

**HIPERKONSUMERISME DALAM GAYA HIDUP MAHASISWA PEMAIN
GAME MOBILE LEGENDS: BANG BANG
(STUDI KASUS PADA MAHASISWA UNIVERSITAS SEBELAS MARET)**

Renaldo Aditya Putra¹

Abdul Rahman²

Yosafat Hermawan Trinugraha³

Universitas Sebelas Maret, Indonesia

e-mail: renaldoadityaputra@student.uns.ac.id¹

ABSTRAK

Game pada jaman ini menjadi salah satu elemen penting yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan masyarakat khususnya bagi masyarakat modern. Berdasarkan riset yang dilakukan oleh Asosiasi Penyedia Jasa Internet Indonesia pemanfaatan internet dalam bidang gaya hidup untuk bermain game mencapai angka 54,13% dari total pengguna internet masyarakat Indonesia yang berjumlah 143,26 juta jiwa. Mobile Legends:Bang Bang, merupakan salah satu *game online mobile* yang cukup dikenal luas khususnya di Indonesia. Hal ini lantas membawa dampak khususnya bagi gaya hidup mahasiswa Universitas Sebelas Maret berupa hiperkonsumerisme. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif dengan pendekatan studi kasus (*case study*). Data dikumpulkan dari hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi. Teori yang dipilih untuk menganalisis permasalahan dalam penelitian ini adalah milik Jean Baudrillard dengan simulasi dan hyperealitas. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Mobile Legends:Bang Bang merupakan sebuah produk hyperealitas dunia maya yang memiliki dampak melemahkan bagi mahasiswa. Untuk menjaga eksistensinya di dalam ruang simulasi, mahasiswa bermain Mobile Legends secara terus menerus sehingga pemikiran tentang nilai guna telah direkonstruksi menjadi nilai simbol yang merubah gaya hidup mahasiswa menjadi hiperkonsumtif.

Kata kunci: Mobile Legends, gaya hidup, hiperkonsumerisme, hyperrealitas

ABSTRACT

Games in this era have become one of the important elements that cannot be separated from people's lives, especially for modern society. Based on research conducted by the Association of Indonesian Internet Service Providers, the use of the internet in the field of lifestyle for playing games reached 54.13% of the total internet users in Indonesia, which amounted to 143.26 million people. Mobile Legends: Bang Bang, is one of the most popular online mobile games in Indonesia. This has an impact in particular on the lifestyle of Sebelas Maret University students in the form of hyperconsumerism. The method used in this research is descriptive qualitative with a case study approach. Data were collected from observations, interviews, and documentation. The theory chosen to analyze the problem in this study belongs to Jean Baudrillard with simulation and hyperreality. The results of the study show that Mobile Legends: Bang Bang is a product hyperreality of virtual world that has a debilitating impact on students.

Keywords: Mobile Legends, Lifestyles, Hyperconsumerism, Hyperreality

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi komunikasi di Indonesia saat ini sedang mengalami perkembangan yang pesat. Tidak puas hanya dengan mendigitalisasi komunikasi, manusia selalu berinovasi guna meningkatkan kenyamanan hidup. Mulai dari yang awalnya hanya komunikasi hingga menjadi sarana hiburan dan *game* menjadi salah satu hal yang masuk dalam kategori tersebut.

Game online akhir-akhir ini banyak digeluti anak-anak muda khususnya mahasiswa sejalan dengan industri *game online* yang semakin mengalami pertumbuhan. Bukan hanya sebagai sarana rekreasi, faktanya tidak sedikit anak-anak muda yang mengalami kecanduan *game online*. Selain dampak kecanduan, anak-anak juga mengalami dampak fisik dan fisiologis dari aktivitas duduk terus-menerus saat bermain *game*. Bermain *game* yang berlebihan menyebabkan berbagai cedera nyeri berulang atau ‘digit joystick’ dan ‘elbow mouse’ (Shield, 2011).

Mobile Legends: Bang Bang merupakan *game online* yang dapat dimainkan di perangkat *mobile* android dan iOS. *Game Multiplayer Online Battle Arena* (MOBA) ini sejak awal perilisan pada 14 Juli 2016 berhasil mencuri perhatian para gamers di Indonesia. *Game* buatan Moonton ini memiliki 70 juta pemain dengan 30 juta pemain baru setiap bulan di Indonesia

dengan 62,4 juta *match* dalam seharinya. (*Mobile Legends Future Conference*, 2018).

Mobile Legends sebagai sebuah *game* yang seharusnya menjadi sarana rekreasi yang gratis dan mudah diakses menjelma menjadi ‘candu’ bagi sebagian masyarakat. Dengan adanya sistem *rank* dalam *game Mobile Legends*, pemain berlomba-lomba untuk meningkatkan pangkat mereka agar dianggap sebagai *pro player*. Untuk meningkatkan pangkat bukanlah proses yang mudah, memerlukan waktu yang cukup lama agar pemain dapat mencapai pangkat maksimal.

