

Membangun Otentisitas Diri Generasi Z dalam *game Mobile Legends* melalui Pendekatan Teologi Digital Heidi A. Campbell

Anatasya Kumajas¹

Universitas Kristen Indonesia Tomohon,
kumayasanatasya@gmail.com

Sweet Megaputri Komaling²

Universitas Kristen Indonesia Tomohon,
sweetkomaling@gmail.com

Correspondence:

kumayasanatasya@gmail.com

Article History:

Submitted: 3
Agustus 2026

Reviewed: 15
September 2026

Accepted: 20 September
2026

Keywords: self-authenticity, Generation Z, Mobile Legends, digital theology, Heidi A. Campbell

Copyright:

©2026, Authors.

License:



Abstract

This study examines the formation of Generation Z's self-authenticity in Mobile Legends through the perspective of Heidi A. Campbell's digital theology, which views digital games as social spaces for identity construction and relationship formation. The study employs a qualitative-conceptual approach by integrating a literature review of Campbell's works with semi-structured interviews involving Generation Z Mobile Legends players. The data are analyzed using the frameworks of the Religious-Social Shaping of Technology (RSST), networked identity, and third space, integrated with the concept of self-authenticity. The findings indicate that an orientation toward rank, win rate, and meta culture encourages self-alienation, whereas honesty in role selection reflects authentic living. Campbell's digital theology provides a normative theological foundation for the formation of Generation Z's self-authenticity in digital spaces.

Abstrak

Penelitian ini mengkaji pembentukan otentisitas diri Generasi Z dalam permainan *Mobile Legends* melalui perspektif teologi digital Heidi A. Campbell, yang memandang permainan digital sebagai ruang sosial bagi konstruksi identitas dan pembentukan relasi. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif-konseptual dengan memadukan studi kepustakaan terhadap karya-karya Campbell dan wawancara semi-terstruktur dengan informan Generasi Z pemain *Mobile Legends*. Data dianalisis menggunakan kerangka *Religious-Social Shaping of Technology* (RSST), *networked identity*, dan *third space* yang dipadukan dengan konsep otentisitas diri. Hasil kajian menunjukkan bahwa orientasi terhadap *rank*, *win rate*, dan budaya *meta* mendorong keterasingan diri, sedangkan kejujuran dalam memilih peran mencerminkan kehidupan yang otentik. Dengan demikian, teologi digital Campbell memberikan landasan teologis normatif bagi pembentukan otentisitas diri Generasi Z di ruang digital.

A. Pendahuluan

Otentisitas diri (*self-authenticity*) merupakan konsep psikologis yang merujuk pada kemampuan individu untuk bertindak dan berekspresi sesuai dengan nilai, keyakinan, dan identitas batinnya, bukan semata demi tuntutan sosial atau peran yang dipaksakan oleh lingkungan. Dalam

kajian psikologi kepribadian, otentisitas kerap diterapkan melalui kesesuaian antara pengalaman internal dan tindakan eksternal seseorang, dengan tiga dimensi utama yaitu *authentic living*, *selfalienation*, dan *accepting external influence* yang secara empiris diukur melalui *authenticity Scale*.¹ Konsep otentisitas diri memiliki relevansi kuat dengan kesejahteraan psikologis (*psychological wellbeing*), di mana individu yang mampu hidup secara otentik umumnya menunjukkan tingkat kepuasan hidup dan kesejahteraan yang lebih tinggi.² Hasil penelitian metaanalisis menunjukkan bahwa otentisitas secara konsisten berkorelasi positif dengan keterlibatan hidup yang bermakna dan kesejahteraan emosional.³ Selain itu, faktor psikologis internal dapat memengaruhi ekspresi otentik individu. Otentisitas diri juga penting dalam konteks sosial modern seperti penggunaan media sosial, di mana ekspresi diri yang otentik dapat memberikan efek positif terhadap kepuasan hidup.⁴ Ketika seseorang gagal menjadi dirinya sendiri secara utuh dalam suatu ruang sosial, ia tidak hanya kehilangan rasa damai secara personal, tetapi juga berisiko merusak relasinya dengan orang lain di ruang itu. Memahami otentisitas diri bukan hanya penting secara akademik tetapi juga praktis dalam konteks kehidupan kontemporer yang penuh dengan tuntutan sosial dan teknologi.

Generasi Z lebih banyak membangun relasi, mengekspresikan diri, dan memperoleh pengakuan melalui ruang digital. Salah satu ruang digital yang banyak dimanfaatkan adalah permainan daring (*online game*), khususnya *Mobile Legends: Bang Bang* (MLBB), game bergenre MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*) yang dikembangkan oleh Moonton. Dalam permainan ini, dua tim yang masing-masing terdiri atas lima pemain (5 vs 5) saling bertanding untuk menghancurkan markas (*base*) lawan sebagai syarat meraih kemenangan.⁵ Setiap pertandingan *Mobile Legends* menuntut kecepatan berpikir, refleksi, dan koordinasi tim, sehingga kemenangan bergantung pada kerja sama antarpemain, bukan hanya kemampuan individu. Permainan ini menerapkan sistem peran (*role*) yang terdiri atas *tank*, *fighter*, *assassin*, *mage*, *marksman*, dan *support*, dengan fungsi yang berbeda namun saling melengkapi untuk mencapai kemenangan.⁶ Berdasarkan pengalaman penulis sebagai pemain aktif *Mobile Legends*, setiap role tersebut umumnya memiliki penempatan posisi (*lane*) yang khas dalam permainan: tank dan support biasanya berperan sebagai *roamer*, yang bergerak bebas ke seluruh peta untuk melindungi rekan setim, membuka visibilitas, dan membantu ganking; mage umumnya ditempatkan sebagai *midlaner* karena kemampuannya membersihkan gelombang minion dengan cepat sekaligus melakukan rotasi bantuan ke jalur lain; marksman lazim menempati *gold lane* sebagai sumber damage utama tim di akhir permainan; fighter umumnya mengisi *exp lane* karena daya tahannya yang kuat dalam duel satu lawan satu; sementara posisi *jungler* bersifat lebih fleksibel dan umum diisi oleh assassin, meskipun fighter maupun beberapa *hero tank* juga kerap digunakan pada posisi ini tergantung kebutuhan strategi tim.⁷

¹ Alex M. Wood et al., "The Authentic Personality: A Theoretical and Empirical Conceptualization and the Development of the Authenticity Scale," *Journal of Counseling Psychology* 55 (2008): 385–99, <https://doi.org/10.1037/0022-0167.55.3.385>.

² Rebecca J. Schlegel et al., "Feeling Like You Know Who You Are: Perceived True Self-Knowledge and Meaning in Life," *Personality and Social Psychology Bulletin*, 2011, 745–56, <https://doi.org/10.1177/0146167211400424>.

³ Anna Sutton, "Living the Good Life: A Meta-Analysis of Authenticity, Well-Being and Engagement," *Personality and Individual Differences*, 2020, <https://doi.org/10.1016/j.paid.2019.109645>.

⁴ Erica R. Bailey et al., "Authentic Self-Expression on Social Media Is Associated with Greater Subjective Well-Being," *Nature Communications* 11 (2020): 1–9, <https://doi.org/10.1038/s41467-020-18539-w>.

⁵ Retno Sari Febrian and Maryanah Safitri, "Evaluasi User Experience Pada Mobile Legends: Bang Bang Menggunakan Metode Cognitive Walkthrough," *SATIN – Sains Dan Teknologi Informasi* 9, no. 2 (2023), <https://doi.org/10.33372/stn.v9i2.1035>.

⁶ Bella Febriyana Ananda et al., "Variasi Komunikasi Virtual Pada Kelompok Pemain Game Mobile Legends," *Jurnal Ilmu Komunikasi* 12, no. 1 (2022), <https://doi.org/10.15642/jik.2022.12.1.18-34>.

