

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **3.1 Desain Penelitian**

Penelitian ini menggunakan metode utama yang didasarkan pada pendekatan kualitatif dengan penerapan metode analisis deskriptif. Penelitian kualitatif mengacu pada, serangkaian pendekatan metodologis yang bertujuan untuk menghasilkan pemahaman yang mendalam dan diinterpretasikan tentang dunia sosial, dengan mempelajari keadaan sosial dan material masyarakat, pengalaman, perspektif, dan sejarah mereka (Kemperaj & Chavan, 2013). Penelitian kualitatif juga merupakan penelitian yang dapat digunakan untuk mengkaji kehidupan masyarakat, sejarah, tingkah laku, fungsi organisasi, gerakan sosial, atau kekerabatan (Corbin & Strauss, 2015).

Selain itu, penyelidikan kualitatif adalah prosedur kajian yang menghasilkan data deskriptif dalam bentuk ucapan, tulisan, dan tingkah laku daripada orang yang diamati (Bogdan & Taylor, 1975). Melalui pemahaman tersebut, pendekatan kualitatif akan tepat digunakan untuk mengupas sebuah fenomena sosial. Istilah kualitatif bermaksud menekankan proses dan makna yang belum dikaji atau diukur dengan teliti dalam sisi kuantitas, jumlah, intensitas, atau frekuensinya (Denzin & Lincoln, 1994). Paradigma metodologis yang digunakan dalam penelitian kuantitatif adalah deduktif, yang pertama-tama membutuhkan penegasan pada tataran konseptual, kemudian dapat dilanjutkan untuk menjembatani kesenjangan antara tataran konseptual dan tataran empiris, membuat alat untuk mengukur variabel, termasuk merumuskan hipotesis (untuk penelitian eksplorasi) yang dapat diuji berdasarkan pengukuran empiris, diikuti dengan penyampaian data, dan terakhir analisis dan inferensi data (Mahsun, 2005).

Penelitian ini mendeskripsikan fenomena kebahasaan mengenai diskriminasi perempuan dalam komunitas *game online* yang terjadi dalam media sosial TikTok. Penelitian ini memiliki tujuan untuk menganalisis komentar yang mengandung diskriminasi terhadap *female gamer* dengan menggunakan analisis wacana kritis model Sara Mills. Analisis wacana kritis digunakan untuk membongkar kuasa yang ada dalam setiap proses bahasa (Abdullah, 2019). Dalam

konsep komentar dalam sebuah fenomena di media sosial, pihak-pihak berkuasa atau yang disebut posisi subjek-objek akan dapat di deskripsikan melalui dominasi keberpihakan pembaca.

Bagian ini menjelaskan desain penelitian dan bertujuan untuk menjelaskan langkah-langkah atau tahapan penelitian secara lebih rinci. Langkah pertama ialah mulai menentukan judul penelitian. Tahapan selanjutnya ialah mengumpulkan data dengan menggunakan teknik dokumentasi. Kemudian dilanjutkan dengan menganalisis data yang telah diperoleh melalui pendeskripsian pada elemen-elemen yang ada dalam teks komentar dari video yang kemudian dibahas pada setiap analisis data. Langkah terakhir ialah menyimpulkan keseluruhan analisis untuk menjawab tiap-tiap rumusan masalah.

### **3.2 Pengumpulan Data**

Pada bagian ini akan diuraikan data dan sumber data, instrumen penelitian, dan teknik pengumpulan data sebagai berikut.

