

DUNIA GAME ONLINE MOBILE LEGEND DALAM SUDUT PANDANG STRATA SOSIAL

Muhammad Nur Rahman¹,  Dimas Asto Aji An'Amta²

^{1, 2}(Universitas Lambung Mangkurat Author's affiliation)

*e-mail Corresponding Author: mr2227920@gmail.com

Abstract

This research explores the phenomenon of social stratification within the Mobile Legends community in Kota Banjarmasin. Utilizing Max Weber's social stratification theory, the study examines the use of in-game skins and skill tiers as indicators of social status within the game. A qualitative method employing a descriptive-qualitative approach was utilized between March and November 2023. Findings reveal that skin usage mirrors both the player's wealth and skill level, while tiers signify the player's proficiency in the game. Furthermore, the use of game boosting services significantly influences consumption patterns and players' approaches toward achieving success in the game. These findings offer insights into the social dynamics within online gaming communities and their implications for virtual realm social stratification.

Keywords: Mobile Legends, Social Stratification, Game Online, Skin and Skill

Abstrak

Penelitian ini mengeksplorasi fenomena stratifikasi sosial dalam komunitas Mobile Legends di Kota Banjarmasin. Menggunakan teori stratifikasi sosial oleh Max Weber agar fenomena ini dapat dilihat dari sudut pandang sosiologis. penelitian ini menelusuri penggunaan skin dan tingkat keahlian sebagai bentuk status sosial dalam permainan. Metode kualitatif digunakan dengan pendekatan deskriptif-kualitatif dengan lama penelitian dilapangan dari Maret hingga November 2023. Hasilnya mengungkap bahwa penggunaan skin mencerminkan status kekayaan dan keahlian pemain, sementara tier menandai tingkat keahlian dalam permainan. Selain itu, layanan joki juga memengaruhi pola konsumsi dan pendekatan pemain terhadap pencapaian dalam permainan. Temuan ini memberikan wawasan tentang dinamika sosial dalam komunitas game daring dan implikasinya dalam stratifikasi sosial di ranah virtual.

Kata Kunci: Mobile Legend, Stratifikasi Sosial, permainan, daring

Received: December 9, 2023; Revised: February 1, 2024; Accepted: March 2, 2024

Info Publikasi: Artikel Hasil Penelitian

DoI: <http://doi.org/10.20527/multikultural.v2i1.241>

Website: <https://ppis.ulm.ac.id/index.php/JM>

Sitasi Cantuman: Rahman, M, N., & An'amt, D.A.A. (2024). *Dunia Game Online Mobile Legend dalam Sudut Pandang Strata Sosial*. *Multikultural: Jurnal Ilmu Sosial*, 2 (1), 43-52

Pendahuluan

Mobile Legend merupakan game online yang banyak diminati masyarakat khususnya dikalangan remaja, game ini bergendre shooting, action dan war. Pada Game *Mobile Legend* para pemain bertarung melawan para pemain lain dengan menggunakan skill dan menggunakan fitur pada game tersebut. *Mobile Legend* dirilis pada tahun 2016

dimana game yang bergendre MOBA tersebut memiliki peminat cukup tinggi. Dalam game *Mobile Legend* terdapat fitur yang menyediakan bagi pemula sehingga dapat memudahkan pemain untuk bermain sesuai petunjuk yang sudah disediakan dalam permainan game tersebut. Dalam *Mobile Legend*, para pemain membentuk tim lima orang untuk menyerang dan mempertahankan markas mereka sambil mengendalikan tiga jalur yang menghubungkan setiap markas (Ramadhan & Ramadan, 2023).