Dari tingginya minat bermain tersebut, dampak yang dirasakan mahasiswa UNS sudah sangat terlihat. Dalam hal gaya hidup, mahasiswa sebagai seorang gamer tidak akan lepas dari membelanjakan uang untuk membeli item yang berada di dalam *game*. Hal ini menjadi salah satu penyebab perilaku konsumtif di kalangan mahasiswa karena barang yang dibeli bukanlah benda yang nyata dan benar-benar dibutuhkan oleh mahasiswa untuk menunjang studi. Item-item *game* yang dibeli pun hanya sebatas untuk meningkatkan status sosial dan juga prestise di kalangan gamer.

Konteks sosial semacam ini cenderung membawa manusia dalam dunia yang serba tipuan. Kadang kepalsuan menjadi sesuatu tujuan yang lebih konkret dari apa yang

diperjuangkan oleh manusia itu sendiri. Seperti orang yang sudah ”kecanduan” dengan game tadi. Mereka rela bermain berjam-jam hingga mengeluarkan uang ratusan ribu sampai jutaan hanya untuk sebuah item di dalam game yang notbene bukan merupakan barang yang nyata dan sewaktu-waktu disaat game tersebut sudah tutup, akun tersebut juga akan hilang beserta item-item yang ada.

Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif yang dimaksudkan untuk menjelaskan serangkaian serangkaian kegiatan sosial yang dilakukan secara intensif, terinci, dan mendalam tentang suatu program, peristiwa, dan aktivitas baik pada tingkat perorangan dan sekelompok orang atau lembaga organisasi untuk memperoleh pengetahuan mendalam mengenai peristiwa tersebut.

Informan dari Penelitian dipilih dengan menggunakan metode *purposive sampling* untuk mendapatkan informan dengan pasti maksud dan tujuan. Informan penelitian terdiri dari mahasiswa Universitas Sebelas Maret yang bermain Mobile Legends dan pengurus UNS Esport Comunity (UNSEC).

Dalam kegiatan penelitian, data yang telah dikumpulkan harus valid. Oleh sebab itu peneliti harus dapat menentukan cara yang tepat untuk meningkatkan validitas data penelitiannya. Teknik uji validitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah triangulasi sumber. Untuk menguji validitas penelitian mengenai fenomena hiperkonsumerisme dalam gaya hidup mahasiswa pemain game Mobile

Legends, peneliti mengambil data melalui informan yang berbeda-beda. Peneliti memperoleh data dari mahasiswa yang aktif bermain Mobile Legends, mahasiswa yang sudah tidak aktif bermain, dan ketua dari UNSEC.

Metode penelitian yang dilakukan menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Penelitian studi kasus adalah penelitian yang bertujuan untuk mempelajari secara intensif mengenai unit sosial tertentu, yang meliputi individu, kelompok, lembaga dan masyarakat. Di dalam studi kasus peneliti mencoba untuk mencermati individu atau sebuah unit secara mendalam. Peneliti mencoba menemukan semua variabel penting yang melatar belakangi timbulnya serta perkembangan variabel tersebut sehingga dapat mengungkap keadaan dengan sebenar-benarnya yang mana dalam penelitian ini mengenai fenomena hiperkonsumerisme dalam gaya hidup mahasiswa pemain Mobile Legends di UNS.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Gambaran Mobile Legends:Bang Bang di UNS

Di Universitas Sebelas Maret perkembangan game Mobile Legends mendapat antusias yang cukup dari para mahasiswa. Ini dibuktikan dengan banyaknya kegiatan perlombaan yang diadakan baik oleh pihak kampus atau himpunan-himpunan yang ada disetiap fakultas. Pada masa sebelum pandemi covid 19 melanda Indonesia yang menyebabkan kegiatan kampus harus dilakukan secara online, mudah sekali

menemukan mahasiswa-mahasiswa UNS sedang bermain Mobile Legends di area kampus terlebih lagi untuk FKIP, Shelter menjadi salah satu tempat yang populer untuk bermain bersama. Tidak hanya itu, UNS juga memiliki komunitas Mobile Legends resmi yang mendapatkan lisensi langsung dari pihak Moonton selaku developer lewat program student leader yang bernama UNSEC (UNS E-Sport Community).

Dilatarbelakangi oleh rasa ingin menaungi bakat-bakat muda yang ada di UNS, akhirnya pada tanggal 25 februari 2020 didirikan UNSEC oleh mahasiswa bernama Haqul Fikri Ramadhan bersama beberapa temannya. UNSEC sering mengadakan kompetisi internal guna menyaring talenta-talenta muda untuk mempersiapkan diri menghadapi kejuaraan nasional yang sering diselenggarakan antar universitas di seluruh Indonesia.