#### **3.2.1 Data dan Sumber Data**

Dalam proses penyajian data, hal yang perlu digarisbawahi ialah data yang diambil haruslah representatif. Data yang diambil harus dapat mencerminkan keterwakilan populasi penelitian, dalam hal ini diperlukan besaran sampel yang optimal (Mahsun, 2005). Dalam penelitian bahasa, sampel yang besar tidak diperlukan karena perilaku linguistik biasanya cenderung lebih homogen (Sankoff, 1978). Ada empat metode yang umum digunakan untuk memilih individu yang akan dijadikan sampel penelitian, yang pertama ialah penarikan sampel dengan mengambil individu yang gampang di dapat. Kedua, penarikan sampel *sistematis*, memperhitungkan angka. Ketiga, penarikan sampel secara acak (*random*), dan terakhir untuk metode keempat ialah mengambil sampel secara acak berlapis (Mahsun, 2005). Dalam penelitian ini, metode yang akan diambil ialah metode pertama, analisis akan dilakukan pada komentar dari video yang mengandung isu-diskriminasi pada komunitas *game* MLBB di media sosial Tiktok berdasarkan parameter berikut.

- 1) Video dan komentar diambil dari media sosial TikTok. Pemilihan jenis media sosial ini dipertimbangkan berdasarkan kepopuleran dan perkembangan aplikasi. Seperti yang telah dijelaskan pada latar belakang, TikTok menjadi salah satu media yang berkembang sangat pesat pasca pandemi COVID-19 sampai sekarang. Meskipun fenomena yang sama terjadi pada platform lain (Twitter), tetapi TikTok cenderung lebih populer di kalangan generasi muda, terutama anak muda dan remaja. Hal ini relevan dengan pengguna dari aplikasi *game online* itu sendiri yang isinya lebih banyak remaja.
- 2) Video dan komentar diambil dari tagar utama yaitu #ana208. Sebagaimana telah dijelaskan pada bagian latar belakang, tagar ini merupakan tagar yang menjadi pemicu terjadinya diskriminasi kepada kaum perempuan di dalam komunitas MLBB. Total penayangan dalam tagar ini menembus 73 juta views dan terus bertambah setiap harinya. Angka tersebut dapat menjadi pertanda bahwa fenomena atau isu yang dibahas dalam video dalam #ana208 memiliki relevansi sosial yang luas dan dapat mencerminkan tren atau masalah yang lebih besar di masyarakat, khususnya komunitas MLBB.
- 3) Video dan komentar dalam #ana208 akan disaring dan dikelompokkan berdasarkan jenis diskriminasi yang terjadi. Fokus utama dalam #ana208 ialah apapun yang berhubungan dengan *hero* Angela. Jenis-jenis fenomena yang berkaitan dengan *hero* Angela meliputi (1) komentar dari video yang di dalamnya terdapat *hero* Angela, (2) komentar dari video mengenai kemampuan/kemahiran *female gamer* yang dihubungkan dengan *hero* Angela, (3) komentar dari video mengenai *female gamer* yang memiliki pasangan di dalam *game* dan menggunakan *hero* Angela, (4) komentar dari video saat *hero* Angela saat digunakan oleh laki-laki vs *hero* Angela saat digunakan perempuan, (5) komentar dari video yang membahas *skin* dari *hero* Angela, dan (6) *hero* Angela vs penampilan penggunanya di dunia nyata.
- 4) Video dan komentar yang diambil ialah video yang memiliki jumlah likes di atas 10.000 dan komentar di atas 100, lalu komentar yang akan dianalisis ialah 10 komentar pertama dalam tiap-tiap video. Jumlah ini dapat menunjukkan bahwa video dan komentar tersebut telah menarik perhatian dan mendapatkan respons yang substansial dari pengguna, khususnya pemain MLBB, karena

video dan komentar yang mengandung fenomena diskriminasi MLBB tentunya akan ditulis dan dikembangkan oleh pemain *game* MLBB.

