, Indah Julia. 2021. "Undercover Dan Underground: Praktik Budaya Joki Skripsi Pada Mahasiswa Di Kota Malang."

Article submitted 26 Nov 2022. Resubmitted 26 Dec 2022. Final acceptance 03 Jan 2023. Final version published as submitted by the author JSPH – Vol. 07, No. 2, 2022