

**PERILAKU KONSUMTIF PENGGUNA GAME ONLINE RISE OF
KINGDOM PADA KOMUNITAS 1945 DI TINJAU DARI TEORI
MASYARAKAT KONSUMSI JEAN BAUDRILLARD**

SKRIPSI

**Diajukan Kepada Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya
untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana Ilmu
Sosial (S. Sos) dalam Bidang Sosiologi**



**Oleh:
DAFFA DHIYA ULHAQ
NIM. I03218006**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
JURUSAN ILMU SOSIAL
PROGRAM STUDI SOSIOLOGI
2023**

PERNYATAAN

PERTANGGUNGJAWABAN PENULISAN SKRIPSI

Bismillahirrahmanirrahim

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Daffa Dhiya Ulhaq

NIM : I03218006

Program Studi : Sosiologi

Judul Skripsi : Perilaku Konsumtif Pengguna Game Online Rise Of Kingdom Pada Komunitas 1945 Di Tinjau Dari Teori Masyarakat Konsumsi Jean P Baudrillard.

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa:

- 1) Skripsi ini tidak pernah dikumpulkan pada lembaga pendidikan mana pun untuk mendapatkan gelar akademik apapun.
- 2) Skripsi ini adalah benar-benar hasil karya saya secara mandiri dan bukan merupakan plagiasi atas karya orang lain.
- 3) Apabila skripsi ini dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan sebagai hasil plagiasi, saya bersedia menanggung segala konsekuensi hukum yang terjadi.

Surabaya, 20 Desember 2023

Yang menyatakan



Daffa Dhiya Ulhaq

NIM: I03218006

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Setelah melakukan bimbingan, arahan, dan koreksi terhadap penulisan skripsi yang ditulis oleh:

Nama : Daffa Dhiya Ulhaq

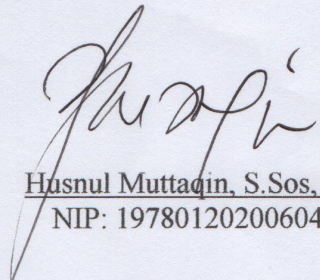
NIM : I03218006

Program Studi : Sosiologi

yang berjudul: **“Perilaku Konsumtif Pengguna Game Online Rise of Kingdoms Pada Komunitas 1945 di Tinjau Dari Teori Masyarakat Konsumsi Jean Baudrillard”** saya berpendapat bahwa skripsi tersebut sudah diperbaiki dan dapat diujikan dalam rangka memperoleh gelar sarjana Ilmu Sosial dalam bidang Sosiologi.

Surabaya, 20 Desember 2023

Pembimbing



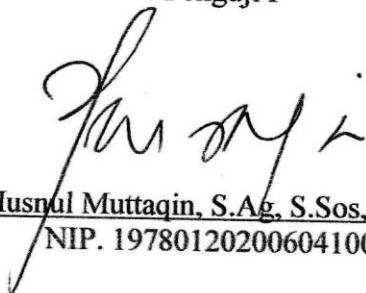
Hasnul Muttaqin, S.Sos, M.Si
NIP: 197801202006041003

PENGESAHAN

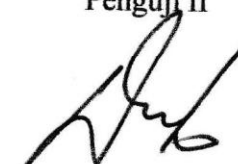
Skripsi oleh Daffa Dhiya Ulhaq dengan judul: “Perilaku Konsumtif Pengguna Game Online Rise of Kingdoms Pada Komunitas 1945 di Tinjau Dari Teori Masyarakat Konsumsi Jean Baudrillard” telah dipertahankan dan dinyatakan lulus di depan Tim Penguji Skripsi pada [bulan] [tahun].

TIM PENGUJI SKRIPSI

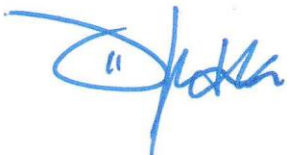
Penguji I


Husnul Muttaqin, S.Ag, S.Sos, M.S.I.
NIP. 197801202006041003


Penguji II


Dr. Dwi Setianingsih, M.Pd.I
NIP. 197212221999032004.

Penguji III


Masitah Effendi.M.Sosio
NIP. 199105172020122027

Penguji IV

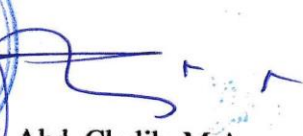

Dr. Amal Taufiq, S.Pd., M.Si.
MIP. 197008021997021001

Surabaya, Desember 2023

Mengesahkan,
Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya
Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik

Dekan




Prof. Dr. H. Abd. Chalik, M.Ag

NIP. 197306272000031002



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA
PERPUSTAKAAN

Jl. Jend. A. Yani 117 Surabaya 60237 Telp. 031-8431972 Fax.031-8413300
E-Mail: perpus@uinsby.ac.id

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika UIN Sunan Ampel Surabaya, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Daffa Dhiya Ulhaq
NIM : I03218006
Fakultas/Jurusan : Fisip/Sosiologi
E-mail address : dhiyaqdaffa@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah :

Sekripsi Tesis Desertasi Lain-lain (.....)

yang berjudul :

PERILAKU KONSUMTIF PENGGUNA GAME ONLINE RISE OF KINGDOM DI
KOMUNITAS 1945

beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya berhak menyimpan, mengalih-media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Internet atau media lain secara **fulltext** untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 03 Agustus 2024

Penulis

(Daffa Dhiya Ulhaq)

ABSTRAK

Daffa Dhiya Ulhaq, 2023, *Perilaku Konsumtif Pengguna Game Online Rise Of Kingdom Pada Komunitas 1945 Di Tinjau Dari Teori Masyarakat Konsumsi Jean P Baudrillard*. Skripsi Program Studi Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial & Ilmu Politik UIN Sunan Ampel Surabaya.

Kata Kunci: Perilaku Konsumtif, Game Online, Komunitas 1945(Rise Of Kingdoms)

Dalam penelitian ini peneliti mengkaji Bagaimana perilaku konsumtif pengguna game online rise Of kingdoms. Dari rumusan masalah tersebut terdapat sub bab pembahasan didalamnya, antara lain pembahasan mengenai perilaku konsumtif pengguna game online rise Of kingdoms.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif jenis data deskriptif dan teknik pengumpulan data observatif, wawancara, serta dokumentasi. Teori yang digunakan dalam analisis Perilaku Konsumtif Pengguna Game Online Rise Of Kingdom Pada Komunitas 1945 Di Tinjau Dari Teori Masyarakat Konsumsi Jean P Baudrillard.

Dari hasil penelitian ini ditemukan bahwa Nilai yang di bentuk oleh payer akan di hormati dan di hargai sesama player lain oleh karena itu nilai-nilai yang di bentuk oleh player sangat *effective* dengan pengeluaran uang dan waktu untuk bermain game online, dalam hal ini nilai perilaku konsumtif pada player game Rise Of Kingdoms terkait keputusan dalam membeli keperluan seputar game tersebut menggeser fungsi atas barang tersebut sehingga yang dominan adalah nilai tanda yang melekat pada diri untuk eksistensi sebagai player.

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	iii
PENGESAHAN.....	iv
MOTTO.....	v
PERSEMBAHAN.....	vi
PERNYATAAN PERTANGGUNGJAWABAN PENULISAN SKRIPSI.....	viii
ABSTRAK.....	ix
KATA PENGANTAR.....	x
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR TABEL.....	xiv
BAB 1.....	1
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	8
C. Tujuan Penelitian.....	8
D. Manfaat Penelitian.....	9
E. Definisi Konseptual.....	9
F. Kajian Pustaka.....	11
1. Penelitian Terdahulu.....	11
2. Perkembangan Game online di Indonesia.....	14
3. Masyarakat sebagai makhluk konsumtif.....	22
G. Sistematika Pembahasan.....	31
BAB II.....	35
MASYARAKAT KONSUMSI JEAN BAUDRILLARD.....	35
A. Kerangka Teoritik.....	35
BAB III.....	38
METODE PENELITIAN.....	38
A. Jenis Penelitian.....	38
B. Lokasi dan Waktu.....	38
C. Pemilihan Subyek penelitian.....	39
D. Tahap – Tahap Penelitian.....	40

E. Teknik Pengumpulan Data.....	41
F. Teknik Analisis Data	43
BAB IV	45
PERILAKU KONSUMTIF PENGGUNA GAME ONLINE RISE OF KINGDOMS DI KOMUNITAS 1945.....	45
A. Gambaran Umum Game Online Rise Of Kingdoms	45
1. Memilih Peradaban.....	46
2. Cara mengembangkan akun dengan Gems, login harian, VIP	60
3. Tugas dan Misi	61
4. Aliansi.....	62
5. Komandan atau Comander	63
6. Pembelian bundle	64
7. KvK (Kingdom versus Kingdom).....	65
8. Komunitas 1945.....	66
B. Perilaku Konsumtif Pengguna Game Online Rise Of Kingdoms Di Komunitas 1945.....	67
1. Perilaku Konsumtif Pengguna Game Online Rise of Kingdom.	67
2. Biaya yang dikeluarkan dan item yang dibeli	69
C. Analisis teori Perilaku Konsumtif pada pemain Rise of Kingdoms	85
BAB V.....	99
KESIMPULAN DAN SARAN	99
A. Kesimpulan	99
B. Saran.....	100
DAFTAR PUSTAKA	102