- 5) Selain menggunakan kriteria yang disebutkan sebelumnya, pengumpulan data dan sumber data penelitian dilakukan dengan mengambil purposive sampling. Purposive sampling adalah metode pemilihan sampel di mana seorang peneliti sengaja memilih individu, kelompok, atau elemen yang dianggap paling informatif atau representatif dalam pengaturan penelitian tertentu. Pemilihan sampel didasarkan pada tujuan khusus penelitian dan pengetahuan yang ada tentang populasi yang sedang dipelajari. Jika ada beberapa video yang mencerminkan fenomena angela desah tiktok yang terjadi di dalam komunitas MLBB, maka video tersebut akan digunakan dalam analisis ini. Tentunya point ini memiliki batasan, yaitu video dan komentar harus mengandung beberapa “kata kunci” yang bersangkutan di dalamnya. Kata kunci tersebut tentunya ialah kata kunci yang berhubungan dengan fenomena Angela Desah TikTok, yaitu “angela”, “angela desah”, “MLBB”, dan “perempuan”.

Berdasarkan lima klasifikasi penyaringan data di atas, maka jumlah komentar yang akan dianalisis ialah 60 buah. Komentar ini terbagi ke dalam enam akun yang berbeda-beda. Rincian komentar yang akan digunakan untuk analisis data ialah sebagai berikut.

Akun Tiktok	10 Komentar Teratas
@ana208	(1)@Dipsyy Kontil:ntar lama <sup>2</sup> jadi doi lu paling bang (2)@TUANMUDAA:Angela modal ih ih ih (3)@sisin.bf:sejak ada angela desah,sy player tank serasa gaberguna (4)@tangbin7:siapa yg war dia yg panik anj, btw ihhh aahhhh (5)@yaniajah:gue sebagai user Angela toxic plonga plongo 😏 (6)@Wahyu.:demi glory desah sana sini 🙄 (7)@b:Untung dah pindah jadi user kagura walaupun wr mines

	<p>(8)@notmon:kalau ketemu angela musuh incer aja, alergi angela soalnya</p> <p>(9)@salsa:yuuu bisa yuu ganti hero yuu malu guaa anjir</p> <p>(10)@ItsmeYuhuu:gara" player kek gini, ketika gw nyoba pake angela, dikira gendongan modal desah sampe di maki sama tim sendiri+musuh</p>
@babyysalsa	<p>(1)@vallene   MLBB:angela kan emg lagi bagus jd roamer &gt;&gt;</p> <p>(2)@FANS EMYU:Angela Lagi Bagus Skrg Di Jadiin Roamer Soal Nya Skil 2 Nyusahin Skil 1 Bisa Bikin Slow</p> <p>(3)@D I Z Z Y:t-tapi aku main diglory roam yang direbutin tuh Franco bukan Angela ka 🤔</p> <p>(4)@I GEDE DISHH:heran user angela bisa glory lah gw all role stuck romawi, besok gw pakek angela lah</p> <p>(5)@afnann:emg angela di high tier jadi rebutan,soalnya enak dicombo sama jungler sekarang yang kebanyakan hero hero tebal kek Karina Baxia</p> <p>(6)@Rifky:langganan ban apaan kocak</p> <p>(7)@Punya bella:alergi hilda</p> <p>(8)@Maamz.:ml otw epep</p> <p>(9)@WHY:langganan ban apa joki?</p> <p>(10)@Yourhenta 🇮🇩:nyimak aj ml beda dgn dlu skrng full drama hehe</p>
@extooy.1	<p>(1)@.:biasanya aku pake angela sampek lupa masukin lovers keasikan masukin core 🤔</p> <p>(2)@Cannin.:Itu Harus di tutor in angela ku kah maniezzz? 📄 📌</p> <p>(3)@Dhev:alasan gw sering ban angela</p> <p>(4)@SYXX.ME_σfficial:biasalah idol bucinnya berasa milik berdua</p> <p>(5)@ไม่เห็นใจ:Sisi gelap 📄</p>

