

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Di zaman sekarang, teknologi dan informasi berkembang dengan sangat cepat dan kemajuan terjadi di berbagai bidang, termasuk keuangan, pendidikan, bisnis, dan hiburan. Kemajuan dalam teknologi komunikasi telah menciptakan berbagai peluang bagi individu untuk memuaskan keinginan mereka dengan berbagai cara. Pesatnya perkembangan media telah membawa perubahan besar dalam dunia telekomunikasi, yang sebelumnya didominasi oleh media konvensional, kini beralih ke bentuk digital yang mudah diakses berkat adanya internet sebagai sarana utama komunikasi dan informasi. Perangkat digital abad ke-21 menawarkan peluang online bagi individu untuk memanfaatkan fasilitas yang tersedia, seperti bermain *video game*, mendengarkan musik, mengirim gambar, berkomunikasi dengan rekan dan kerabat, hingga bertemu kawan baru (Salaudeen & Lawal, 2019). Semua ini terjadi karena adanya internet, yang mempermudah berbagai aktivitas, termasuk bermain *game* sebagai salah satu bentuk hiburan masyarakat saat ini.

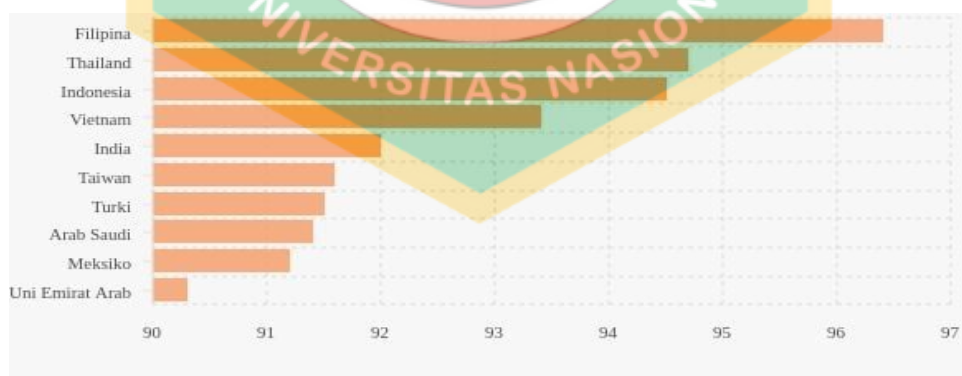
Menurut Fajri (2012) mengatakan jika pada awalnya internet hanya digunakan sebagai sumber informasi. Akan tetapi, seiring dengan perkembangan teknologi, internet kini memiliki berbagai fungsi lain, termasuk sebagai media hiburan. Contohnya adalah *game online*, yang menunjukkan bahwa internet juga dapat digunakan untuk hiburan. Berdasarkan pada Surbakti (2017) *game online* merupakan permainan *virtual* yang dimainkan dengan mengenakan gadget atau *PC* dengan koneksi internet serta aturan tertentu. Pada awalnya, *game online* dimainkan untuk hiburan, namun kini fungsinya bervariasi sesuai dengan pemainnya. Beberapa orang bahkan menggunakannya sebagai sumber penghasilan. *Game online* telah berkembang menjadi salah satu cabang olahraga *elektronik (e-sport)* yang dipertandingkan di tingkat lokal dan Internasional. Ini menunjukkan bahwa *game online* telah mengalami perubahan dan perkembangan fungsi yang signifikan.

