

**PERILAKU KONSUMTIF DALAM PEMBELIAN SKIN GAME
MOBILE LEGEND PADA MAHASISWA SURABAYA**

SKRIPSI

Diajukan kepada Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh gelar sarjana Ilmu Sosial (S. Sos.) dalam bidang
Sosiologi



Adam Zufar Al-Aziz

NIM. I03219001

Program Studi Sosiologi
Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Universitas Islam Negeri Surabaya

PERTANGGUNGJAWABAN PENULISAN SKRIPSI

Bismillahirrahmanirrahim, yang bertandatangan dibawah ini, saya :

Nama : Adam Zufar Al-Aziz

NIM : I03219001

Program Studi : Sosiologi

Judul Skripsi : Perilaku Konsumtif Dalam Pembelian Skin Game Mobile
Legend Pada Mahasiswa Surabaya

Menyatakan dengan sesungguhnya, bahwa :

1. Skripsi ini tidak pernah dikumpulkan pada lembaga pendidikan manapun untuk mendapatkan gelar manapun
2. Skripsi ini adalah benar-benar hasil karya secara mandiri dan bukan plagiasi atau hasil karya orang lain
3. Apabila skripsi ini terbukti adalah hasil plagiasi saya mudah-mudahan bisa tanggung jawab

Surabaya

Yang Menyatakan



PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING

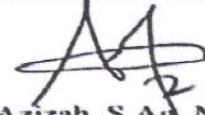
Setelah melakukan bimbingan terhadap Skripsi yang ditulis oleh :

Nama : Adam Zufar Al-Aziz
NIM : 103219001
Program Studi : Sosiologi

Berjudul *Perilaku Konsumtif Dalam Pembelian Skin Game Mobile Legend Pada Mahasiswa Surabaya*, saya berpendapat bahwa Skripsi tersebut dapat diujikan sebagai salah satu persyaratan bagi yang bersangkutan untuk memperoleh Gelar Sarjana Sosial (S.Sos.) dalam bidang ilmu Sosiologi

Surabaya, 21 Januari 2025

Dosen Pembimbing,



Hj. Siti Azizah, S.Ag. M.Si
NIP 197703012007102005

PENGESAHAN TIM PENGUJI

Skripsi yang disusun oleh Adam Zufar Al-Aziz dengan judul "PERILAKU KONSUMTIF DALAM PEMBELIAN SKIN GAME MOBILE LEGEND PADA MAHASISWA SURABAYA, telah dipertahankan dan dinyatakan lulus didepan Tim Penguji Skripsi pada tanggal 12 Juni 2025

TIM PENGUJI SKRIPSI

Penguji 1

Hj. Siti Azizah, S.Ag. M.Si
NIP. 197703012007102005

Penguji 2

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

Penguji 3

Prof. Dr. Isa Anshori, Drs., M.Si
NIP. 196705061993031002

Penguji 4

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

Surabaya 18 Juni 2025

Mengesahkan,

Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya

Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik

Dekan



Prof. Dr. H. Abd. Chalik, M.Ag.
NIP. 197306272000031002

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

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

Nama : ADAM ZUFAR AL-AZIZ
NIM : 103219001
Fakultas/Jurusan : Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
E-mail address : adam20060@gmail.com

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

☒ Skripsi ☐ Tesis ☐ Desertasi ☐ Lain-lain (.....)

yang berjudul :

PERILAKU KONSUMTIF DALAM PERABELIAN SKIN
GAME MOBILE LEGEND PADA MAHASISWA
SURABAYA

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, Sabtu 9 Agustus 2025

Penulis



(ADAM ZUFAR AL-AZIZ)
nama terang dan tanda tangan

ABSTRAK

Game Mobile Legend merupakan salah satu game yang menjadi primadona di kalangan Mahasiswa Surabaya. Selain karena dapat diunduh secara gratis di aplikasi Play Store, game Mobile Legend yang dikembangkan oleh Developer bernama Moonton menyuguhkan perkembangan atau update yang bias dibilang cukup sering dilakukan oleh pengembang game tersebut. Hal itu bisa terlihat dalam pengembangan kualitas grafik dan beberapa event event khusus yang mereka tawarkan. Event-event khusus yang dimaksud disini adalah dari dirilisnya banyak sekali skin-skin baru dengan kualitas yang makin menarik perhatian para pemuda. Dari dirilisnya fitur skin tersebut banyak sekali pemuda yang akhirnya tergoda untuk membelinya, fenomena itu sedikit demi sedikit akan melahirkan yang Namanya pola pikir konsumerisme serta konsumtif. Para pemuda akan membeli skin-skin itu dengan dasaran keinginan daripada kebutuhan. Latar belakang pembelian skin game Mobile Legend pada mahasiswa tentu memiliki banyak sekali alasan. Alasan yang paling dominan dari pembelian itu adalah karena skin game dapat memberikan visualisasi hero yang tentu dapat memanjakan mata. Dari alasan yang seperti itu mahasiswa rela merogoh biaya yang cukup fantastis untuk dapat membeli skin game Mobile Legend yang mereka inginkan. Penelitian ini adalah menggunakan metode kualitatif, serta menggunakan teori Konsumerisme Jean Baudrillard