	<p>(6)@raflii ganteng:angela mah gitu bang, makanya kalo random suruh sup rafa aja</p> <p>(7)@chyrà morgan:ngakakk pas lagunya berenti<sup>2</sup></p> <p>(8)@MusuhKangSatire:bang kenapa gak toxic?</p> <p>(9)@y.:Wehhh ultah nya sama. 🤪🤪🤪🤪🤪🤪</p> <p>(10)@sddm:wkwk sisi gelap, "anak kecil pulang saja" 📺</p>
@zahidftclaude	<p>(1)@#SkyzoFtmarksman:cowok Angela GK pelit ulti dibanding cewe</p> <p>(2)@Feli ft mage:angela jago langsung dikira yang main pasti cowok, padahal banyak cewek yg main angela jago juga :)</p> <p>(3)@Nixonnn.:sebegitunya kah bang nyampe make execute</p> <p>(4)@imerang.:di kambek mulu gw pke claude pen hapus ml rasanya</p> <p>(5)@suhanara0:hha idaman sih 🤪🤪</p> <p>(6)@Bukan orang yang kamu kenal:lagunya tren banget</p> <p>(7)@hanzzzar:candu Ama Wiwi aah</p> <p>(8)@VΛ Blve <b>Vylaciá</b>.:gw juga sering di panggil abang abang yg lagi joki akun gw karna angelanya pake build bnr dan deres healnya ulti juga ke semua:)</p> <p>(9)@Hyuiki™:tapi cewek gua beda bre dia ndk pelit <b>@V8 Meii XOTIC</b></p> <p>(10)@YUICHI 🎵:angela di tangan cewek : 😊 angela di tangan cowok : 🤪</p>
@sasaa2_	<p>(1)@assasin F1:cita" glory bisa nya angela 😊😊😊</p> <p>(2)@ANOTHERNepz:guweh yang user gs bimlek : 🤪🤪🤪🤪🤪🤪🤪🤪</p> <p>(3)@Piyàa —:pake enjela serba salah 😊</p> <p>(4)@Lennn:preset kak, auto follow 😊</p> <p>(5)@BabyShark:tutor cou coklat bang 🤪</p>

	<p>(6)@xNaww:kalo saran aku sih sambil belajar jadi jungler kak biar bisa dua role gitu kan enak bisa ngesupport sama ngecore itu aja sih 🤔</p> <p>(7)@a:Itu temen gue njir zero two</p> <p>(8)@Bagus Ndaru wlee&lt;:Game rasis enak ML old 2017-2019 gw rindu 😭</p> <p>(9)@Fatrurr 🦋 :lu itu cuma digendong sa</p> <p>(10)@Martodzz.:besok<sup>2</sup> pick thamuz aja kack 🤔</p>
@yupiangela	<p>(1)@NEMO:Upin Ipin pergi ke sawahh, Waahhhh</p> <p>(2)@erdiiiansyhkh:idaman ling lung 😊</p> <p>(3)@andika:angela pemersatu bangsa</p> <p>(4)@Atlas TikTok: Ayo mabar kak, nanti aku masukin</p> <p>(5)@Wannn25 :3:gw tau gimana cara dia global</p> <p>(6)@2youl:subuh woi</p> <p>(7)@aku sopo:mabar kk</p> <p>(8)@keong lumpat:Sak mene bolo 🙌</p> <p>(9)@R:duh user nya 😭</p> <p>(10)@mr, 3henx33_ 🌹 :wkww kita tetangga ya gw angela top global 58 😊</p>

### 3.2.2 Instrumen Penelitian

Intrumen penelitian yang digunakan ialah kartu data. Penggunaan kartu data akan memudahkan proses analisis komentar atau teks. Kartu data akan disajikan dalam bentuk tabel dan akan disesuaikan untuk menganalisis posisi subjek-objek dan pembaca. Posisi subjek-objek berusaha untuk menggambarkan bagaimana peristiwa dilihat dari sudut pandang narator dan bagaimana aktor atau objek dalam cerita tersebut ditampilkan (Abdullah, 2019). Pertanyaannya adalah apakah pemain dan kelompok sosial memiliki kesempatan untuk menyampaikan gagasan mereka sendiri, atau apakah gagasan dan kehadiran mereka diatur oleh orang lain Berikut merupakan model kartu data yang akan digunakan pada penelitian ini.

