

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Pada era modern seperti saat ini masyarakat Indonesia tidak bisa terlepas kan dari penggunaan *smartphone*. Hal yang sebenarnya dijadikan sebagai alat pembantu aktivitas kita sehari-hari yang kemudian berubah menjadi sebuah kebutuhan yang tidak bisa dihindarkan. *Smartphone* atau telepon genggam pintar diciptakan untuk memudahkan aktivitas manusia. Didalamnya terdapat berbagai fasilitas yang ditawarkan untuk bekerja, belajar, beribadah, bahkan untuk mencari hiburan.

Smartphone untuk saat ini banyak dimiliki oleh berbagai kalangan, baik itu anak-anak, remaja, sampai orang dewasa mampu mengoperasikan telepon genggam yang pintar ini. Tentu saja ditangan penggunanya, *smartphone* memiliki fungsi yang berbeda-beda. Ditangan anak-anak yang berada dalam pengawasan orang tua, *smartphone* berfungsi sebagai sarana bermain dan belajar dengan memerhatikan durasi penggunaan dan konten yang disajikan. Ditangan orang dewasa tentu *smartphone* berfungsi sebagai media dalam mempermudah pekerjaan. Ditangan remaja *smartphone* cenderung berfungsi sebagai sarana bersosialisasi dengan orang lain salah satunya melalui *game online*.

Adapun jenis *game* yang sedang ramai diminati oleh para remaja adalah permainan yang tersambung dengan koneksi internet. Hal ini karena *game online* lebih terasa nyata dibandingkan *game offline* pada umumnya. Pengguna lebih leluasa untuk berkomunikasi dengan pengguna yang lain tanpa batasan ruang dan

waktu. Dan yang lebih penting adalah secara tidak langsung melalui *game online*, pengguna akan belajar bahasa asing dikarenakan *game online* diciptakan oleh orang asing. Melalui relasi yang diciptakan tadi terbentuklah secara tidak langsung komunitas dunia maya yang terbentuk atas dasar kesamaan yang sama dalam bidang yang diminati.

Terdapat beberapa *game online mobile* yang dimainkan oleh para pemain di Indonesia diantaranya adalah *Mobile Legends : Bang Bang* yang bergenre MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*) , *Free Fire* dan *PUBG (Player Unknown Battleground)* yang bergenre *Battle Royale* dan lain sebagainya. Salah satu yang cukup digemari oleh para remaja adalah *Mobile Legends* yang memiliki rating tertinggi di Indonesia dan sudah diunduh lebih dari 100 juta kali pengguna. Yang kemudian diikuti oleh *Free Fire* di urutan kedua dan *PUBG* di urutan ketiga.

Para remaja lebih meminati *Mobile Legends* dikarenakan beberapa faktor. Pertama, dapat dimainkan di *smartphone* dengan spesifikasi rendah. Kedua, permainan mudah dipahami dan sederhana untuk dimainkan. Ketiga, tidak memerlukan kapasitas penyimpanan yang terlalu besar. Dan yang terakhir adalah durasi permainan yang cenderung singkat.

Secara sederhana dalam permainan ini merupakan pertandingan antara 5 vs 5. Yang terdiri dari beberapa *hero* yang diperoleh melalui *battlepoint* yang memiliki peran yang berbeda. Peran tersebut diantaranya adalah *Fighter*, *Marksman*, *Assassin*, *Mage*, *Support*, dan *Tank*. Untuk memenangkan permainan ini seluruh anggota tim diharuskan menghancurkan *base turret* musuh. Selama permainan

berlangsung pemain dapat membeli *item* untuk memperkuat *hero* yang digunakan. Selain *hero* dan *item* tadi yang sudah dijelaskan terdapat juga *setingan* emblem yang harus sudah diatur sesuai dengan peran *hero* yang sudah dimainkan tadi. Adapun emblem yang dimaksud adalah *Physical, Magic, Fighter, Support, Mage, Marksman, Assassin, dan Tank*.

