



Hasrat Konsumsi Virtual dalam Permainan Daring *Mobile legends*: Perspektif Deleuze dan Guattari

Rino Andreas¹,
Dian Arymami²

Received 4 July 2021

Revised 15 December 2022

Accepted 5 April 2022

Abstrak

Konsumsi virtual, lekat dengan kehidupan masyarakat yang dimediasi oleh teknologi komunikasi dan informasi digital. Salah satunya dapat dilihat dalam ekosistem permainan daring (*game online*). Tulisan ini bertujuan untuk mengeksplorasi kompleksitas hasrat konsumsi virtual para pemain *Mobile Legend: Bang Bang (MLBB)* dari perspektif Deleuze dan Guattari dalam kerangka kapitalisme digital abad-21. Penelitian kualitatif ini menggunakan metode etnografi virtual yang menempatkan peneliti dalam aktivitas observasi dan partisipasi aktif di ruang virtual.. Hasilnya, hasrat konsumsi pemain MLBB tidak hanya dijelaskan dari relasi pemain dan objek virtual itu sendiri melainkan, juga mencakup jaringan kepentingan kapital yang lebih luas meliputi integrasi antara pihak penyedia jaringan komunikasi, produsen perangkat *mobile*, perusahaan energi listrik, maupun perusahaan finansial teknologi. Hasrat konsumsi, menghadirkan dinamika pemain yang melakukan deteritorialisasi sebagai upaya perlawanan terhadap status quo industri permainan daring. Proses ini meninggalkan garis batas (*line of flight*) nilai-nilai yang dibangun oleh wilayah kapitalisme digital dengan cara melakukan praktik *cheating*. Pada gilirannya praktik *cheating* ditangkap kembali melalui proses reteritorialisasi oleh pengembang ke dalam sistem pengawasan kecerdasan buatan (*Artificial Intelligence*) yakni dengan memberikan hukuman. Maka, hasrat “chaos” telah dikodekan kembali oleh wilayah industri permainan daring, sehingga mendorong pemain mengeluarkan uangnya untuk membeli barang virtual secara terus menerus.

Kata kunci: Mesin Hasrat, Konsumsi Virtual, Kapitalisme Digital, Deleuze Guattari.

Abstract

Virtual consumption is closely related to people's lives mediated by digital communication and information technology. One of them can be seen in the online game ecosystem. This paper aims to explore the complexity of the virtual consumption desires of Mobile Legend: Bang Bang (MLBB) players from the perspective of Deleuze and Guattari within the

¹ Kajian Budaya dan Media, Sekolah Pascasarjana Universitas Gadjah Mada. Email: rinoandreas@mail.ugm.ac.id

² Kajian Budaya dan Media, Sekolah Pascasarjana Universitas Gadjah Mada. Email: arymami@ugm.ac.id



framework of digital capitalism. This qualitative research uses a virtual ethnographic method that places researchers in observation activities and active participation in virtual spaces. As a result, the consumption desire of MLBB players is not only explained by the relationship between players and the virtual object itself, but also includes a wider network of capital interests including integration between communication network providers, mobile device manufacturers, electric energy companies, and financial technology companies. The desire for consumption presents the dynamics of players who are deterritorializing. This process leaves the line of flight of values built by the digital capitalism area by practicing cheating. In turn, cheating practices are recaptured through the reterritorialization process by developers into the artificial intelligence monitoring system, by giving punishment. It is important to ensure that players have virtual consumption according to the prevailing order. Thus, the desire for "chaos" has been re-coded by the online gaming industry, pushing players to spend more money to purchase virtual goods continuously.

Keywords: *Desiring-machine, Virtual Consumption, Digital Capitalism, Deleuze Guattari*

Pendahuluan

Hadirnya ruang virtual dalam masyarakat digital memunculkan jenis konsumsi baru termasuk hasrat untuk membeli, menukarkan, dan mengumpulkan barang virtual (*virtual goods*). Konsumsi barang virtual, dapat diamati melalui kajian *game online* seiring semakin berkembangnya teknologi dan akses internet. Permainan daring secara cepat tumbuh dalam beberapa tahun terakhir dengan potensi pasar yang diperkirakan akan mencapai nilai \$ 79 miliar pada tahun 2025 karena semakin banyak orang beralih dari permainan luring ke permainan daring. Pertumbuhan ini juga tercermin dalam peningkatan lalu lintas data *game* internet, dari 33,7 *Exabytes* pada 2015 menjadi 127,8 *Exabytes* pada 2020 (Moar, 2020).

Menurut Ho dan Wu (2012), permainan daring umumnya dimainkan oleh pengguna di ruang-waktu yang berbeda. Mereka juga saling berinteraksi di dunia virtual. Permainan daring biasanya menggunakan jaringan internet yang luas sehingga para pemain dapat terhubung dalam jumlah yang banyak (*multiplayer*). Berangkat dari perkembangan teknologi digital tersebut, komersialisasi dalam industri permainan daring telah terbukti mendominasi pasar, terlihat dari munculnya berbagai jenis permainan daring seperti *Counter Strike*, *Point Blank*, *Three Kingdom Online*, *PUBG (Player Unknown's Battlegrounds)*,



Mobile Legends dan lainnya (Hamari et al, 2015). Permainan daring memiliki berbagai genre yang menjadi alternatif untuk dimainkan, antara lain petualangan (*action adventure*), menembak (*first-person shooter/FPS*), olahraga (*sports*), *rhythm*, mengemudi (*driving*), *real-time strategy* (RTS), *puzzle*, *board and card games*, *gambling* dan masih banyak lagi (Elliott, Golub, Ream, & Dunlap, 2012). Lebih lanjut, permainan daring juga dianggap lebih menarik dibandingkan permainan luring, yang memungkinkan para pembeli berbagai barang virtual. Barang virtual bukanlah suatu properti fisik karena barang tersebut merupakan “sekumpulan data” yang tidak memiliki nilai di dunia “nyata” (Arias, 2008). Barang virtual dapat berupa citraan, simbol 2D/3D dari perlengkapan pakaian, senjata (*weapons*), kendaraan maupun aksesoris lainnya dalam suatu permainan daring (Wijaya & Alamanda, 2016)

Secara spesifik, penelitian terkait konsumsi virtual dengan pendekatan sosiologis telah dijelaskan oleh (Priatama, 2018) dalam artikelnya *Uang dan Peluang: Konsumsi Barang Virtual dalam Game RF Online Indonesia*. Melalui kacamata pemikir Bourdieu dan Baudrillard, studi tersebut memaparkan bahwa barang virtual merupakan objektifikasi kapital kultural bagi pemain (RF) *Rising Force Online* di Indonesia. Barang virtual yang bersifat *intangible*, mengarah pada konsumsi tanda/symbol yang lekat dengan nilai kultural. Artinya, barang *virtual* dapat dimanfaatkan, untuk meraih dan mempertahankan status tertinggi sebagai pemain GG (sebutan simbolik untuk *gamers* yang bermain bagus dan profesional). Lebih lanjut, studi yang dilakukan oleh Rodríguez (2017) juga menjelaskan bagaimana pemain *Counter Strike: Global Offensive* membeli barang virtual untuk memenuhi konsumsi hedonis. Konsumsi “objek estetik” tersebut ditujukan untuk memenuhi kebutuhan emosional dan nilai simbolik yang membedakan pemain satu dengan yang lain. Namun studi-studi tersebut masih belum menjelaskan dalam tataran hasrat secara individu dan sosial mengapa dan bagaimana pemain secara terus menerus melakukan konsumsi virtual dalam *video game*, beserta potensi perlawanan atas dominasi *status quo* sistem pasar.