Dalam kehidupan sehari-hari, internet bisa dimanfaatkan sebagai sarana hiburan ketika mempunyai waktu senggang. Salah satu bentuk dari hiburan yang dapat dinikmati lewat internet adalah bermain *game online*. Menurut Adams & Rollings (2012) seperti yang dikutip dalam Yogatama, Karisma, dan Fanani (2019), *game online* diartikan sebagai permainan yang menggunakan mesin dan terhubung ke jaringan internet, memungkinkan permainan tersebut diakses oleh banyak orang. Pada awalnya, *game online* dapat dimainkan menggunakan komputer, namun dalam beberapa tahun terakhir, *game online* yang bisa dimainkan di *handphone*, seperti *Mobile Legends*,

*Game online* adalah salah satu platform yang sangat populer di kalangan masyarakat saat ini, karena permainan ini bisa dimainkan dengan menghubungkan perangkat keras seperti komputer, *laptop*, atau *smartphone* ke internet. Di Indonesia, terdapat berbagai *game online* yang dimainkan oleh para pemain, seperti *Mobile Legends* yang termasuk dalam genre MOBA (Multiplayer Online Battle Arena), serta *Free Fire* dan *roblox* yang bergenre *simulasi adventure*, dan lain-lain. *Mobile Legends* merupakan salah satu *game* yang sangat populer pada kalangan remaja di Indonesia, dengan lebih dari 27 juta kali unduhan. Sementara *Free Fire* menduduki posisi kelima dalam *game gratis* di *playstore* dan *roblox* menempati posisi ketiga di *playstore*.

10 Negara dengan Pemain Video Game Terbanyak di Dunia (Januari 2022)

Jumlah Gamers Indonesia Terbanyak Ketiga di Dunia



Grafik 1.1

Sumber: databoks, 2022

Indonesia adalah salah satu negara dengan pasar industri *game online* terbesar di dunia. We Are Social melaporkan dalam Databoks pada Januari 2022 bahwa Indonesia berada di peringkat ketiga di dunia dalam jumlah pengguna *game online*, dengan 94,5% pengguna berusia 16-64 tahun. Filipina berada diposisi pertama dengan 96,4% diikuti oleh Thailand dengan 94,7%. Kehadiran *game online* telah banyak mempengaruhi perilaku masyarakat, yang awalnya hanya mencoba untuk mengisi waktu luang, namun kemudian banyak yang menjadi kecanduan. Kecanduan *game online* dapat berdampak negatif terhadap aktivitas sehari-hari dan kesehatan. Namun, bermain *game online* juga memiliki manfaat positif, seperti adanya olahraga elektronik (*e-sport*) yang kini sedang populer di Indonesia. Riset dari Vero, sebuah agensi komunikasi di Asia Tenggara bekerja sama dengan Decision Lab, mengungkapkan bahwa pada tahun 2021, sekitar 52 juta orang Indonesia terlibat dalam *e-sports* (Jatmika,2022).

Berdasarkan para pemain *game mobile legends*, *Game* yang saat ini populer di kalangan remaja adalah *game* yang memerlukan jaringan internet. Hal ini disebabkan oleh *game online* terasa lebih jelas daripada dengan *game offline* pada umumnya. Pemain juga dapat dengan mudah berkomunikasi dengan pemain lain tanpa batasan ruang dan waktu. Selain itu, dengan *game online* pemain dapat secara tidak langsung mempelajari bahasa asing karena *game-game* tersebut sering kali dibuat oleh pengembang dari luar negeri. Dari interaksi yang terjadi, terbentuk komunikasi *virtual* yang terjalin atas dasar dan minat yang sama.

Popularitas *mobile legend* didorong oleh beberapa faktor seperti dapat dimainkan di *smartphone* dengan spesifikasi rendah, *gameplay* yang sederhana, ukuran file yang kecil dan durasi pertandingan yang singkat. Inti permainan adalah permainan 5 lawan 5, di mana pemain memilih salah satu dari beberapa peran (*Fighter, mage, support, tank, dan Marksman*) untuk menghancurkan base musuh. Dalam *Mobile Legends*, terdapat mata uang *digital* yang disebut "*diamond*." Mata Uang *digital* ini dapat dipakai untuk membeli barang-barang *virtual*, seperti *item* dan *skin* yang mendukung *game*. *Diamond* dapat diperoleh dengan menukar uang tunai, uang digital, pulsa *elektronik* melalui pembelian dalam game, situs penyedia layanan, atau dari pemasok.

