

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Di zaman ini, teknologi sudah menjadi kebutuhan pokok bagi masyarakat luas dan juga menjadi teman sehari-hari di kehidupan baik pada pendidikan, pekerjaan atau lainnya. Yang mana teknologi ini berkembang sangat pesat dan juga cepat terasa di masyarakat akan kemajuannya. Pada tahun 2024 ini tidak asing ditelinga masyarakat tentang perkembangan teknologi yang mana awal berkembangnya teknologi pada awal abad ke-20, munculnya mesin uap pertama. Manusia banyak berkembang dan juga mengalami perubahan yang sangat cepat akan adanya teknologi yang terasa di masyarakat. Perkembangan teknologi pada masyarakat luas sangat mempengaruhi kehidupan yang maju dan modern. Pada perkembangannya, manusia dituntut mengikuti perkembangan zaman, yang dimana manusia merasakan akan kemajuan teknologi secara praktis, efektif dan efisien (Angga, 2021). Kita tahu di tahun 2024 ini masyarakat sudah menggunakan yang namanya *smartphone/gadget*, masyarakat sebagian besar mudah mendapatkan ponsel/gadget ini dengan harga yang bersahabat, banyak perusahaan yang memanfaatkan kemajuan teknologi ini untuk memproduksi ponsel pintar dengan harga yang murah tetapi juga berkualitas.

Ponsel atau *smartphone* kini sudah menjadi teman pada kehidupan masyarakat tidaklah heran di setiap jalan, kantor, sekolah, ataupun tempat lainnya pasti dapat menemukan masyarakat mempunyai *smartphone*. Pada dasarnya ponsel hadir untuk memudahkan dan memberi fitur yang canggih untuk mudah diakses oleh penggunanya yang mana sekarang dapat mudah berkomunikasi dengan mudah tanpa harus bertemu secara langsung, dengan fitur *chat* masyarakat dapat dengan mudah menanyakan kabar atau keberadaan tujuan yang masyarakat ingin tanyakan. Dan juga pada zaman ini *smartphone* tidak hanya dipergunakan untuk *chatting* saja namun dapat juga dipergunakan sebagai pengisi waktu luang dan juga mengisi kebosanan mereka dengan bermain game atau permainan.

Pada zaman sebelum berkembangnya *game* pada *smartphone*, *game online* hanya dapat dimainkan oleh para remaja di Warung Internet (Warnet) yang menyediakan *game* pada *Personal Computer* saja, remaja yang ingin memainkan *game* haruslah menyewa *Personal Computer* yang diinginkan dengan durasi 1 jam – hingga 24 jam/paket bergadang yang di sediakan oleh pihak Warnet. Pada zaman ini perkembangan *smartphone* banyak menghadirkan aplikasi – aplikasi yang memudahkan penggunanya, dan juga adapula aplikasi untuk hiburan, seperti halnya *game*. Pada perkembangan *game online* dulu hanya biasa diakses di PC (*Personal Computer*) dengan menggunakan koneksi internet atau LAN (*Local Area Networking*). Tetapi di zaman milenial saat ini *game online* sudah hadir pada *smartphone* Android ataupun IOS yang dapat mudah di unduh dengan gratis oleh pengguna. Banyak sekali *game – game* yang menyajikan permainan yang sangat mengasikan dan mengibur, tetapi juga banyak *Game Online* yang dapat mempengaruhi penggunanya sampai berdampak negatif bagi yang memainkannya. Tidak menuntut kemungkinan *game* berdampak negatif tetapi juga ada *game* edukasi yang positif (Angga, 2021).

Game Online saat ini banyak dimainkan oleh setiap golongan muda hingga tua. Tetapi remaja menjadi suatu fokus penelitian yang mana mereka lebih banyak meluangkan waktu sekolah ataupun kuliahnya untuk bermain *game*. Hingga mereka lupa akan waktu dan kegiatan yang lebih penting seperti belajar, mengaji atau membantu orangtua. Remaja hanya mementingkan hobi yang mereka gemari dari pada kewajiban mereka yang harus belajar dan menuntut ilmu, karenanya banyak perilaku remaja yang lebih mementingkan keinginan dari pada kepentingan dan kewajiban mereka sebagai remaja (Angga, 2021).

Sebagaimana disebutkan diatas bahwa *Game Online* merupakan permainan menggunakan internet. Permainan *online* bisa diperankan bersama 2 orang bahkan lebih, bisa dibuka permainannya dimanapun kapanpun dengan siapapun asal terhubung dengan internet. Pada hal ini *game* yang menjadi objek peniliti adalah *game online* berbasis MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*) yang mana *game* berbasis MOBA sering ditemukan di komputer namun *game*

ini sudah hadir didalam *smartphone*. *Game* ini bernama *Mobile Legends* atau yang sering disingkat remaja dengan sebutan ML.