⁷ Ananda et al.

Penelitian Meilando dan Ayuh terhadap remaja pemain *Mobile Legends* menunjukkan bahwa interaksi simbolik yang terjadi di dalam game ini berperan signifikan dalam pembentukan identitas diri serta relasi sosial penggunanya. *Mobile Legends* menjadi ruang tempat remaja belajar memahami perspektif orang lain sekaligus menegosiasikan siapa dirinya di hadapan sesama pemain.⁸ Temuan ini diperkuat oleh Ananda dkk., yang mengamati bahwa komunikasi virtual di antara pemain *Mobile Legends* melalui *voice chat*, *chatbox*, maupun *quick chat* melahirkan ragam bahasa dan kode khas yang dipahami dan dimaknai bersama oleh suatu komunitas atau tim tertentu, bahkan meluas ke topik-topik di luar permainan seperti pertemanan, keluarga, hingga isu sosial-politik.⁹ Arena pertandingan *Mobile Legends* berfungsi ganda sebagai ruang kompetisi taktis sekaligus ruang sosial tempat relasi, reputasi, dan identitas seorang pemain dipertaruhkan dan dibentuk secara berkelanjutan. Berdasarkan keterangan resmi Moonton Indonesia yang dikutip Amalia dan Aunillah Naya, terdapat sekitar 170 juta pengguna aktif *Mobile Legends* setiap bulannya di seluruh dunia, dan Indonesia termasuk dalam kelompok negara dengan jumlah pengguna terbanyak, yakni sekitar 50 juta pengguna aktif.¹⁰ Populasi pemain ini didominasi oleh remaja dan dewasa muda yang secara demografis termasuk dalam rentang usia Generasi Z. Hal ini sejalan dengan temuan Rahma, yang dalam penelitiannya terhadap remaja pemain *Mobile Legends* di Kota Samarinda menetapkan rentang usia subjek penelitian pada 18–24 tahun rentang usia yang secara persis berhimpitan dengan definisi Generasi Z sebagai kelompok yang lahir antara akhir 1990-an hingga pertengahan 2010-an.¹¹ Konvergensi antara jumlah pengguna yang besar dan dominasi kelompok usia muda menjadikan *Mobile Legends* relevan untuk memahami bagaimana Generasi Z membangun atau mempertaruhkan otentisitas diri di ruang digital. Sistem permainan berbasis *role* menuntut pemain menjalankan peran yang disepakati sejak fase *draft pick* demi sinergi tim. Namun, sebagian pemain justru mengabaikannya dengan memaksakan *hero* atau gaya bermain pribadi, yang mencerminkan *suboptimal teamwork behaviour*, yaitu perilaku yang mengutamakan kepentingan individu dan melemahkan kerja sama tim. Ketidaksesuaian ekspektasi peran tersebut juga dapat memicu *tilt*, yaitu frustrasi kognitif-emosional yang berdampak pada penurunan kualitas pengambilan keputusan.¹² Dalam konteks kompetitif *Mobile Legends*, *win rate* menjadi indikator keberhasilan individu yang diukur dari persentase kemenangan, sedangkan sistem *rank* disusun mulai dari Warrior hingga Mythical Immortal sebagai tingkatan tertinggi. Di sisi lain, budaya *meta* yang dipengaruhi *patch* dan streamer membentuk preferensi *hero*, strategi, dan standar bermain pemain. Kondisi ini mendorong konformitas terhadap gaya bermain tertentu, sehingga berpotensi mengaburkan otentisitas, menyeragamkan gaya bermain, dan mengurangi keunikan individu. Bersamaan dengan penyimpangan peran akibat ego personal dan orientasi pada *win rate*, fenomena tersebut menunjukkan kesenjangan antara idealisme kerja sama tim dalam game MOBA dan realitas perilaku pemain, yang masih memerlukan kajian lebih lanjut dari perspektif dinamika psikososial.

Dalam studi teologi digital, Heidi A. Campbell menekankan bahwa ruang digital sebaiknya dipahami sebagai ruang sosial yang memiliki dampak teologis, tempat di mana relasi, narasi diri, dan

⁸ Meilando and Eceh Trisna Ayuh, “Peran Interaksi Simbolik Dalam Game Mobile Legends Terhadap Pembentukan Identitas Dan Hubungan Sosial Remaja Di Desa Pasar Talo,” *Jurnal MADIA (Jurnal Humas Dan Media Kontemporer)* 6, no. 2 (2025), <https://doi.org/10.36085/madia.v6i2.8864>.

⁹ Ananda et al., “Variasi Komunikasi Virtual Pada Kelompok Pemain Game Mobile Legends.”

¹⁰ Nur Amalia and Natana Aunillah Naya, “Analisis Dampak Game Online Mobile Legend Terhadap Sikap, Pengetahuan, Dan Keterampilan Peserta Didik Kelas V,” *Jurnal Elementaria Edukasia* 6, no. 3 (2023), <https://doi.org/10.31949/jee.v6i3.6271>.

¹¹ Nurina Rahma, “Hubungan Konformitas Teman Sebaya Dengan Intensitas Bermain Game Online Mobile Legends,” *Psikoborneo Jurnal Ilmiah Psikologi* 102 (2022), <https://doi.org/10.30872/psikoborneo.v10i2.7385>.

¹² Minerva Wu, Je Seok Lee, and Constance Steinkuehler, “Understanding Tilt in Esports: A Study on Young League of Legends Players,” in *Proceedings of the 2021 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems*, 2021, <https://doi.org/10.1145/3411764.3445143>.

makna-makna spiritual dapat terbentuk.¹³ Campbell mendefinisikan komunitas keagamaan sebagai jaringan relasi sosial yang terhubung melalui serangkaian praktik hidup bersama, di mana jaringan tersebut tidak hanya menyampaikan informasi tetapi juga membentuk cara seseorang memahami diri dan relasinya dengan orang lain.¹⁴ Aktivitas digital dengan demikian tidak dapat dipandang sebagai fenomena yang netral, melainkan bagian dari proses pembentukan identitas, sebagaimana ditegaskan Campbell bahwa kajian religiusitas daring perlu memperhatikan implikasinya terhadap konstruksi identitas, komunitas, otoritas, dan otentisitas dalam budaya yang lebih luas.¹⁵ Berangkat dari pemahaman tersebut, ruang digital termasuk platform permainan daring dapat dibaca sebagai arena sosial tempat individu mengalami proses pembentukan identitas diri secara berkelanjutan. Bagi Generasi Z, keterlibatan intens dalam *game* berbasis tim seperti *Mobile Legends* menghadirkan pengalaman digital yang tidak hanya bersifat kompetitif, tetapi juga menjadi ruang bagi proses penciptaan makna, relasi, dan representasi diri melalui peran (*role*), *hero* yang dipilih, serta interaksi sosial di dalam komunitas virtual. Dalam konteks ini, pengalaman bermain menjadi medium penting bagi pembentukan narasi personal yang berpotensi memengaruhi pemahaman Generasi Z terhadap dirinya sendiri, sehingga proses menemukan dan mempertahankan otentisitas diri di tengah tekanan ego, status, dan konformitas komunitas *game* menjadi persoalan yang relevan untuk dikaji melalui lensa teologi digital.

