

SKRIPSI
PERTIMBANGAN NILAI KONSUMSI OLEH ANGGOTA
KOMUNITAS BLASS MOBILE LEGENDS SQUAD DALAM MEMBELI
***VIRTUAL ITEMS* PADA GAME MOBILE LEGENDS**



DISUSUN OLEH:

Bernardo Adiguna Santosa

191006884

PROGRAM STUDI SOSIOLOGI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS ATMA JAYA YOGYAKARTA
2025

LEMBAR PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERTIMBANGAN NILAI KONSUMSI OLEH ANGGOTA
KOMUNITAS BLASS MOBILE LEGENDS SQUAD DALAM MEMBELI
VIRTUAL ITEMS PADA GAME MOBILE LEGENDS**

DISUSUN OLEH:

BERNARDO ADIGUNA SANTOSA

191006884

DISETUJUI OLEH:



KRISTIAN TANTOMO. Ph.D.

DOSEN PEMBIMBING

**PROGRAM STUDI SOSIOLOGI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN POLITIK
UNIVERSITAS ATMA JAYA YOGYAKARTA**

2025

LEMBAR PENGESAHAN

**PERTIMBANGAN NILAI KONSUMSI OLEH ANGGOTA
KOMUNITAS BLASS MOBILE LEGENDS SQUAD DALAM MEMBELI
VIRTUAL ITEMS PADA *GAME* MOBILE LEGENDS**

DISUSUN OLEH:
BERNARDO ADIGUNA SANTOSA
191006884

**TELAH DIUJI PADA HARI KAMIS TANGGAL 22 MEI 2025
DIRUANG UJIAN FISIP UNIVERSITAS ATMA JAYA YOGYAKARTA**

TIM PENGUJI

TANDA TANGAN

DRA. LUCINDA, M.LETT
PENGUJI UTAMA

AGUSTINUS ARYO LUKISWORO, M.A.
PENGUJI I

KRISTIAN TAMTOMO, Ph.D.
PENGUJI II



KRISTIAN TAMTOMO, Ph.D.
KAPRODI SOSIOLOGI

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Bernardo Adiguna Santosa

NPM : 191006884

Program Studi : Sosiologi

Judul Skripsi : PERTIMBANGAN NILAI KONSUMSI OLEH ANGGOTA KOMUNITAS
BLASS MOBILE LEGEND SQUAD DALAM MEMBELI *VIRTUAL ITEMS* PADA *GAME*
MOBILE LEGEND

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi ini benar-benar hasil karya dan kerja saya sendiri. Skripsi ini bukan merupakan plagiasi, duplikasi maupun pencurian hasil karya orang lain.

Bila di kemudian hari diduga ada ketidaksesuaian antara fakta dengan pernyataan ini, saya bersedia untuk diproses oleh tim fakultas yang dibentuk untuk melakukan verifikasi. Bila terbukti bahwa terdapat plagiasi maupun bentuk ketidakjujuran lain, saya siap dan bersedia menerima sanksi berupa pencabutan keserjanaan saya.

Pernyataan ini dibuat dengan penuh kesadaran sendiri dan tanpa tekanan maupun paksaan dari pihak manapun.

Yogyakarta, 9 Maret 2025

Saya yang menyatakan,

A handwritten signature in black ink is written over a 60,000 Rupiah Indonesian banknote. The banknote is partially visible, showing the number '60.00' and the word 'SERAI'.

Bernardo Adiguna Santosa

ABSTRAK

Melalui penelitian ini, peneliti berusaha untuk mencari tahu apa saja pertimbangan pemain *game online* Mobile Legends khususnya anggota komunitas BLASS Mobile Legend Squad berdasarkan nilai konsumsi dalam membeli *virtual items* pada *game online* Mobile Legends. Selain itu, penelitian ini juga memiliki tujuan yaitu untuk mendeskripsikan serta memberi gambaran terkait dengan pertimbangan yang dibuat para pemain Mobile Legends khususnya anggota komunitas BLASS Mobile Legends Squad dalam membeli *virtual items* pada *game online* Mobile Legends. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dengan pendekatan kualitatif deskriptif dengan tiga teknik pengumpulan data yaitu observasi, wawancara semi terstruktur, dan dokumentasi. Informan yang dipilih dalam penelitian ini adalah enam orang anggota komunitas BLASS Mobile Legends Squad yang terdiri dari satu orang ketua dalam komunitas dan lima orang anggota biasa dalam komunitas. Penelitian ini menggunakan teori nilai konsumsi yang terdiri atas empat sub nilai konsumsi yaitu nilai fungsional, nilai sosial, nilai emosional, dan nilai kepuasan. Penelitian ini berhasil menemukan beberapa temuan untuk menjawab rumusan masalah terkait dengan pertimbangan nilai konsumsi dalam pembelian *virtual items* oleh anggota komunitas BLASS Mobile Legends Squad antara lain: a) pertimbangan berdasarkan keunggulan kompetitif, b) pertimbangan berdasarkan keinginan untuk menambah koleksi, c) pertimbangan berdasarkan keinginan untuk mendapatkan hadiah eksklusif, d) pertimbangan berdasarkan keterjangkauan harga, e) pertimbangan berdasarkan kepuasan terhadap Mobile Legends sebagai pihak yang menawarkan berbagai macam *items*, f) pertimbangan berdasarkan keinginan untuk meningkatkan prestise atau status sosial.