Moonton. *Game Mobile Legends* di terbitkan pada tanggal 11 juli 2016 di Android pada 3 negara yaitu China, Indonesia, dan Malaysia. Pada tanggal 9 november 2016 di terbitkan di IOS. *Game* ini dapat dimainkan oleh siapa saja mulai dari anak-anak, remaja, hingga orang dewasa, banyak diminati oleh remaja karena terdapat hero beragam di dalam *game*, grafik dan animasi yang sangat bagus, serta ukuran *game* yang tidak terlalu besar untuk diunduh, dan dapat dimainkan secara bersama-sama dengan lokasi yang berbeda (Dwi, 2023).

Pada *game online Mobile Legends* ini tidak hanya menyajikan tampilan atau grafik yang bagus tetapi juga developer ML yaitu Moonton juga menyediakan *skin* karakter-karakter *Mobile Legends* yang mana tiap *skin*nya memiliki *grade*-nya masing-masing. Seperti *skin normal*, *elite*, *epic*, *collaboration*, *collector*, dan juga *legends* *skin* ini dapat dibeli menggunakan *currency* yang ada di *game Mobile Legends* yang disebut *Diamonds*. Tiap *skin* memiliki harga yang berbeda-beda dari yang paling murah yaitu *skin normal* seharga Rp. 75.000,00 dan yang paling mahal yaitu *skin legends* bisa mencapai Rp. 4.000.000,00 (Asrullah, dkk., 2022: 22).

Remaja yang bermain dan hobi bermain *game Mobile Legends* ini akan menyisihkan uang bekal/jajannya hanya untuk membeli sebuah *skin* untuk memperindah tampilan pada *game*-nya. Perilaku remaja yang hobi bermain *game* seperti ini dikategorikan perilaku konsumtif yang mana mereka hanya memikirkan keinginan dari pada kebutuhan mereka seperti membeli alat tulis atau peralatan belajar mereka dan bahkan ada sebagian remaja yang menggunakan uang hasil pemberian orangtua mereka untuk membayar biaya sekolah dan kampusnya malah digunakan untuk membeli *skin* di *game Mobile Legends* (Angga, 2021).

Perilaku konsumtif adalah perilaku atau gaya hidup individu yang senang membelanjakan uangnya tanpa pertimbangan yang matang. Baudrillard (2018: 33) menjelaskan mengenai konsumsi merupakan tindakan boros yang memiliki sifat produktif perspektif sebaliknya dari definisi ekonomis yang didasari oleh

kepentingan penghitungan dan penimbunan atau sebaliknya kelebihan melebihi keperluan.

Remaja yang gemar bermain *game* menjadikan aktivitas ini sebagai bagian dari gaya hidup konsumtif mereka, didorong oleh hobi dan kesenangan pribadi. Pertumbuhan teknologi membawa dampak signifikan terhadap dinamika kehidupan sosial masyarakat. Salah satu keuntungan teknologi yang paling mencolok adalah memberikan hiburan, seperti bermain *game online* (Ngafifi, 2014: 37). *Game online* contohnya *Mobile Legends*, berpotensi memberikan dampak signifikan terhadap perilaku konsumtif remaja. Melalui fitur mikrotransaksi, tren dalam komunitas *game*, pengaruh dari influencer, dan tekanan kelompok, remaja cenderung merasa dorongan untuk melakukan pembelian dalam *game*, baik untuk meningkatkan pengalaman bermain, mencapai prestise dalam komunitas, atau mengikuti tren tertentu (Dwi, 2023).

Dampak *game* internet seperti *Mobile Legends* sangat beragam. *Game online* memiliki dua tujuan: menyediakan platform untuk sosialisasi pemain global dan mendorong kerja tim. Namun, di sisi lain, *game online* juga membawa risiko konsumtif, terutama ketika remaja tergoda untuk melakukan pembelian dalam permainan (Dwi, 2023).

Seperti halnya anak-anak yang hobi memainkan *Game Online Mobile Legends* yang tidak memikirkan kebutuhan sehari-harinya dan pendidikan, ada hal-hal yang lebih penting dari pada membeli *Diamonds Mobile Legends* demi kebutuhan tambahan mereka. Namun nyatanya kebutuhan tambahan remaja seperti kebutuhan hiburan yaitu membeli *Diamonds* pada *Mobile Legends* menjadikan perilaku konsumtif pada remaja. Disekitar rumah peneliti, Peneliti sering melihat remaja yang membeli pulsa bukan untuk kuota saja tetapi juga mereka membeli pulsa untuk ditukarkan dengan *Diamonds* yang disediakan developer di *website* resminya.