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4. 1 Layar Utama Game Rise of Kingdoms	45
Gambar 4. 2 Peradaban Roma	46
Gambar 4. 3 Peradaban Jerman	47
Gambar 4. 4 Peradaban Inggris.....	48
Gambar 4. 5 Peradaban Prancis	49
Gambar 4. 6 Peradaban Spanyol.....	50
Gambar 4. 7 Peradaban China	51
Gambar 4. 8 Peradaban Jepang.....	52
Gambar 4. 9 Peradaban Korea	53
Gambar 4. 10 Peradaban Arab.....	54
Gambar 4. 11 Peradaban Ottoman	55
Gambar 4. 12 Peradaban Bizantium.....	56
Gambar 4. 13 Peradaban Yunani	57
Gambar 4. 14 Peradaban Viking.....	58
Gambar 4. 15 Peradaban Mesir.....	59
Gambar 4. 16 Tata Letak Kota Di Game Rise of Kingdoms	60
Gambar 4. 17 Tugas dan Misi di dalam Game ROK	61
Gambar 4. 18 Tampilan Aliansi di Rise of Kingdoms	62
Gambar 4. 19 Tampilan Komandan di Rise Of Kingdoms.....	63
Gambar 4. 20 Kategori bundle game Rise of Kingdoms.....	64
Gambar 4. 21 Tahapan Kingdoms versus Kingdoms.....	65
Gambar 4. 22 Peta zona game Rise of Kingdoms.....	66
Gambar 4. 23 Daftar harga Resources game Rise of Kingdoms.....	71
Gambar 4. 24 Tampilan teknologi KvK	72
Gambar 4. 25 Paket bundle Rise of Kingdoms	73
Gambar 4. 26 Teori Perilaku Konsumtif Jean P. Baudrillard	87
Gambar 4. 27 Bagan Faktor Perilaku Konsumtif.....	97

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Nama Narasumber	39
----------------------------------	----



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, I. (2007). *Konstruksi dan Reproduksi Kebudayaan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Adams, E., & Rollings, A. (2007). *Fundamentals of Game Design*. Berkeley, California: Pearson Prentice Hall.
- Adzkiya, A. (2018). Analisis Perilaku Konsumtif dan Faktor Pendorongnya (Studi Kasus Mahasiswa Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta Angkatan 2017). *Skripsi*, UIN Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Amaliya, L., & S., K. (2017). Pengaruh Penggunaan Media Sosial Instagram, Teman Sebaya dan Status Sosial Ekonomi Orang Tua Terhadap Perilaku Konsumtif Siswa (Studi Kasus pada Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Semarang). *Economic Education Analysis Journal*, 6(3).
- Ancok, D. (1995). *Nuansa Psikologi Pembangunan*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Baudrillard, J. (1998). *The Consumer Society: Myths and Structures*. London: SAGE Publications.
- Burgin, B. (2005). *Pornomedia: Sosiologi Media, Konstruksi Sosial Teknologi Telematika dan Perayaan Seks di Media Massa*. Jakarta: Kencana.
- Drajat, Z. (1982). *Penyesuain Diri*. Jakarta: N.V Bulan Bintang.
- Estetika, M. (2017). Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Perilaku Konsumtif Siswa Perempuan Kelas XII IPS. *Skripsi*, Universitas Tanjungpura Pontianak.

- Fromm, E. (2008). *The Sane Society*. British Library Cataloguing in Publication Data.
- Handoko, T. H., & Dharmmesta, B. S. (2000). *Analisa Dan Perilaku Konsumen*. Yogyakarta: BPFE UI Depok.
- Hidayah, R. W. (2015). Perilaku Konsumtif dalam Membeli Produk Fashion pada Mahasiswa Putri di Surakarta. *Naskah Publikasi*, Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Kemp, S. (2020). *Digital 2020: Global Digital Overview*. Data Reportal.
- Lestarina, E., et al. (2017). Perilaku Konsumtif di Kalangan Remaja. *JRTI (Jurnal Riset Tindakan Indonesia)*, 2(2).
- Martono, N. (2015). *Metode Penelitian Sosial*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Moleong, L. J. (2016). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Pitaloka, A. A. (2013). Perilaku konsumtif pada game online. *Skripsi*, Universitas Sebelas Maret.
- Rahayuningrum, D. C., Putit, Z., Erwina, I. (2019). Hubungan Motivasi Bermain Game Online Dan Dukungan Sosial Teman Sebaya Dengan Adiksi Game Online Pada Remaja di SMPN Kota Padang. *Jurnal Kesehatan Medika Sainika*, 10(01).
- Soekanto, S. (1982). *Pengantar Sosiologi*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sudharto, & Albima, R. (2017). Fenomena Game Online Mobile Legends di Kalangan Mahasiswa. Universitas Sumatera Utara.

- Suhartono, I. (1996). *Metodologi Penelitian Sosial*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2008). *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Suyatno, B. (2007). *Metode Penelitian Sosial*. Jakarta: Kencana.
- Veblen, T. (2003). *The Theory of the Leisure Class*. A Penn State Electronic Classics Series Publication.
- Wulansari, D. (2009). *Sosiologi Konsep dan Teori*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Yee, N. (2006). The demographics, motivations and derived experiences of users of massively-multiuser online graphical environments. *Presence: Teleoperators and Virtual Environments*, 15.
- Yulius, R. (2017). Analisis Perilaku Pengguna dalam Pembelian Item Virtual pada Game Online. *Journal of Animation & Games Studies*, 3(1).



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A