Dalam studi konsumsi virtual (*virtual consumption*), terdapat banyak istilah untuk barang virtual yang dibeli, seperti *virtual property* (Fairfield, 2005), *virtual assets* (Mennecke, Terando, Janvrin, & Dilla, 2007), produk virtual (Guo & Barnes, 2007), atau



komoditas virtual (Rodríguez, 2017). Hal yang menjadi ciri barang virtual dibanding barang lainnya adalah, barang virtual tidak berwujud fisik,, juga tidak seperti barang informasi digital yang bisa digandakan (*copy-paste*) yang membatasi penggunaannya untuk berbagi dengan orang lain dan diperjualbelikan dengan uang nyata (Lehdonvirta, 2009).

Ekonomi baru hadir di ruang virtual sebagai *virtual economy* (Li, 2012). Ekonomi virtual telah menjadi perhatian banyak orang karena memungkinkan adanya pembelian barang virtual menggunakan uang nyata. Barang virtual dibeli melalui media digital dan perangkat komputer, yakni untuk menyelesaikan berbagai misi atau tugas dalam sebuah permainan, meningkatkan level karakter, maupun bersifat dekoratif, yang mengarah untuk kesenangan dan kepuasan diri. Mekanisme pembelian berbagai barang virtual yang menyangkut dengan uang nyata biasanya disebut *real-money trade* (RMT) yang menggerakkan terjadinya akumulasi kapital melalui teknologi digital (Wijaya & Alamanda, 2016)

Praktik konsumsi barang virtual terus menerus muncul di berbagai genre *video game*, salah satunya pada permainan daring *Mobile Legend: Bang Bang*. *Mobile Legends: Bang Bang* (MLBB) dapat dimainkan melalui perangkat android maupun iOS. *Mobile Legends* merupakan permainan pertempuran daring multiplayer 5 orang melawan 5 orang yang dikembangkan oleh Moonton pada tahun 2016. Permainan ini menjadi semakin populer di Asia Tenggara, terutama di Indonesia, Malaysia, Filipina, dan menjadi aplikasi yang paling banyak diunduh di antara pengguna iPhone pada tahun 2017. Di Indonesia, jumlah pemain aktif di tahun 2019 telah mencapai 50 juta pengguna, dan menjadi salah satu cabang e-sport MOBA pertama di dunia (Alfarizi, 2020). MLBB bahkan menjadi salah satu permainan yang dipertandingkan di Piala Presiden E-Sports 2019 dan juga ajang kelas SEA Games 2019, bahkan saat ini memiliki agenda besar seperti MPL (*Mobile Legends: Bang Bang Professional League*) bagi para pemain profesional. Selain itu, MLBB menjadi permainan terpopuler yang masuk dalam kategori *grossing games*, yakni permainan yang menguras uang pemainnya. Berdasarkan laporan Sensor Tower pendapatan dari MLBB sejak tahun 2016 sampai 2019 telah mencapai pendapatan kotor US\$500 juta atau setara dengan Rp6 triliun. Pendapatan dari industri permainan ini juga terus meningkat setiap tahunnya (Chapple, 2020)

Sebagaimana penjelasan sebelumnya, permainan daring menjadi salah satu bagian dari kapitalisme digital yang membutuhkan inovasi, karena tidak dapat mengambil keuntungan dari rilis sekuel dan imitasi berulang. Sebagai pengembang, Moonton, yang berpusat di Shanghai, Tiongkok secara berkala terus melakukan perbaikan dan menambah berbagai fitur yang dapat diakses secara gratis maupun berbayar (*Pay to Play*). Para pemain dapat mengumpulkan barang virtual khusus seperti karakter hero baru, skin baru, yang beberapa tidak bisa didapat dengan cara gratis. Di titik inilah muncul hasrat untuk mengkonsumsi secara virtual sekaligus sebagai upaya para *gamers* untuk meningkatkan level permainan. Terjadi perluasan jenis konsumsi kontemporer yang awalnya dalam bentuk fisik, menuju konsumsi dalam ruang virtual yang dimediasi oleh teknologi internet. Mekanisme transaksi yang digunakan, tidak lagi berupa pertukaran uang secara fisik melainkan telah dikonversi dalam “transaksi virtual” berbentuk *diamond* (lihat Gambar.1).

Gambar.1 Pembayaran *Diamond* dalam permainan daring *Mobile Legends*



Sumber: Screenshot dari akun pribadi Mobile Legends

Ekosistem permainan daring juga tidak dapat dilepaskan dengan adanya praktik *cheating* yang dilakukan para pemain MLBB. Tindakan *cheating* dianggap tidak mematuhi konsep *fairplay* dalam sebuah permainan, maka pengembang memiliki otoritas untuk melakukan hukuman; peringatan, suspensi, penurunan peringkat, maupun penangguhan akun. Hal ini



dianggap sebagai proses reteritorialisasi. Deleuze dan Guattari mengisyaratkan konsep reteritorialisasi ketika kapitalisme berusaha memperbaiki diri dengan membuat “teritori baru” Sehingga aliran hasrat dapat dijinakkan kembali. Singkatnya, proses perubahan ini setidaknya dapat dipahami dalam gerakan yang dinamis yakni, teritorialisasi (wilayah yang memiliki nilai dan norma yang dimapankan), deteritorialisasi (upaya keluar dari wilayah kekuasaan) dan reteritorialisasi (mewujudkan kembali mazhab, tatanan dan kehidupan sosial dalam bentuk baru).

Dapat dikatakan bahwa materialisasi jaringan hasrat dalam konsumsi virtual menjadi entitas yang kompleks. Tidak hanya melibatkan individu sebagai pemain, pihak pengembang, maupun permainan daring itu sendiri, melainkan juga bekerja di bawah panji kapitalisme global abad 21. Berdasarkan latar belakang dan problematisasi di atas maka pertanyaan dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana hasrat konsumsi virtual para pemain *Mobile Legends* dalam kerangka kapitalisme digital?
2. Bagaimana para pemain *Mobile Legends* untuk melakukan deteritorialisasi kekuasaan yang diarahkan oleh kapitalisme digital melalui praktik *cheating*?

Metode

Penelitian kualitatif ini mengadopsi konsep pemikir Prancis, Gilles Deleuze dan Felix Guattari untuk melihat lebih jauh hasrat konsumsi barang virtual dalam permainan daring *Mobile Legends*. Peneliti menggunakan metode etnografi virtual. Metode penelitian etnografi virtual digunakan dalam penelitian untuk menjawab berbagai persoalan yang ada di ruang virtual yang membutuhkan suatu pendekatan yang adaptif. Cristine Hine dalam buku *Virtual Ethnography* (2001) menekankan bahwa internet menjadi arena yang mempertemukan relasi yang kompleks melalui media. Penelitian etnografi virtual telah menempatkan internet dalam lokus yang interaktif dan terus bergerak dalam kultur sosial. Sebagaimana dengan permainan daring, sangat relevan ketika di dalamnya menghadirkan para pemain yang saling berinteraksi dan menciptakan hubungan sosial yang lebih



kompleks melalui jaringan internet. Pada penelitian ini, peneliti menjadi bagian dalam kehidupan permainan *MLBB* dalam kurun waktu dua tahun dan terlibat dalam aktivitas bermain dengan pengguna lain. Etnografi virtual dipahami sebagai pendekatan yang menempatkan peneliti dalam, dari dan melalui ruang virtual, sehingga tidak difokuskan dengan interaksi tatap muka atau *face to face*. Meskipun demikian, peneliti juga berupaya untuk menggali data melalui FGI (*focus group interview*) secara daring (*online*) dengan durasi 3 jam dengan media Google Meet.