Kata Kunci : Konsumerisme, Mobile Legend, Mahasiswa, Konsumtif

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

ABSTRACT

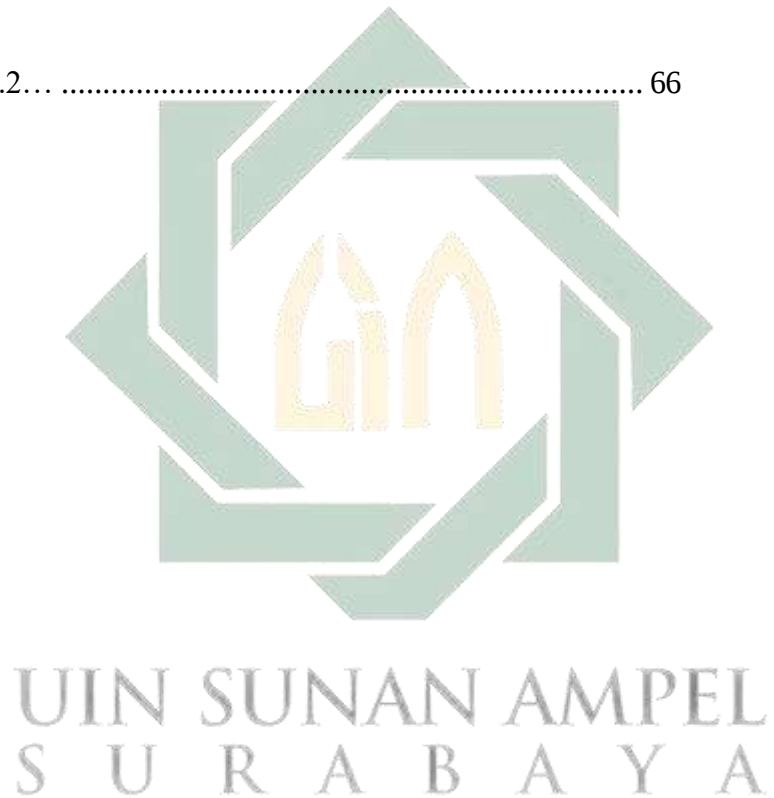
The Mobile Legend game is one of the games that is popular among Surabaya students. Apart from being able to be downloaded for free on the Play Store application, the Mobile Legend game developed by a developer named Moonton presents developments or updates which can be said to be carried out quite frequently by the game developer. This can be seen in the development of graphic quality and several special events they offer. The special events referred to here are the release of lots of new skins with qualities that increasingly attract the attention of young people. From the release of this skin feature, many young people were finally tempted to buy it. Little by little, this phenomenon will give birth to what is called a consumerist and consumptive mindset. Young people will buy these skins based on desires rather than needs. The background to students purchasing Mobile Legend game skins certainly has many reasons. The most dominant reason for purchasing this is because the game skin can provide a visualization of the hero which is certainly pleasing to the eye. For reasons like that, students are willing to spend quite a fantastic amount of money to be able to buy the Mobile Legend game skin they want. This research uses qualitative methods, and uses Jean Baudrillard's theory of consumerism

Keyword : Consumerism, Mobile Legend, Scholar, Consumptive

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

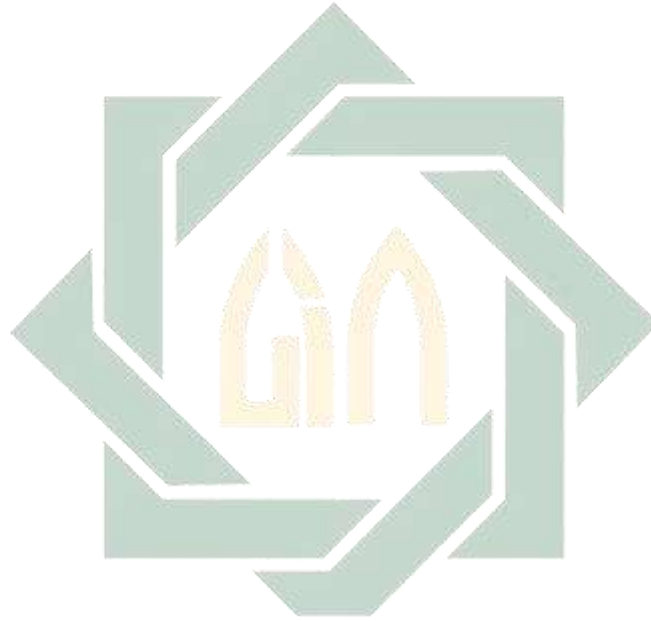
DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.0	62
Gambar 1.1	63
Gambar 1.2	66