Sebagai sebuah komunitas yang menaungi minat dan bakat mahasiswa dalam bidang gaming UNSEC memiliki tujuan antara lain:

1. Mengembangkan komunitas dan menciptakan sebuah solidaritas yang kuat dengan member.
2. Memfasilitasi aktivitas komunitas MLBB (Mobile Legends:Bang Bang) seperti gathering, tournament, dan workshop.
3. Mempromosikan brand Moonton dan juga Mobile Legends.
4. Membuat sebuah hubungan yang baik dengan setiap komunitas di Universitas Sebelas Maret dan mengundang

siapa saja yang mempunyai kesamaan hobi dalam bermain Mobile Legends.

5. Menampung minat dan bakat dalam bermain game terutama bermain Mobile Legends.

Sebagai upaya untuk mengembangkan komunitas UNSEC kedepannya pengurus sedang mengupayakan untuk merubah dari yang semula berbentuk komunitas menjadi sebuah UKM (Unit Kegiatan Mahasiswa) sehingga dapat memiliki kantor kesekretariatan dan memiliki pola kepengurusan yang lebih lengkap.

Game Mobile Legends:Bang Bang Sebagai Bentuk Hyperealitas

Gambar fantasi berupa monster berbentuk humanoid yang terlihat keren dengan pose yang menantang menghiasi tampilan layar depan game menjadi pintu masuk pemain menuju petualangan di Land of Dawn (sebutan dunia dalam Mobile Legends). Hal ini tentu tidak dapat dijumpai di dunia nyata sehingga menjadi salah satu daya tarik agar para pemain betah dan ingin terus menerus bermain. Secara tidak langsung Mobile Legends mengikuti logika berdagang, kosumen atau di sini disebut pemain akan selalu senang jika diberi suatu bonus tambahan dan konsumen pasti menginginkan sesuatu yang menarik, hal tersebut diterapkan juga didalam game dan tidak disadari oleh para pemainnya.

Bukan hanya menyajikan gambar-gambar penuh monster fantasi, Mobile Legends juga menyediakan fitur yang mendukung dan memudahkan para pemainnya dalam bermain game tersebut. Berbagai fitur ini selalu

mengalami perubahan yang dinamis, menarik dan diminati oleh para pemainnya di UNS terlebih lagi untuk skena kompetitif. Berbeda dengan *game* lainnya, *Mobile Legends* sering melakukan update berupa *buff* dan *nerf* terhadap hero-hero yang dianggap memiliki *power* yang terlalu kuat atau lemah. Hal ini tentu membuat para mahasiswa semakin tertarik untuk bermain.

Realitas semacam ini membentuk dunia di dalam permainan, di mana aturan dan norma berkembang secara lebih bebas dibandingkan dunia nyata. (Nasrullah, 2015) menulis bahwa Baudrillard mengungkapkan gagasan simulasi bahwa kesadaran akan yang real di benak khalayak semakin berkurang dan tergantikan dengan realitas semu. Pada saat masuk ke dalam dunia *game* seorang pemain akan menjadi seseorang yang baru dan akan dilibatkan dalam dunia tersebut. Persoalan ini membentuk ketertarikan dan keikutsertaan diri seorang pemain dalam dunia hyperealitas. Hyperealitas adalah keadaan runtuhnya realitas yang diambil oleh rekayasa model-model (citraan, halusinasi, simulasi) yang dianggap lebih nyata dari realitas (Piliang, 2010).

Simulasi adalah proses penciptaan bentuk-bentuk nyata melalui model-model yang tidak ada asal usul atau referensi realitasnya, sehingga memungkinkan manusia membuat yang supranatural, ilusi, fantasi, khayali menjadi nyata (Piliang, 2010). Dalam mekanisme simulasi, manusia dijebak dalam satu ruang yang dianggapnya nyata, padahal sesungguhnya semu belaka. Dalam wacana simulasi,

manusia mendiami suatu ruang realitas, dimana perbedaan antara yang nyata dan fantasi, yang asli dan yang palsu sangat tipis.

Manusia kini hidup dalam ruang khayal yang nyata sebuah fiksi yang sangat nyata. Realitas-realitas simulasi menjadi ruang kehidupan baru dimana manusia menemukan dan mengaktualisasikan eksistensi dirinya. Karena itu sekali lagi bukti dari *game Mobile Legends* adalah sebuah hyperealitas adalah ketika *Mobile Legends* menjadi dunia kedua yang lebih nyata bagi para pemainnya dibandingkan dunia nyata.

Gaya Hidup Mahasiswa Pemain Game Mobile Legends: Bang Bang

Menurut (Sumarwan, 2011) Gaya hidup sering digambarkan dengan kegiatan, minat dan opini dari seseorang (activities, interests, and opinions). Gaya hidup seseorang biasanya tidak permanen dan cepat berubah. Seseorang mungkin dengan cepat mengganti model dan merek pakaiannya karena menyesuaikan dengan perubahan hidupnya. Gaya hidup dapat diartikan sebagai pola-pola tindakan yang membedakan antara satu orang dengan orang lain. Gaya hidup berfungsi dalam interaksi dengan cara-cara yang mungkin tidak dapat dipahami oleh mereka yang tidak hidup dalam masyarakat modern (Chaney, 1996).