Penelitian ini menggunakan proses analisis data kualitatif yang terdiri dari tiga tahapan, yaitu, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Miles dan Huberman menjelaskan bahwa analisis data ini dilakukan secara terus menerus sampai tuntas, sehingga datanya sudah jenuh (Sugiyono, 2001: 337). Hal ini bertujuan untuk menemukan dan membangun pemahaman terhadap alur kerja dan mendapatkan data yang relevan untuk menjawab pertanyaan peneliti.

Subjek penelitian yang dipilih adalah para pemain *Mobile Legends* yang memiliki kriteria tertentu yakni melakukan pembelian barang virtual secara gratis atau *top-up* dalam melakukan konsumsi virtual, telah bermain selama dua tahun, pernah melakukan pembelian setidaknya dua kali. Data telah diseleksi dan difokuskan pada topik utama penelitian. Sampai pada akhirnya telah menunjukkan data telah jenuh dan menjawab rumusan masalah penelitian. Berikut ini adalah daftar pemain *Mobile Legends* yang menjadi informan penelitian:

Tabel 1. Daftar informan pemain *MLBB*

No.	Nama	Nama Akun Virtual	Pembelian
1	Varian Caesar Himawan Wimulya	Londo Rodok Mumet	Berbayar
2	Yulda Pramudita	¶[co-vim]	Berbayar
3	Muhammad Mega Mustofa	Meґk	Berbayar
4	Ikhsan Fadillah Susilo Putra	PAK NDUL	Berbayar
5	Bhima Arya	Bhima Arya	Gratis

(sumber: Data primer diolah dari Peneliti)



Kerangka Teori

Subbab ini memaparkan landasan teoritis dan konseptual mengenai hasrat dalam pemikiran Gilles Deleuze dan Felix Guattari untuk memahami bekerjanya hasrat pada masyarakat abad-21.

A. Mesin Hasrat dan *Assemblages*

Deleuze dan Guattari, mengembangkan konsep hasrat sebagai entitas yang produktif dalam melihat berbagai fenomena sosial yang dekat dengan kehidupan manusia. Bagi Deleuze dan Guattari (1994) hasrat tidak akan pernah tuntas karena mereproduksi dalam bentuk yang lebih tinggi melalui apa yang disebut sebagai mesin hasrat (*desiring machine*). Konsep mesin hasrat diperkenalkan oleh Deleuze dan Guattari untuk mendefinisikan kembali pemahaman mengenai hasrat yang berbeda dengan *term* yang dipakai dalam studi psikoanalisis. Mesin hasrat akan selalu ada berupa sesuatu yang lain, dan yang berbeda. Hasrat dipahami sebagai mesin yang terus memproduksi termasuk dalam proses distribusi (penyebaran) dan konsumsi yang tidak dapat berdiri sendiri (Hartono, 2007:117). Aliran hasrat dimengerti sebagai gerak yang tak terbatas atau terhingga (infinitas). Artinya manusia dipahami sebagai mesin yang saling berhubungan dengan koneksi mesin hasrat yang lain. Maka, produksi hasrat tidak dapat dijelaskan hanya pada tatanan individu, dan melepaskannya dari aspek sosial.

Pemikiran kolaboratif antara Deleuze dan Guattari dikenal sebagai Skizoanalisis. Melalui pembacaan skizoanalisis, Deleuze dan Guattari mengkritik rezim psikoanalisis Freud dan Lacan yang selalu menafsirkan semua fenomena ketidaksadaran dengan mengembalikannya kepada konsep *Oedipus Complex*, yaitu, 'ibu-ayah-aku' (*mommy-daddy-me*). Deleuze dan Guattari beranggapan bahwa ketidaksadaran itu dihasilkan secara sosial dari pengalaman publik secara kolektif, karena fantasi tidak pernah bersifat individual melainkan hadir di wilayah sosial. Menurut Deleuze dan Guattari, persoalan hasrat selama ini masih diperdebatkan secara abstrak. Hasrat justru mewujud dalam hal yang konkret. Manusia tidak menghasrati sesuatu, melainkan menghasrati kumpulan agregat (*ensemble*).



Tak ada hasrat yang tidak mengalir kepada kumpulan atau rangkaian-rangkaian mesin (*assemblage*) karena hasrat selalu mengonstruksi wilayah. Deleuze dan Guattari menawarkan skizofrenia sebagai model produksi yang mampu mengekspresikan hasrat produktif, (Deleuze & Guattari, 1994:20). Sehingga objek dari skizoanalisis adalah mesin hasrat, Mesin hasrat dapat dirangkai, dikonstruksi dengan tujuan tertentu ketika dikaitkan dengan mesin lain. Oleh sebab itu, rangkaian mesin dapat berwujud apapun karena bisa dilepas atau disambung kembali antar satu mesin dengan yang lain (Deleuze dan Guattari, 2000:25).

B. Deteritorialisasi dan Re-teritorialisasi

Dalam *Anti-Oedipus: Capitalism and Schizophrenia* (1972), Deleuze dan Guattari menjelaskan bahwa sistem kapitalisme merupakan mesin kapitalis yang berhasil mendekodekan segala aspek kehidupan manusia. kapitalisme merupakan proses mendeteritori dan menciptakan subjek yang keluar dari tatanan yang sebelumnya dianggap sakral, ritual dan tradisional guna menyempurnakan proses deteritorialisasi. Artinya, dalam kapitalisme semua realitas dibiarkan untuk berkembang se-ekspresif mungkin (Hartono, 2007:93). Kapitalisme menjadi sistem skizofrenik yang memiliki kepentingan mencari keuntungan dengan menumbangkan tatanan sebelumnya yang berasal dari kelompok keluarga, gereja, aristokrat feodal bahkan aspek sosial apapun. Bagi Deleuze dan Guattari, kapitalisme pada gilirannya sebagai sistem represi terbesar terhadap produksi aliran hasrat sepanjang sejarah manusia..

Teritorialisasi dalam Deleuze dan Guattari (1972) menunjukkan proses menuju keamanan atau stabilitas, sementara deteritorialisasi ialah mengguncang stabilitas tersebut, lalu pada gilirannya deteritorialisasi selalu membawa kemungkinan reteritorialisasi, yang berarti pengorganisasian kembali ruang yang berserak atau tidak stabil (Deleuze & Guattari, 1994:23). Deleuze dan Guattari ingin mengatakan bahwa laju kebudayaan dan gerak perubahan terjadi justru melalui proses "*becoming*" yang meletakan hasrat tidak patuh terhadap kode sosial yang mapan. Sehingga laju perubahan peradaban tidak lain adalah gerak hasrat yang tidak ingin dinormalisasi. Deleuze dan Guattari menawarkan sebuah pemikiran yang mampu keluar dari rezim dominasi, dengan terus



menerus mengurai ulang, memodifikasi, dan menemukan bentuk baru yang lebih kreatif, berbeda dan bebas, tanpa tatanan yang mengikat melalui masyarakat skizofrenik yang revolusioner.