Berdasarkan apa yang sudah dipaparkan diatas tentang interaksi sosial remaja, peneliti tertarik untuk mendalami lebih lanjut melalui studi kasus tentang bagaimana Perilaku Konsumtif dalam *game online Mobile Legends* muncul dikalangan remaja di Kecamatan Cilodong Kota Depok dan bagaimana cara mengatasi perilaku konsumtif tersebut. Penelitian ini berjudul “Perilaku

Konsumtif Remaja dalam *Game Online Mobile Legends*: Remaja di Kecamatan Cilodong Kota Depok”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis merumuskan masalah adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana remaja terlibat dalam pembelian item virtual dan fitur premium didalam *game online Mobile Legends*?
2. Bagaimana dampak perilaku konsumtif remaja dalam *game online Mobile Legends*?
3. Apa faktor yang mempengaruhi perilaku konsumtif remaja untuk melakukan pembelian dalam *game online Mobile Legends*?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka penelitian ini memiliki tujuan sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui bagaimana remaja terlibat dalam pembelian item virtual dan fitur premium didalam *game online Mobile Legends*.
2. Untuk mengetahui dampak perilaku konsumtif remaja dalam *game online Mobile Legends*.
3. Untuk mengetahui faktor apa saja yang mempengaruhi perilaku konsumtif remaja untuk melakukan pembelian dalam *game online Mobile Legends*.

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang ingin di capai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan ilmiah secara signifikan dan berkontribusi aktif terhadap pengembangan pemahaman tentang bagaimana perilaku konsumtif dapat muncul dalam *game online Mobile Legends* di kalangan remaja.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini bertujuan untuk membantu remaja lebih memahami bagaimana perilaku konsumtif mempengaruhi mereka mengambil Keputusan dalam menggunakan uang mereka untuk suatu hal yang dinilai kurang bermanfaat, seperti pembelian item virtual di suatu game seperti *Mobile Legends*. Penelitian ini nantinya juga dapat membantu orang tua memahami bagaimana perilaku konsumtif muncul di kalangan remaja. Temuan penelitian ini diharapkan dapat menjadi pedoman dan memperluas pemahaman bagi para akademisi yang mengerjakan proyek terkait di masa depan.

E. Kerangka Berpikir

Penelitian ini bertolak dari fenomena sosial yang terjadi di Kecamatan Cilodong Kota Depok, yaitu perilaku konsumtif remaja dalam bermain game online *Mobile Legends*. Dalam keseharian, remaja di wilayah ini tidak hanya berkumpul untuk bersosialisasi, melainkan menjadikan permainan *Mobile Legends* sebagai bagian dari rutinitas mereka. Lebih dari sekadar bermain, mereka juga melakukan pembelian *in-game currency* berupa Diamonds, dengan menyisihkan bahkan mengorbankan kebutuhan pokok sehari-hari. Fenomena ini mengindikasikan adanya gejala konsumtif yang signifikan.

Dalam memahami fenomena ini, penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan landasan teori Perilaku Konsumtif Mike Featherstone (2011: 12), yang menjelaskan bahwa konsumsi pada masyarakat postmodern tidak lagi sekadar kebutuhan fungsional, tetapi telah menjadi proses simbolik. Featherstone menekankan bahwa konsumsi modern telah beralih pada konsumsi atas citra, gaya hidup, dan kesan. Individu mengonsumsi sesuatu bukan karena nilai gunanya, melainkan karena makna simbolik yang melekat di dalamnya.

Penerapan teori ini tampak pada perilaku remaja yang membeli *skin*, karakter, dan item eksklusif dalam game untuk menciptakan kesan prestise, identitas, dan pengakuan sosial di antara komunitas mereka. Mereka ingin terlihat menarik dan tidak ingin kalah saing dengan teman-temannya dalam hal penampilan karakter game, walaupun harus mengorbankan kebutuhan lainnya.

Konsumsi terhadap *diamonds* menjadi sarana pembentukan identitas sosial yang dipengaruhi oleh tekanan kelompok sebaya (*peer group*), sebagai bagian dari interaksi simbolik yang dibentuk dalam komunitas game.

Fenomena ini juga berkaitan dengan karakteristik remaja sebagai kelompok usia yang sedang mencari jati diri, mudah dipengaruhi oleh lingkungan sosial, serta masih berada dalam masa transisi psikologis dan emosional. Remaja rentan bertindak berdasarkan impuls dan keinginan daripada kebutuhan rasional (Angga, 2021). Maka, perilaku konsumtif yang tampak dalam pembelian *diamonds* tidak dapat dilepaskan dari kondisi psikososial dan struktur sosial di sekitarnya.

Secara konseptual, kerangka berpikir ini menempatkan remaja sebagai agen dalam struktur sosial yang mengadopsi simbol-simbol konsumsi (dalam bentuk item digital game) sebagai cara untuk membangun identitas diri dan eksistensi sosial. Dalam konteks ini, pembelian *diamonds* menjadi bagian dari proses simbolik, bukan semata-mata perilaku ekonomis.

Dengan mengacu pada Featherstone (2011: 12), konsumsi remaja dalam game online dipahami sebagai praktik simbolik yang mencerminkan nilai-nilai sosial baru, yaitu pencitraan, eksistensi, dan status yang diperoleh dari partisipasi dalam budaya digital. Maka, fenomena konsumsi dalam *Mobile Legends* menjadi relevan untuk dianalisis dalam konteks perilaku konsumtif remaja masa kini.



Sumber: Peneliti, 2025

Gambar 1.1 Skema Konseptual