1. Motivasi bermain *game Mobile Legends* sebagai bentuk gaya hidup

Mobile Legends: Bang Bang sebagai sebuah permainan ternyata memiliki peran lebih

terutama pada kehidupan para pemainnya. Dimulai dari bentuk dunia fantastis yang penuh dengan imajinasi, setiap gamers memiliki motivasi untuk bermain game Mobile Legends: Bang Bang. Berawal dari coba-coba, lambat laun terjadi perubahan orientasi. Dampak utama dari permainan ini adalah sebuah realitas buatan (simulacra) yang memberikan arti lebih dari pada kenyataan.

Seperti salah satu mahasiswa bernama Satria Sultonul Hakim. Mahasiswa hukum angkatan 2017 ini mengaku pada awalnya bermain Mobile Legends bermula dari rasa ingin tau karena teman-temannya bermain game ini. Hingga saat ini Sulton masih aktif dalam skena kompetitif dengan mengikuti beberapa turnamen yang diselenggarakan baik dalam kota ataupun turnamen dalam kampus UNS.

Konsumsi berhubungan dengan masalah selera, identitas, atau gaya hidup yang dapat berubah, dan tergantung pada persepsi tentang selera dari orang lain. Jhon Storey (1996: 123) menyatakan, konsumsi selalu lebih dari sekadar aktivitas ekonomi. Mengonsumsi produk atau menggunakan komoditas tidak hanya untuk memuaskan kebutuhan material. Akan tetapi konsumsi juga berhubungan dengan persoalan

secara laten tentang mimpi dan hasrat, identitas dan komunikasi.

Konsumsi juga dipahami sebagai pengorbanan untuk mendapatkan sesuatu, kebanyakan dari para pemain selain menggunakan uang asli untuk membeli *diamond* dalam atau item di dalam game juga mengorbankan waktunya untuk bermain Mobile Legends. Dalam pemahaman *gamers*, game dianggap lebih dari sekadar permainan. Penting untuk dianalisis lebih lanjut sebagai bentuk pemahaman atas gaya hidup dan pola pikir serta seberapa jauh pemain ini terlibat secara langsung dan memaknai diri mereka di dalam permainan.

Haqul Fikri Ramadhan sebagai ketua dari UNSEC mengatakan bermain *game* Mobile Legends selain sebagai hobi juga memiliki tujuan lain sebagai sebuah "Profesi". Menurutnya Mobile Legends merupakan salah satu *game* yang menjanjikan di Indonesia karena paling sering mengadakan turnamen baik skala nasional maupun global sehingga banyak memiliki *Pro Player* dan tim profesional yang siap merekrut pemain-pemain baru yang berpotensi menjadi wajah baru dalam dunia Esport Mobile Legends di Indonesia.

Selain itu muncul beberapa profesi seperti jasa *top-up diamond* dan jasa joki menaikkan *ranking* dalam

Mobile Legends seperti yang dilakukan oleh salah satu mahasiswa jurusan Manajemen bernama Fairuz Rafie. Mahasiswa semester 4 ini selain aktif bermain Mobile Legends juga memiliki *store* yang khusus menjual item Mobile Legends baik itu berupa *skin* atau *diamond*.

Berbeda dengan Fairuz yang berfokus untuk menjual *diamond* dan item Mobile Legends. Satria Sul-tonul Hakim lebih memilih untuk membuka jasa joki menaikkan rank. Dikutip dari laman (www.duniagames.co.id) joki merupakan sebuah istilah yang merujuk pada sekumpulan orang yang profesional dalam bidang game. Mereka adalah orang yang handal dan mampu memainkan game hingga berjam-jam sehingga kemampuan mereka dapat “diperjual-belikan” untuk para *gamer* yang ingin bermain secara instan dan butuh eksistensi dalam dunia *game*.

Semakin nyata bukti bahwa game Mobile Legends tidak hanya sebatas persoalan game saja, tetapi ada sesuatu yang lebih diluar itu tergantung dari tujuan pemainnya. Sebagai bentuk konsumsi yang bisa dilihat karena mengkorbankan penggunaan waktu di dunia nyata untuk mendapatkan tujuan tertentu dalam dunia maya, dalam kasus ini mengkorbankan waktu kuliah demi bermain

game hingga berjam-jam yang ujungnya hanya menguntungkan pihak developer game.

Para *gamers* UNS secara tidak sadar mendapati dirinya menjadi konsumen utama dari game Mobile Legends tanpa mengetahui bagaimana mendapatkan pemahaman atau internalisasi tentang *game*. Karena itu dinamakan “konsumsi kesenangan” karena pemahaman dan internalisasi tersebut didapatkan ketika *gamers* ingin mendapatkan apa yang dinamakan kesenangan dan relaksasi. Para *gamers* pada umumnya selalu dikatakan sebagai orang-orang yang sekadar mencari kesenangan dan rekreasi, karena memang pada mulanya motivasi para mahasiswa hanya untuk mengisi waktu luang sambil bersenang-senang.