Melalui gagasan deteritorialisasi, subjek dapat mencoba bereksperimen dengan berbagai hal, dengan demikian pengalaman dapat terbuka dan tercipta. Deteritorialisasi menjadi gerakan untuk menguraikan kode sosial yang serupa dengan acara kerja kapitalisme, mengkodefikasi segala hal. Sehingga, subjek skizofrenik tercipta dari sistem kapitalisme memiliki fungsi yang sama yakni terus menerus mendekodefikasi sandi sosial yang dianggap mutlak, atau secara singkat menjadi subjek yang melakukan perlawanan (Deleuze & Guattari, 2000:233). Deleuze dan Guattari menawarkan pembebasan sebagai proses kembalinya hasrat manusia skizofrenik. Subjek yang tercipta, bertransformasi tanpa henti, tanpa akhir, melampaui rasionalisasi sejarah manusia. Subjek skizofrenik adalah subjek non-fasis yang tidak mudah ditundukkan oleh rantai imajiner maupun simbolik ciptaan “kekuasaan”. Jadi subjek yang autentik adalah subjek yang tanpa teritori, ia selalu melalui proses *becoming* tanpa titik akhir. Skizofrenik didefinisikan sebagai bentuk tak terprediksi pembebasan hasrat dari kode sosial (Hartono, 2007:116). Dengan kata lain, subjek skizo merupakan subjek yang dapat melepaskan segala bentuk struktur kebenaran yang mengekang. Sang skizo merupakan subjek yang kreatif, adaptif dan bebas, subjek yang memiliki kemungkinan untuk menjadi apa saja dan membuka berbagai kebaruan atas peradaban (Hartono, 2007:140).

Jaringan Hasrat dalam Ekosistem *Game Online*

Bab ini menjelaskan hasrat meliputi relasi individu dan objek virtual dalam permainan *Mobile Legends*. Pada sub-bab kedua, dilanjutkan dengan mengeksplorasi hasrat di tataran sosial yang meliputi sistem, jaringan teknologi dalam kerangka kapitalisme digital.

A. Tataran Individu: Objek Virtual

Pada tataran pertama, hasrat konsumsi virtual terbingkai dalam relasi antar individu dan objek virtual. *Mobile Legends* telah dimainkan oleh jutaan pengguna di dunia



sejak Moonton merilis produknya pada tahun 2016. Para pengguna media digital, mulai memasang aplikasi yang diunduh dari *Playstore* (Android) atau *App store* (IOS), membuat akun virtual, menuju *lobby* dan mulai berkompetisi dengan pemain lain secara global. Mereka mencoba menempatkan diri dalam kondisi yang dianggap menantang di arena pertarungan *Land of Down* dan menyelesaikan berbagai misi yang diberikan (lihat lampiran 4). Sebagaimana yang dikatakan oleh informan :

“Alasan ku bermain Mobile Legends itu bisa mengukur seberapa jauh skill bermain game, menyelesaikan misi dan naikin level. Karena di dalam game ini ada misi harian yang perlu diselesaikan” (wawancara 10 Juni 2021)- Bima Arya

“kalau tujuanku bermain Mobile Legends untuk menang dan bisa mengalahkan lawan yang jago gg (good game)” (wawancara 10 Juni 2021)- Ikhsan

“Menurut ku bermain Mobile Legends itu seru, banyak karakter hero yang bisa dimainkan. Jadi bisa mengasah mekanik mikro makro (kekuatan) hero yang banyak pilihannya. Enaknya itu” (wawancara 10 Juni 2021)- Varian

Berdasarkan pernyataan diatas dapat dipahami bahwa masing-masing pemain MLBB memiliki tujuan yang ingin dicapai. Mereka bermain MLBB terdorong untuk menyelesaikan berbagai misi, keinginan meningkatkan level *gameplay*, memenangkan pertarungan, mengeksplorasi kekuatan karakter hero, dan juga mengukur kemampuan diri. Ketegangan ketika bermain MLBB menghasilkan pengalaman virtual yang berbeda dengan dunia nyata, dimana individu memasuki ruang virtual yang berhasil diciptakan oleh pengembang MLBB. Hasrat individu pada gilirannya berkorelasi dengan representasi objek virtual yang memiliki beragam bentuk.

Objek virtual memiliki nilai (*value*) tersendiri bagi para *gamers*. MLBB menyediakan berbagai kebutuhan pemain dalam “toko virtual” yang dapat dikunjungi, sebelum memasuki arena pertarungan bersama dengan timnya. Objek virtual dalam bentuk citraan, *image* dan simbol 3D ini, terbagi ke dalam ratusan karakter hero yang berbeda-beda, termasuk “skin” yang dianggap menarik untuk dikumpulkan dan dimainkan. *Skin* berfungsi menambah status dari karakter sehingga membuat karakter lebih kuat. *Skin* yang ada terbagi dalam tingkatan hierarkis dari yang terendah hingga teratas, antara lain: *Skin*

Mobile Default, Skin Elite, Skin Special, Skin Epic, Skin Legends, Skin Starlight, Skin Season, Skin Lightborn, Skin KoF, Skin Limited, Skin Zodiac, Skin Superhero. Secara konkrit skin ini ditunjukkan pada kostumisasi dari karakter hero Gatotkaca yang memiliki tampilan atribut dan warnanya yang khas. Selain memperkuat karakter hero, fungsi skin karakter hero sendiri memiliki fungsi dekoratif, yakni menonjolkan objek dari tampilan *default* menjadi lebih futuristik. Skin khusus ini banyak dijumpai di tiap masing-masing hero.

Gambar 2. Skin karakter hero Gatotkaca



Sumber: Screenshot dari akun pribadi Mobile Legends

Selain karakter hero dan skin, ada banyak objek virtual yang dianggap berharga bagi pemain MLBB berupa stiker, tiket pass, Kartu Exp, box hadiah, fragment skin, *Spawn Effect* dan sebagainya yang disimpan dalam suatu *inventory*. Dalam *inventory* pemain dapat mengakses berbagai objek virtual yang didapat ketika menyelesaikan berbagai misi. Hadiah yang didapat, juga digunakan untuk membantu pemain meningkatkan level, atau mencoba hero yang langka.

Gambar 3. Tampilan inventory yang digunakan untuk menyimpan berbagai barang virtual pemain MLBB



Sumber: Screenshot dari akun pribadi Mobile Legends

Selain itu, berbagai objek virtual MLBB dapat dimiliki dengan pembelian menggunakan diamond. Pembelian ini biasanya melalui skema RTM (*real trade money*) yakni konversi dari uang nyata menjadi bentuk “diamond”. Upaya ini juga dilakukan dengan mengumpulkan berbagai objek virtual secara gratis maupun berbayar karena bukan lagi menjadi hal yang tabu. Berdasarkan pemaparan informan, pemain yang mengeluarkan uangnya untuk objek virtual memiliki *privilege*, antara lain. **Pertama**, mendapat karakter hero dengan Skin Premium yang terlihat menarik sehingga lebih disegani pemain lainnya (Hal ini berbeda dengan Skin Trial dengan item yang hanya tersedia dalam waktu terbatas). **Kedua**, pembelian diamond akan membuka kesempatan bagi para pemain memiliki hero khusus seperti karakter Freya. Satu-satunya cara untuk



mendapatkan barang virtual ini adalah melakukan top-up. **Ketiga**, menjadi member Starlight. Bagi pemain MLBB, menjadi *Starlight Member* adalah suatu privilege dibanding “pemain biasa”, yakni mendapatkan berbagai fasilitas khusus misalnya memiliki kesempatan memakai skin, memakai hero, termasuk memiliki “*sacred statue*” dan lainnya. Starlight Member akan membuat akun pemain benar-benar spesial.