Game *Mobile Legend* banyak diminati berbagai umur dan game ini dapat dimainkan semua jenis umur bahkan pemain aktif *Mobile Legend* di Indonesia paling banyak di usia anak-anak remaja sekitar 16-24 tahun (Arif & Aditya, 2022). Dilihat kebanyakan pemain game online *Mobile Legend* di usia remaja bahkan mereka menjadikan game online *Mobile Legend* ini sebagai pekerjaan yang menghasilkan uang. Hal ini dikarenakan cukup menjanjikannya profesi sebagai pemain e-sport yang sukses dalam dunia game online. Hal ini yang menjadikan generasi milenial banyak bercita-cita menjadi pemain e-sport *Mobile Legend*. Namun untuk menjalani profesi e-sport tersebut ternyata memerlukan dana yang tidak sedikit. Permainan game online *Mobile Legend* tidak hanya hanya menggunakan skill saja tetapi pemain juga membeli harus membeli skin agar terlihat profesional.

Pada skin *Mobile Legend* juga terdapat beberapa varian jenis dan tipe skin yang paling banyak diminati pemain *Mobile Legend* yaitu tipe skin *Epic*. Tidak hanya diminati, tetapi pemain juga mengkoleksi skin tersebut walaupun jarang digunakan. Akan tetapi mereka tetap membelinya karena detail tampilan dari skin tersebut sangat menarik. Untuk memiliki skin tersebut pemain harus mengeluarkan uang yang tidak sedikit tergantung tipe yang menarik bagi pemain.

Harga skin yang ditawarkan juga berbagai macam semakin menarik suatu tampilan pada skin maka semakin tinggi harga yang di tawarkan. Tidak hanya penggunaan skin saja tetapi juga skill atau kemampuan sangat penting dalam permainan game *Mobile Legend* yang dilihat oleh pemain. Sebelum bermain game ini pemain tentu diarahkan dan diajarkan bagaimana cara bermain dengan benar sesuai dengan fitur yang tersedia pada game online *Mobile Legend*. Untuk mencapai pangkat tertinggi pemain harus melewati berbagai macam tantangan yang harus diselesaikan oleh pemain. Tantangan tersebut harus dilewati oleh pemain yang mana pemain harus berlatih mulai dari pangkat terendah sampai dengan tertinggi yang dimainkan oleh pemain di line rank *Mobile Legend*.

Keberadaan aspek skill dan betapa kompetitifnya game ini menjadi landasan bagi munculnya organisasi seperti ESI-Indonesia, yang dibentuk secara resmi oleh pemerintah pusat melalui Dinas Pemuda dan Olahraga dan mendapat persetujuan langsung dari Presiden Ir. H. Joko Widodo. Organisasi ini tersebar di beberapa provinsi, termasuk Kalimantan Selatan. Cabang ESI-Indonesia di Kalimantan Selatan (ESI-KALSEL) berdiri sejak 13 Mei 2021 dengan keberadaan di 13 kabupaten/kota. Perkembangan kegiatan dalam organisasi ini menunjukkan antusiasme yang tinggi dari pemain, terutama di Kota Banjarmasin, dalam mengikuti komunitas ini. Keberhasilan komunitas ini dalam melahirkan pemain Pro-Player yang berbakat dan memperoleh

berbagai penghargaan dari turnamen baik di tingkat regional maupun nasional menandakan dampak positif dari kehadiran komunitas tersebut.

Tujuan utama dari pembentukan komunitas ini adalah untuk memberikan wadah bagi para pemuda yang tertarik dalam permainan Mobile Legend agar dapat mengalokasikan waktu mereka secara terarah. Ini memungkinkan mereka untuk mengembangkan skill dalam permainan tersebut. Namun demikian, ada juga komunitas yang tidak resmi seperti Marvelous Kalsel di Kota Banjarmasin, serta komunitas resmi di bawah naungan DISPORA ESI-KALSEL. Selain itu, terdapat komunitas besar yang diakui di antara pemain lain seperti Evos, RRQ, ONIC, Bigetron, dan lainnya. Komunitas-komunitas besar dan terkenal ini menjadi tujuan yang diidamkan oleh banyak pemain Mobile Legend untuk bergabung karena reputasi mereka yang telah mengumpulkan anggota berbakat serta meraih prestasi baik di tingkat nasional maupun internasional.