Sejauh ini, penelitian mengenai *game* cenderung menyoroti aspek kreativitas, literasi digital, dan interaksi sosial dalam konteks pendidikan atau perkembangan kognitif.¹⁶ Penelitian mengenai perilaku pemain dalam permainan daring, khususnya pada genre *Multiplayer Online Battle Arena* (MOBA), sejauh ini banyak berfokus pada kajian perilaku *toxic* dan agresi verbal antarpemain.¹⁷ Kajian pada *Mobile Legends* di Indonesia juga menunjukkan bahwa komunikasi virtual antarpemain dapat memicu perilaku *toxic* ketika terjadi konflik dalam tim.¹⁸ Selain itu, sebagian besar penelitian terdahulu berfokus pada persoalan adiksi atau gangguan bermain permainan (*internet gaming disorder*) sebagai konsekuensi dari pola bermain yang tidak terkendali.¹⁹ Berdasarkan pemetaan tersebut, dapat diidentifikasi bahwa dimensi yang belum banyak dikaji terutama dalam konteks *Mobile Legends* di Indonesia, mengenai bagaimana struktur kompetitif permainan itu sendiri yang meliputi sistem peringkat (*rank*), pembagian peran (*role*), dan strategi dominan (*meta*) berpotensi menggeser orientasi bermain pemain dari yang bersifat otentik, yaitu bersumber dari preferensi, gaya, dan nilai personalnya, menjadi orientasi bermain yang ditentukan oleh tekanan eksternal berupa ego kompetitif, obsesi terhadap status, dan konformitas terhadap budaya *meta* serta figur *streamer*.

Dalam kajian teologi digital, fokus penelitian sebelumnya lebih banyak diarahkan pada penggunaan media sosial untuk aktivitas keagamaan atau pembentukan komunitas gereja online.²⁰

¹³ Heidi A. Campbell, *When Religion Meets New Media* (London: Routledge, 2010), 1.

¹⁴ Campbell, 9.

¹⁵ Heidi A. Campbell, *Digital Religion: Understanding Religious Practice in New Media Worlds* (London: Routledge, 2013), 10.

¹⁶ Sonia Livingstone and Amanda Third, "Children and Young People's Rights in the Digital Age: An Emerging Agenda," *New Media & Society* 19, no. 5 (2017): 1–16, <https://doi.org/10.1177/1461444816686318>.

¹⁷ Maulana Abdul Arifin et al., "Perilaku Toxic Dalam Permainan Online Mobile Legends Bang Bang," *Bhinneka Jurnal Bintang Pendidikan Dan Bahasa* 1, no. 3 (2023): 266–283, <https://doi.org/10.59024/bhinneka.v1i3.628>.

¹⁸ R. W. Abie and S. Rosmilawati, "Perilaku Toxic Dalam Komunikasi Virtual Di Game Online Mobile Legends: Bang Bang Pada Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Di Universitas Muhammadiyah Palangkaraya," *Restorica Jurnal Ilmiah Ilmu Administrasi Negara Dan Ilmu Komunikasi* 9, no. 1 (2023), <https://doi.org/10.33084/restorica.v9i1.4577>.

¹⁹ Soo Ting T'ng, Khee Hoong Ho, and Kee Pau, "Need Frustration, Gaming Motives, and Internet Gaming Disorder in Mobile Multiplayer Online Battle Arena (MOBA) Games: Through the Lens of Self-Determination Theory," *International Journal of Mental Health and Addiction* 21, no. 6 (2022), <https://doi.org/10.1007/s11469-022-00825-x>.

²⁰ Mellina Sipahutar, Rogate Artaida Tiarasi Gultom, and Dapot Damanik, "Digital Theology and Social Media in Church Ministry," *Socio-Economic and Humanistic Aspects for Township and Industry* 3, no. 2 (2025), <https://doi.org/10.59535/sehati.v3i2.500>.

Kajian-kajian tersebut menunjukkan bahwa teknologi digital dimanfaatkan dalam praktik keberagamaan, tetapi masih berfokus pada media sosial sebagai objek utama. Meskipun telah berkontribusi terhadap pemahaman mengenai game digital, teologi digital, dan identitas digital, ketiga bidang tersebut masih berkembang secara terpisah. Akibatnya, pengalaman bermain *Mobile Legends* sebagai ruang pembentukan narasi diri dan otentisitas belum banyak dikaji, khususnya dalam perspektif pembentukan identitas yang berkelanjutan. Pemikiran Campbell membuka peluang untuk memahami permainan virtual sebagai ruang pembentukan identitas. Struktur *Mobile Legends* yang memadukan kompetisi, komunitas, pembagian peran (*role*), dan interaksi tim sejalan dengan gagasan Campbell bahwa identitas dibentuk melalui praktik digital yang bermakna. Pengalaman bermain dapat dipahami sebagai *storied identity*, yaitu identitas yang dibentuk dan diceritakan melalui pengalaman digital.²¹ Penelitian mengenai *Mobile Legends* selama ini lebih banyak membahas perilaku *toxic* dan agresi verbal, adiksi atau *internet gaming disorder*, serta komunikasi virtual antarpemain. Sementara itu, unsur kompetitif seperti *role*, *rank*, *win rate*, dan *meta* cenderung ditempatkan sebagai bagian dari konteks permainan, belum sebagai aspek yang turut membentuk pilihan dan pengalaman pemain. Kondisi ini berbeda dengan kajian mengenai otentisitas diri yang telah banyak dikembangkan dalam konteks relasi interpersonal, media sosial, dan kesejahteraan psikologis. Kajian mengenai otentisitas dalam permainan kompetitif masih relatif terbatas, khususnya dalam melihat tekanan yang muncul dari tuntutan performa tim, pilihan *role*, pencapaian *rank*, *win rate*, dan penyesuaian terhadap *meta*. Tekanan tersebut menunjukkan karakter yang berbeda karena pemain tidak hanya berhadapan dengan tuntutan sosial dari pemain lain, tetapi juga dengan struktur permainan yang menetapkan standar performa dan keberhasilan. Di sisi lain, pemikiran Heidi A. Campbell mengenai teologi digital telah memberikan kerangka untuk memahami ruang digital sebagai lingkungan pembentukan identitas, tetapi penerapannya lebih banyak ditemukan dalam kajian media sosial, komunitas daring, dan praktik keagamaan digital. Penerapan perspektif tersebut pada permainan kompetitif dengan struktur formal seperti *Mobile Legends* masih belum banyak dilakukan.

Berdasarkan kesenjangan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis bagaimana struktur kompetitif *Mobile Legends* dapat memengaruhi proses pemain dalam mempertahankan atau menyesuaikan identitas dirinya. Persoalannya bukan hanya pada keberadaan tekanan dari lingkungan permainan, tetapi pada bagaimana *role*, *rank*, *win rate*, dan *meta* dapat menjadi bentuk pengaruh eksternal yang mendorong pemain untuk menyesuaikan diri dengan tuntutan kompetitif. Persoalan ini penting dikaji melalui perspektif teologi digital Heidi A. Campbell karena identitas dalam ruang digital tidak terbentuk secara terpisah dari teknologi, relasi sosial, dan lingkungan tempat individu berinteraksi. Dengan demikian, penelitian ini diarahkan untuk mempertemukan kajian tentang struktur kompetitif *Mobile Legends*, otentisitas diri, dan teologi digital dalam satu pembahasan, khususnya untuk melihat proses negosiasi identitas pemain di tengah tuntutan kompetitif permainan.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif-konseptual yang memadukan studi kepustakaan (*library research*) dan wawancara. Studi kepustakaan menghasilkan data deskriptif dari literatur ilmiah,²² sedangkan wawancara semi-terstruktur digunakan untuk menggali pengalaman langsung beberapa informan Generasi Z di jemaat GMIM Exodus Kumelembuai yang berusia 19-25 tahun dan aktif bermain *Mobile Legends*.²³ Informan dipilih secara purposif dengan memanfaatkan perkenalan dalam kegiatan Pekan Olahraga Pemuda Jemaat, salah satu cabangnya adalah *e-sport*

²¹ Campbell, *Digital Religion: Understanding Religious Practice in New Media Worlds*, 43.