Selama permainan, pemain bisa membeli item untuk meningkatkan kekuatan hero yang digunakan. Selain hero dan item, terdapat juga pengaturan *emblem* yang perlu disesuaikan dengan peran *hero* yang dimainkan. *Emblem-emblem* tersebut meliputi *physical, magic, fighter, mage, marskman, assasin, dan tank*. Selain itu, ada faktor penting lainnya dikalangan pemain *game mobile legends* yaitu *skin hero*. *Skin hero* adalah “kostum” yang memberikan desain dan efek yang berbeda. Untuk mendapatkan *skin hero*, pemain harus melakukan *topup diamond* karena *skin* tidak dapat dibeli dengan *battepont moonton* biasanya menawarkan masa uji coba gratis untuk *skin hero* selama satu sampai tujuh hari guna menarik minat pemain. *Skin hero* juga menjadi simbol status dalam permainan karena ada berbagai level *skin* yang menunjukkan harga dan kelangkaan Ada sembilan jenis *skin* di *Mobile Legends*, yaitu *skin normal, elite, season, star (untuk anggota starlight bulanan), special, limited, epic/collector, dan legend*.

Menurut Nigam (2022), individu yang ingin bermain game online perlu membayar sejumlah biaya. Selain itu, Ismi dan Akmal (2020) menyatakan bahwa pembelian uang virtual juga diperlukan untuk digunakan dalam permainan tersebut. Dalam permainan ini, harga *skin* meningkat seiring naiknya level *skin* untuk mendapatkan *skin reguler*, pemain harus mengisi *diamond* sebanyak 269 *diamond*, yang setara dengan sekitar Rp 60.000. Oleh karena itu, untuk mendapatkan *skin legendaris*, pemain mungkin perlu mengeluarkan hingga beberapa juta rupiah. Berbagai macam metode pembayaran tersedia, termasuk melalui platform kredit seperti *Unipin, Codashop, Indomart, Alfamart, Shopee, dan GoPay*.

Menurut Zahrah (2022), perilaku konsumtif mengacu pada kebiasaan individu untuk ikut serta dalam pola konsumsi yang berlebihan, seperti membeli barang secara berlebihan atau tanpa adanya rencana. Perilaku konsumtif ini biasanya tidak didasarkan pada kebutuhan yang nyata, melainkan hanya didorong oleh keinginan. Menariknya, kecanduan game bisa menjadi faktor yang memicu fenomena perilaku konsumtif ini. Ketergantungan tersebut membuat pengguna bersedia melakukan berbagai cara untuk memenuhi keinginannya. Hal ini terlihat dari banyaknya pemain *game* yang rela mengeluarkan jutaan rupiah hanya untuk permainan mereka.

Pemain *game mobile legends* rela menghabiskan uangnya sekedar untuk melakukan *top up diamond* dan membeli *skin* yang diinginkan. Kemudian para pemain *game mobile legends* mengoleksi *skin* dengan harga yang relatif mahal, dan memiliki tanda pada *skin* tersebut. Tanda yang melekat pada *skin mobile legend* menjadi salah satu faktor utama pemain untuk terus membeli *skin mobile legend*. Mengingat bahwa *skin* adalah salah satu simbol yang dianggap bergengsi, maka seseorang biasanya membeli *skin* tersebut agar dirinya ditakuti oleh musuh mainnya sebelum memulai pertandingan atau hingga mendapatkan pengakuan sebagai 'Sultan' yang kaya raya. Di mana memiliki kepuasan tersendiri dalam memperoleh *skin* yang memiliki harga yang tinggi dan merupakan *skin* yang diidam-idamkan. Setelah mendapatkan pengakuan sebagai seorang sultan, para pemain *game mobile legend* membeli *skin* secara terus menerus untuk mempertahankan julukan sebagai 'sultan'. Ketika seseorang membeli dan mengonsumsi *skin* yang berlebihan hal tersebut dapat menandakan bahwa dirinya adalah seorang sultan di dalam *game mobile legend*.