Adanya skill dan skin dalam permainan game *Mobile Legend* memperlihatkan adanya tingkatan sosial atau bisa disebut stratifikasi sosial dan mempunyai dampak terhadap pembelian skin tersebut. Stratifikasi sosial yang dimaksud berupa penggunaan skin yang terbilang sulit untuk didapatkan oleh pemain lainnya. Selain dalam permainan game *Mobile Legend* terdapat skill yang mana skill didapat dari kemampuannya bermain game tersebut, namun hal ini masih asumsi yang dibangun untuk dilakukan penelusuran lebih lanjut.

Jika dilihat stratifikasi sosial merupakan hal yang tidak asing bagi kita yang dalam kalangan masyarakat tentu kita melihat status sosial mereka dan dapat dilihat tingkatan serta lapisan kelas-kelas secara bertingkat dari kelas yang tinggi sampai kelas terendah. Konsep stratifikasi sosial yang dilihat umumnya hanya dilihat dari status sosialnya saja namun seiring berkembangnya zaman stratifikasi sosial dapat dilihat dari berbagai sisi yang unik untuk dipelajari lebih lanjut. Stratifikasi sosial merupakan perbedaan posisi seseorang atau kelompok dalam suatu kedudukan tertentu secara vertical atau bertingkat berdasarkan sesuatu yang dihargai dalam masyarakat yang artinya seseorang dapat berada pada lapisan yang lebih tinggi apabila memiliki sesuatu yang tidak dimiliki oleh orang lain (Soerjono, 2012: 221).

Terkait teori stratifikasi sosial oleh Max Weber, kompleksitas dalam penilaian status seseorang tidak hanya terbatas pada aspek ekonomi, melainkan melibatkan beberapa dimensi seperti ekonomi, status, dan kekuasaan (Ritzer, 2012, hal. 217). Weber membagi masyarakat ke dalam lapisan-lapisan hierarkis berdasarkan beragam kriteria. Kekayaan, sebagai salah satu kriteria, menempatkan individu dengan aset paling banyak di puncak hierarki, tercermin dari gaya hidup dan kemampuan belanja. Kekuasaan dan otoritas juga menjadi penentu posisi sosial, begitu juga dengan kehormatan, yang kadangkala terlepas dari kekayaan atau kekuasaan. Selain itu, pengetahuan dan status pendidikan juga berperan dalam menandai posisi seseorang dalam struktur sosial.

Beberapa artikel hasil studi pendahuluan yang ditemukan penulis dan relevan dengan penelitian terkait fenomena yang telah dijabarkan sebelumnya. Pertama ada Nur Afiffah Hasna (2019) memfokuskan penelitiannya pada "Simbol Dalam Tindakan

Konsumsi Skin PUBG" dengan mengulas makna dari penggunaan skin dalam PUBG melalui pendekatan Interaksi Simbolik. Penelitian ini menyoroti bahwa skin dalam game tidak sekadar sebagai biaya tambahan, melainkan memiliki signifikansi mendalam bagi para pemain. Divya Ayu Agiska (2017) mempelajari "Hubungan Antara Tingkat Stratifikasi Sosial Dengan Gaya Hidup Konsumtif Berbelanja Online Pada Kalangan Mahasiswa FISIP UIN Syarif Hidayatullah Jakarta." Dalam penelitiannya, Agiska menggunakan teori gaya hidup David Chaney untuk mengaitkan belanja daring dengan pola konsumtif mahasiswa. Lalu juga ada penelitian Permatasari (2021), meneliti tentang "Studi Negatif Komunitas game PUBG di desa Ongko Kecamatan Maiwa Kabupaten Enrekang." Penelitian ini bertujuan memahami dampak game PUBG terhadap komunitas di Desa Ongko, meneliti dinamika komunitas dan peran game ini dalam interaksi sosial. Penekanannya pada aspek komunitas serta perubahan sosial melalui aktivitas bermain game.