Putri Cantika Ramadhani, 2023

**KONSTRUKSI PEREMPUAN PENGGUNA KARAKTER ANGELA DALAM TUTURAN KOMUNITAS MOBILE LEGENDS: BANG-BANG DI MEDIA SOSIAL TIKTOK: ANALISIS WACANA KRITIS**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

**Tabel 3. 1 KARTU DATA**

<b>Tingkat</b>	<b>Yang ingin dilihat</b>
Posisi Subjek-Objek	<p>Bagaimana perempuan ditampilkan dalam posisi subjek-objek.</p> <p><b>Subjek:</b> Orang yang menjadi <b>pencerita</b> dalam suatu konten.</p> <p><b>Objek:</b> Orang yang <b>diceritakan</b> dalam suatu konten.</p>
Posisi Penulis-Pembaca	<p>Bagaimana penulis memposisikan pembaca di dalam teks. Pemosisian tersebut akan mempengaruhi reaksi netizen menggunakan kata dan kalimat untuk memposisikan dirinya di dalam komentar. Apakah memposisikan diri kepada pihak perempuan atau tidak.</p> <p><b>Pemosisian Subjek:</b> Berusaha membuat pembaca (penulis komentar) untuk memihak dan mendukung dirinya.</p> <p><b>Pemosisian Objek:</b> Membuat pembaca (penulis komentar) berposisi sama seperti orang yang diceritakan.</p>

Sumber: (Eriyanto, 2001)

**Tabel 3. 2 CONTOH ANALISIS**

<b>Tingkat</b>	<b>Yang ingin dilihat</b>
Posisi Subjek-Objek	<p>Bagaimana peristiwa dilihat, dari kacamata siapa peristiwa itu dilihat. Siapa yang diposisikan sebagai pencerita (subjek) dan siapa yang menjadi objek yang diceritakan. Apakah</p>

Putri Cantika Ramadhani, 2023

*KONSTRUKSI PEREMPUAN PENGGUNA KARAKTER ANGELA DALAM TUTURAN KOMUNITAS MOBILE LEGENDS: BANG-BANG DI MEDIA SOSIAL TIKTOK: ANALISIS WACANA KRITIS*

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu



	<p>masing-masing aktor dan kelompok sosial mempunyai kesempatan untuk menampilkan dirinya sendiri, gagasannya atautkah kehadirannya, gagasannya ditampilkan oleh kelompok/orang lain.</p> <p><b>Contoh kasus:</b> Video pertama dalam hashtag #Ana208</p> <p>Posisi subjek merupakan si pembuat video (@HiideJago) yang merekam match in <i>game</i> yang memperlihatkan saat ia bermain bersama pasangannya, Ana208. Ana dalam video mengeluarkan suara desahan seperti "ahh.. maju ga sihh.. mati ga sihh.. ahh.. ahh.. mati tuh."</p> <p>Ana208 dalam video ini berposisi sebagai objek yang direkam kegiatannya oleh Hiide.</p>
Posisi Penulis-Pembaca	<p>Bagaimana posisi pembaca ditampilkan penulis dalam teks. Bagaimana pembaca Pembaca memposisikan dirinya dalam teks yang ditampilkan. Kepada kelompok manakah pembaca mengidentifikasi dirinya.</p> <p><b>Contoh kasus:</b> Dianalisis dari 10 komentar teratas, pembaca lebih dominan memposisikan</p>

	<p>dirinya sebagai Hiide, dimana mereka menyalahkan Ana atas dirinya yang mendesah kepada Hiide.</p> <p><b>Contoh analisis komentar:</b></p> <p>@yaniajah:gue sebagai user Angela toxic plonga plongo 😏</p> <p>Komentar yang datang dari akun tiktok @yaniajah memosisikan diri sejajar dengan Ana, namun tidak mendukung Ana. Penggunaan kalimat “gue sebagai user Angela toxic” menunjukkan bahwa @yaniajah merupakan user Angela juga, tetapi ia tidak bermain sembari mendesah, justru sebaliknya yaitu bermain “toxic” atau bisa disebut bermain dengan kasar (mengeluarkan kata-kata kasar kepada teman satu tim jika ada yang salah dalam strategi). Hal ini menunjukkan bahwa “perempuan yang bermain Angela” tidak semuanya mendesah seperti Ana, @yaniajah sebagai sesama user Angela pun terkejut ketika melihat Ana yang bermain seperti itu.</p>
--	---