²² Lexy J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Bandung: Remaja Karya Cv, 1989), 3.

²³ John W. Creswell and Cheryl N. Poth, *Qualitative Inquiry and Research Design*, 4th ed. (Thousand Oaks: SAGE Publications, 2018), 83–163.

Mobile Legends. Pemilihan informan didasarkan pada kriteria aktif bermain *Mobile Legends* setiap hari pada waktu luang dan berada pada rentang rank *Epic* hingga *Mythic Immortal*. Sumber data terdiri atas sumber primer, yaitu karya utama Heidi A. Campbell, *When Religion Meets New Media* dan *Digital Religion: Understanding Religious Practice in New Media Worlds*, serta sumber sekunder berupa artikel ilmiah tentang otentisitas diri, Generasi Z, *Mobile Legends*, dan teologi digital. Data dianalisis melalui reduksi dan kategorisasi konsep, pemetaan konseptual, dan penarikan kesimpulan.²⁴ Keabsahan data dijamin melalui empat kriteria *trustworthiness* kredibilitas melalui triangulasi sumber (literatur dan wawancara), *transferabilitas* melalui deskripsi konteks yang memadai, *dependabilitas* melalui dokumentasi prosedur analisis, dan konfirmabilitas melalui reflektivitas peneliti.²⁵

C. Hasil dan Pembahasan

Konsep Teologi Digital Menurut Heidi A. Campbell

Heidi A. Campbell mengembangkan teologi digital sebagai respons kritis terhadap perubahan cara manusia menghayati iman dan membangun makna di tengah perkembangan teknologi digital. Teologi digital tidak dimaksudkan sebagai cabang teologi yang terpisah dari refleksi iman klasik, melainkan sebagai pendekatan interdisipliner yang mempertemukan teologi, studi media, dan ilmu sosial untuk membaca praktik dan pembentukan makna kontemporer, termasuk di ruang-ruang yang pada awalnya tidak dianggap religius seperti platform permainan daring.²⁶

Salah satu kontribusi utama Campbell adalah konsep *Religious–Social Shaping of Technology* (RSST), yang menegaskan bahwa teknologi tidak pernah netral. Teknologi selalu hadir dalam proses negosiasi dengan sejarah dan tradisi komunitas, nilai serta prioritas yang dianut, praktik negosiasi aktual terhadap teknologi, dan wacana internal yang membenarkan penggunaannya.²⁷ Prinsip ini relevan untuk membaca *Mobile Legends* bukan sebagai teknologi yang berdiri netral di luar nilai penggunaannya, melainkan sebagai ruang yang terus-menerus dinegosiasikan oleh pemain melalui nilai, kebiasaan, dan norma komunitas yang mereka bawa ke dalamnya. Campbell juga menekankan bahwa identitas manusia dibentuk melalui logika jaringan (*networked*) dalam kehidupan digital sehari-hari. Ia mencatat bahwa metafora jaringan telah menjadi cara umum untuk menjelaskan pola relasi sosial kontemporer, di mana cara seseorang bekerja, bersosialisasi, dan membangun identitas terbentuk melalui jaringan asosiasi yang beragam, bukan lagi melalui ikatan sosial yang tunggal dan tertutup sebuah kecenderungan menuju apa yang disebutnya sebagai *networked identity* yang dinamis.²⁸ Nilai dan makna, dengan demikian, tidak lagi semata dibentuk melalui institusi tunggal, melainkan melalui jaringan digital yang dijalani individu setiap hari, termasuk melalui interaksi tim, komunitas, dan budaya kompetitif di dalam gim daring seperti *Mobile Legends*.

Konsep lain yang relevan adalah *third space*, yakni ruang hibrid dan cair yang muncul ketika praktik hidup nyata (*lived practice*) berjumpa dengan budaya digital, sehingga menuntut logika pemahaman baru yang tidak sepenuhnya tunduk pada logika ruang fisik maupun ruang digital semata.²⁹ Dalam konteks penelitian ini, *Mobile Legends* dapat dibaca sebagai *third space*, yaitu ruang hibrid tempat identitas, nilai, dan relasi pemain Generasi Z terus mengalami proses pembentukan dan penyesuaian. Ruang ini bukan sekadar sarana hiburan yang terpisah dari kehidupan nyata, melainkan arena tempat karakter, komitmen, dan keotentikan diri dipertaruhkan serta dibentuk. Dengan

²⁴ Matthew B. Miles, A. Michael Huberman, and Johnny Saldaña, *Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook*, 3rd ed. (Thousand Oaks: SAGE Publications, 2014), 12–14.

²⁵ Creswell and Poth, *Qualitative Inquiry and Research Design*, 65–259.

²⁶ Campbell, *Digital Religion: Understanding Religious Practice in New Media Worlds*, 10.

²⁷ Campbell, *When Religion Meets New Media*, 53–54.

²⁸ Campbell, *Digital Religion: Understanding Religious Practice in New Media Worlds*, 68.

²⁹ Campbell, 75.

menggunakan *kerangka RSST, networked identity, dan third space*, penelitian ini menunjukkan bahwa *Mobile Legends* melampaui fungsinya sebagai media hiburan dan kompetisi. Permainan ini menjadi ruang digital tempat identitas, relasi, dan nilai-nilai seperti kejujuran, tanggung jawab terhadap peran, kerja sama, serta keotentikan diri dibangun dan diwujudkan melalui pengalaman bermain. Dalam perspektif teologi digital Campbell, *Mobile Legends* dapat dipahami sebagai ruang pembentukan diri yang bermakna, karena praktik digital di dalamnya tidak hanya membentuk keterampilan bermain, tetapi juga memengaruhi cara pemain memaknai diri, relasi, dan tanggung jawabnya di tengah komunitas digital.

Dinamika Interaksi Sosial Generasi Z dalam *Mobile Legends*

Salah satu ciri khas interaksi Generasi Z dalam *Mobile Legends* adalah munculnya pola komunikasi non-formal namun intensif, dibangun melalui fitur bawaan permainan maupun platform pihak ketiga. Fitur *quick chat*, *voice chat*, dan emoji menjadi instrumen komunikasi utama yang memungkinkan koordinasi cepat tanpa memerlukan interaksi verbal yang rumit.³⁰ Seluruh informan secara konsisten menyebutkan kombinasi ketiga fitur ini, dengan voice chat baik bawaan game maupun melalui *Discord* digunakan terutama saat bermain bersama teman dekat, sementara *quick chat* dan emoji lebih banyak dipakai saat bermain dengan pemain yang tidak dikenal. Interaksi tidak berhenti di dalam game.