Mengacu pada hal diatas, dapat dipahami bahwa belum ada penelitian yang khusus membahas fenomena stratifikasi sosial dalam game online Mobile Legend, terutama terkait dengan penggunaan skin dan skill permainan. Dari sinilah, penulis bertujuan untuk menjawab pertanyaan bagaimana stratifikasi sosial terbentuk di antara pemain Mobile Legend dalam komunitas ESI-KALSEL. Penelitian ini difokuskan pada pemahaman terhadap penggunaan skin, dan skill pemain yang tergabung dalam komunitas tersebut, khususnya di wilayah Banjarmasin. Tujuan lainnya adalah untuk mengidentifikasi dampak yang muncul akibat penggunaan skin dan skill dalam permainan Mobile Legend terhadap anggota komunitas ESI-KALSEL dan pemain game ini secara lebih luas di Kota Banjarmasin. Dengan menyoroti penggunaan skin, skill, dan dampaknya, penelitian ini berusaha memberikan gambaran yang lebih jelas mengenai keberadaan komunitas yang berafiliasi langsung pada pemain game online di level lokal..

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif-kualitatif (Sugiyono, 2021: 18). Dilakukan di Kota Banjarmasin dengan rentang waktu dari bulan Maret 2023 hingga November 2023. Peneliti memfokuskan pada komunitas ESI-KALSEL dalam meneliti tentang pemain game Mobile Legend yang menggunakan skin serta memiliki tingkat skill yang tinggi. Data diperoleh melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi dilakukan melalui partisipasi aktif di lapangan, sementara wawancara tidak terstruktur untuk memperoleh informasi yang mendalam (Sugiyono, 2021: 306). Dokumentasi dalam bentuk foto dan rekaman untuk memvalidasi data (Hardani et al., 2020: 150). Tahapan analisis meliputi reduksi data untuk merangkum hal penting, penyajian data dalam bentuk deskriptif, dan penarikan kesimpulan dengan verifikasi data (Sugiyono, 2021: 323). Hasil penelitian memberikan pemahaman mendalam tentang strata sosial dan konsumsi pemain Mobile Legend, dituangkan dalam bab-bab yang menjelaskan permasalahan, tinjauan pustaka, metode penelitian, hasil, dan kesimpulan.

Hasil dan Pembahasan

Stratifikasi Sosial pada game Mobile Legend

Dalam konteks game online, khususnya Mobile Legends, terdapat stratifikasi sosial yang tercermin melalui pemainnya. Ada tiga tingkatan utama yang dapat dilihat dari perspektif strata sosial dalam permainan ini, yakni tingkatan atas, menengah, dan bawah, yang mencerminkan pola stratifikasi dalam masyarakat. Tingkatan atas menyerupai kelas sosial tertinggi dalam masyarakat, di mana para pemain memiliki akses ke skin langka dan keterampilan permainan yang superior. Mereka mampu mencapai posisi puncak dalam permainan ini.

Sementara itu, kelas menengah dalam permainan ini merupakan kelompok besar yang tidak menonjol secara signifikan. Mereka memiliki sedikit opsi skin dan berupaya meningkatkan keterampilan permainan guna menjaga posisi yang tidak rendah di antara pemain lain. Kelas ini seringkali merasakan tekanan untuk terus meningkatkan status mereka dalam permainan. Di sisi lain, kelas bawah terdiri dari pemain dengan skin terbatas atau bahkan yang didapatkan secara gratis, serta memiliki peringkat rendah. Pemain-pemain ini seringkali menerima stigma negatif dan dianggap kurang mampu bermain dengan baik dalam lingkungan permainan.

Pendekatan ini sejalan dengan teori sosial Max Weber, yang menghubungkan aspek ekonomi dengan keberhasilan sosial. Bagi Weber, aspek ekonomi memainkan peran utama dalam hierarki sosial. Untuk mendapat status dan pengakuan di dalam masyarakat, seseorang perlu meningkatkan kapasitas diri serta memperoleh pengakuan dari lingkungannya. Dalam konteks game online, Mobile Legends menjadi cerminan yang menggambarkan struktur sosial dalam masyarakat modern, di mana hierarki, status, dan pengakuan memainkan peran sentral dalam dinamika interaksi sosial para pemainnya.