Teori Sara Mills menganalisis teks wacana untuk melihat bagaimana posisi perempuan di dalam teks. Tingkat posisi tersebut dapat membongkar bagaimana posisi aktor menempatkan diri dalam sebuah komentar dari video.

### 3.2.3 Teknik Pengumpulan Data

Penelitian ini menggunakan data utama berupa komentar dari video tiktok di dalam #ana208 dan #angeladesah yang berkaitan dengan perempuan. Data kemudian dikumpulkan dengan cara meng-*screenshot* komentar yang ada di video tiktok kemudian menempelkannya ke dalam *word* dengan teknik salin tempel. Data ini merupakan data bahasa berupa tulisan singkat atau komentar yang menghasilkan wacana dan digunakan oleh komunitas MLBB dalam menggambarkan perempuan sebagai objek atau subjek, serta posisi pembaca yang ditampilkan dalam teks.

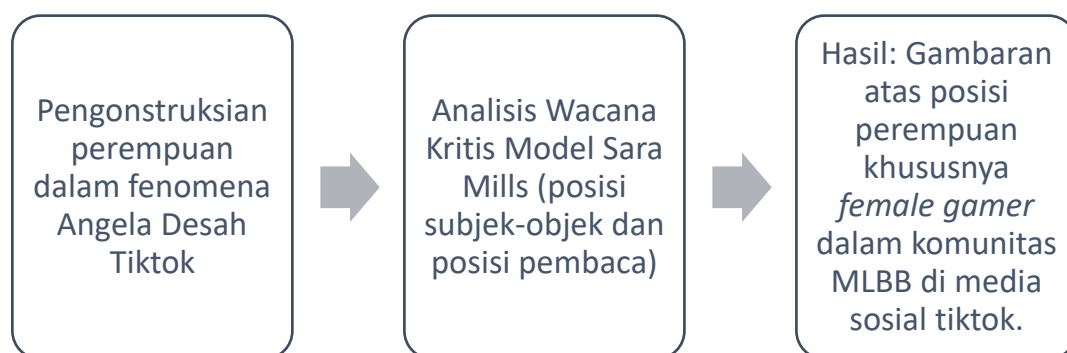
Selanjutnya, untuk proses pengumpulan data menggunakan teknik salin tempel dengan langkah-langkah sebagai berikut: (1) mengamati fenomena angela desah tiktok dalam komunitas MLBB yang terjadi di media sosial tiktok; (2) memilah video dalam #ana208 yang menjadi sumber fenomena tersebut; (3) meng-*screenshot* video beserta komentar video tersebut dan menempelkannya di *word*; (4) menandai dan mencatat teks atau komentar yang penting dalam video tersebut untuk selanjutnya dianalisis menggunakan teori Sara Mills.

### 3.3 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis wacana kritis yang menekankan penelitiannya pada penggunaan bahasa dalam konteks sosial, khususnya penggunaan bahasa antar penutur (Stubbs, 1983). Analisis wacana adalah metode yang tepat untuk mengkaji bentuk rangkaian linguistik yang terkandung dalam wacana yang lebih besar atau unit linguistik atau pendukungnya (materi linier apa pun yang terhubung, baik itu bahasa atau mirip bahasa) (Silaswati, 2019). Pendekatan analisis wacana yang digunakan ialah model Sara Mills. Analisis wacana Sara Mills berhubungan dengan penelitian yang dilakukan. Analisis wacana Sara Mills dapat mengupas isu-isu mengenai gender dan diskriminasi terhadap perempuan, sehingga teori Mills tepat digunakan sebagai pisau analisis dalam penelitian ini. Adapun teori Sara Mills akan membagi analisis wacana ke dalam dua bagian, yaitu analisis berdasar posisi subjek-objek dan posisi pembaca (Eriyanto, 2001).