Rosyid Nur mahasiswa Pendidikan Sosiologi dan Antropologi mengatakan bahwa alasan bermain Mobile Legends adalah untuk kesenangan dan sarana rekreasi dari kepenatan dunia perkuliahan. Rosyid bermain game Mobile Legends sama artinya dengan mengkonsumsi game tersebut, Rosyid mencari kesenangan, disisi lain secara tidak sadar merupakan konsumsi kesenangan, hal tersebut menjadi bentuk pemilihan atas hiburan, dan menjadi identitas yang mana berbeda dengan

mahasiswa UNS lain yang tidak bermain game Mobile Legends.

Gamers UNS mempunyai alasan yang berbeda-beda dimana akan menentukan bentuk dan pola interaksi para mahasiswa saat memainkan game Mobile Legends. Motivasi ini muncul ketika seseorang yang mengkonsumsi game Mobile Legends secara terus-menerus dan berkelanjutan sehingga muncul pola hyper-konsumsi yang mana mengaburkan motivasi awal bermain Mobile Legends sebagai sarana rekreasi dan melepas penat menjadi sebuah motivasi yang sudah direkayasa hingga menyebabkan “candu” bagi para pemainnya.

Menurut beberapa pemain status atau prestasi di dalam Mobile Legends merupakan salah satu bentuk motivasi, karena hal itu merupakan bentuk aktualisasi diri pemain, dan menegaskan bahwa dalam dunia Mobile Legends adanya achievement terhadap sesuatu yang tidak nyata. Terdapat pendapat yang mengatakan pemain akan terus bermain apabila mereka mendapatkan keadaan yang cocok yang bisa mengapresiasi para mahasiswa gamers seperti turnamen yang rutin diadakan. Simulasi dari kehidupan nyata dimana hubungan sosial dan kepuasan akan status didapatkan hanya dengan mengkonsumsi simulasi tersebut. Para pemain

tetap menjalankan peranya dan percaya itu sebagai bentuk pencapaian. Simulasi dari kenyataan telah direkonstruksi oleh game Mobile Legends.

Pengakuan atas status para pemain game apabila dianalisis lebih lanjut hanyalah merupakan status semu yang akan membawa mereka kepada makna tanda untuk kesenangan. Pencapaian yang didapat di dalam game sejujurnya tidak dapat berpengaruh di dunia nyata tetapi hanya dalam tingkat komunitas pemain game. Apresiasi atas apa yang dicapai kemudian dibawa hingga dunia nyata padahal seharusnya pemisahan antara yang nyata dengan yang maya itu dilakukan dengan tegas. Bukti bahwa hyper-realitas telah menyebabkan fenomena hyper-konsumsi sehingga pemain candu bermain game Mobile Legends dan bisa disebut sebagai gaya hidup.

2. Identitas dalam dunia nyata dengan dunia game Mobile Legends sebagai bentuk gaya hidup

Gaya hidup bukanlah sebuah betuk level spesifikasi, akan tetapi gaya hidup dapat digunakan untuk mengenali dan menjelaskan adanya kompleks identitas dan orientasi yang lebih luas dalam kehidupan sehari-hari. Identitas merupakan salah satu bentuk bagian yang dapat digunakan dalam proses identifikasi gaya hidup.

Identitas dapat dikatakan sebagai sebuah pertanyaan siapa sebenarnya jati diri seseorang. Identitas akan mengalami perubahan seiring dengan waktu, tempat dan kondisi dimana seseorang berada sehingga konsep identitas sangat bergantung dengan ruang dan waktu (Berger dan Luckmann, 1966). Oleh sebab itu identitas seseorang berkaitan dengan aspek sosial, politik, ekonomi, dan budaya.

Dalam game Mobile Legends terdapat sistem skin, skin di dalam Mobile Legends ibarat pakaian di dunia nyata yang bisa dikostumisasi sesuka hati. Sama halnya dengan fungsi pakaian yang merupakan penanda pertama yang dijadikan oleh orang lain untuk menilai identitas dari orang yang mengenakan pakaian tersebut. Dalam Mobile Legends salah satu fungsi skin selain menambah stat saat bertarung juga sebagai penanda identitas pemain saat bertanding.

Seperti halnya dalam stratifikasi sosial, dimana status seseorang dinilai secara vertikal. Sedangkan status dapat diusahakan melalui berbagai cara salah satunya melalui *skin*. Dalam hal ini *skin* memiliki fungsi dan peran dalam pembentukan identitas diri mahasiswa yang bermain *game* Mobile Legends, hal ini karena karakter yang melekat pada *skin* begitu kuat dengan ciri khasnya

berupa *tag* dan efek *skill* yang beragam.