Selain *hero, item* dan *setingan* emblem ada satu faktor pendorong lain yang tidak kalah penting dikalangan para pemain *Mobile Legends*, yaitu adalah *skin hero*. Secara sederhananya *skin hero* merupakan sebuah ‘pakaian’ yang memiliki tampilan dan efek yang berbeda. Dalam memperoleh *skin hero*, pemain diharuskan melakukan *top up diamond* karena *skin* ini tidak dapat diperoleh melalui *battlepoint*. Dalam menarik minat penggunaanya untuk membeli *skin hero* tersebut, Moonton biasanya akan memberikan masa percobaan secara gratis dalam jangka waktu satu sampai tujuh hari saja.

Dalam perspektif para pemain *Mobile Legends*, *skin* merupakan sebuah simbol atau tanda yang dapat menunjukkan gengsi dalam permainan. Hal ini dikarenakan dalam *Mobile Legends* terdapat tingkatan *skin* yang menunjukkan seberapa mahal dan langkanya *skin* tersebut. Ada sembilan label yang terdapat pada *skin Mobile Legends* yaitu, *skin normal, elite, season, star* (pengguna *starlight* member bulanan), *special, limited, epic / collector, dan legend*.

Dalam *game* ini, semakin tinggi label *skin* maka semakin mahal harganya. Untuk memperoleh *skin normal* saja pemain diharuskan *top up diamond* kisaran 269 *diamond* atau dinominalkan sekitar Rp. 60.000.-. maka untuk memperoleh *skin*

legend saja diperkirakan memerlukan dana sampai jutaan rupiah. Dalam fitur pembayarannya dapat dilakukan berbagai metode seperti melalui *platform* kredit seperti Unipin, Codashop, Indomart, Alfamart, Shoppe, GoPay, dan lain sebagainya.

Seiring dengan canggihnya kualitas teknologi yang dihadirkan, tidak ada lagi hambatan yang dapat mengurangi kebebasan individu pengguna *game online* atau yang sekarang disebut sebagai *gamers*. Dalam hal ini *gamers* merupakan individu atau kelompok orang yang bisa dibilang sangat peduli terhadap *game online* ini. Bahkan demi menampung aspirasi para *gamers* ini, pemerintah Indonesia mendirikan PBESI (Pengurus Besar *E-Sports* Indonesia).

Hal ini dilakukan untuk menjaga minat para *gamers* agar lebih fokus dan terarah dan tidak lagi menjadikan *game online* sebagai sarana hiburan saja, namun untuk saat ini sudah menjadi bagian dari olahraga yang sangat digemari oleh para remaja di tanah air yang dapat memberikan prestasi bagi Indonesia di kancah internasional. Sadar akan atensi dari pemerintah membuat beberapa komunitas *game online* khususnya *Mobile Legends* pun semakin menjamur. Salah satunya adalah komunitas Byzantium *Mobile Legends* yang berada di Kota Bandung.

Mengingat *skin* merupakan salah satu simbol yang dianggap bergengsi, individu cenderung akan membeli *skin* tersebut sehingga disegani lawan sebelum bertanding atau bahkan mendapat julukan orang kaya ‘Sultan’. Yang dimana terdapat kepuasan tersendiri ketika mendapatkan *skin* mahal dan merupakan *skin* impian. Perilaku

tersebut yang kemudian akan membawa pemain *Mobile Legends* menjadi gaya hidup yang konsumtif.

Berdasarkan hal tersebut menjadikan *Mobile Legends* menarik perhatian peneliti karena peristiwa tersebut memang sangat menarik untuk diteliti. Terlebih perilaku konsumtif dalam membeli *skin* mahal dalam memenuhi hasrat dan gengsi mereka khususnya di komunitas *Mobile Legends Byzantium*.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana fenomena pembelian *skin hero* dalam game *Mobile Legends* di komunitas Byzantium ?
2. Apa saja Faktor dari pembelian *skin* pada komunitas Byzantium dalam bermain *Mobile Legends* ?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui fenomena pembelian *skin hero Mobile Legends* pada komunitas Byzantium.
2. Untuk mengetahui faktor-faktor pembelian *skin* pada komunitas ini.

D. Manfaat Hasil Penelitian

Dengan dilaksanakan penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dan berguna bagi semua kalangan masyarakat. Adapun berbagai manfaat yang diharapkan antara lain:

1. Akademis

Penelitian ini dapat bermanfaat bagi perkembangan pengetahuan dalam bidang keilmuan Program Studi Sosiologi dan dapat dijadikan sebagai sumber referensi terhadap penelitian selanjutnya yang memiliki tema yang sama di lingkungan civitas akademik Sosiologi.

