

## ABSTRAK

Sejak aplikasi *game online* banyak bermunculan di internet, kehadiran dan perkembangan kelompok penggemar (fandom) ikut menyertai. Eksistensi fandom ini secara umum direspon oleh dua macam perspektif. Perspektif pertama melihat fandom sebagai sebuah produk budaya, komoditas; sedangkan perspektif kedua memandang fandom sebagai sebuah subjek rasional yang mandiri dan mampu mendefinisikan dirinya sendiri. Perbedaan pandangan yang cenderung menganggap fandom sebagai sebuah komoditas menyebabkan sebagian masyarakat menganggap fandom secara negatif karena eksistensinya tidak terbentuk seperti lembaga dan struktur sosial tradisional lainnya. Padahal, dilihat dari beberapa aspek yang ditunjukkan fandom melalui aktivitas sosialnya, mereka memiliki beberapa kesamaan dengan komunitas sosial pada umumnya. Penelitian ini merupakan studi yang membahas konstruksi identitas kelompok penggemar (fandom) Mobile Legends di Yogyakarta (MLYK). Penelitian ini dilakukan berdasarkan kajian *cultural studies*, teori PSSP yang meliputi *personality*, *interaction*, dan *social structure* dengan metode penelitian studi kasus. Kerangka konsep dibangun berdasarkan tiga kata kunci, yaitu representasi, makna, dan identitas. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembentukan identitas yang dilakukan oleh MLYK dilakukan melalui berbagai macam aktivitas sosial. Konstruksi identitas yang dilakukan melalui berbagai aktivitas sosial itu bertujuan untuk memperkuat eksistensi dan mengurangi segregasi sosial yang diakibatkan oleh kuatnya prasangka negatif terhadap fandom.

**Kata kunci:** fandom, aktivitas sosial, representasi, makna, identitas, Mobile Legends.

## ABSTRACT

Since *online* game applications have sprung up on the internet, participating in the development of fan groups (fandom) have accompanied. The existence of this fandom is generally responded by two different perspectives. The first perspective consider fandom as a cultural product or a commodity. While the second perspective views fandom as an independent rational subject and is able to define itself. Differences in views that tend to regard fandom as a commodity cause some people to think fandom negatively because its existence is not formed like traditional institutions and other social structures. In fact, seen from several aspects that fandom shows through their social activities, they have some similarities with the social community at large. In fact, according to several aspects that fandom shows through their social activities, they have some similarities with the social community at large. This research is a study that discusses the construction of Mobile Legends fan groups in Yogyakarta (MLYK). This research was conducted based on the perspective of cultural studies with case study research methods. The conceptual framework is built based on three key concepts, namely representation, meaning, and identity. The results showed that the formation of identity carried out by MLYK was carried out through various social activities. Identity construction carried out through various social activities aims to strengthen existence and reduce segregation social caused by strong negative prejudice against fandom.

**Keywords:** fandom, social activity, representation, meaning, identity, Mobile Legends.