1) Skala Kekayaan

Sekalipun dalam masyarakat umum, skala kekayaan sering dilihat dari kepemilikan materi seperti rumah, uang, atau pakaian, namun dalam stratifikasi sosial pemain Mobile Legends, ukuran kekayaan sering kali termanifestasikan melalui kepemilikan skin limited. Skin memiliki makna dan nilai yang signifikan bagi para pemain Mobile Legends karena dalam konteks permainan ini, nilai skin seringkali diukur dalam nilai uang.

Kekayaan dalam konteks permainan Mobile Legends tercermin dari kepemilikan skin edisi terbatas. Kepemilikan skin tersebut sering dianggap sebagai indikator kekayaan karena dalam permainan ini, skin diakses dengan uang. Pemain yang memiliki skin edisi terbatas cenderung terlihat lebih istimewa di mata pemain lainnya, sering disebut sebagai sultan dalam permainan ini, dan menerima respons berbeda dari sesama pemain.

Skin dalam permainan ini dapat diibaratkan sebagai pakaian mewah yang memiliki nilai jual tinggi. Mereka tidak hanya sebagai elemen estetika, tapi juga

menjadi simbol status kekayaan bagi seorang pemain. Dengan demikian, dalam konteks permainan Mobile Legends, kekayaan terbaca dari kepemilikan skin edisi terbatas yang memberikan sinyal kuat tentang kemampuan finansial seorang pemain

2) Skala Pengukuran Kinerja

Seseorang yang memiliki kekuasaan atau otoritas tertinggi umumnya menduduki posisi paling atas dalam hierarki, dan hal serupa tercermin dalam permainan Mobile Legends. Pengukuran kinerja seorang pemain seringkali terlihat dari tingkat dedikasi dalam bermain. Faktor seperti lamanya waktu bermain dan tingkat kemenangan (win rate) merupakan indikator utama yang terlihat di profil pemain.

Kinerja seorang pemain dapat berubah setiap musim permainan karena penurunan peringkat yang terjadi dan adanya lawan-lawan baru dalam setiap musim. Penilaian kinerja pemain didasarkan pada skill permainan serta pencapaian peringkat atau tier yang berhasil diraih. Skill permainan sangat dihargai oleh para pemain Mobile Legends karena memberikan gambaran yang jelas tentang pengalaman dan keahlian dalam permainan tersebut. Skill dalam permainan ini merupakan faktor kunci yang digunakan untuk mengukur kinerja seorang pemain. Perbedaan yang signifikan terlihat antara pemain berpengalaman dan pemula dalam permainan, dan hal ini tercermin jelas dalam permainan Mobile Legends.

3) Skala Kehormatan

Dalam hierarki status pemain Mobile Legends, aspek kehormatan sangat penting dan tercermin dari pengakuan yang diberikan kepada pemain tertentu, terutama jika mereka diakui sebagai Pro-player. Pemain yang mendapatkan pengakuan ini cenderung dihormati dan dianggap memiliki posisi yang tinggi di dalam komunitas permainan. Kehormatan seorang pemain dapat diukur dari kualitas keterampilan bermain dan jumlah skin yang dimiliki, serta kemampuan untuk memimpin dan mengatur pemain lainnya.

Contoh yang jelas dalam Mobile Legends adalah pemain seperti RRQ Lemon, yang diakui sebagai seorang Pro-player dan memegang peran kepemimpinan dalam komunitas E-Sport RRQ. Dia dihormati bukan hanya karena memiliki banyak pengikut, tetapi juga karena keterampilan bermainnya yang luar biasa di antara para pemain E-Sport di Indonesia. Selain memiliki keterampilan yang unggul, Lemon juga dikenal memiliki koleksi skin edisi terbatas serta berhasil mengumpulkan seluruh jenis skin dalam permainan Mobile Legends. Sebagai hasilnya, dia dihormati oleh sesama anggota komunitasnya dan diberi julukan sebagai 'the king of game'.

4) Skala Pengetahuan

Pemahaman dan penguasaan terhadap pengetahuan dalam permainan Mobile Legends menjadi penanda penting dari status sosial seseorang. Para pemain yang

memahami dengan baik mengenai skill dan mekanisme permainan Mobile Legends menggunakan pengetahuan ini sebagai indikator status mereka. Hal ini tercermin dalam peringkat dan gelar yang diperoleh oleh pemain.