Tag dan efek *skill* inilah yang kemudian menjadi daya tarik dan menjadi sesuatu yang dapat dijual untuk para pemain Mobile Legends. Dari adanya *tag* dan efek *skill* ini *skin* dianggap memiliki nilai yang lebih dari sekadar barang konsumsi melainkan sudah menjadi identitas yang mengandung ideologi di dalamnya layaknya sesuatu yang membangun diri mahasiswa yang mengkonsumsi. *Skin* dalam hal ini mampu meningkatkan rasa percaya diri mahasiswa yang mengkonsumsi *game* Mobile Legends.

Hal ini karena *skin* bagi para pemain memiliki nilai tertentu dan juga sebuah prestis tersebut yang membuat *skin* menjadi barang yang mewah dan membantu dalam menaikkan kelas dari segi penampilan karakter dalam *game*.

Mahasiswa untuk memperkuat identitas diri dalam bermain game Mobile Legends salah satunya dengan cara membeli kostum yang mahal dan memiliki efek yang mewah sehingga dapat memenangkan simbol atas kelas tertentu dan menjadi sesuatu yang dijadikan sebagai alat untuk menguasai kelas di dalam game karena tidak semua pemain dapat membeli kostum tersebut. Secara tidak sadar, mahasiswa pemain game Mobile Legends sudah terjebak dalam pola

hyperkonsumsi karena mereka dengan suka rela membeli secara terus-menerus barang yang sebenarnya bukan hal yang dibutuhkan oleh mahasiswa bahkan hingga menghabiskan uang ratusan hingga jutaan rupiah.

3. Penggunaan Waktu dalam Bermain Game Mobile Legends Sebagai Bentuk Gaya Hidup

Dorongan untuk terus bermain game Mobile Legends dapat dipahami sebagai salah satu masalah sosiologis. Candu pada game Mobile Legends dikarenakan hyper-realitas sudah memaksa para mahasiswa pemain game untuk mengkonsumsi kesenangan yang ditawarkan oleh game Mobile Legends. Candu atau adiksi merupakan konsekuensi logis dari keterlibatan dan penggunaan yang berlebihan dalam dunia game online. Semua kasus kecanduan yang ditemukan dalam penelitian ini didasarkan pada pola internalisasi nilai-nilai dan sosialisasi dari pihak developer game terhadap para pemainnya. Internalisasi dan sosialisasi tadi merupakan proses “pelemahan” pola pikir mahasiswa dengan merekonstruksi kembali pemikiran dengan imajinasi yang tidak dapat ditemukan di dunia nyata.

Game Mobile Legends merupakan hasil produksi kebudayaan secara besar-besaran yang bersifat global

tanpa adanya batasan dan aturan dalam mengakses atau bermain game Mobile Legends, hanya bermodalkan smartphone semua kalangan terlebih mahasiswa sudah dapat memainkan Mobile Legends tanpa terbatas ruang dan waktu. Menggunakan teknik dan setrategi yang begitu luarbiasa, ini merupakan indikasi contoh dari budaya massa. Budaya massa adalah budaya yang diciptakan oleh para produsen supaya produk mereka populer.

Menurut Pilliang (2011: 57) gaya hidup dapat didefinisikan sebagai pola penggunaan waktu. Gaya hidup adalah bagaimana kelompok sosial tertentu dalam melakukan ruang, waktu dan barang dengan pola, gaya atau kebiasaan tertentu dalam rutinitas praktik sosial sehari-hari di dalam ruang waktu.

Candu atau adiksi erat kaitanya dengan penggunaan waktu dalam bermain game. Kecanduan secara tidak langsung menjadi indikator keberhasilan dari developer atau produsen Mobile Legends karena game tersebut memiliki para pemain yang loyal hingga rela memainkan Mobile Legends hingga berjam-jam. Dilain sisi bagi pihak pemain hal ini merupakan sebuah kegagalan untuk berperan di dalam dua realitas, berawal dari perubahan rutinitas yang pada selanjutnya menuntut perubahan pola

pikiran dan interaksi dalam dunia nyata.

Fairuz Raffie menyatakan bahwa *game* Mobile Legends dapat menyebabkan kecanduan bagi mahasiswa. Akibatnya berpengaruh pada penggunaan waktu yang tidak semestinya, banyak waktu yang digunakan untuk bermain *game* Mobile Legends dibandingkan untuk mengurus perkuliahan.

Sedangkan menurut Haqul Fikri *game* Mobile Legends membuatnya kecanduan. Akibatnya berpengaruh terdapat penglihatannya saat ini, dahulu untuk bermain *game* dalam waktu yang lama bukanlah hal yang sulit tapi untuk sekarang bermain 2 sampai 3 jam sudah membuat mata berair. Menurutnya dia akan termotivasi untuk bermain lama jika ada teman yang mengajaknya bermain bersama.

