

BAB 5

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Bagi Masyarakat, konsumsi yang dilakukan saat ini bukan hanya untuk memenuhi kebutuhan pokok seperti sandang, pangan dan papan saja. Melainkan juga mengkonsumsi barang yang memiliki nilai dan pemaknaan sendiri dalam kehidupan social bermasyarakat. Seperti dikatakan oleh Baudrillard, bahwa Masyarakat saat ini mengkonsumsi dan mengoleksi didasarkan dengan adanya nilai tanda dan nilai simbol, tidak lagi didasarkan pada nilai guna suatu barang yang akan dikonsumsi.

1. Temuan pertama pemain *game mobile legends* di dalam *Sora E-Sports* mengekspresikan kecintaan dan kefanatikan terhadap *game mobile legends* dengan mengkonsumsi *Skin-Skin* yang di sediakan oleh developer *game mobile legends* (*Moonton*). Keinginan masyarakat khususnya pemain *game mobile legends* menjadi sasaran dari developer *game mobile legends*. Banyaknya *Skin-Skin* yang diciptakan oleh developer *game mobile legends* (*Moonton*) merupakan salah satu mereka untuk mempertahankan ekonomi kapitalis, terdapat dua jenis jenis skin yang dikonsumsi pemain *game mobile legends* dalam *squad Sora E-Sports*, yaitu *skin* biasa dan *skin Limited Edition* *skin* biasa merupakan *skin* yang bisa dibeli kapan saja, sedangkan *Skin Limited Edition* merupakan *Skin* yang dibeli berdasarkan *Event* Waktu terbatas. Untuk uang yang di keluarkan pemain *game mobile legend* di dalam *Squad Sora* mulai dari tiga ratus ribu rupiah sampai lima ratus ribu rupiah untuk *skin* biasa dan lima ratus ribu rupiah sampai dengan dua juta rupiah untuk *skin Limited Edition*. Pola konsumsi pemain *Mobile Legends* dalam *Squad Sora E-sports* adalah bahwa *skin* dalam permainan ini tidak hanya berfungsi sebagai elemen estetis, tetapi juga memiliki nilai simbolis dan sosial yang kuat. Berdasarkan analisis dengan menggunakan pendekatan Baudrillard, fenomena konsumsi *skin* ini menunjukkan bagaimana kapitalisme global dan media massa

mempengaruhi pola pikir konsumsi para pemain, terutama remaja, dengan menciptakan barang-barang virtual yang menarik dan memanipulasi keinginan mereka. Skin, terutama skin limited edition, menjadi simbol status sosial di kalangan pemain. Skin ini tidak hanya menunjukkan kemampuan finansial seseorang tetapi juga memperlihatkan tingkat komitmen dan prestise di dalam komunitas game. Pemain yang memiliki skin terbatas ini sering kali dipandang lebih unggul secara sosial dibandingkan mereka yang hanya memiliki skin biasa. Hal ini menciptakan hierarki sosial di dalam komunitas permainan. Selain itu, skin limited edition juga memperkuat rasa solidaritas dan identitas kelompok di antara para pemain yang memiliki barang serupa, sehingga meningkatkan interaksi dan kohesi sosial dalam komunitas. Dari sudut pandang ekonomi, pembelian skin dengan harga tinggi mencerminkan dinamika ekonomi virtual yang menciptakan perbedaan antara pemain berdasarkan konsumsi mereka.

Dalam konteks konsumsi, keinginan untuk memiliki barang-barang eksklusif ini juga menunjukkan fenomena konsumtif, di mana pemain membeli skin bukan berdasarkan kebutuhan, tetapi atas dasar keinginan yang dikonstruksi melalui strategi pemasaran yang cerdas oleh pengembang game. Oleh karena itu, penelitian ini memperlihatkan bagaimana konsumsi skin dalam Mobile Legends merupakan manifestasi dari dinamika sosial, ekonomi, dan psikologis yang lebih luas dalam budaya konsumerisme di kalangan pemain game.