2. Teoretis

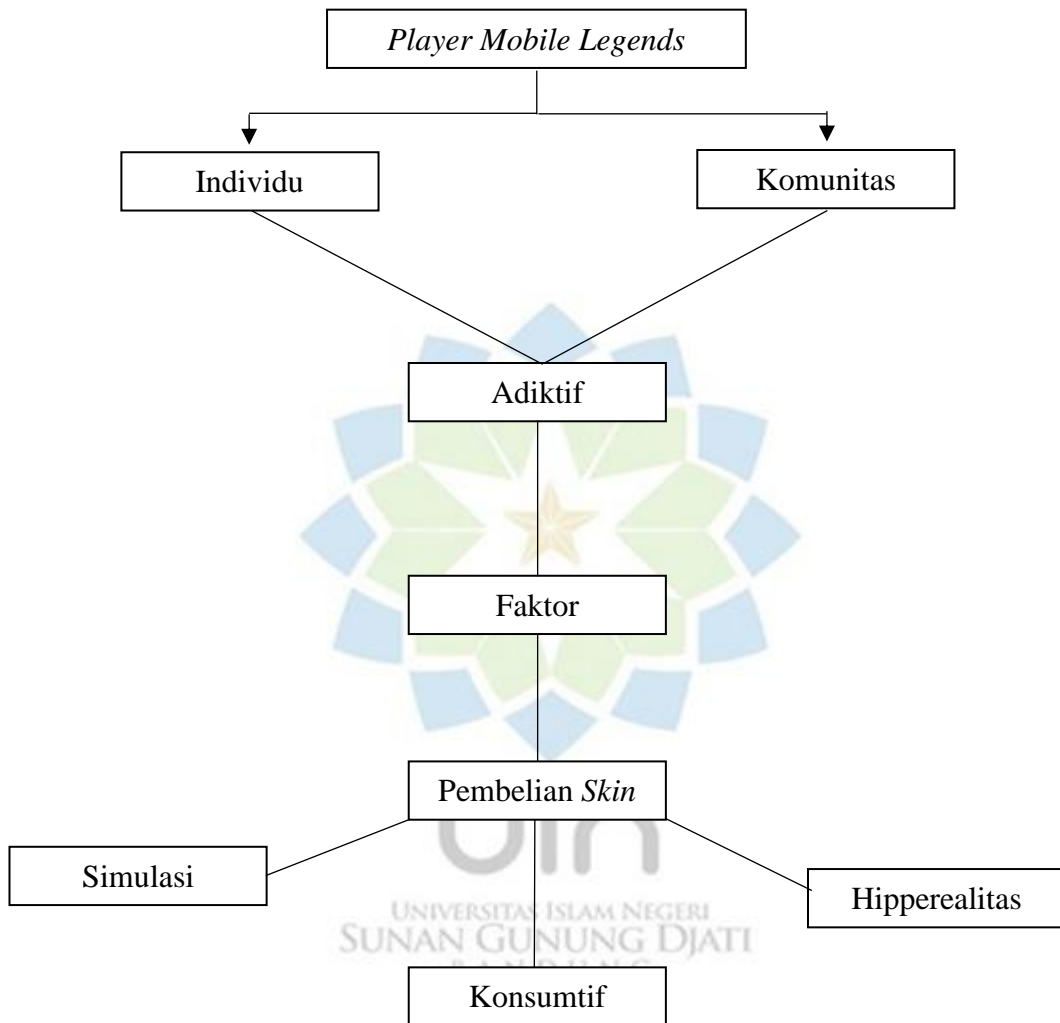
Peneliti dapat menerapkan ilmu yang didapatkan selama perkuliahan melalui penelitian ini. Dan dapat menambah wawasan peneliti dalam melihat perilaku konsumtif pengguna *game online*.

3. Praktis

- a. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan bagi para pembaca agar dapat menyusun skala prioritas keuangan .
- b. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangsih terhadap perkembangan pemikiran agar terhindar dari perilaku konsumtif *game online*.