Para mahasiswa ini memilih untuk masuk ke dalam *game* Mobile Legends secara lebih dalam dan lebih mengekspresikan dirinya di dalam ruang permainan dunia maya. Mereka menjalankan peran-peran mereka secara lebih serius, hal tersebut terbukti dari alokasi penggunaan waktu yang sangat banyak dan dengan aturan yang tumpang tindih tidak seperti pada mahasiswa lain yang tidak bermain Mobile Legends.

Bagi para mahasiswa pemain *game* Mobile Legends di UNS, jika dirata-rata setiap hari bermain minimal 3 jam per hari maka ada sekitar 21 jam dalam seminggu yang dikorbankan untuk bermain Mobile Legends. Suatu kondisi penggunaan waktu yang sangat banyak untuk bermain *game*.

Game Mobile Legends sendiri memiliki dampak kepada para mahasiswa dan membentuk gaya hidupnya namun hal ini berlangsung dengan “sumbangan” internalisasi yang tidak disadari. Namun hal ini merupakan suatu kesengajaan dari para pemainnya sehingga keinginan atau dorongan untuk selalu bermain menjadi sebuah hal yang biasa dirasakan, bahkan sudah menjadi rutinitas sehari-hari akan tetapi pada kenyataannya para pemain terlibat terlalu jauh ke dalam dunia *game* Mobile Legends. Kondisi ini menjadikan para mahasiswa kecanduan dengan peran dan statusnya dalam *game* Mobile Legends.

PEMBAHASAN

Berkaitan dengan hiperkonsumerisme yang terjadi terhadap mahasiswa pemain *game* Mobile Legends di lingkungan Universitas Sebelas Maret, berdasarkan hasil penelitian di lapangan ditemukan beberapa poin penting dibalik kasus hiperkonsumerisme dalam gaya hidup di kalangan mahasiswa. Yakni mahasiswa terjebak dalam ruang

simulasi yang diciptakan oleh pihak pengembang game.

Kegiatan yang dilakukan mahasiswa pemain Mobile Legends dalam bermain game memperlihatkan suatu fenomena kehidupan sosial yang tak nyata, bercirikan hubungan semu yang diadaptasi menjadi hubungan nyata. Para pemain merasakan secara langsung keterlibatan, keberadaan, kesiapan dalam Mobile Legends, sehingga mereka masuk ke dalam kesadaran yang tak nyata dalam dunia game. Pemain terlibat sangat dalam dengan game yang mereka mainkan sehingga terbentuklah hyperealitas.

Baudillard mengungkapkan bahwa kesadaran akan yang nyata di benak masyarakat akan semakin berkurang dan tergantikan dengan realitas semu. Kondisi ini disebabkan oleh fantasi yang disajikan oleh game secara terus menerus. Pemain seolah-olah tidak bisa membedakan antara yang nyata dan yang ada di layar. Pemain seolah-olah berada di antara realitas dan ilusi sebab tanda yang ada di dalam game sepertinya telah terputus dari realitas.

Hyperealitas terjadi karena adanya gencatan yang terpaksa harus dilakukan oleh sebagian pemain yang psikisnya telah terparap oleh rekonstruksi nilai-nilai yang ada. Dengan adanya fasilitas *live streaming* dan lain sebagainya membuat pemain game Mobile Legends berlomba-lomba membuat simulasi yang terbaik untuk mencitrakan dirinya atau untuk membuat “karakter” yang populer di masyarakat virtual dalam dunia Mobile Legends, di mana hal tersebut dibuat

jauh dari karakter asli di dunia nyata. Seakan merupakan sebuah kebanggaan pribadi saat pemain memiliki *rank* yang tinggi dan menggunakan *skin* mahal saat sedang bertanding.

Fitur ini tidak hanya mempengaruhi psikis para mahasiswa pemain game Mobile Legends, tetapi juga mempengaruhi emosi orang tersebut. Berdasarkan hasil wawancara tidak sedikit pemain yang memiliki kelakuan toxic seperti mengumpat, menghina pemain lain, bahkan tidak sedikit yang melakukan cheat di dalam game, bahkan hal tersebut dimaklumi sebagai sesuatu yang wajar saat bermain. Kelakuan ini muncul dikarenakan rasa sebal, kesal, dan iri yang berlebihan terhadap lawan bermain atau teman satu tim sebab memang game Mobile Legends dibuat untuk saling bertarung antar sesama tim. Perasaan ini merupakan perasaan simulakrum yang mana merupakan suatu emosi yang terjebak pada dunia imitasi yang akan menstimulasi pemain untuk melakukan konsumsi yang hyper untuk memuaskan hasrat kompetisi yang terpendam.

DAFTAR PUSTAKA

- Andika, F. (2020, January 18). Berusia 4 Tahun, Mobile Legends Miliki Pendapatan Kotor Rp6 Triliun. *INDOZONE*. Dipetik April 12, 2020, dari <https://www.indozone.id>.
- Anggito, A., & Setiawan, J. (2018). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Sukabumi: CV Jejak.