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Wijaya dan Alamanda (2016), keinginan seseorang untuk membeli barang virtual dipengaruhi oleh nilai fungsional, emosional, dan sosial. Penelitian tersebut mengungkapkan bahwa kepuasan terhadap permainan mempunyai pengaruh terbesar terhadap niat pembelian, sementara nilai sosial, yang terkait dengan hubungan sosial, mempunyai pengaruh yang lebih kecil. Temuan ini sejalan dengan pandangan ekonomi konvensional, yang menyatakan bahwa keputusan konsumen dalam membeli barang atau jasa didorong oleh tingkat kepuasan yang diperoleh.

Kecenderungan pemain *game Mobile Legends* untuk menghabiskan uang pada *skin* tidak hanya sebatas mengoleksi atau membelinya, tetapi juga mengandung makna dan nilai tertentu. Pemain membeli *skin* sebagai simbol, sehingga benda tersebut tidak hanya dilihat dari nilai guna atau nilai tukarnya, tetapi juga dari nilai simboliknya. Nilai simbolik sekarang telah menjadi produk yang membutuhkan suatu tanda. karena benda yang memiliki tanda dapat dipersonalisasi dan dikonsumsi oleh masyarakat. Contohnya adalah nilai simbolik yang terkandung dalam *skin mobile legends*.

Kebanyakan masyarakat modern lebih didorong oleh keinginan pribadi daripada kebutuhan dasar dalam konsumsi. Perilaku konsumen didefinisikan sebagai tindakan membeli atau menggunakan produk/ jasa yang didorong semata-mata oleh kepuasan individu, bukan untuk tujuan kegunaan atau urgensi produk atau layanan tersebut. Fenomena ini sangat menonjol pada kalangan remaja, yang seringkali melakukan konsumsi berlebihan untuk menyesuaikan diri dengan gaya hidup teman sebaya. Motivasi utama mereka adalah memperoleh pengakuan sosial dan menghindari stigma negatif dari kelompok teman.

terdapat salah satu faktor utama yang mempengaruhi perilaku konsumtif pemain Mobile Legend, yakni faktor dorongan sosial. Dalam komunitas game, terdapat tekanan untuk mengikuti tren dan memiliki item atau skin yang populer dan sering dianggap sebagai simbol status. Pemain yang melihat teman atau anggota tim mereka menggunakan item khusus mungkin merasa perlu untuk melakukan pembelian serupa agar tidak merasa tertinggal atau kehilangan pengakuan sosial. Selain itu, interaksi sosial dalam game juga dapat memperkuat keinginan untuk membeli, karena kepemilikan item tertentu dapat meningkatkan rasa keterikatan dan penerimaan dalam komunitas.

Dengan menggunakan teori masyarakat konsumsi, skripsi ini akan mengkaji bagaimana pola konsumsi pemain game *mobile legend* dalam mengkonsumsi dan mengoleksi *skin mobile legend*, dan proses terjadinya konsumsi tanda pada pemain game *mobile legend* dalam mengkonsumsi *skin mobile legends*. Dalam pemikiran Baudrillard, perilaku konsumsi masyarakat saat ini bukan dilihat berdasarkan komoditasnya. Melainkan adanya sebuah nilai tanda atau nilai simbolis tersendiri dalam suatu *skin*, yang mana nilai tersebut akan melahirkan sebuah citra dan kesan pada pemakainya. Umumnya masyarakat *modern* kini mengkonsumsi barang atau jasa bukan karena fungsi dan kegunaanya, melainkan mengkonsumsi untuk mendapatkan identitas atau simbol tersendiri yang akan didapatnya.

