

SKRIPSI

DUNIA GAME ONLINE *MOBILE LEGEND* DALAM SUDUT
PANDANG STRATA SOSIAL



MUHAMMAD NUR RAHMAN

1910415210012

UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT

FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

PROGRAM STUDI SOSIOLOGI

2023



LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

DUNIA GAME ONLINE *MOBILE LEGEND* DALAM SUDUT PANDANG STRATA SOSIAL

Disusun dan diajukan oleh:

MUHAMMAD NUR RAHMAN
1910415210012

Dinyatakan lulus dengan nilai 80,6 (A) dalam ujian mempertahankan skripsi
Tingkat Sarjana (S1) Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Universitas Lambung Mangkurat Banjarmasin, pada tanggal: 29 Desember 2023

Menyetujui,
Pembimbing,

Dimas Asto Aji Ah'Amita, S.Pd., M.A
NIP. 198909132019031009

Penguji 1,

Ismar Hamid, S.S., M.Si
NIP. 198511162019031006

Penguji 2,

Arif Rahman Hakim, S.S., M.A.
NIP. 199003192019031012

Dekan
Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Universitas Lambung Mangkurat

Prof. Dr. H. Budi Suryadi, S.Sos., M.Si.
NIP. 197301221998021001

Ketua Progam Studi Sosiologi
Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Universitas Lambung Mangkurat

Dr. H. Setia Budhi, M.Si. Ph.D.
NIP. 196504011990031008

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Muhammad Nur Rahman
Nomor Induk : 1910415210012
Mahasiswa
Program Studi : Sosiologi

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi saya dengan judul,

**"DUNIA GAME ONLINE *MOBILE LEGEND* DALAM SUDUT PANDANG
STRATA SOSIAL."**

Merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambilalihan tulisan atau pemikiran orang lain. Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa sebagian atau keseluruhan skripsi ini adalah karya orang lain, saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut sesuai dengan peraturan yang mengaturnya.

Demikian surat pernyataan ini dibuat dengan sebenar-benarnya, tanpa paksaan dan intimidasi dari pihak manapun.

Banjarmasin, 29 Desember 2023

Yang menyatakan,



Muhammad Nur Rahman
NIM. 1910415210012



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN
RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
Jalan Brigjen H. Hasan Basry Banjarmasin 70123
Telepon : (0511) 3304595 Laman : <http://fisip.ulm.ac.id/>

BERITA ACARA UJIAN SKRIPSI

Pada hari ini Sabtu tanggal 23 bulan Desember tahun 2023, Tim Penguji yang ditunjuk oleh Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Lambung Mangkurat Banjarmasin dengan surat Nomor: /UN8.1.13/KP.10.00/2023 tanggal 23 Desember 2023 untuk menguji skripsi :

Nama : Muhammad Nur Rahman
NIM : 1910415210012
Jurusan/Program Studi : Sosiologi
Judul Skripsi : Dunia Game Online Mobile Legend Dalam Sudut Pandang Strata Sosial
Tempat Ujian : Ruang Rapat Prodi Sosiologi FISIP ULM
Waktu Ujian : WITA
Nilai : A
Dinyatakan : Lulus / ~~Tidak Lulus~~

Demikian berita acara ini dibuat dan ditandatangani sesuai dengan peraturan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Lambung Mangkurat Banjarmasin.

Dibuat di : BANJARMASIN
Pada Tanggal : 23 Desember 2023

Tim Penguji,

Mahasiswa yang diuji,

1. Ketua : Dimas Asto Aji An'Amta, S.Pd.,M.A
2. Sekretaris : Ismar Hamid, S.S.,M.Si
3. Anggota : Arif Rahman Hakim, S.S.,M.A

Muhammad Nur Rahman
1910415210012

Mengetahui/membenarkan :
Koordinator Program Studi Sosiologi

Drs. H.Setia Budhi, M.Si,Ph.D.
NIP. 19650101 199003 1 008

KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Tuhan Yang Maha Esa, karena atas limpahan berkat, rahmat, serta karunianya peneliti dapat menuntaskan dan menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul “ Dunia game online *Mobile Legend* dalam sudut pandang strata sosial”

Diketahui bahwa skripsi ini diajukan untuk memenuhi syarat kelulusan guna menjadi Sarjana Sosiologi di Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik di Universitas Lambung Mangkurat. Dalam prosesnya sangat dibutuhkan usaha yang giat dan tentunya kerja keras demi menyelesaikan pengerjaan pada tahap skripsi. Akan tetapi, proposal skripsi ini tidak akan selesai tanpa adanya dukungan dari orang-orang sekitar yang tidak henti-hentinya memberikan semangat dari berbagai aspek pelajaran yang berharga dan bermanfaat bagi skripsi ini.

Saya menyadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan yang terdapat didalamnya. Saya hanyalah manusia biasa yang jauh dari kesempurnaan karena sesungguhnya kesempurnaan hanya milik Allah SWT.

Akhir kata dari saya, saya ucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah membantu saya dalam pengerjaan skripsi ini dan juga saya berterimakasih kepada pembaca dan penulis khususnya. Semoga skripsi ini dapat membantu kita dalam menambah pelajaran serta wawasan yang mendalam di bidang pendidikan.

