



**UNIVERSITAS NASIONAL**

**PERILAKU KONSUMTIF PEMAIN GAME MOBILE LEGEND  
( STUDI KASUS *SQUAD SORA E-SPORTS* )**

**SKRIPSI**

**ALFIAN ACHMAD SUBEKTI**

**203503516098**

**FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK  
PROGRAM STUDI SOSIOLOGI**

**2024**



**UNIVERSITAS NASIONAL**

**CONSUMPTIVE BEHAVIOR OF MOBILE LEGENDS GAME  
PLAYERS  
( CASE STUDY OF SQUAD SORA E-SPORTS)**

**Submitted as one of the requirements to obtain a Bachelor of  
Sociology Degree (S.Sos)**

**ALFIAN ACHMAD SUBEKTI**

**203503516098**

**FACULTY OF SOCIAL SCIENCE AND POLITICAL SCIENCE  
DEPARTMENT OF SOCIOLOGY**

**JAKARTA**

**2024**



**UNIVERSITAS NASIONAL**

**PERILAKU KONSUMTIF PEMAIN GAME MOBILE LEGEND  
( STUDI KASUS *SQUAD SORA E-SPORTS* )**

**SKRIPSI**

**Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh  
gelar Sarjana Sosial (S.sos)**

**ALFIAN ACHMAD SUBEKTI**

**203503516098**

**FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK**

**PROGRAM STUDI SOSIOLOGI**

**2024**

## HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

Saya yang bertanda-tangan dibawah ini:

Nama : Alfian Achmad Subekti

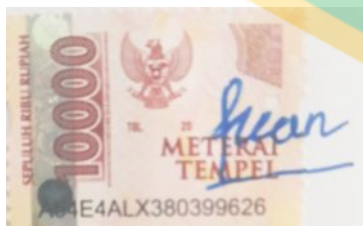
NPM : 203503516098

Judul Skripsi : Perilaku Konsumtif Pemain Game Mobile Legend (Studi Kasus Squad Sora E-Sport)

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi ini merupakan hasil penelitian, pemiki pemikiran dan pemaparan asli saya sendiri. Saya tidak mencantumkan tanpa bahan-bahan yang telah dipublikasikan sebelumnya atau ditulis oleh orang lain, atau sebagai bahan yang pernah diajukan untuk gelar atau ijazah pada Universitas Nasional atau perguruan tinggi lainnya. Apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbeneran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik sesuai dengan peraturan yang berlaku di Universitas Nasional. Demikian pernyataan ini saya buat.

Jakarta, Agustus 2024

Yang Membuat Pernyataan,



Alfian Achmad Subekti

## HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi ini diajukan oleh:

Nama : Alfian Achmad Subekti

NPM : 203503516098

Program Studi : Sosiologi

Judul Skripsi : Perilaku Konsumtif Pemain Game Mobile Legend  
(Studi Kasus Squad Sora E-Sport)

**Telah berhasil dipertahankan di hadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Sosiologi pada Program Studi Sosiologi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Nasional.**

**DEWAN PENGUJI**

Ketua Sidang : Angga Sulaiman, S.IP., M.AP.

(  )

Pembimbing : Dr. Andi Achdian, M.Si.

(  )

Penguji : Drs. Khairul Fuad, M.A.

(  )

Ditetapkan di : Jakarta

Tanggal : 22 Agustus 202



**UNIVERSITAS NASIONAL**  
**FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK**  
**JAKARTA**

**PERSETUJUAN SKRIPSI**

Nama : Alfian Achmad Subekti  
NPM : 203503516098  
Program Studi : Sosiologi  
Judul Skripsi : Perilaku konsumtif pemain game mobile legend  
(studi kasus Squad sora)  
Diajukan Untuk : Memenuhi salah satu dari persyaratan untuk  
memperoleh gelar Sarjana Strata Satu (S1) pada  
Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Prodi Sosiologi,  
Universitas Nasional.