Peringkat dalam permainan diperoleh melalui kemahiran bermain, setiap pemain akan mencapai pangkat atau tier tertentu dalam permainan. Di samping peringkat, terdapat pula gelar dalam Mobile Legends yang diperoleh ketika pemain mampu menggunakan salah satu hero atau avatar tertentu. Gelar ini termasuk dalam kategori 'top lokal', 'top nasional', dan yang paling bergengsi, 'top global'. Pencapaian skill dalam permainan Mobile Legends bukan hanya sebagai identitas, tapi juga sebagai kunci bagi pemain untuk masuk ke dalam klub-klub besar. Identitas ini mencerminkan pemain yang telah mendapat gelar tertentu, memberikan akses ke privilege dan kemudahan tertentu dalam lingkaran komunitas permainan.

A. Penggunaan Skin (Tampilan Hero)

Terdapat strata harga yang jelas dalam Mobile Legends, dengan skin edisi terbatas menjadi penanda kemampuan finansial seseorang dalam permainan. Menurut data (Supriyatna, 2021), skin dalam kategori atas dapat mencapai 1-4 juta rupiah, sedangkan di kategori menengah berkisar 500 ribu-1 juta, dan pada kategori bawah 75-300 ribu. Skin ini bukan sekadar elemen kosmetik; mereka adalah simbol status kekayaan yang membedakan pemain dalam komunitas permainan. Wawancara dengan Muhammad Rizky Fadilla juga menegaskan bahwa kepemilikan skin bukan hanya soal penampilan, melainkan juga identitas dan status dalam permainan. Skin edisi terbatas dianggap sebagai pakaian mewah yang memberikan perasaan istimewa pada pemiliknya, menciptakan perbedaan yang jelas dalam stratifikasi sosial permainan Mobile Legends.

Penggunaan skin ini pada dasarnya dipengaruhi oleh lingkungan atau pertemanan, menjadi simbol menarik bagi para pemain Mobile Legends. Stratifikasi pada skin Mobile Legends terlihat pada harga, dengan rentang dari 75 ribu hingga 4 juta rupiah, membuat pemain kelas atas, menengah, dan bawah merasa puas dan bangga dengan tampilan yang berbeda. Selain itu juga dapat memuaskan pemainnya dalam memenuhi keinginan terlihat tampil unik di antara sesama pemain, serta sebagai ajang pamer di komunitas game online. Tidak memiliki skin dapat mengakibatkan penilaian remeh dan kurangnya antusiasme dalam permainan.

Dalam game, ada sekitar 600 skin yang bisa dimiliki oleh pemain. Semakin menarik skin tersebut, semakin sulit untuk didapatkan, dan pemain yang berhasil memperoleh skin mahal dianggap sebagai sultan. Untuk dapat melakukan pembelian skin, ada beberapa cara:

- a) Skin Event: Skin ini hanya dapat diperoleh pada hari tertentu. Mereka menarik dan memerlukan kesabaran karena tersedia dalam periode terbatas seperti skin imlek, natal, atau valentine.

- b) Skin Gratis: Hadiah untuk pemain yang aktif. Meskipun mudah didapat, skin ini tidak seistimewa skin berbayar dan cenderung tidak diminati oleh pemain kelas atas.
- c) Skin Lucky Spin: Gratis atau berbayar, tergantung keberuntungan. Versi berbayar menawarkan skin limited edition dengan harga yang tinggi.
- d) Skin Jual Bebas: Dapat dibeli menggunakan diamond yang dijual dengan uang. Harganya bervariasi dan mudah diakses oleh pemain.

B. Peran Skin dalam Stratifikasi Sosial

Skin Mobile Legend bukan hanya identitas tapi juga penanda status sosial. Ketersediaan dan harga skin menciptakan lapisan-lapisan dalam permainan, menunjukkan stratifikasi sosial dalam permainan ini yang dipengaruhi oleh aspek ekonomi, kepopuleran, dan kekuasaan pemain. Skin menjadi tolak ukur untuk mendapatkan perlakuan khusus dan menarik perhatian.