Informan G.K menjelaskan bahwa relasi yang terbentuk melalui *Mobile Legends* tidak berhenti pada interaksi selama permainan berlangsung, tetapi juga berkembang ke platform komunikasi lain. Ia mengungkapkan bahwa para pemain membentuk komunitas di *Discord* yang digunakan untuk berkomunikasi hampir setiap malam. Seiring berjalannya waktu, topik pembicaraan tidak lagi terbatas pada strategi permainan, tetapi juga mencakup kehidupan sehari-hari, seperti perkuliahan, pekerjaan, serta rekomendasi film dan musik. Menurut informan, perkembangan tersebut membuat hubungan yang awalnya terjalin melalui permainan bertransformasi menjadi sebuah kelompok pertemanan yang lebih erat.³¹ Pola perluasan relasi dari ruang permainan ke ruang sosial di luar game ini sejalan dengan temuan bahwa komunitas esports tidak hanya berfungsi sebagai wadah hiburan, tetapi juga sebagai arena pembentukan identitas kelompok dan solidaritas kolektif melalui simbol serta norma bersama.³²

Terkait pembentukan kepercayaan dan solidaritas melalui pengalaman bermain bersama, Informan P.L menyampaikan bahwa relasi yang terbangun melalui *Mobile Legends* memiliki karakteristik yang khas. Menurutnya, hubungan antarpemain pada awalnya terbentuk karena mereka tergabung dalam satu tim permainan. Namun, intensitas komunikasi yang terus berlangsung mendorong tumbuhnya rasa saling percaya dan kedekatan. Seiring waktu, hubungan tersebut berkembang hingga melampaui konteks permainan, bahkan beberapa di antaranya lebih sering berkomunikasi di luar *Mobile Legends* daripada saat bermain bersama.³³ Pernyataan ini memperlihatkan bahwa intensitas komunikasi selama bermain menjadi katalisator pembentukan relasi yang melampaui batas permainan itu sendiri, sebagaimana juga dikonfirmasi oleh studi

³⁰ Aan Herdiana and Ridho Pribadi, "ANALISIS INTERAKSI SIMBOLIK GAMERS MOBILE LEGENDS DALAM PERSPEKTIF GEORGE HERBERT MEAD," *Jurnal Komunikasi Peradaban* 1, no. 2 (2023).

³¹ Wawancara dengan G.K, 5 Juli 2026.

³² Evianisa, "Digital Brotherhood: Group Identity, In Group Bias, and Behavioral Conformity in Bandung's Esports Communities," *Psychosocia: Journal of Applied Psychology and Social Psychology* 3, no. 3 (2025), <https://doi.org/10.61978/psychosocia.v3i3.801>.

³³ Wawancara dengan P.L, 5 Juli 2026.

terhadap komunitas gim daring di Indonesia yang menunjukkan bahwa pengulangan interaksi menciptakan norma komunikasi tersendiri sekaligus memperkuat solidaritas antaranggota.³⁴

Di sisi lain, sifat kompetitif *Mobile Legends* yang diukur melalui sistem rank, *win rate*, dan pencapaian *top global* menciptakan tekanan psikologis yang pada kondisi tertentu dapat memicu munculnya perilaku *toxic* dalam interaksi antar sesama pemain. Informan S.D menjelaskan bahwa *win rate* dan rank memiliki makna yang berbeda bagi pemain *Mobile Legends*. Menurutnya, *win rate* hanya dipandang sebagai angka yang menunjukkan persentase kemenangan, sedangkan rank dimaknai sebagai bentuk pencapaian yang mencerminkan perkembangan kemampuan pemain, terutama ketika berhasil mencapai tingkatan *Immortal*.³⁵ Persepsi ini menunjukkan bahwa tekanan status tidak dialami secara seragam, namun tetap menjadi rujukan sosial yang memengaruhi cara pemain menilai diri sendiri dan rekan setimnya. Tekanan tersebut seringkali memicu perilaku *flaming*, *blaming*, *feeding*, dan *trolling*. Studi terbaru mengidentifikasi bahwa perilaku *toxic* semacam ini merupakan fenomena umum dalam game MOBA dan berkorelasi dengan pengalaman viktimisasi pemain yang berdampak pada performa dan kohesi tim.³⁶ Penelitian lain menemukan bahwa perilaku *toxic* individu dalam tim MOBA secara signifikan menurunkan performa kolektif, sekaligus memicu siklus balasan (*retaliation*) yang memperburuk suasana permainan.³⁷ Mekanisme psikologis di balik perilaku ini turut dijelaskan melalui teori *online disinhibition*, di mana pemain merasa lebih bebas berperilaku agresif karena *anonimitas* dan minimnya konsekuensi sosial langsung.³⁸

Dari wawancara, dampak perilaku toxic terhadap motivasi bermain dan harga diri tergambar paling jelas dalam pengalaman informan G.K mengungkapkan bahwa pengalaman menghadapi perilaku *toxic* dari pemain lain pernah membuatnya menghentikan aktivitas bermain untuk sementara waktu. Ia menceritakan bahwa ketika sering bermain dalam mode *solo rank*, dirinya berulang kali bertemu dengan pemain yang menunjukkan perilaku *toxic*, sehingga menimbulkan kelelahan secara emosional. Kondisi tersebut mendorongnya untuk tidak bermain selama sekitar satu minggu. Setelah kembali bermain, ia lebih memilih bermain bersama teman agar suasana permainan tetap menyenangkan dan tekanan yang dirasakan dapat berkurang.³⁹ Sehingga dipahami bahwa respons negatif dari sesama pemain memiliki dampak terhadap kepercayaan diri. Ia mengungkapkan bahwa komentar yang merendahkan sering kali membuatnya kehilangan rasa percaya diri dan memunculkan ketakutan untuk melakukan kesalahan pada pertandingan selanjutnya.⁴⁰ Pengalaman serupa turut dialami Informan G.P, yang memilih keluar dari tim setelah rekan satu timnya berulang kali meremehkan pertandingan dan merugikan tim secara sengaja.⁴¹ Temuan ini memperkuat argumen bahwa konsekuensi psikologis dari *toxicity* dalam *game* tidak hanya bersifat sesaat, tetapi dapat memengaruhi pola partisipasi jangka pendek dan kepercayaan diri pemain secara berkelanjutan.⁴²

Sebelum hadirnya fitur *role selection* dan *draft pick* di mode *ranked*, tabrakan peran (*role clash*) menjadi sumber konflik yang sangat umum. Informan M.K menjelaskan bahwa sebelum

³⁴ Meilando and Ayuh, "Peran Interaksi Simbolik Dalam Game Mobile Legends Terhadap Pembentukan Identitas Dan Hubungan Sosial Remaja Di Desa Pasar Talo."

³⁵ Wawancara dengan S.D, 5 Juli 2026.

³⁶ Bastian Kordyaka et al., "What Constitutes Victims of Toxicity: Identifying Drivers of Toxic Victimhood in Multiplayer Online Battle Arena Games," *Frontiers in Psychology* 14 (2023), <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2023.1193172>.

³⁷ Charles Monge and T. C. O'Brien, "Effects of Individual Toxic Behavior on Team Performance in League of Legends," *Media Psychology* 25, no. 1 (2022), <https://doi.org/10.1080/15213269.2020.1868322>.

³⁸ Yansheng Liu and Colin Agur, "'After All, They Don't Know Me' Exploring the Psychological Mechanisms of Toxic Behavior in Online Games," *Games and Culture (SAGE Publications)* 18, no. 5 (2023), <https://doi.org/10.1177/155541202211153>.

³⁹ Wawancara dengan G.K, 5 Juli 2026.

⁴⁰ Wawancara dengan G.K, 5 Juli 2026.

⁴¹ Wawancara dengan G.P, 5 Juli 2026.