**Disetujui untuk diajukan**

Jakarta, 01 Agustus 2024

**Dosen Pembimbing**

**Ketua Program Studi Sosiologi**

(Dr. Andi Achdian, M.Si)

(Dr. Andi Achdian, M.Si)

## KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Segala puji dan syukur penulis panjatkan kepada kehadiran Allah SWT serta Shalawat serta salam selalu tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW karena berkat rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang menjadi salah satu syarat dalam menyelesaikan jenjang Pendidikan Sarjana Strata Sosial (S1) dengan program Studi Sosiologi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Nasional. Skripsi ini Berjudul “Perilaku Konsumtif Pemain Game Mobile Legend ( Studi kasus Squad Sora.” Penulisan skripsi ini dilakukan dalam rangka memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Sosiologi Universitas Nasional. Ketertarikan penulis dengan permasalahan dalam skripsi ini adalah ingin melihat dalam proses penyusunan dan penulisan skripsi ini, terdapat beberapa hambatan yang saya hadapi.

Penulis menyadari dalam menyusun penelitian penulis ini tidak mampu berdiri sendiri tanpa dukungan dan bantuan dari berbagai pihak, dari masa perkuliahan sampai pada penyusunan skripsi ini, tidak mudah untuk menyelesaikan skripsi ini. Oleh sebab itu, pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Dr. El Amry Bermawi Putera, M.A selaku Rektor Universitas Nasional;
2. Ibu Dr. Erna Ermawati Chotim, S.Sos., M.Si selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik;
3. Bapak Dr. Aos Yuli Firdaus, S.IP., M.Si selaku Wakil Dekan Bidang Administrasi Akademik dan Keuangan;
4. Bapak Dr. Andi Achdian, M.Si. selaku Kepala Program Studi Sosiologi dan selaku dosen pembimbing saya, yang dengan penuh kesabaran dan kebijaksanaan telah menyediakan waktu, tenaga, dan pikiran untuk

mengarahkan saya dalam Menyusun serta bimbingan yang sangat berharga dalam penyelesaian skripsi ini

5. Seluruh Dosen Program Studi Sosiologi yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu, namun tidak mengurangi rasa hormat dan terima kasih saya, serta kepada para staff Sekretariat Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik di Universitas Nasional.
6. Kedua orang tua saya, Bapak Sarwoto dan Ibu Siti Sulasih yang selalu memberikan doa yang tiada hentinya, dukungan, motivasi, perhatian yang penuh kepada penulis dalam menyelesaikan pendidikan ini. juga telah memenuhi kebutuhan jasmani dan rohani kepada saya serta keluarga saya yang selalu mendukung dan membantu dalam seluruh rangkaian cerita perkuliahan ini sejak awal hingga akhir.
7. Penulis juga ingin mengucapkan terima kasih kepada Jennisa Firma Putri yang telah memberikan doa, supportnya, serta dukungan dalam penyelesaian penelitian ini.
8. Teman-teman saya Muhammad Alfath Putra, Syahdan Syawalidan, Hot Tiur david Martin, Aji Maulana, Azzam Ahmad, serta Nabil Nur kusuma. Terima kasih atas kebersamannya dalam mengarungi perjalanan ini.
9. Rekan-rekan informan dalam squad Sora yang penulis tidak bisa sebutkan satu persatu terima kasih sudah meluangkan waktunya untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan terkait dengan skripsi ini
10. Dan tidak lupa kepada teman-teman Sosiologi angkatan 2020 yang tidak bisa saya sebutkan satu-persatu.
11. Dan yang terakhir, terimakasih kepada seorang anak laki-laki yang sudah bertahan sejauh ini melewati berbagai rintangan hidup, yaitu diri saya sendiri, Alfian Achmad Subekti. Terima kasih telah mampu berjuang dalam menyelesaikan perkuliahan dan perjuangan ini ditengah perjalanan hidup yang sangat sulit ini dengan membagi waktu antara kuliah dan bekerja. T



12. erimakasih telah mampu membuktikan kepada orang-orang diluar sana yang selalu meremehkan jalan hidup ini bahwa anda mampu dalam melalui ini semua.

Akhir kata, saya berharap kepada Allah SWT, Tuhan Yang Maha Esa untuk berkenan membalas segala kebaikan semua pihak yang telah membantu. Semoga skripsi ini membawa manfaat bagi pengembangan ilmu.

Jakarta, 01 Agustus 2024



Alfian Achmad Subekti



## ABSTRAK

Nama : Alfian Achmad Subekti  
Program Studi : Sosiologi  
Judul : Perilaku Konsumtif Pemain Game Mobile Legend  
(Studi Kasus *Squad Sora E-Sports*)  
Pembimbing : Dr. Andi Achdian M.Si.