Bagi pemain yang terbatas dalam kemampuan membeli diamond, biasanya akan memiliki cara-cara *gambling* atau istilah yang lebih dikenal sebagai *gacha*. Gacha merupakan tindakan yang diambil pemain dengan cara mengandalkan keberuntungan. Dalam praktiknya, *gacha* memiliki sistem yang mirip dengan *lucky draw* atau *spinning wheel*. Tidak ada kepastian orang bisa mendapatkan sesuatu. Pemain bisa mendapatkan karakter atau *hadiah acak* dengan probabilitas yang kecil, namun hal ini dianggap dapat menghemat pengeluaran diamond.

Mobile Legends telah mencapai season 20, dengan hero mencapai lebih dari 100 karakter. Menariknya, pemain MLBB yang berhasil mengumpulkan berbagai karakter hero lengkap dengan skin berbayar biasa dianggap sebagai “sultan” yakni julukan yang diberikan oleh sesama pemain yang kaya raya karena dengan mudah mendapatkan berbagai produk virtual yang langka dengan pembelian secara langsung. Dalam suatu ekosistem permainan daring, mereka memiliki istilah atau bahasanya sendiri dalam berkomunikasi antara pemain. Julukan “sultan” ini telah menghadirkan tujuan yang perlu di capai untuk kepuasan diri dan pengakuan dari orang lain. Namun bagi sebagian pemain MLBB, “kepemilikan” berbagai produk virtual tidak serta merta dapat menjadi seorang pemain yang disegani dan diakui. Sebab, pemain tidak akan mendapatkan pengakuan ketika “sultan” itu tidak dapat memenangkan pertandingan dengan kemampuan skill) yang dimilikinya. Hal itu memunculkan perdebatan bahwa memiliki objek virtual tidaklah cukup, melainkan perlu diikuti dengan berbagai capaian tertentu dalam *gameplay* diantaranya: (1). Capaian *Tier* atau kasta dalam *ranked mode* menentukan seberapa jauh pengalaman bermain dan bertarung. Elemen permainan ini menentukan status dan pengalaman bermain. Semakin tinggi simbol yang dicapai semakin disegani oleh pemain lain yang dibagi kedalam peringkat paling rendah sebagai *warrior* dan yang tertinggi



sebagai *Mythic Glory*. Tier juga akan menentukan peringkat pemain MLBB di wilayah global ataupun local yang dianggap sebagai salah satu indikator prestasi bagi para gamers. Peringkat tier ini didapat dengan cara mengalahkan musuh dan mendapatkan bintang kemenangan sebanyak-banyaknya. (2). Mempertahankan WR (*win rate*), yakni akumulasi jumlah bertanding dan kemenangan. Semua informan dalam penelitian ini sepakat bahwa pemain yang memiliki persentase angka yang tinggi memiliki pengaruh dalam tim, karena kesempatan mendapat kemenangan jauh lebih besar dibanding pemain baru dengan *win rate* rendah. Angka ini juga menunjukkan bahwa pemain dianggap ahli memainkan karakter hero secara spesifik karena telah terbiasa dan bermain secara berulang terus menerus. (3). Mendapatkan banyak *Savage*. *Savage* merupakan istilah yang digunakan dalam permainan MOBA ketika pemain dapat membunuh lima lawan dengan cepat dan beruntun. Artinya, pemain memiliki skill tinggi dalam bertarung membunuh lawannya secara efektif. (4). Memiliki "Etika" bermain profesional dan sportif dalam *gameplay*. Etika ini diwujudkan dengan beberapa indikator misalnya Tidak AFK (*away from keyboard*), tidak berkata kotor, tidak curang, dan bekerja sama dengan tim dengan baik (5). Memiliki pengetahuan terkait dengan berbagai kombinasi item bertarung (*meta hero*). Keterampilan pemain mengombinasikan berbagai item yang memiliki fungsi yang berbeda misalnya *equipment set* untuk bertahan atau menyerang lawan. MLBB memiliki banyak jenis hero mulai dari *mage, marksman, tank, fighter* maupun *support*. Setiap *role* hero ini memiliki item tersendiri, dan tidak dapat dipilih secara acak. Kesalahan dalam menggabungkan berbagai item, *emblem set* dan *battle spell* akan menghambat kinerja hero dalam bertarung, yang akan mempersulit kemenangan tim. Bahkan pemain dapat di-*bully* sebagai pemain "noob" (istilah pemain yang selalu kalah). Proporsi dari jenis hero yang akan dimainkan juga menentukan keseimbangan tim.

Gambar 4. Contoh kombinasi item dengan karakter bertahan.



Sumber: Screenshot dari akun pribadi Mobile Legends

Mereka dibebaskan untuk bertanding mengalahkan lawannya dengan membeli berbagai skin berbayar dan mengeksplorasi beragam item melalui sentuhan layar (*touchscreen*) *tab.. tab.. tab..!!* Entitas tersebut juga menjelaskan mengapa pemain terus menerus mengonsumsi produk virtual, karena apa yang dianggap penting dan berharga berhasil diciptakan oleh Moonton untuk dikejar dan dicapai. Moonton membangun kesadaran pemain bahwa dengan mencapai standar pemain “ideal” adalah menjadi “sultan” atau “pro player”. Untuk mewujudkan hal itu diperlukan berbagai indikator, yang ditetapkan dalam ekosistem permainan daring. Proses gamifikasi ini mendorong mereka terus menerus bergerak mencapai titik tertinggi. Mengacu pada masyarakat pos-modern yang amat tergila-gila pada pengakuan eksternal. Dalam rangka mendapatkan pengakuan tersebut, yang menjadi perhatian utama adalah menjadi “lebih” daripada yang lain.

Pada konteks konsumsi virtual, upaya mendapat pengakuan ini diwujudkan dengan cara simbolis, sebagaimana yang dijelaskan oleh (Wang & Chang, 2014). Makna simbolis yang tertanam dalam objek virtual mengekspresikan status, kelas, dan distingsi. Konsumsi simbolik menjadi perluasan terhadap pengalaman konsumsi yang memperkuat identitas para pemain MLBB. Objek virtual digunakan sebagai nilai acuan suatu cita-cita; dan mewakili suatu makna. Oleh karena itu, tindakan konsumsi virtual juga merupakan upaya proaktif dari manifestasi hasrat pemain MLBB sebagai konsumen dalam sistem hubungan



sosial. Objek tidak lagi dilihat hanya sebagai alat fungsional namun dikaitkan dengannya dalam konteks budaya bermain bersama. Singkatnya, di tataran individu hasrat pemain MLBB dipahami sebagai energi produktif dan menggebu untuk mencapai posisi tertinggi dengan terus bermain dan mengumpulkan objek virtual yang langka. Aliran energi individu tidak dapat dilepaskan antar individu yang mendorong untuk mendapatkan pengakuan dari pemain lain. Hal itu sejalan dengan konsep hasrat sebagai mesin produktif, sebagaimana yang dijelaskan oleh Deleuze dan Guattari dalam buku *Anti-Oedipus*:

“Machines being driven by other machines, with all the necessary coupling and connections. An organ-machine is plugged into an energy sourced machine: the one produces a flow that the other interrupts” (Deleuze & Guattari, 2000:1).