Dalam wawancara dengan Muhammad Rizky Fadilla, dia menyatakan bahwa kepemilikan skin Mobile Legend bukan sekadar pilihan kosmetik tapi juga simbol identitas dan status dalam permainan. Pemain terdorong untuk memiliki skin dengan pengeluaran finansial yang besar demi perhatian dan identitas yang unik di pertandingan.

"Saya sendiri membeli dan mengoleksi skin Mobile Legend dengan jumlah 680 skin, skin tersebut rata-rata dibeli menggunakan uang selain itu juga saya sangat gemar mengoleksi skin Mobile Legend dan tertarik untuk memilikinya karena dengan mempunyai skin saya akan merasa berbeda dari pemain lainnya terutama dari segi penampilan hero yang saya gunakan dalam pertandingan" (Wawancara: Deka 9-Juni-2023).

Temuan ini menunjukkan bahwa konsumsi berlebihan skin Mobile Legend mencerminkan stratifikasi sosial di dalam permainan. Penggunaan skin menciptakan perbedaan dan mengidentifikasi pemain dalam kelas sosial tertentu. Stratifikasi sosial terlihat dari penggunaan skin yang mahal dan langka, serta menciptakan perbedaan status untuk mendapatkan penerimaan yang berbeda di komunitas game. Konsumsi skin Mobile Legend menciptakan keinginan akan status sosial yang tinggi di dalam permainan. Keinginan ini memengaruhi cara pemain memandang diri mereka sendiri dan sesama pemain, mendorong ke arah konsumsi berlebihan yang memperkuat identitas dan status sosial dalam komunitas game.

Wawancara dengan Deka menunjukkan bagaimana kepemilikan skin Mobile Legend dengan jumlah besar membedakan pemain dari yang lain, memberikan perasaan berbeda dan perhatian khusus di komunitas game. Pemahaman tentang stratifikasi sosial dalam permainan Mobile Legend bisa dilihat melalui penggunaan dan kepemilikan skin. Skin tidak hanya sebagai

elemen kosmetik, tapi juga sebagai penanda status dan identitas sosial, menciptakan perbedaan dan stratifikasi di antara pemain.

C. Keahlian/Kemampuan (Skill)

Dalam Mobile Legend, tingkat keahlian pemain tercermin melalui delapan tier yang menandai kemampuan dan pencapaian mereka dalam permainan. Dimulai dari Warior sebagai pangkat terendah hingga Mythic Glory sebagai puncak tertinggi, setiap tier memerlukan kemenangan dan pengumpulan bintang sebagai syarat naik ke tingkat berikutnya. Menariknya, peningkatan tier juga diikuti dengan munculnya layanan joki, di mana pemain menggunakan layanan ini untuk meningkatkan tier mereka dengan imbalan uang. Dalam wawancara dengan narasumber, terdapat penjelasan yang menarik tentang bagaimana layanan joki ini memengaruhi persepsi dan preferensi pemain dalam mencapai tier yang lebih tinggi.

Dari pengamatan lebih dalam, peningkatan tier bukan hanya tentang keterampilan bermain semata, tetapi juga mencerminkan tren sosial dan preferensi konsumsi di dalam game. Penggunaan layanan joki tampaknya memperkuat kesan bahwa beberapa pemain lebih memilih untuk mengandalkan keuangan mereka daripada kemampuan permainan yang berkembang. Artinya, meskipun tier menjadi tolok ukur kemampuan, adanya layanan joki menyoroti aspek lain dari dinamika permainan ini. Penggunaan layanan joki tidak hanya tentang hasil cepat, tetapi juga mengungkap preferensi dan prioritas pemain dalam mencapai tingkat tertentu dalam permainan. Pentingnya tier dalam Mobile Legend tidak hanya sebagai representasi keterampilan, tetapi juga sebagai cerminan pola konsumsi, hierarki, dan pendekatan pemain terhadap pencapaian tertentu dalam permainan daring ini.