2. Pemain game Mobile Legends mengkonsumsi skin dan item dalam game sebagai bentuk konsumsi tanda, di mana tindakan ini lebih berfokus pada makna simbolis daripada nilai fungsionalnya. Dalam hal ini, skin seperti Collector Khufra, Floryn Sanrio, Epic Luo Yi, dan Valir Draconic Flame bukan hanya barang virtual, tetapi juga tanda yang mencerminkan identitas, status, dan dedikasi pemain dalam komunitas game.

Menurut Baudrillard, konsumsi modern didorong oleh logika hasrat dan bukan sekadar kebutuhan. Ini terlihat jelas dalam perilaku pemain Mobile Legends yang membeli skin dengan tujuan untuk mendapatkan kepuasan dan perasaan bahagia. Skin tersebut tidak hanya memenuhi kebutuhan estetika atau fungsi dalam game, tetapi juga berperan sebagai simbol status dan identitas dalam komunitas game.

Dalam konteks ini, konsumsi tanda menggambarkan pergeseran dari logika kebutuhan ke logika hasrat, di mana konsumen termotivasi oleh simbolisme dan citra yang dikomunikasikan melalui barang yang dikonsumsi. Misalnya, pembelian skin yang langka atau mahal seperti Valir Draconic Flame tidak hanya memberikan kepuasan estetika tetapi juga menandakan dedikasi dan status tinggi pemain dalam komunitas game, sebagaimana diungkapkan oleh informan Jennisa yang merasa statusnya sebagai "sultan" dalam game melalui skin yang dimilikinya. Konsumsi ini juga mencerminkan pergeseran logika produksi menuju logika konsumsi, di mana produk dan citra dikendalikan oleh sistem sosial dan ekonomi yang mempengaruhi dan memotivasi perilaku konsumen. Proses ini menunjukkan bagaimana konsumsi telah menjadi bentuk sosialisasi baru dan bagaimana pemain game merasionalisasi kebahagiaan dan kepuasan mereka melalui simbol-simbol dan tanda-tanda yang dapat dipamerkan kepada orang lain.

Secara keseluruhan, Proses konsumsi pemain Mobile Legends menegaskan bagaimana konsumsi dalam masyarakat modern dikendalikan oleh logika simbolis dan hasrat, serta bagaimana konsumsi barang virtual dalam game berfungsi sebagai medium untuk ekspresi identitas dan status sosial dalam komunitas virtual.

5.2 Saran

1. Penelitian ini diharapkan menjadi bahan referensi yang memberikan informasi yang diperlukan untuk peneliti dalam penelitian selanjutnya. Secara khusus, untuk mempelajari bagaimana pola konsumsi dan proses konsumsi tanda oleh pemain *game mobile legend* dalam mengkonsumsi skin mobile legend. Peneliti berharap, penelitian ini dapat menginspirasi peneliti selanjutnya untuk melakukan penelitian yang lebih mendalam dan lebih baik dari penelitian ini.
2. Kepada pemain *game mobile legend* diharapkan untuk mengembangkan rasa pengendalian diri agar dapat menggunakan uang dengan bijak untuk membeli apa yang dibutuhkan berdasarkan manfaat bagi masing masing individu
3. Saran untuk pemerintah yaitu, pemerintah seharusnya melakukan melakukan pembatasan pembelian dalam game dengan cara menetapkan batasan usia untuk melakukan pembelian dalam aplikasi game serta mewajibkan verifikasi identitas sebelum melakukan transaksi, kemudian mewajibkan pengembang game untuk memberikan label peringatan pada game yang mengandung unsur-unsur yang dapat memicu perilaku konsumtif, seperti *gacha event limited edition*, maupun skin biasa di dalam *game*.
4. Saran untuk orang tua, untuk lebih peduli dengan anaknya yang merupakan pemain *game mobile legend* yang mengalami perilaku konsumtif dengan cara membicarakan dengan santai kepada anaknya, yaitu dengan bicarakan dengan santai, jelaskan konsekuensi bahwa membeli skin dalam jumlah yang banyak bisa berdampak pada keuangan keluarga maupun berdampak pada penghasilan dari anaknya sendiri. Kemudian batasi bermain dan akses dengan cara membuat jadwal bermain untuk anaknya, batasi akses dengan cara membuat jadwal bermain dan pastikan mereka tidak berlarut-larut dalam bermain *game mobile legend*.