Maka, pemain MLBB merupakan entitas mesin yang di dalamnya mengalir energi produktif untuk pencapaian (*achievement*) lebih tinggi, mulai dari progres bermain (*Advancement*), memiliki kepentingan untuk mengoptimalkan kinerja karakter (*Mekanik*), keinginan untuk bersaing dengan orang lain (*Competition*). kepentingan dalam membantu dan berkomunikasi dengan *player* lain (*Socializing*), dan mendapat kepuasan dari kerja sama tim (*Teamwork*), menemukan hal baru (*Discovery*) maupun merasakan pengalaman *pleasurable aesthetic sensations* ketika memiliki berbagai objek virtual. Mesin-mesin ini saling merangkai, menghubungkan dan menginterupsi aliran hasrat para pemain MLBB di dunia virtual.

Proses pemapanan wilayah atau teritorialisasi bagi pemain MLBB telah membentuk keinginan menjadi “pro player” dan “sultan” dengan aturan dan kebijakan yang telah ditentukan oleh Moonton. Hal ini sejalan dengan yang dikatakan oleh Deleuze dan Guattari bahwa proses teritori menjamin keberlangsungan hidup suatu tatanan yang diterima sebagai prinsip berpikir, bertindak dan berada (Hartono, 2007:82). Konsep tersebut menjelaskan bahwa ekosistem permainan daring MLBB dibentuk dengan menghadirkan nilai dan norma yang harus dipatuhi melalui skema persaingan yang kompetitif, bermian adil dan membeli objek virtual secara “legal”.



Tataran Sosial : Teknologi dan Kapitalisme Digital

Pembacaan Deleuze dan Guattari, tidak hanya berada di tataran individu dan objek virtual, melainkan juga di tataran sosial terkait dengan sistem teknologi dan kapitalisme digital yang selama ini dominan di berbagai aspek masyarakat. Hasrat pemain MLBB dapat dilacak dengan menyelami interkoneksi diluar permainan daring karena pandangan ini mengeksplorasi hasrat masuk ke dalam wahana sistem sosial yang kompleks. Pada wilayah yang lebih luas, hasrat pemain MLBB terangkai dalam sistem teknologi yang saling menopang dan terintegrasi secara global.

Pertama, jaringan telekomunikasi. Pihak pertama menyediakan layanan yang menghubungkan para pemain kedalam akses internet global. Operator telekomunikasi menjadi salah satu faktor penting bagi para pemain MLBB. Di Indonesia operator ini meliputi perusahaan-perusahaan yang menaungi, Bolt, Smartfren, Telkomsel, XL Axiata, Hutchison Tri, serta Indosat Ooredoo. Dapat dikatakan bahwa kestabilan koneksi internet sangat menentukan praktik bermain. Mereka mempertimbangan pilihan jaringan komunikasi dengan koneksi *ping* yang stabil. Sebagaimana yang katakan oleh informan:

“Aku biasanya main MLBB pakai kuota Telkomsel, karena sinyalnya stabil. Kalau lagi pergi ke luar daerah sinyal nya masih bagus dibanding operator lain. Kadang juga terganggu kalau lagi mabar (main bareng) suka lag, itu tidak nyaman”- Wawancara 10 Juni 2021)- Yulda

Pernyataan diatas menunjukkan bahwa signal yang stabil menjadi pilihan pemain MLBB. Sinyal dalam bentuk *“ping hijau”* sangat menentukan *gameplay* karena jaringan komunikasi yang tidak stabil mengakibatkan gerakan hero menjadi *lagging* atau patah-patah. Implikasinya, pemain dengan mudah dikalahkan oleh lawan bertanding, atau dalam beberapa kasus bahkan pemain tidak bisa *log in* ke dalam dunia virtual. Pilihan ini juga mempertimbangkan harga kuota yang memiliki skema yang berbeda antar operator telekomunikasi.

Beberapa operator telekomunikasi sampai tahun 2021, telah mengadopsi teknologi 4G LTE (*long-term evolution*) di berbagai daerah yang diklaim lebih cepat dan stabil dibanding generasi sebelumnya 3G. Bahkan teknologi terbaru telah mengembangkan infrastruktur untuk 5G. Jaringan komunikasi menjadi entitas fundamental bagi ekosistem



permainan daring, tanpa hal ini dunia virtual mustahil untuk dijelajahi, begitu halnya

Mobile Legends: Bang Bang

Kedua, pengembang permainan daring (*developer online games*). Pihak ini menawarkan sebuah aplikasi atau perangkat lunak permainan (daring atau luring) yang dapat diakses penggunaanya. Pihak pengembang bertanggung jawab dalam memasarkan, memantau dan meng-*upgrade* sistem menjadi lebih baik. Pengembang, juga berkolaborasi dengan programmer untuk menciptakan temuan berbasis komputer berdasarkan kode-kode dan algoritma bahasa. Menciptakan permainan artinya, menghubungkan berbagai komponen design, karakter, alur cerita, *gameplay* maupun berbagai objek virtual lainnya. Proses yang rumit ini melibatkan sumber pendanaan atau modal dari pihak pengembang.

Pada konteks permainan daring MLBB, Moonton menjadi pihak yang bertanggung jawab dalam berbagai aktivitas ekosistem virtual yang diciptakannya. Berbagai objek virtual sengaja dibuat sebagai komoditas bagi para konsumennya. Hasil dari representasi digital telah dikomodifikasi menjadi keuntungan bagi pengembang permainan daring. Objek virtual dapat diproduksi tanpa batas, diubah dan diperbarui kapan pun. Penetapan harga dan objek virtual (hero, skin, dan sebagainya) juga diatur oleh Moonton. Lebih jauh, Moonton menjadi pihak yang juga menciptakan sistem permainan tetap berjalan dengan menanamkan AI (kecerdasan buatan) yang bertugas secara otomatis melayani kebutuhan sekaligus mengawasi berbagai gerak-gerik konsumen. Hal ini dianggap efektif bagi perusahaan karena semuanya telah dikendalikan, diatur dan diawasi oleh algoritma buatan.

Developer MLBB tidak dapat dilepaskan dengan sistem pasar kapitalisme digital. Moonton membuka peluang bagi pemain dengan cara gratis atau berbayar. Kategori gratis ini biasanya dilakukan oleh *gamers* dengan menyelesaikan berbagai misi atau mengikuti event tertentu. Sebagai bagian dari gamifikasi, pemain diarahkan untuk terus bermain, mengumpulkan "gold" atau Battle Point (BP) dengan skema uang virtual tertutup, yakni uang virtual yang terpisah dari ekonomi riil. Bagi pemain yang memainkan skema ini dibatasi dalam pilihan barang virtual *Mobile Legends* yang hanya bisa dibeli dengan melakukan top-up atau melibatkan uang nyata. Mengumpulkan *Battle point* tidak lah mudah dan memerlukan waktu yang lama. Sehingga bagi pemain yang tidak cukup sabar



pilihannya adalah dengan skema berbayar dan mengeluarkan uangnya. Selain iklan, sumber utama pendapatan pengembang permainan daring, adalah pembelian berbagai objek virtual.