E. Kerangka Berpikir

Bagan Alur Berpikir



Berdasarkan alur kerangka pemikiran diatas, maka kajian penelitian ini berusaha mendeskripsikan beberapa hal tentang perilaku konsumtif yang tercermin dalam kegiatan pembelian *skin* dalam penggunaan *game Mobile Legends* ini. Berangkat dari individu itu sendiri atau dari komunitas yang secara terus menerus bermain *Mobile Legends* hingga timbul rasa kecanduan dalam bermain *game mobile legends*. Penelitian ini menggunakan teori masyarakat konsumtif dengan konsep teori hiperrealitas dan simulasi yang dikemukakan oleh Jean Baudrillard Yang diharapkan dapat membedah persoalan dalam penelitian ini.

Baudrillard menyatakan bahwa saat ini rasionalitas konsumsi dalam sistem masyarakat konsumen telah jauh berubah, karena saat ini masyarakat membeli barang bukan sebagai upaya untuk memenuhi kebutuhan (*needs*) namun lebih sebagai pemenuhan hasrat (*desire*).

Kenyataan ini (pemenuhan hasrat lebih dipilih dari pada memenuhi kebutuhannya) sesuai dengan keadaan pada masa kini bahwa manusia seperti tidak akan pernah merasa terpuaskan atas kebutuhan-kebutuhannya dan selalu menuntut lebih. Selain itu juga menurut teori Baudrillard, kini logika konsumsi masyarakat bukan lagi berdasarkan nilai guna suatu barang (*use value*) atau nilai tukarnya (*exchange value*) melainkan hadir nilai baru yang oleh masyarakat modern lebih dipertimbangkan yaitu disebut nilai simbol (*symbolic value*). Maksudnya, orang tidak lagi mengonsumsi objek berdasarkan nilai tukar atau nilai guna, melainkan karena nilai merek/symbolis yang sifatnya abstrak dan terkonstruksi.

Beberapa anggota yang merepresentasikan komunitas masing-masing telah melakukan perilaku konsumtif. Hal ini dapat diketahui melalui aktivitas pembelian *skin* secara masif dalam periode waktu tertentu berdasarkan pada hasrat dan ambisi pemainnya. Sehingga mengakibatkan tindakan tersebut tidak masuk akal secara sudut pandang individu dalam hal penggunaan uang.

Top up diamond yang dilakukan oleh individu atau bahkan komunitas akan menjadikan mereka memiliki perilaku konsumerisme. Hal ini dikarenakan pemain atau individu membeli sesuatu yang bukan merupakan kebutuhannya. Apabila sudah terlanjur mengeluarkan uang untuk selalu *top up* maka sudah terjebak dalam simulakra atau dunia simulasi yang menjadikan tidak ada pembatas antara realitas dengan fantasi.

Tindakan pembelian *skin* ini dilakukan dengan mengonsumsi nilai tanda. Nilai tanda sendiri merupakan sebuah simbol yang menunjukkan sebuah makna yang dianggap memiliki nilai yang berharga jika mengonsumsi nilai tanda tersebut. Konsumsi nilai tanda ini dilakukan untuk memenuhi hasrat dan keinginan dalam mengangkat gengsi dan kebanggaan seseorang.

Dalam penelitian ini dapat dilihat ketika seorang pemain memiliki *skin* dari salah satu *hero* di *game Mobile Legends* yang dianggap mahal dan langka. Maka secara tidak langsung menjadikan dirinya diakui oleh *player* atau komunitas yang lain sebagai pemain yang kaya atau istilah dalam *game* adalah 'Sultan'.

F. Permasalahan Utama

Seperti yang sudah dijelaskan dalam latar belakang penelitian bahwa permasalahan muncul ketika individu bermain *game online* namun mengesampingkan kebutuhannya yang lain. Terlebih apabila individu tersebut mengalami kecanduan bermain *game online* akan timbul masalah baru yaitu konsumerisme.

Secara sederhana permasalahan utama akan dijelaskan dalam poin-poin berikut ini :

1. Anggota komunitas bermain *game online* secara tidak teratur;
2. Kecanduan dalam bermain *game online*;

Perilaku konsumtif dalam bermain *game online*;