- APJII. (2017). *Penetrasi & Profil Perilaku Pengguna Internet Indonesia*. Jakarta: Teknopreneur.
- Baudrillard, J. (1990). *The Mirror of Production*. Athens: Alexandria (in Greek).
- Baudrillard, J. (1994). *Simulacra and Simulations (Terjemahan Sheila Faria Glaser)*. Michigan: The University of Michigan Press.
- Baudrillard, J. (1998). *The Consumer Society; myth and Structures*. London: Sage Publication.
- Chaney, D. (1996). *Lifestyles Sebuah Pengantar Komprehensif*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Hakim, I. (2013). *Gaya Hidup Gamers Game Online Zynga Poker Sebagai Produk Hyperealitas Dunia Maya. (Skripsi)*. Universitas Negeri Semarang.
- Hanuning, S. (2011). *Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Perilaku Konsumtif Mahasiswa. (Skripsi)*. Universitas Sebelas Maret.
- Hardani, Adriani, H., Ustiawaty, J., Utami, E. F., Istiqomah, R. R., Fardani, R. A., et al. (2020). *Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif*. Yogyakarta: CV Pustaka Ilmu.
- Hutagaol, B. (2018, april 22). *Apa Itu Mobile Legends: Bang Bang. Esportsnesia*. Dipetik agustus 2021, 5, dari <https://esportsnesia.com>.
- Indonesia, CNN. (2021, Maret 23). *Perusahaan Tiktok Beli*
- Moonton, Pengembang Game Mobile Legend. *CNN Indonesia*. Dipetik Agustus 4, 2021, dari <https://www.cnnindonesia.com>.
- Kemdikbud, Kbbi. (2016). *Gaya Hidup. Badan Pengembang dan Pembinaan Bahasa*. Dipetik Agustus 6, 2021, dari <https://kbbi.kemdikbud.go.id>.
- Marwing, A., & Ilman, N. (2014). *Identitas Diri Remaja Pengguna Game Online: Point Blank Studi Fenomenologi pada Remaja Kota Masamba. Seminar Nasional Aplikasi Teknologi Informasi (SNATI)*, 42-47.
- Milles, M. B., & Huberman, A. (1994). *Qualitative data analysis : an expanded sourcebook (3rd ed)*. Thousand Oaks: Sage Publications.
- Mimi, U. (2017). *Pengaruh Kecanduan Game Online terhadap Perilaku Remaja di Mabes Game Center jalan Hr. Subrantas Kecamatan Tampan Pekanbaru. Jom. FISIP*, 1-13.
- Moleong, J. L. (2005). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Nasrullah, R. (2015). *Media Sosial: Perspektif Komunikasi, Budaya, dan Siosioteknologi*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Piliang, Y. (2010). *Dunia yang Dilipat: Tamasya Melampaui Batas-Batas Kebudayaan*. Bandung: Matahari.

- Rahardjo, M. (2017). *STUDI KASUS DALAM PENELITIAN KUALITATIF: KONSEP DAN PROSEDURNYA*. Malang.
- Rien. (2021, Maret 4). Apa Itu Mekanik Mobile Legend? Inilah Istilah yang Harus Diketahui Biar Gak Noob. *GGWP*. Dipetik Agustus 5, 2021, dari <https://ggwp.id>.
- Ritzer, G., & Douglas, J. G. (2003). *Teori Sosiologi Modern*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Samsu. (2017). *Metode penelitian: teori dan aplikasi penelitian kualitatif, kuantitatif, mixed methods, serta research & development*. Jambi: Pusat Studi Agama dan Kemasyarakatan (PUSAKA).
- Sari, N. I. (2017, Juli 17). Simulacra. *Wordpress*. Dipetik Januari 2, 2022, dari <https://naomiindahsari.wordpress.com>.
- Shield, R. (2011). *Virtual: Sebuah Pengantar Komprehensif*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Sugiyono. (2014). *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: CV Alfabeta.
- Sumarwan, U. (2011). *Perilaku Konsumen Teori dan Penerapannya dalam Pemasaran*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Sutopo, H. (2002). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Surakarta: Sebelas Maret University Press.
- Syahdan. (2020, Agustus 22). Mau tau profesi joki game online begini penjelasannya. *Duniagames*. Dipetik Desember 9, 2021, dari <https://duniagames.co.id>.
- Thee, M. (2018, Januari 8). Obrolan Kami dengan Gamer yang Menghabiskan Duit Puluhan hingga Ratusan Juta untuk Game. *VICE*. Dipetik April 10, 2020, dari <https://www.vice.com>.
- Yogatama, I. K., Kharisma, A. P., & Fanani, L. (2019). Analisis Faktor-Faktor Yang Memengaruhi Minat Pemain Dalam Permainan MOBA (Studi Kasus : Mobile Legends : Bang-Bang !). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 2558-2566.