Analisis posisi subjek-objek mengungkapkan penggambaran posisi perempuan dalam komunitas MLBB di media sosial tiktok. Penggambaran posisi

perempuan tersebut dapat dilihat melalui hasil analisis terhadap kata, frasa, dan kalimat yang digunakan dalam komentar-komentar pada video tiktoknya. Komentar dalam dan video yang dijadikan data merupakan komentar dan video yang berkaitan dengan perempuan dalam komunitas MLBB. Adapun analisis pembaca dapat dilihat dari bagaimana penulis komentar tersebut memosisikan dirinya di dalam teks. Berikut merupakan ilustrasi bagaimana langkah penelitian akan dilakukan.



### Bagan 3. 1 Alur Penelitian

- 1) Mendokumentasikan data berupa video dalam #ana208 dan #angeladesah di media sosial tiktok.
- 2) Setelah terdokumentasi, langkah selanjutnya ialah menganalisis dan mendeskripsikan data berdasarkan teori Sara Mills.
- 3) Setelah hasil di dapat, tahapan terakhir dari penelitian ini ialah menarik kesimpulan.

### 3.4 Definisi Operasional

Definisi operasional adalah suatu konsep yang memberikan pernyataan kepada peneliti untuk memudahkan pengukuran suatu variabel. Adapun definisi operasional yang terdapat penelitian ini ialah sebagai berikut.

#### 1) Konstruksi Perempuan

Konstruksi perempuan mengacu pada pandangan, norma, dan nilai-nilai yang dibentuk oleh masyarakat dan budaya tentang peran, identitas, dan karakteristik perempuan. Konstruksi perempuan merupakan hasil dari faktor sosial, budaya, dan sejarah yang berperan dalam membentuk persepsi dan pandangan tentang perempuan sebagai kelompok gender.

#### 2) Pengguna Karakter Angela

Perempuan yang bermain *hero* Angela dalam *game* Mobile Legends: Bang-Bang. Karakter Angela atau *hero* Angela merupakan salah satu karakter yang dimainkan di dalam *game* Mobile Legends: Bang-Bang. Karakter ini menjadi objek yang akan diteliti pada tulisan ini.

#### 3) Tuturan

Tuturan atau wacana adalah unit komunikasi yang lebih besar daripada sekadar kalimat tunggal. Ini adalah potongan ujaran yang lebih luas dan terorganisir yang mencakup serangkaian kalimat yang saling terkait dan membentuk kesatuan unit makna. Tuturan dapat berupa percakapan, pidato, ceramah, tulisan, atau bentuk komunikasi lisan atau tertulis lainnya. Tuturan yang akan dianalisis pada penelitian kali ini berupa *caption* dan komentar.

#### 4) Komunitas Mobile Legends: Bang-Bang

Komunitas MLBB (Mobile Legends: Bang Bang) adalah sekelompok penggemar, pemain, dan penikmat *game* Mobile Legends: Bang Bang yang berkumpul dan berinteraksi secara online atau offline untuk berbagi pengalaman, informasi, dan minat bermain mereka. Mobile Legends: Bang Bang adalah *game* seluler MOBA (Multiplayer Online Battle Arena) populer yang dikembangkan oleh Moonton.

#### 5) Media Sosial TikTok

TikTok, juga dikenal sebagai aplikasi media sosial TikTok, adalah platform yang memungkinkan pengguna membuat dan berbagi video pendek berdurasi

sekitar 15 detik. Aplikasi ini menawarkan berbagai efek dan musik untuk meningkatkan kreativitas Anda dalam membuat video. TikTok sangat populer di kalangan anak-anak, remaja, dan dewasa di seluruh dunia. Namun, penggunaan aplikasi ini dapat memberikan efek positif atau negatif bagi yang menggunakannya.