Penelitian ini bertujuan bagaimana perilaku konsumtif pemain game mobile legend terjadi karena adanya nilai tanda dalam pembelian skin. Berangkat dari permasalahan tersebut, peneliti ingin melakukan penelitian guna mengetahui pola konsumsi yang dilakukan pemain game mobile legends dalam mengkonsumsi skin. Dengan menggunakan pendekatan kualitatif, pengumpulan data ini dilakukan melalui observasi, wawancara, kajian, dokumentasi. Penelitian ini menggunakan teori yang dikembangkan oleh Jean Baudrillard mengenai masyarakat konsumsi, mengatakan bahwa pola konsumsi postmodern saat ini tidak lagi mengkonsumsi berdasarkan fungsi dan nilai guna, melainkan asanya nilai tanda dan citra suatu barang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pola konsumsi pemain game mobile legend dengan mengoleksi dua jenis skin yaitu skin limited edition dan skin biasa lainnya karena adanya tanda. Dimana skin yang mereka koleksi memperoleh suatu citra dan tanda yang ingin mereka dapatkan, seperti adanya kepuasan semacam kesadaran semu, adapun pengklasifikasian sosial pemain game mobile legend yang memang ingin mereka dapatkan misalnya mendapatkan citra sebagai sultan, dan memiliki dedikasi dan komitmen yang tinggi. Agar dapat mempertahankan citra dan tanda sebagai sultan pemain game mobile legend berlebihan dalam membeli skin.

Kata Kunci: Perilaku Konsumtif Game Mobile Legend, Pola Konsumsi dan Nilai Tanda, Masyarakat Konsumsi

## **ABSTRACT**

*Name : Alfian Achmad Subekti*

*Study Program : Sociology*

*Title : Consumptive Behavior Of Mobile Legends Game Players  
(Case Study Of Squad Sora E-Sports)*

*Counsellor : Dr. Andi Achdian M.Si.*

*This research aims to see how the consumer behavior of mobile legend game players occurs due to the sign value of purchasing skins. Based on this problem, researchers want to conduct research to find out the consumption patterns of mobile legends game players when consuming skins. Using a qualitative approach, data collection was carried out through observation, interviews, studies, documentation. This research uses the theory developed by Jean Baudrillard regarding consumption society, saying that the current postmodern consumption pattern no longer consumes based on function and use value, but rather the value of the sign and image of an item. The results of the research show that the consumption pattern of mobile legend game players is by collecting There are two types of skins, namely limited edition skins and other regular skins because of the markings. Where the skins they collect get an image and sign that they want to get, such as the satisfaction of a kind of pseudo-consciousness, as for the social classification of mobile legend game players that they really want to get, for example getting an image as a sultan, and having high dedication and commitment. In order to maintain their image and brand as a sultan, mobile legend game players buy skins excessively.*

*Keywords: Mobile Legend Game Consumptive Behavior, Consumption Patterns and Sign Values, Consuming Society*

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS</b> .....	iv
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	v
<b>PERSETUJUAN SKRIPSI</b> .....	vi
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	vii
<b>ABSTRAK</b> .....	x
<b>ABSTRACT</b> .....	xi
<b>DAFTAR ISI</b> .....	xii
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xiv
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	xv
<b>BAB 1 PENDAHULUAN</b> .....	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan masalah.....	7
1.3 Tujuan.....	7
1.4 Manfaat penelitian.....	7
1.5 Sistematika Penulisan.....	8
<b>BAB 2 KAJIAN PUSTAKA</b> .....	9
2.1 Penelitian Terdahulu.....	9
2.1.1 Penelitian Asita Salsabilla Maharani (2022).....	9
2.1.2 Penelitian Istiani, Eko Purwanto, Ignatia Martha Hendrati.....	10
2.1.3 Penelitian Yusrizal Firdaus,dkk ( 2018 ).....	11
2.2 kerangka Konsep dan Kerangka Teori.....	12
2.2.1 Pengertian Game Online.....	12
2.2.2 Sejarah game di dunia.....	13
2.2.3 Sejarah Game di Indonesia.....	14
2.2.4 Jenis Jenis game online yang dimainkan oleh Remaja.....	14
2.2.5 Faktor – Faktor Penyebab Bermain Game.....	16
2.2.6 Dampak Bermain Online Game.....	17
2.2.7 Komunitas Bermain Game Online.....	17
2.2.8 Pengertian Perilaku Konsumtif.....	19
2.3 Kerangka Pemikiran.....	24
<b>BAB 3 METODOLOGI PENELITIAN</b> .....	25

