

Conspicuous Consumption dalam Kehidupan Fandom Mobile Legend Bang Bang (MLBB) = Conspicuous Consumption in the Life of Mobile Legend Bang Bang (MLBB) Fandom

Septiandry Khrisna Setiono, author

Deskripsi Lengkap: <https://lib.ui.ac.id/detail?id=9999920558951&lokasi=lokal>

Abstrak

Video game adalah suatu hal yang sekarang berkembang sangat pesat karena dukungan dari perkembangan teknologi yang tidak kalah cepatnya. Video game sendiri sekarang di dalamnya memiliki dukungan konektivitas internet yang memungkinkan para pemain (player) untuk berhubungan satu sama lain. Salah satu dari genre video game yang memiliki peningkatan popularitas secara pesat saat ini adalah genre Massive Online Battle Arena (MOBA) yang memungkinkan banyak pemain yang tergabung dalam sebuah tim untuk saling membantu satu sama lain mengalahkan tim musuhnya. Video game online sendiri sekarang tidaklah asing untuk memasukan transaksi ekonomi kedalamnya. Transaksi itu bisa dilakukan untuk berbagai macam hal, mulai dari pembelian sebuah barang (in-game item) yang memiliki keuntungan untuk para konsumernya, ataupun in- game item yang sama sekali tidak memberikan keuntungan apapun secara langsung untuk para konsumernya. Para pemain yang tergabung dalam sebuah fandom permainan tersebut, biasanya rela untuk mengeluarkan uang yang berjumlah tidak sedikit untuk bisa memperoleh beberapa in-game item tersebut. Hal ini juga tidak luput dari bagaimana keadaan sosial-ekonomi yang menjadi sebuah penentu dari pembentuk fandom itu sendiri, melihat bagaimana para player bertindak dalam fandomnya. Untuk hal ini, bisa kita katakan, khususnya untuk sebuah pembelian in-game item yang tidak memiliki fungsi atau memberi keuntungan secara langsung pada konsumernya, terjadi sebuah fenomena conspicuous consumption yang terjadi. Fenomena ini terjadi bisa karena berbagai hal. Hal ini sendiri ditunjukkan oleh para anggota fandom (player) dalam sebuah permainan video game Mobile Legends: Bang Bang (MLBB), yang melakukan conspicuous consumption dengan suatu tujuan tertentu, yang berhubungan dengan status.

..... Video games are something that is growing very rapidly because of the support from the growing and development from technological developments. Video games themselves now have the support of internet connectivity that allows the players to connect themselves with each other. One of the video game genres that has rapidly increasing popularity today is the Massive Online Battle Arena (MOBA) genre, which allows many players who are the members of a team to help each other to defeat the enemy team. Nowadays its a common thing in online video games to include economic transaction in it. The transaction can be done for a variety of things, from purchasing an item (in-game item) that has benefits for its consumers, or in-game items that do not provide any direct benefit to the consumers at all. The players who are members of a fandom of the game, are usually willing to spend a large amount of money to be able to get some of these in-game items. This is also due to the socio-economic conditions which are the determinants of the fandom, seeing how the players act in their fandom. For this, we can say, especially for an in-game item purchase that does not have a function or directly benefits the consumer, a conspicuous consumption phenomenon occurs. This phenomenon can occur due to various things. This was shown by fandom members (players) in a video game Mobile Legends: Bang Bang (MLBB), who do conspicuous consumption with a specific purpose, which related to status.