⁴² Kordyaka et al., "What Constitutes Victims of Toxicity: Identifying Drivers of Toxic Victimhood in Multiplayer Online Battle Arena Games."

tersedia fitur *role selection*, pemain tidak mengetahui role yang akan dipilih oleh anggota tim lainnya. Menurutnya, kondisi tersebut sering menyebabkan dua atau lebih pemain memilih role yang sama, terutama ketika bermain dalam mode *solo*. Akibatnya, apabila tidak diiringi komunikasi dan kesepakatan antarpemain, pembagian peran menjadi tidak efektif dan kerja sama tim pun terganggu.⁴³

Informan G.K mengonfirmasi bahwa ketidakseimbangan pembagian role merupakan permasalahan yang cukup sering terjadi. Ia menjelaskan bahwa beberapa pemain tetap bersikeras menggunakan role yang sama, meskipun kebutuhan tim menuntut komposisi yang lebih beragam. Menurutnya, kondisi tersebut mengakibatkan susunan tim menjadi tidak proporsional dan secara langsung mengurangi peluang tim untuk tampil optimal sejak awal pertandingan.⁴⁴

Setelah fitur *role selection* dan *draft pick* diperkenalkan, tabrakan peran semacam ini secara teknis berkurang. Studi mengenai proses drafting dalam gim MOBA menunjukkan bahwa mekanisme ini dirancang untuk mengatasi *proficiency-congruency dilemma* yaitu dilema antara memilih peran yang paling dikuasai pemain secara individual dengan peran yang paling melengkapi komposisi tim secara keseluruhan.⁴⁵ Akan tetapi, fitur ini tidak serta-merta menyelesaikan persoalan relasional dalam tim. Informan MK membagikan pengalaman ketika kesepakatan mengenai pembagian peran dalam tim tidak dijalankan secara konsisten. Ia menjelaskan bahwa seorang rekan satu tim telah memilih *role gold laner (marksman)*, sementara dirinya memilih mage. Namun, setelah pertandingan dimulai, rekan tersebut mengaku tidak menguasai *role gold laner* dan memaksa informan untuk bertukar peran. Ketika permintaan tersebut tidak dipenuhi, pemain tersebut melakukan tindakan *trolling*, yang pada akhirnya merugikan seluruh tim. Menurut informan, tindakan tersebut berdampak signifikan karena marksman merupakan salah satu *hero* yang berperan sebagai sumber kerusakan (*damage dealer*) utama dalam pertandingan.⁴⁶

Pengalaman serupa juga disampaikan oleh Informan G.K. Ia mengungkapkan bahwa pernah terdapat seorang pemain yang telah memilih *role EXP laner*, tetapi selama pertandingan justru lebih sering mengambil buff yang seharusnya menjadi prioritas jungler. Tindakan tersebut mengganggu pola rotasi tim sehingga koordinasi permainan menjadi tidak efektif. Akibatnya, situasi tersebut memicu saling menyalahkan di antara anggota tim.⁴⁷ Informan P.L juga mengungkapkan pola yang serupa. Menurutnya, masih cukup sering ditemukan pemain yang memilih role hanya sebagai formalitas tanpa menjalankan tanggung jawab yang melekat pada peran tersebut. Ia mencontohkan pemain yang memilih role roamer, tetapi selama pertandingan lebih berfokus pada farming dan mengejar kill daripada menjalankan fungsi utama sebagai pendukung tim.⁴⁸ Temuan ini menegaskan bahwa keberhasilan sistem *role selection* sesungguhnya bergantung pada kejujuran pemain akan kapasitas dirinya sendiri, bukan semata pada ketersediaan fitur teknis. Dinamika *counter-hero* dan penyesuaian strategi selama fase *draft pick* pun pada dasarnya merupakan bentuk negosiasi yang menuntut kejujuran ini.⁴⁹ Jadi fitur baru Moonton memang mengubah aspek teknis pembagian peran, tetapi dinamika sosial dalam tim komunikasi, kejujuran, dan kesediaan menyesuaikan diri tetap menjadi penentu utama keberhasilan kerja sama.

⁴³ Wawancara dengan M.K, 5 Juli 2026.

⁴⁴ Wawancara dengan G.K, 5 Juli 2026.

⁴⁵ Shiyi Liu et al., "BPCoach: Exploring Hero Drafting in Professional MOBA Tournaments via Visual Analytics," *Proceedings of the ACM on Human-Computer Interaction* 8, no. CSCW1 (2024): 1–31, <https://doi.org/10.1145/3637303>.

⁴⁶ Wawancara dengan M.K, 5 Juli 2026.

⁴⁷ Wawancara dengan G.K, 5 Juli 2026.

⁴⁸ Wawancara dengan P.L, 5 Juli 2026.

⁴⁹ Liu et al., "BPCoach: Exploring Hero Drafting in Professional MOBA Tournaments via Visual Analytics."

Teologi digital Heidi A. Campbell sebagai dasar Pembentukan Otentisitas diri bagi Generasi Z ketika bermain *game Mobile Legends*.

Generasi Z merujuk pada individu yang lahir pada rentang akhir tahun 1990-an hingga pertengahan tahun 2010-an⁵⁰, dan tumbuh dalam lingkungan yang tidak dapat dipisahkan dari kehadiran teknologi digital. Definisi ini menegaskan bahwa penanda utama kemunculan Generasi Z bukan semata-mata rentang tahun kelahiran, melainkan pengalaman hidup mereka yang berkembang beriringan dengan revolusi teknologi informasi dan komunikasi. Sebagai generasi yang lahir dan dibesarkan di tengah arus digitalisasi, karakter, cara berpikir, serta pola perilaku Generasi Z terbentuk melalui interaksi yang intens dengan gawai, internet, dan media sosial sejak usia dini.⁵¹ Kondisi ini menjadikan mereka berbeda dari generasi-generasi sebelumnya, baik dari segi cara berkomunikasi, cara belajar, maupun cara memandang dunia di sekitarnya.

Secara umum, Generasi Z memiliki sejumlah karakteristik menonjol, di antaranya tingkat keahlian teknologi yang tinggi, kemampuan multitasking, kecenderungan mengonsumsi konten secara beragam, serta preferensi terhadap metode pembelajaran yang interaktif.⁵² Selain itu, generasi ini juga dikenal memiliki sikap mandiri, kreatif, berjiwa wirausaha, serta kepedulian yang tinggi terhadap isu-isu sosial, lingkungan, dan keberagaman budaya.⁵³ Karakteristik tersebut terbentuk dari pengalaman Generasi Z yang tumbuh dalam lingkungan digital sejak usia dini. Kehadiran teknologi digital membawa peluang berupa peningkatan kreativitas, kemandirian belajar, dan perluasan wawasan, tetapi juga memengaruhi pembentukan karakter dan nilai-nilai moral, sehingga memerlukan perhatian dari keluarga, pendidik, dan masyarakat.⁵⁴

Kerangka *Relational Self and Social Theology* (RSST), *networked identity*, dan *third space* pada dasarnya memberikan landasan teologis untuk memahami konsep yang dalam psikologi dikenal sebagai otentisitas diri. Konsep ini merujuk pada keselarasan antara pengalaman internal dan tindakan eksternal individu yang diwujudkan melalui tiga dimensi, yaitu *authentic living*, *self-alienation*, dan *accepting external influence*.⁵⁵ Titik temu kedua perspektif tersebut terletak pada pemahaman bahwa identitas tidak pernah terbentuk dalam ruang yang netral, melainkan selalu dipengaruhi oleh relasi, nilai, dan konteks sosial. Campbell menegaskan bahwa jaringan digital membentuk cara individu memahami dirinya dalam relasi dengan orang lain, sementara psikologi kepribadian menunjukkan bahwa otentisitas diri justru diuji ketika individu menghadapi tekanan sosial untuk menyesuaikan diri dengan lingkungan.

Dalam konteks ini, *Mobile Legends* sebagai *third space* yang mempertemukan kompetisi, komunitas, dan narasi peran menjadi ruang yang dapat mendorong berkembangnya otentisitas diri, sekaligus menghadirkan risiko terjadinya alienasi diri. Ketika kerangka ini digunakan untuk membaca temuan penelitian, terlihat bahwa penyimpangan peran yang dipicu oleh ego personal, orientasi yang berlebihan terhadap *win rate* dan status *rank*, serta konformitas terhadap budaya *meta* dan pengaruh figur *streamer* merupakan manifestasi dari *self-alienation* dan *accepting external influence*. Ketiga fenomena tersebut mencerminkan kecenderungan pemain Generasi Z untuk mendasarkan identitas dan gaya bermainnya pada validasi eksternal, baik melalui pengakuan komunitas, prestasi *rank*, maupun standar yang ditetapkan oleh figur rujukan, sehingga nilai dan kapasitas diri tidak lagi

⁵⁰ Nilna Azizatus Shofiyyah et al., "Characteristics of Generation Z and Its Impact on Education: Challenges and Opportunities," *Jurnal Pendidikan Tambusai* 8 (2024): 1, <https://doi.org/10.31004/jptam.v8i1.13298>.