Kata kunci: *Game Online, Virtual Items, Nilai Konsumsi*

KATA PENGANTAR

Puji Syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa karena berkat dan rahmat-Nya yang diberikan dapat menyertai dalam proses menyelesaikan skripsi yang berjudul *Pertimbangan Nilai Konsumsi Oleh Anggota Komunitas BLASS Mobile Legends Squad Dalam Membeli Virtual Items Pada Game Mobile Legends* yang menjadi salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana S1 program studi Sosiologi. Peneliti juga ingin mengucapkan yang sebesar-besarnya kepada:

1. Tuhan Yang Maha Esa karena melalui penyertaan-Nya, peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
2. Keluarga besar khususnya orang tua yang sudah memberikan dukungan dan motivasi bagi peneliti selama mengerjakan serta menyelesaikan skripsi.
3. Bapak Kristian Tamtomo selaku dosen pembimbing yang sudah membimbing peneliti dengan baik sehingga peneliti bisa menyelesaikan skripsi.
4. Teman-teman serta sahabat khususnya Cornel, Yos, Yudit, Marcel, Roland, Kevin, serta teman-teman yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu yang sudah memberikan dukungan dan motivasi serta membantu peneliti selama mengerjakan skripsi.
5. Teman-teman anggota Komunitas BLASS Mobile Legend Squad, khususnya Andra, Victor, Dion, Yoga, Alfian, dan Bagas telah bersedia meluangkan waktu untuk menjadi informan selama kegiatan penelitian berlangsung.

Yogyakarta, 22 Mei 2025

Bernardo Adiguna Santosa

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR TABEL.....	x
BAB I: PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	4
C. Tujuan Penelitian	4
D. Tinjauan Pustaka	4
E. Kerangka Konsep.....	8
F. Sistematika Penulisan.....	13
BAB II: METODOLOGI PENELITIAN.....	14
A. Jenis Penelitian	14
B. Pemilihan Informan	14
C. Definisi Operasional.....	15
D. Metode Pengumpulan Data, Jenis Data, Cara Analisis Data.....	20
a. Metode Pengumpulan Data	20
b. Jenis Data	21
c. Cara Analisis Data.....	22
E. Deskripsi Subyek Penelitian	24
BAB III: TEMUAN DAN PEMBAHASAN	27
A. Temuan Penelitian Terkait Pertimbangan Pembelian Virtual Items	27
a. Keunggulan Kompetitif Dalam Permainan Mobile Legend	27
b. Menambah Koleksi items.....	29
c. Mendapatkan Akses <i>exclusive items</i> atau hadiah eksklusif	30

d. Keterjangkauan Harga	31
e. Kepuasan Diri dan Hiburan.....	32
f. Meningkatkan Prestise atau Status Sosial	35
B. Pembahasan.....	36
a. Pertimbangan Pembelian Virtual Items Menurut Teori Nilai Konsumsi.....	37
b. Perbandingan Dengan Kajian Pustaka	42
BAB IV: KESIMPULAN.....	46
DAFTAR PUSTAKA	49
LAMPIRAN.....	

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1: Foto Komunitas BLASS Mobile Legend Squad Sedang Bermain Bersama.....	26
Gambar 2: <i>Skin</i> Yang Dibeli Victor.....	28
Gambar 3: Jumlah Efek Atribut Yang Diberikan <i>Skin</i> Yang Dibeli Victor	28
Gambar 4: Karakter Yang Dibeli Yoga Untuk Menambah Koleksi <i>Items</i>	29
Gambar 5: <i>Items</i> atau Hadiah Eksklusif Yang Dapat Diakses Dalam Program <i>Starlight Member</i>	30
Gambar 6: Diskon Pada <i>Skin</i> Karakter Mobile Legend.....	32
Gambar 7: <i>Skin</i> Lesley Yang Dibeli Andra	34

DAFTAR TABEL

Tabel 1: Definisi Operasional Konsep	15
Tabel 2: Daftar Anggota Komunitas BLASS Mobile Legend Squad	25