Pengembang permainan selama ini memanfaatkan hari spesial didalam masyarakat yang heterogen, seperti perayaan Natal, Imlek atau bulan Ramadhan yang menjadikan *Mobile Legends* sebagai ruang yang “inklusif” terhadap interseksi para pemain berdasarkan ras atau agama. Moonton berhasil mengakomodir, menyadari multiplisitas individu yang memiliki berbagai kelindan dan memasukannya kedalam satu wilayah yang “inklusif” dan “bebas” untuk melakukan konsumsi. Berbagai event ini juga disokong melalaui pop-up periklanan yang selalu muncul ketika log-in kedalam permainan. Diluar itu, pengembang juga menyiapkan sarana promosi lain seperti tumbuhnya influencer gaming yang memiliki jutaan pengikut.

Ketiga layanan FinTech (*financial technology*) merupakan jasa keuangan yang digabungkan dengan teknologi. Finansial teknologi telah mempertajam corak konsumerisme yang kian menyolok mata (*conspicuous consumptions*) di era digital. Perusahaan fintech hadir dalam masyarakat berbasis teknologi digital yang mengakomodir berbagai bentuk pembayaran di Indonesia. Termasuk praktik *top-up* atau pembelian “diamond” dalam permainan MLBB. Metode pembayaran yang digunakan melalui pembelian “diamond” diantaranya melalui pembayaran pulsa, kartu kredit atau debit, pembayaran melalui Alfamart atau Indomart, Redeem kode (pengisian kode digit tertentu), atau *Google play credit*. Pembelian itu dilakukan dengan melakukan konversi dari uang nyata, menjadi bentuk diamond melalui real-money trade (RMT). Uang nyata pemain MLBB dikirim melalui “pihak” ketiga dan kemudian diproses untuk dijadikan “diamond” sebagai alat tukar dalam dunia virtual MLBB.

Meskipun Pembelian “diamond” secara langsung (*in-game*) dianggap lebih aman. mereka merasa harga yang ditawarkan terlalu tinggi. Sebagai alternatif nya, para pemain ini memilih melakukan top-up melalui skema “pembayaran digital” financial teknologi seperti Coda Shop, Unipin, Tokopedia atau Gopay, yang lebih murah dan memberikan cashback atau diskon tertentu. Berdasarkan informasi yang diberikan oleh Mustofa (Wawancara tanggal 2/3/2021). Ia dapat melakukan konversi diamond melalui UniPin!



Dan Codashop. Perbedaan cara pembayaran ini dilakukan dengan pertimbangan lebih murah dibandingkan pembayaran *via In Game*. Transaksi pembayaran permainan daring ini dilakukannya menggunakan skema arus searah, dimana pembayaran uang nyata yang telah dikonversi ditukar kembali. Artinya, ketika pemain telah membeli “diamond”, entitas virtual tersebut tidak dapat kembali lagi diubah kedalam uang nyata dan lebur di dalam dunia virtual. Dengan demikian, jasa pembayaran finansial teknologi memfasilitasi mempertajam, mengubah, dan mempercepat hasrat konsumsi pemain MLBB melalui pembayaran digital

Keempat, Perusahaan perangkat elektronik dan Sistem Operasi (OS). Pihak ini merupakan perusahaan komersial global yang men-design, menciptakan, dan mengembangkan, perangkat keras beserta sistem operasi di dalamnya. Saat ini terdapat dua sistem (OS) yang memonopoli pasar global yaitu android dan iOS Perusahaan ini meliputi *Samsung Electronics* yang membuat ponsel Samsung asal Korea Selatan, *Apple Inc*, pembuat perangkat mobile Apple yaitu iPhone asal California. *Xiaomi Inc* yang membuat ponsel Xiaomi asal Tiongkok. *Oppo Electronics Corp* yang memproduksi ponsel Oppo dan ratusan perusahaan lainnya dengan produk yang beragam.

Berbagai pilihan perangkat ponsel dan sistem operasi, dipertimbangkan berdasarkan spesifikasi di dalamnya meliputi RAM, *Graphic System*, Prosesor, memori, kualitas layar, kamera, kapasitas baterai dan sebagainya. Pemain MLBB mempertimbangkan spesifikasi ponsel yang kompatibel dengan MLBB sehingga menghasilkan grafis dan gerakan yang lancar. Sebagaimana yang disampaikaninforman:

“Aku pakai Samsung A21s. Ini RAM-nya 6GB dan memori penyimpanan besar 64GB. Kalau untuk memainkan Mobile Legends bisa di pengaturan grafik high sampai ultra. Jadi ngga patah-patah” wawancara 6 Juni 2020 -Varian

Ketika memainkan *Mobile Legends* pemain membutuhkan spesifikasi tinggi, sehingga memaksa mereka membeli perangkat mobile yang tepat. Pasar perangkat mobile sendiri telah menjadi industri raksasa multi nasional yang terus menciptakan inovasi teknologi. Semakin canggih teknologi yang ditanamkan dalam perangkat semakin tinggi harga yang dijual oleh perusahaan elektronik.



Kelima, Perusahaan Listrik Negara. Perusahaan ini merupakan pihak yang berperan sebagai penyedia kebutuhan listrik. Di Indonesia PLN menjadi sumber utama distribusi listrik untuk berbagai sektor, termasuk mengaktifkan perangkat mobile untuk memasuki dunia virtual permainan digital.

*“Biasanya main Mobile Legends di rumah, kadang sambil nge-charge. Tapi kalau nongkrong, cari cafe yang ada colokan (listrik) sama wifi-nya”
(wawancara 10 Juni 2021) -Bima Arya*

Energi listrik menjadi “nyawa” yang menghidupi perangkat elektronik di seluruh dunia, termasuk ekosistem permainan digital di Indonesia. Pemain MLBB didorong untuk terus bermain dalam dunia virtual tanpa batas ruang dan waktu. Dapat dikatakan bahwa konsumsi virtual beriringan dengan konsumsi listrik. Hal ini turut meningkatkan konsumsi energi listrik, yang selama ini telah dikomersilkan. Jaringan infrastruktur dan akses energi listrik menjadi penanda modernitas masyarakat yang beriringan dengan kapitalisasi di berbagai sektor kehidupan. Para praktiknya, para pemain MLBB seringkali menyiapkan stop kontak yang memiliki banyak lubang, bermain secara bersama, dengan menancapkan *charge* dengan perangkat mobile-nya (wawancara, 10 Juni 2021). Hal itu dilakukan sebagai upaya mereka tidak kehabisan daya baterai dan terus terhubung dengan pemain lain di ruang virtual. Ini menunjukkan bagaimana budaya bermain MLBB beriringan dengan ketergantungan daya listrik, dan mendorong pemainnya dalam posisi “aneh” yaitu bermain ponsel sekaligus melakukan pengisian daya baterai secara bersamaan.

Berdasarkan pemaparan data sebelumnya, rangkaian pihak yang terlibat dalam ekosistem MLBB tidak hanya dipahami dalam tataran individu namun mencakup relasi sosial yang menghubungkan hasrat melalui sistem teknologi “*network of desire*”. Di sini aktivitas konsumsi virtual juga menghubungkan teknologi modern sebagai suatu jaringan global. Teknologi digital membentuk kekuatan hasrat yang penuh semangat, mengarahkan masyarakat ke bagian ekstrem yang sebelumnya tidak terbayangkan. Keterkaitan antara infrastruktur komunikasi, perangkat keras, jaringan internet, perusahaan fintech dan penyedia energi listrik telah menciptakan wilayah bagi tumbuhnya hasrat pemain MLBB. Di sini tampak bagaimana konsumen berada dalam wilayah atau sistem yang saling



terintegrasi dalam kebebasan mengakses dunia virtual dari banyaknya jalur yang dipilih. Sistem ini ditopang oleh kepentingan kapitalisme global yang menghubungkan, membentuk dan mempertahankan teritori untuk kepentingan profit di era digital. Logika *rhizome*, yang diperkenalkan oleh Deleuze dan Guattari dalam buku *A Thousand Plateaus* menjadi gambaran bahwa kapitalisme bukan dipahami secara hierarki yang membentuk struktur “up and down”, melainkan berbentuk rimpang (*rhizome*) yang memiliki ciri tanpa pusat, saling terkoneksi, dan berbentuk horizontal (Deleuze dan Guattari, 2000:5).