⁵¹ Laurensius Laka et al., *Pendidikan Karakter Gen Z Di Era Digital* (Jambi: PT.Sonpedia Publishing Indonesia, 2024), 1.

⁵² Shofiyyah et al., "Characteristics of Generation Z and Its Impact on Education: Challenges and Opportunities."

⁵³ Jayatissa K.A.D.U., "Generation Z – A New Lifeline: A Systematic Literature Review," *Sri Lanka Journal of Social Sciences and Humanities* 3, no. 2 (2023), <https://doi.org/10.4038/sljssh.v3i2.110>.

⁵⁴ Laka et al., *Pendidikan Karakter Gen Z Di Era Digital*, 1–5.

⁵⁵ Wood et al., "The Authentic Personality: A Theoretical and Empirical Conceptualization and the Development of the Authenticity Scale."

menjadi dasar utama dalam mengambil keputusan. Dalam kerangka Campbell, kondisi ini merepresentasikan kegagalan menjalani *networked identity* secara bertanggung jawab, karena jaringan digital yang seharusnya menjadi ruang pertemuan otentik justru direduksi menjadi ruang validasi status semata. Kegagalan tersebut bukan sekadar persoalan teknis dalam permainan, melainkan persoalan relasional dan moral, sebab identitas yang dibangun di atas pengakuan eksternal cenderung rapuh dan bergantung pada penilaian pihak lain yang terus berubah kondisi yang sejalan dengan temuan psikologis bahwa ketergantungan berlebihan pada pengaruh eksternal berkorelasi dengan penurunan kesejahteraan psikologis jangka panjang.⁵⁶

Sebaliknya, kejujuran pemain dalam mengakui kapasitas dirinya ketika memilih *role* dan bernegosiasi mengenai *counter hero* menunjukkan praktik *authentic living*. Sikap tersebut mencerminkan kesediaan individu untuk bertindak selaras dengan kapasitas internalnya, bukan semata-mata demi memenuhi ekspektasi atau memperoleh pengakuan dari pihak lain.⁵⁷ Temuan ini memperkuat argumen Campbell bahwa *third space* tidak hanya berfungsi sebagai ruang representasi, tetapi juga sebagai ruang praksis di mana nilai-nilai diwujudkan melalui tindakan, relasi, dan pilihan-pilihan yang diambil individu.⁵⁸ Kejujuran dalam mengakui kapasitas diri serta kesediaan menyesuaikan peran dengan kebutuhan tim merupakan wujud nyata dari otentisitas diri yang sekaligus mencerminkan tanggung jawab relasional terhadap sesama anggota tim, bukan sekadar pencapaian psikologis yang bersifat individual. Dengan demikian, dalam kerangka teologi digital Campbell, otentisitas diri tidak berhenti pada keselarasan individu dengan dirinya sendiri sebagaimana dipahami dalam perspektif psikologis, tetapi juga diwujudkan dalam relasi yang bertanggung jawab dengan orang lain. Dalam konteks *Mobile Legends*, kedua dimensi tersebut hadir secara bersamaan ketika pemain secara terbuka mengakui *role* atau *hero* yang benar-benar dikuasainya demi mendukung kebutuhan tim.

Kerangka teologi digital Campbell tidak hanya membantu menjelaskan bagaimana identitas Generasi Z dibentuk melalui jaringan digital dalam *Mobile Legends*, tetapi juga menyediakan landasan normatif untuk menilai otentisitas diri. Dalam kerangka ini, otentisitas tidak ditentukan oleh kemampuan individu membangun citra atau memperoleh pengakuan, melainkan oleh sejauh mana pengalaman bermain menghasilkan relasi yang jujur, bertanggung jawab, dan tidak didominasi oleh ego, orientasi terhadap status, maupun konformitas terhadap lingkungan. Dengan demikian, *Mobile Legends* bukan sekadar arena tempat otentisitas diri Generasi Z diuji, tetapi juga ruang tempat nilai-nilai tersebut diwujudkan dalam praktik relasional sehari-hari. Pada akhirnya, otentisitas diri tidak diukur dari pencapaian *rank* atau *win rate*, melainkan dari kemampuan pemain menjalani kejujuran, tanggung jawab, dan kepedulian terhadap sesama dalam jaringan digital yang mereka bangun.

D. Kesimpulan

Melalui perspektif teologi digital *Heidi A. Campbell*, *Mobile Legends* dipahami bukan sekadar permainan digital, melainkan ruang sosial yang membentuk identitas, relasi, dan cara Generasi Z memaknai dirinya. Kerangka *Religious–Social Shaping of Technology* (RSST), *networked identity*, dan *third space* menunjukkan bahwa sistem *role*, mekanisme *ranking*, serta desain kompetitif permainan tidak bersifat netral, tetapi turut membentuk pola interaksi dan pengambilan keputusan pemain. Di satu sisi, komunikasi melalui *quick chat*, *voice chat*, serta perluasan relasi ke platform lain memperkuat kepercayaan dan solidaritas antarpemain. Di sisi lain, orientasi terhadap *win rate*, *rank*, dan pengakuan sosial juga membuka ruang bagi munculnya perilaku destruktif yang melemahkan

⁵⁶ Sutton, "Living the Good Life: A Meta-Analysis of Authenticity, Well-Being and Engagement."

⁵⁷ Wawancara dengan M.K dan G.K, 5 Juli 2026.

⁵⁸ Campbell, *Digital Religion: Understanding Religious Practice in New Media Worlds*, 4.

kualitas relasi. Dalam konteks tersebut, teologi digital Campbell memberikan landasan untuk memahami sekaligus membangun otentisitas diri Generasi Z dalam *Mobile Legends*. Penyimpangan peran karena ego personal, orientasi terhadap status, dan konformitas pada budaya *meta* maupun figur *streamer* mencerminkan *self-alienation* dan *accepting external influence*. Sebaliknya, kejujuran pemain dalam mengakui kapasitas dirinya ketika memilih *role* dan bernegosiasi mengenai *counter-hero* merupakan wujud *authentic living* yang sekaligus menunjukkan tanggung jawab relasional terhadap anggota tim. Dengan demikian, otentisitas diri dalam *Mobile Legends* tidak ditentukan oleh pencapaian *rank* atau *win rate*, melainkan oleh kemampuan pemain menghidupi kejujuran, tanggung jawab, dan kepedulian terhadap sesama dalam jaringan digital. Pada akhirnya, penelitian ini menegaskan bahwa ruang permainan digital dapat menjadi arena pembentukan karakter, sehingga teologi digital tidak hanya berfungsi menjelaskan realitas budaya digital, tetapi juga menawarkan kerangka etis bagi praktik berelasi yang lebih autentik.