Banjarmasin, 8 Juni 2023

Muhammad Nur Rahman
1910415210012

ABSTRAK

Muhammad Nur Rahman. 2023 *Dunia Game Online Mobile Legend Dalam Sudut Pandang Strata Sosial*. Jurusan Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Lambung Mangkurat Banjarmasin. (Dibimbing oleh Dimas Asto Aji An'Amta, S.Pd., M.A)

Terciptanya game online *Mobile Legend* dalam masyarakat sosial dikarenakan adanya perkembangan zaman pola pikir manusia yang mulai melihat teknologi bisa digunakan sebagai media untuk kita mengekspresikan diri didunia digital. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sudut pandang strata sosial dan konsumsi masyarakat didunia game online *Mobile Legend* yang mana kita ketahui strata sosial dan konsumsi masyarakat hanya dapat dilihat didunia nyata saja. Penelitian ini dianalisis menggunakan teori Max Weber stratifikasi sosial serta menggunakan metode penelitian kualitatif dengan jenis deskriptif-kualitatif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa stratifikasi sosial dan konsumsi masyarakat terjadi tidak hanya berfokus pada dunia nyata saja tetapi dengan penelitian ini kita dapat melihat dan menemukan sudut pandang yang berbeda. Yang mana stratifikasi sosial dapat dilihat pada game online *Mobile Legend*, dari pernyataan tersebut terdapat jenis skin yang jumlah harganya beragam dan terdapat kualitas skill teir/pangkat pada game *Mobile Legend*. Selain itu pada komunitas game ini menemukan adanya konsumsi masyarakat bisa dilihat dari pemain yang membeli skin secara berlebihan bahkan sampai ada yang mengkoleksi skin tersebut pemain juga rela mengeluarkan uang yang jumlahnya cukup besar hanya untuk memiliki skin tersebut.

Kata kunci : *Mobile Legend, Stratifikasi Sosial, Game Online,, Skin dan Skill*

ABSTRACT

Muhammad Nur Rahman. 2023 The World of Mobile Legend Online Games from a Social Strata Perspective. Department of Sociology, Faculty of Social and Political Sciences, Lambung Mangkurat University, Banjarmasin. (Supervised by Dimas Asto Aji An'Amta, S.Pd., M.A)

The creation of the online game Mobile Legend in social society is due to developments in human thought patterns which are starting to see that technology can be used as a medium for us to express ourselves in the digital world. This research aims to determine the point of view of social strata and societal consumption in the world of the online game Mobile Legend, where we know that social strata and societal consumption can only be seen in the real world. This research was analyzed using Max Weber's theory of social stratification and used qualitative research methods with a descriptive-qualitative type. The results of this research show that social standardization and public consumption occur not only by focusing on the real world, but with this research we can see and find different points of view. Where social stratification can be seen in the online game Mobile Legend, from this statement there are types of skins whose prices vary and there is a quality of skill level/rank in the Mobile Legend game. Apart from that, the gaming community has found that public consumption can be seen from players who buy skins excessively, to the point where some even collect these skins. Players are also willing to spend quite a large amount of money just to have these skins.

Keywords : Mobile Legend, Social Stratification, Game Online, Skins and Skills

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN ACARA	ii
BERITA ACARA	iv
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	iii
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL.....	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	8
1.3 Tujuan Penelitian	8
1.4 Manfaat Penelitian	8
1.4.1 Manfaat Teoritis	8
1.4.2 Manfaat Praktis	9
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	10
2.1 Review Penelitian Terdahulu.....	10
2.2 Uraian Konseptual.....	14
2.2.1 Game online	14
2.2.2 Game <i>Mobile Legend</i>	15
2.3 Landasan Teori.....	18
2.4 <i>Stage Of The Art</i> Penelitian	20
BAB III METODE PENELITIAN	22
3.1 Jenis Penelitian	22
3.2 Jenis Pendekatan.....	23

3.3 Waktu dan Lokasi Penelitian	23
3.3.1 Waktu penelitian	23
3.3.2 Lokasi Penelitian	25
3.4 Teknik Pengumpulan Data	26
3.4.1 Observasi	26
3.4.2 Wawancara	27
3.4.3 Dokumentasi	29
3.5 Teknik Analisis Data	30
3.5.1 Data Reduction (Reduksi Data)	30
3.5.2 <i>Data Display</i> (Penyajian Data)	30
3.5.3 Conclusion Drawing atau Verification	33
BAB IV GAMBARAN <i>MOBILE LEGEND</i>	34
4.1 Sistem Permainan Game <i>Mobile Legend</i>	34
4.1.1 Sistem Koin	34
4.1.2 Sistem Pertandingan	35
4.2 Komunitas <i>Mobile Legend</i> di Banjarmasin	37
4.2.1 Sejarah ESI-KALSEL	39
4.2.2 Kedudukan ESI-KALSEL	40
4.2.3 Anggota ESI-KALSEL	41
4.2.4 Kegiatan ESI-KALSEL	42
4.2.5 Hal Menarik di ESI-KALSEL	43
BAB V HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	45
5.1 Temuan Lapangan	45
5.2 Stratifikasi Sosial pada game <i>Mobile Legend</i>	50
5.2.1 Penggunaan Skin (tampilan hero)	54
5.2.2 Keahlian/kemampuan (skill)	68

5.3 Interaksi Stratifikasi Sosial Pada Pemain <i>Mobile Legend</i>	80
5.4 Kajian Hiperealitas dan Konsumerisme	83
BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN	88
6.1 Kesimpulan	88
6.2 Saran	89
DAFTAR PUSTAKA	91
LAMPIRAN-LAMPIRAN	94