3.1 Pendekatan Penelitian .....	25
3.2 Penentuan Informan .....	25
3.3 Teknik Pengumpulan Data .....	26
3.4 Tempat Dan Waktu Penelitian .....	27
3.5 Teknik analisis data .....	28
2. Penyajian Data.....	28
3. Penarikan Kesimpulan (Conclusion).....	28
3.6 Jenis Data .....	29
3.7 Lokasi dan Jadwal Penelitian.....	29
<b>BAB 4 HASIL DAN PEMBAHASAN</b> .....	<b>30</b>
4.1 Gambaran umum Lokasi penelitian .....	30
4.2 Gambaran umum Game Mobile Legends .....	31
4.2.1 Praktik Permainan Mobile Legends.....	33
4.2.2 Fitur – Fitur Yang Ada di Game Mobile Legends Bang-Bang.....	34
4.2.3 Profil squad Sora .....	48
4.2.4 Struktur Squad " Sora" mobile legend .....	50
4.3 Alasan Bermain Game Mobile Legends .....	51
4.3.1 Awal Bermain Game Mobile Legends .....	51
4.3.2 Hal menarik dalam mobile legends.....	52
4.3.3 Perasaan Khusus saat Bermain Game Mobile Legends .....	55
4.4 Dampak bermain game mobile legends.....	59
4.5 Gambaran Perilaku konsumtif pemain game mobile legends (Sora E-sports) .....	66
4.5.1 Perilaku Konsumtif dari aspek waktu .....	66
4.5.2 Perilaku konsumtif aspek uang .....	70
4.5.3 Pola konsumsi Pemain Game Mobile Legends.....	71
4.5.4 Proses Konsumsi Tanda Yang Terjadi Pada Pemain Game Mobile Legends .....	76
<b>BAB 5 PENUTUP</b> .....	<b>86</b>
5.1 Kesimpulan.....	86
5.2 Saran .....	89

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 4. 1 Logo Mobile Legends.....	31
Gambar 4. 2 jumlah pengunjung Mobile Legends Bang Bang.....	32
Gambar 4. 3 Mode Classic.....	35
Gambar 4. 4 Mode Rank .....	36
Gambar 4. 5 Tingkat Rank dan Hadiahnya .....	36
Gambar 4. 6 Tingkat Rank dan Hadiahnya .....	37
Gambar 4. 7 Papan Peringkat Rank.....	37
Gambar 4. 8 Mode Ranked .....	38
Gambar 4. 9 Mode Costum.....	38
Gambar 4. 10 Mode vs AI.....	39
Gambar 4. 11 Shop.....	40
Gambar 4. 12 Event.....	40
Gambar 4. 13 Event KOF .....	41
Gambar 4. 14 Starlight Pass .....	41
Gambar 4. 15 Misi Harian .....	42
Gambar 4. 16 Preparation.....	43
Gambar 4. 17 Hero.....	43
Gambar 4. 18 Achievetment .....	44
Gambar 4. 19 Turnamen Mini Mobile Legends.....	45
Gambar 4. 20 Backpack.....	45
Gambar 4. 21 Top Up dan Weekly Diamond Pass .....	46
Gambar 4. 22 Profile .....	47
Gambar 4. 23 Logo SORA .....	49
Gambar 4. 24 Skin Collector Ling .....	54
Gambar 4. 25 Tampilan Peta .....	55
Gambar 4. 26 Equipment .....	57
Gambar 4. 27 Top Up .....	70
Gambar 4. 28 Kolektor Skin Alvin.....	72
Gambar 4. 29 Kolektor Skin Heickel .....	73
Gambar 4. 30 Kolektor Skin Egi.....	74
Gambar 4. 31 Koleksi Skin Jennisa .....	81

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Pedoman Wawancara .....	93
Lampiran 2. Hasil Turnitin .....	120
Lampiran 3. Persetujuan Perbaikan Skripsi .....	121
Lampiran 4. Pengesahan Skripsi.....	122
Lampiran 5. Konsultasi Bimbingan .....	123
Lampiran 6. Riwayat Hidup .....	125