DAFTAR TABEL

Tabel 1.0.....	47
----------------	----



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR ISI

Judul	i
Persetujuan Dosen Pembimbing	ii
Pengesahan Tim Penguji	iii
Moto	iv
Pertanggungjawaban Penulisan	v
Abstrak	vi
Kata Pengantar	viii
Daftar Gambar	x
Daftar Tabel	xi
Daftar Isi	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	7
C. Tujuan Penelitian	8
D. Manfaat Penelitian.....	8
E. Definisi Konseptual	9

F. Sistematika Penulisan Skripsi	12
BAB II : KAJIAN TEORITIK.....	16
A. Penelitian Terdahulu	16
B. Kajian Pustaka.....	20
C. Kajian Teoritis	41
BAB III METODE PENELITIAN.....	45
A. Jenis Penelitian	45
B. Lokasi dan Waktu Penelitian.....	46
C. Pemilihan Subjek Penelitian.....	47
D. Teknik Pengumpulan Data	48
E. Teknis Analisis Data	50
F. Pemeriksaan Keabsahan Data.....	51
BAB IV PERILAKU KONSUMTIF DALAM PEMBELIAN SKIN MOBILE LEGEND PADA MAHASISWA SURABAYA.....	53
A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian.....	53
B. Latar Belakang Pembelian Skin Pada Mahasiswa... ..	59
C. Perilaku Konsumtif Mahasiswa Dalam Pembelian Skin.....	66
D. Korelasi Konsumerisme Baudrillard dengan pembelian skin game.....	83
BAB V PENUTUP	90

A. Kesimpulan	90
B. Saran	91
DAFTAR PUSTAKA.....,,,,,	92

LAMPIRAN



DAFTAR PUSTAKA

- A., Morissan M. dkk.2017. Metode Penelitian Survei. Jakarta: Kencana.
- Aini, Reisyi Dhia. *Kontrol diri dan perilaku konsumtif pada mahasiswa universitas "X" di Yogyakarta*. Diss. UII Yogyakarta, 2016.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Taktik. Jakarta: Rineka Cipta
- BUDIARTI, LISNA. *Pengaruh Kebiasaan Bermain Game Online Terhadap Prestasi Nilai Hasil Belajar (Penelitian Deskriptif di Kelas V Sekolah Dasar Kecamatan Baleendah Bandung)*. Diss. FKIP UNPAS, 2019.
- Ermawati, E., & Indriyanti. (2011). Hubungan Antara Konsep Diri Dengan Perilaku Konsumtif Pada Remaja Di SMP N 1 Piyungan. *Spirits*, 2(1), 1–21.
- Haryani, Indah, and Jhon Herwanto. "Hubungan konformitas dan kontrol diri dengan perilaku konsumtif terhadap produk kosmetik pada mahasiswi." *Jurnal psikologi* 11.1 (2015): 5-11.
- <https://telset.id/games/jenis-jenis-game-kelebihan-kekuranganya/>
- Khoridah, Faizatul, Dwi Prasetyawati, and Sunan Baedowi. "Analisis penerapan metode SAS (Struktural Analitik Sintetik) dalam kemampuan menulis permulaan." *Journal for lesson and Learning Studies* 2.3 (2019): 396-403.

Koentjaraningrat. (1997). Metode Penelitian Masyarakat. Metode Penelitian Masyarakat.

Moleong, J.Lexy. 2005. Metodologi Penelitian Kualitatif. Remaja Rosdakarya: Bandung

Sari, Nilam, Hafiizh Maulana, and Mirza Frananda Kusuma. "Analisis Swot Strategi Pengembangan Asuransi Syariah Bumiputera di Aceh." *Jurnal Ilmiah Ekonomi Islam* 7.1 (2021): 130-134.

Sudiantara, Y. (2011). Remaja dan Pola Hidup Konsumtif. Psikodimensia, Kajian Ilmiah Psikologi, 10 (1) 102-111

Sugiyono. 2016. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta.

Sumartono. (2002). Terperangkap dalam iklan. Cv. Alfabeta: Bandung.

Tambunan, R, Remaja dan Perilaku Konsumtif, Jurnal Psikologi dan Masyarakat (online). <http://www.esikologi.com/remaja/191101.htm>.