Latar belakang ini menunjukkan bahwa perkembangan teknologi dan *mobile legend* telah mendorong munculnya perilaku konsumtif dikalangan pemain. Dorongan untuk mendapatkan pengakuan. “Sultan” dari pemain *game mobile legend* lainnya, kepuasan pribadi, ingin disegani oleh lawannya menjadi faktor utama pemain *game mobile legend* melakukan pengeluaran yang tinggi untuk

pembelian dalam aplikasi *game mobile legend*. Selain itu pemain merasa terdorong untuk membeli item atau skin tertentu agar bisa diterima dalam komunitas game, meningkatkan status mereka atau untuk tidak ketinggalan dari teman teman yang sudah memiliki item tersebut. Hal tersebut menjadi faktor kuat yang mendorong perilaku konsumtif dalam game

Oleh karena itu, penulis mengambil judul penelitian “**Perilaku Konsumtif Pemain Game Mobile Legends (Studi Kasus *Squad Sora E-Sport*)**”.

### **1.2 Rumusan masalah**

Dari latar belakang yang telah dijabarkan sebelumnya, rumusan masalah yang akan diteliti yaitu:

1. Bagaimana pola konsumsi pemain game mobile legends dalam mengkonsumsi, dan mengoleksi skin ?
2. Bagaimana proses konsumsi tanda yang terjadi pada pemain game mobile legends dalam mengkonsumsi skin?

### **1.3 Tujuan**

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui bagaimana pola konsumsi pemain game mobile legends dalam mengkonsumsi skin mobile legends
2. Untuk mengetahui bagaimana proses konsumsi tanda yang terjadi pada pemain game mobile legends dalam mengkonsumsi skin mobile legends

### **1.4 Manfaat penelitian**

Adapun manfaat yang akan didapat dari penelitian ini adalah sebagai berikut

1. Bagi penulis, penelitian ini sebagai bahan untuk menambah wawasan bagi penulis agar lebih mengetahui tentang perilaku konsumtif yang terjadi pada pemain game mobile legends.
2. Bagi pemerintah, penelitian ini diharapkan untuk dapat memberikan masukan atau solusi agar pemain game mobile legends tersebut tidak berperilaku konsumtif

3. Bagi orang tua, penelitian ini diharapkan untuk dapat menghimbau dan mengawasi anaknya agar tidak mengalami perilaku kosumtif dalam game mobile legends.

## **1.5 Sistematika Penulisan**

Metodologi penyusunan skripsi terdiri dari bagian bagian berikut

### **BAB I PENDAHULUAN**

Latar belakang, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian dan kegunaan penelitian, dan sistematika penulisan semuanya dibahas dalam bab I

### **BAB II KAJIAN PUSTAKA**

Pada Bab II berisi studi terdahulu, kerangka pemikiran, dan penjelasan beberapa topik dan sudut pandang dengan menggunakan teori sosiologi dalam merelevansikan pembahasan yang diangkat dalam penelitian ini.

### **BAB III METODE PENELITIAN**

Pada bab III menjabarkan bagaimana peneliti menggunakan metodologi penelitian, penentuan informan, teknik pengumpulan data, teknik pengolahan dan analisis data.

### **BAB IV HASIL PENELITIAN**

Memberikan penjelasan tentang gambaran umum lokasi penelitian dan temuan wawancara berdasarkan pembahasan tentang topik yang dipilih.

### **BAB V PENUTUP**

Pada bab ini berisi penutup yang terdiri dari dua sub bab, yaitu kesimpulan dan implikasi teori pada pembahasan penelitian dari topik yang telah dipilih.

### **DAFTAR PUSTAKA**

Menjelaskan keterangan mengenai bahan bacaan yang dijadikan sebagai referensi dalam penelitian serta penulisan skripsi. Pada bagian ini juga dapat menjelaskan tentang referensi dari jurnal, buku, artikel, berita, hasil penelitian dan lain sebagainya.