

### **Abstract**

*Gamers are an interesting group of people to study considering the number of gamers in Indonesia is always increasing from year to year. One of the interesting aspects that can be studied is the cultural aspect by finding symbols of nationalism in the game, so that gamers have the opportunity to carry out a construction of nationalism. The concept of rhetoric becomes important to study in relation to the way gamers construct nationalism. This study aims to determine the variety of Aristotelian rhetoric in the construction of banal nationalism by gamers Mobile legends Bang Bang Indonesia. The researcher adopted the Fox & Miller-Idriss (2008) national production-reproduction concept to find out the forms of banal nationalism construction carried out by Mobile legends Bang Bang gamers. Meanwhile, the researcher uses the rhetorical concepts of Aristotle (in Luhukay, 2007) namely Ethos, Pathos, and Logos to find out the rhetorical models used by gamers in constructing nationalism. Christine Hine's (2011) virtual ethnography method is the right choice in this qualitative research, because the research subject cannot be separated from new media based on technology and the internet. Data was collected through semi-structured interviews and participant observation, where the researcher observed and played games with the informants. Determination of informants is done through purposive techniques and data analysis is done by data reduction, data display and verification. The results showed: 1) conversation: gamers construct nationalism with the meaning of nationalism as struggle, resistance and patriotism. The rhetoric used by gamers includes; broad knowledge and respectable attitude (ethos), willingness to sacrifice for Indonesia (pathos), and using local products (logos). 2) choose: gamers construct nationalism by using the Indonesian flag, Indonesian language, and Indonesian heroes in the game. The rhetoric used is through honesty (ethos), pride in Indonesia (pathos), and using heroes from Indonesia several times (logos). 3) perform: the construction of nationalism carried out is following the flag ceremony, singing the national anthem, and paying homage to the flag. The rhetorical models used include; respect for the nation (ethos) and love for the country (pathos). 4) consuming: the construction of nationalism is done by getting information and knowledge from schools, books, internet and social media. The rhetoric used includes; willingness to learn about nationalism (ethos) and the argument for the importance of knowledge about nationalism (logos). This research is expected to be able to increase knowledge about Aristotelian rhetorical models used in the construction of nationalism.*

*Keywords: Ethnography, Gamers, Mobile legends, Banal Nationalism,*

## Abstrak

Gamer menjadi sekelompok masyarakat yang menarik untuk dikaji mengingat jumlah gamer di Indonesia selalu meningkat dari tahun ke tahun. Salah satu aspek menarik yang bisa dikaji adalah aspek kultural dengan didapatinya simbol-simbol nasionalisme dalam game, sehingga gamer berpeluang melakukan sebuah konstruksi nasionalisme. Konsep retorika menjadi penting untuk dikaji kaitannya dengan cara gamer melakukan konstruksi nasionalisme. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ragam retorika Aristotelian dalam konstruksi nasionalisme banal oleh gamer *Mobile legends Bang Bang* Indonesia. Peneliti mengadopsi konsep produksi-reproduksi kebangsaan Fox & Miller-Idriss (2008) untuk mengetahui bentuk-bentuk konstruksi nasionalisme banal yang dilakukan *gamer Mobile legends Bang Bang*. Sementara itu, peneliti menggunakan konsep retorika Aristoteles (dalam Luhukay, 2007) yaitu *Ethos*, *Pathos*, dan *Logos* untuk mengetahui model-model retorika yang digunakan oleh gamer dalam mengkonstruksikan nasionalisme. Metode etnografi virtual Christine Hine (2011) menjadi pilihan tepat pada penelitian kualitatif ini, karena subjek penelitian tidak terlepas dari media baru berbasis teknologi dan internet. Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara semi-terstruktur dan observasi partisipan, di mana peneliti mengamati dan ikut bermain game bersama informan. Penentuan informan dilakukan melalui teknik purposif dan analisis data dilakukan dengan reduksi data, display data dan verifikasi. Hasil penelitian menunjukkan: 1) *pembicaraan*: *gamer* melakukan konstruksi nasionalisme dengan pemaknaan nasionalisme sebagai perjuangan, perlawanan dan patriotisme. Retorika yang digunakan oleh *gamer* meliputi; pengetahuan yang luas dan sikap terhormat (*ethos*), kesediaan berkorban untuk Indonesia (*pathos*), dan menggunakan produk lokal (*logos*). 2) *memilih*: *gamer* melakukan konstruksi nasionalisme dengan menggunakan bendera Indonesia, bahasa Indonesia, dan Hero dari Indonesia dalam game. Retorika yang digunakan adalah melalui kejujuran (*ethos*), rasa bangga terhadap Indonesia (*pathos*), dan menggunakan *hero* dari Indonesia beberapa kali (*logos*). 3) *melakukan*: konstruksi nasionalisme yang dilakukan adalah mengikuti upacara bendera, menyanyikan lagu kebangsaan, dan penghormatan pada bendera. Model retorika yang digunakan meliputi; sikap menghormati bangsa (*ethos*) dan mencintai negara (*pathos*). 4) *mengkonsumsi*: konstruksi nasionalisme dilakukan dengan mendapatkan informasi dan pengetahuan dari sekolah, buku, internet dan sosial media. Retorika yang digunakan meliputi; kemauan belajar tentang nasionalisme (*ethos*) serta argumen pentingnya pengetahuan tentang nasionalisme (*logos*). Dari penelitian ini diharapkan mampu menambah pengetahuan mengenai model-model retorika Aristotelian yang digunakan dalam konstruksi nasionalisme.

Kata Kunci: Etnografi, *Gamer*, *Mobile legends*, Nasionalisme Banal.