REFERENSI

- Abie, R. W., and S. Rosmilawati. "Perilaku Toxic Dalam Komunikasi Virtual Di Game Online Mobile Legends: Bang Bang Pada Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Di Universitas Muhammadiyah Palangkaraya." *Restorica Jurnal Ilmiah Ilmu Administrasi Negara Dan Ilmu Komunikasi* 9, no. 1 (2023). <https://doi.org/10.33084/restorica.v9i1.4577>.
- Amalia, Nur, and Natana Aunillah Naya. "Analisis Dampak Game Online Mobile Legend Terhadap Sikap, Pengetahuan, Dan Keterampilan Peserta Didik Kelas V." *Jurnal Elementaria Edukasia* 6, no. 3 (2023). <https://doi.org/10.31949/jee.v6i3.6271>.
- Ananda, Bella Febriyana, Zainal Abidin Achmad, Syifa Syarifah Alamiyah, Ahimsa Adi Wibowo, and Latif Ahmad Fauzan. "Variasi Komunikasi Virtual Pada Kelompok Pemain Game Mobile Legends." *Jurnal Ilmu Komunikasi* 12, no. 1 (2022). <https://doi.org/10.15642/jik.2022.12.1.18-34>.
- Arifin, Maulana Abdul, Linggua Sanjaya Usop, Patrisia Cuesdeyeni, and Rini Susilawati. "Perilaku Toxic Dalam Permainan Online Mobile Legends Bang Bang." *Bhinneka Jurnal Bintang Pendidikan Dan Bahasa* 1, no. 3 (2023): 266–283. <https://doi.org/10.59024/bhinneka.v1i3.628>.
- Bailey, Erica R., Sandra C. Matz, Wu Youyou, and Sheena S. Iyengar. "Authentic Self-Expression on Social Media Is Associated with Greater Subjective Well-Being." *Nature Communications* 11 (2020): 1–9. <https://doi.org/10.1038/s41467-020-18539-w>.
- Campbell, Heidi A. *Digital Religion: Understanding Religious Practice in New Media Worlds*. London: Routledge, 2013.
- . *When Religion Meets New Media*. London: Routledge, 2010.
- Creswell, John W., and and Cheryl N. Poth. *Qualitative Inquiry and Research Design*. 4th ed. Thousand Oaks: SAGE Publications, 2018.
- Evorianisa. "Digital Brotherhood: Group Identity, In Group Bias, and Behavioral Conformity in Bandung's Esports Communities." *Psychosocia: Journal of Applied Psychology and Social Psychology* 3, no. 3 (2025). <https://doi.org/10.61978/psychosocia.v3i3.801>.
- Febrian, Retno Sari, and Maryanah Safitri. "Evaluasi User Experience Pada Mobile Legends: Bang Bang Menggunakan Metode Cognitive Walkthrough." *SATIN – Sains Dan Teknologi Informasi* 9, no. 2 (2023). <https://doi.org/10.33372/stn.v9i2.1035>.
- Herdiana, Aan, and Ridho Pribadi. "ANALISIS INTERAKSI SIMBOLIK GAMERS MOBILE LEGENDS DALAM PERSPEKTIF GEORGE HERBERT MEAD." *Jurnal Komunikasi Peradaban* 1, no. 2 (2023).
- K.A.D.U, Jayatissa. "Generation Z – A New Lifeline: A Systematic Literature Review." *Sri Lanka Journal of Social Sciences and Humanities* 3, no. 2 (2023). <https://doi.org/10.4038/sljssh.v3i2.110>.

- Kordyaka, Bastian, Samuli Laato, Sebastian Weber, and Bjoern Niehaves. "What Constitutes Victims of Toxicity: Identifying Drivers of Toxic Victimhood in Multiplayer Online Battle Arena Games." *Frontiers in Psychology* 14 (2023). <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2023.1193172>.
- Laka, Laurensius, Rafik Darmansyah, Loso Judijanto, Justin Foera-era Lase, Farid Haluti, Febti Kuswanti, and Kalip. *Pendidikan Karakter Gen Z Di Era Digital*. Jambi: PT.Sonpedia Publishing Indonesia, 2024.
- Liu, Shiyi, Ruofei Ma, Chuyi Zhao, Zhenbang Li, Jianpeng Xiao, and Quan Li. "BPCoach: Exploring Hero Drafting in Professional MOBA Tournaments via Visual Analytics." *Proceedings of the ACM on Human-Computer Interaction* 8, no. CSCW1 (2024): 1–31. <https://doi.org/10.1145/3637303>.
- Liu, Yansheng, and Colin Agur. "After All, They Don't Know Me' Exploring the Psychological Mechanisms of Toxic Behavior in Online Games." *Games and Culture (SAGE Publications)* 18, no. 5 (2023). <https://doi.org/10.1177/155541202211153>.
- Livingstone, Sonia, and Amanda Third. "Children and Young People's Rights in the Digital Age: An Emerging Agenda." *New Media & Society* 19, no. 5 (2017): 1–16. <https://doi.org/10.1177/1461444816686318>.
- Meilando, and Eceh Trisna Ayuh. "'Peran Interaksi Simbolik Dalam Game Mobile Legends Terhadap Pembentukan Identitas Dan Hubungan Sosial Remaja Di Desa Pasar Talo.'" *Jurnal MADIA (Jurnal Humas Dan Media Kontemporer)* 6, no. 2 (2025). <https://doi.org/10.36085/madia.v6i2.8864>.
- Miles, Matthew B., A. Michael Huberman, and and Johnny Saldaña. *Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook*. 3rd ed. Thousand Oaks: SAGE Publications, 2014.
- Moleong, Lexy J. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remadja Karya Cv, 1989.
- Monge, Charles, and T. C. O'Brien. "Effects of Individual Toxic Behavior on Team Performance in League of Legends." *Media Psychology* 25, no. 1 (2022). <https://doi.org/10.1080/15213269.2020.1868322>.
- Rahma, Nurina. "Hubungan Konformitas Teman Sebaya Dengan Intensitas Bermain Game Online Mobile Legends." *Psikoborneo Jurnal Ilmiah Psikologi* 102 (2022). <https://doi.org/10.30872/psikoborneo.v10i2.7385>.
- Schlegel, Rebecca J., Joshua A. Hicks, Laura A. King, and Jamie Arndt. "Feeling Like You Know Who You Are: Perceived True Self-Knowledge and Meaning in Life." *Personality and Social Psychology Bulletin*, 2011, 745–56. <https://doi.org/10.1177/0146167211400424>.
- Shofiyyah, Nilna Azizatus, Tedy Sutandy Komarudin, Asep Muharam, and Dewi Rika Juita. "Characteristics of Generation Z and Its Impact on Education: Challenges and Opportunities." *Jurnal Pendidikan Tambusai* 8 (2024): 1. <https://doi.org/10.31004/jptam.v8i1.13298>.
- Sipahutar, Mellina, Rogate Artaida Tiarasi Gultom, and Dapot Damanik. "Digital Theology and Social Media in Church Ministry." *Socio-Economic and Humanistic Aspects for Township and Industry* 3, no. 2 (2025). <https://doi.org/10.59535/sehati.v3i2.500>.
- Sutton, Anna. "Living the Good Life: A Meta-Analysis of Authenticity, Well-Being and Engagement." *Personality and Individual Differences*, 2020. <https://doi.org/10.1016/j.paid.2019.109645>.
- T'ng, Soo Ting, Khee Hoong Ho, and Kee Pau. "Need Frustration, Gaming Motives, and Internet Gaming Disorder in Mobile Multiplayer Online Battle Arena (MOBA) Games: Through the Lens of Self-Determination Theory." *International Journal of Mental Health and Addiction* 21, no. 6 (2022). <https://doi.org/10.1007/s11469-022-00825-x>.
- Wood, Alex M., P. Alex Linley, John Maltby, Michael Baliousis, and Stephen Joseph. "The Authentic Personality: A Theoretical and Empirical Conceptualization and the Development of the Authenticity Scale." *Journal of Counseling Psychology* 55 (2008): 385–99. <https://doi.org/10.1037/0022-0167.55.3.385>.
- Wu, Minerva, Je Seok Lee, and Constance Steinkuehler. "Understanding Tilt in Esports: A Study on

Young League of Legends Players.” In *Proceedings of the 2021 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems*, 2021. <https://doi.org/10.1145/3411764.3445143>.