Kesimpulan

Dari hasil penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa stratifikasi sosial dalam Mobile Legend tercermin melalui penggunaan skin dan tingkat keahlian (tier) pemain. Penggunaan skin dalam permainan menjadi indikator utama status sosial, di mana pemain dengan skin langka dan mahal cenderung diberi perhatian khusus dan dihormati dalam komunitas permainan.

Sementara itu, tier atau tingkat keahlian menunjukkan kemampuan pemain dalam permainan, namun peningkatan tier juga mencerminkan tren sosial dalam pencapaian permainan, di mana layanan joki menjadi salah satu faktor yang memengaruhi pola konsumsi dan pendekatan pemain terhadap pencapaian tertentu dalam permainan Mobile Legend.

Dalam keseluruhan, game online Mobile Legend menciptakan stratifikasi sosial yang tercermin melalui penggunaan skin dan tingkat keahlian pemain. Hal ini sejalan dengan teori stratifikasi sosial Max Weber yang menyatakan bahwa kekayaan, kekuasaan, kehormatan, dan pengetahuan menjadi faktor utama dalam menentukan

status sosial seseorang, yang juga tercermin dalam dinamika hierarki sosial dalam komunitas game ini

Harapan pada penelitian selanjutnya akan melampaui batasan kajian yang sebelumnya terfokus pada komunitas ESI di Kota Banjarmasin. Langkah-langkah selanjutnya diharapkan dapat memperluas cakupan subjek dan wilayah. Selain itu, untuk memperkaya pemahaman, penelitian masa depan diharapkan lebih mengeksplorasi faktor psikologis yang mendasari motivasi penggunaan skin dan pencapaian tier dalam permainan. Dengan demikian, upaya ini akan memberikan kontribusi yang signifikan pada pemahaman yang lebih komprehensif tentang dinamika sosial dan psikologis yang membentuk pengalaman bermain game Mobile Legends.

Referensi

- Arif, M., & Aditya, S. (2022). Dampak Perilaku Komunikasi Pemain Game Mobile Legends Pada Mahasiswa Universitas Negeri Padang. *Journal of Intercultural Communication and Society*, 1(01), 31–45.
- Divya Ayu Agiska. (2017). *Hubungan Antara Tingkat Stratifikasi Sosial Dengan Gaya Hidup Konsumtif Berbelanja Online Pada Kalangan Mahasiswa FISIP UIN Syarif Hidayatullah Jakarta*. Universitas Nusantara PGRI Kediri (Vol. 01).
- Hardani, Andriani, H., Ustiawaty, J., Utami, E. F., Istiqomah, R. R., Fardani, R. A., & Sukmana, Dhika Juliana, Auliya, N. H. (2020). *Metode Penelitian Kualitatif & Kualitatif* (1 ed.). Yogyakarta: CV. Pustaka Ilmu.
- Hasna, N. A. (2019). Simbol Dalam Tindakan Konsumsi Skin Game Pubg Di Komunitas. *Ayan*, 8(2), 2019.
- Permatasari, D. (2021). Komunitas Game PUBG Di Desa Ongko Kecamatan Maiwa Kabupaten Enrekang, 1, 23–47.
- Ramadhan, N. S., & Ramadan, H. (2023). Analisis Dampak Negatif Kecanduan Game Online Mobile Legend pada Siswa, 4(2), 430–441. doi:10.37985/murhum.v4i2.343
- Ritzer, G. (2012). *Teori Sosiologi Dari Sosiologi Klasik Sampai Perkembangan Terakhir Posmodern*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Soerjono, S. (2012). *Sosiologi : Suatu Pengantar*. Jakarta: Rajawali.
- Sugiyono. (2021). *Metode penelitian kuantitatif kualitatif dan R dan D* (2 (3)). Bandung: Alfabeta.
- Supriyatna, I. (2021). Daftar Skin Mobile Legends Termahal. Diambil dari <https://www.suara.com/pressrelease/2021/03/26/150424/daftar-skin-mobile-legends-termahal?page=all>