Di balik narasi-narasi tekno-politik kebebasan dan kemudahan hidup yang ditawarkan, tersembunyi kondisi yang merepresentasikan alienasi dan eksploitasi dengan cara yang menyenangkan. Di bawah sistem kapitalisme digital yang dominan hari ini, hasrat pemain MLBB dibentuk, “dimainkan”, direkayasa, dieksploitasi dan dikontrol di wilayah (teritori) industri permainan daring. Koneksi antar mesin-mesin kapitalis ini dirancang terutama untuk mengelola ekosistem virtual dan bekerja dengan komodifikasi (hampir) berbagai hal di muka Bumi. Tak terkecuali objek virtual, dari representasi digital menjadi sebuah komoditas. Secara ideologis, konsumsi virtual mewakili bentuk baru konsumerisme abad-21. Oleh sebab itu, kapitalisme digital memiliki ciri khas “totaliter”: memproduksi benda-benda, objek hasrat dan apapun yang terkoneksi di dalamnya serta memasukkannya ke dalam logika, mekanisme dan realitas pasar.

Maka, Pembacaan Deleuze dan Guattari melihat bahwa fenomena konsumsi yang dilakukan oleh pemain MLBB merupakan manifestasi aliran hasrat yang terus bergerak. Aliran ini ditentukan oleh berbagai hubungan mesin-mesin yang saling menginterupsi satu dengan yang lain. Mesin-mesin yang terhubung (*assemblage*) pada gilirannya membentuk suatu wilayah tatanan, mulai dari perangkat teknologi digital, sumber energi listrik, akses internet, perusahaan *fintech*, pengembang permainan, objek virtual, dan para pemain MLBB yang terintegrasi dalam ekosistem pasar. Artinya hasrat konsumsi pemain MLBB mencakup keseluruhan sistem di tataran individu dan sosial yang menopang ekosistem permainan daring. Hal ini menjelaskan pertanyaan pertama penelitian ini bahwa hasrat sebagai aliran konstruktif membentuk, dan dibentuk, mempengaruhi dan dipengaruhi, menginterupsi dan diinterupsi di dalam ekosistem permainan daring. Pemain MLBB didorong untuk menjadi “sultan” ataupun “pro player”. Untuk mewujudkan hasrat secara



simbolik, pemain MLBB tidak memiliki pilihan selain terus bermain dan membeli berbagai produk virtual yang pada akhirnya menguntungkan Moonton.

Hasrat itu diartikulasikan oleh kepentingan industri lewat “kode-kode”, kodifikasi: menerjemahkan kesadaran dan mengidentifikasi hasrat sebagai aluran yang dapat diarahkan ke mana pun melalui teknologi yang seduktif. Di sinilah Moonton sebagai pengembang tampak memainkan hasrat individu-individu. Kapitalisme mengkodekan hasrat itu ke dalam produk-produk buaatannya. Tidak ada cara lain untuk mengartikulasikan hasrat manusia modern selain masuk ke dalam kode-kode ciptaan kapitalisme digital permainan daring. Akibatnya muncul kebutuhan-kebutuhan tak terbatas dan tak wajar atas produk kapitalisme. Karena memang tidak ada cara lain untuk memenuhi hasrat akan pengakuan selain dengan menggunakan produk kapitalisme. Hal itu senada dengan penjelasan Kozinets (2017) bahwa energi hasrat konsumen diintensifkan saat manusia, objek, dan mesin saling berhubungan. Teknologi adalah penguat energi hasrat. *Assemblage* menghubungkan antara individu-individu dan perangkat teknologi menunjukkan kapasitas baru untuk gairah konsumsi. Hal tersebut sejalan dengan logika rhizome. Deleuze dan Guattari dalam *A Thousand Plateaus* menyatakan bahwa cara berpikir rhizome, mengisyaratkan prinsip-prinsip utama, seperti heterogenitas, konektivitas, maupun multiplisitas. Rhizome menjadi oposisi cara berpikir terstruktur seperti pohon (*arborescence*). Dalam pandangan mereka hubungan sosial terjalin sebagai jaringan mesin-mesin atau yang disebut sebagai *machinic assemblages of desire* (Deleuze dan Guattari, 2000: 22).

Deteritorialisasi: Hasrat Liar Pemain MLBB

Dalam logika kapitalisme digital, para pemain diberikan “kebebasan” untuk mengeksplorasi, dan membeli berbagai barang virtual maupun pencapaian bermain dengan cara yang telah diatur. Pada praktiknya, ekosistem wilayah permainan yang mapan itu telah dibatasi dengan nilai dan norma yang mengikat. Para pemain *Mobile Legends* pada gilirannya melakukan bentuk manuver diluar kendali kapitalisme. Proses ini terjadi sebagai kontradiksi internal adanya tekanan yang meliputi berbagai aturan yang mengikat



para pemain, yakni melakukan *cheating* atau memanfaatkan “bug” pada aplikasi *Mobile Legends*. Elemen-elemen gamifikasi dan berbagai jaringan infrastruktur yang menopang, merupakan bagian dari *assemblage* kekuasaan industri permainan daring. Dengan demikian, kehadiran *cheater* mengubah bentuk rangkaian *assemblage* itu. Di titik inilah hadir subjek non-fasis yang tidak serta merta mengikuti aturan sistem nilai maupun kepercayaan yang dibatinkan oleh kapitalisme digital.

Fenomena *cheating* merupakan bentuk adanya kontradiksi kebebasan yang ditawarkan oleh industri permainan daring. Para pemain *Mobile Legends* yang melakukan praktik *cheating* telah membebaskan hasratnya keluar dari aksioma kapitalisme digital melalui proses deteritorialisasi sebagai gerakan yang menghasilkan perubahan. Dengan kata lain, deteritorialisasi menunjukkan daya kreatif para pemain yang memiliki dorongan untuk mendapatkan berbagai barang virtual yang diproduksi oleh Moonton. Deteritorialisasi ini berarti membebaskan hasrat dari intervensi wilayah aturan legal-formal yang ditentukan oleh “status quo”. Dengan demikian, hasil dari konfigurasi ulang Deleuze dan Guattari tentang deteritorialisasi adalah subjek “abnormal” yang melakukan tindakan perlawanan. Deleuze dan Guattari mendefinisikan deteritorialisasi sebagai gerakan oleh sesuatu yang lolos atau menyimpang dari wilayah tertentu (Deleuze dan Guattari, 2000:508). Deteritorialisasi sebagai sebuah proses “*becoming*”, tidak hanya dimaknai sebagai perpindahan secara fisik melainkan juga cakrawala berpikir, yakni meninggalkan batas (*line of flight*) menuju luar teritori.

Perilaku *cheating* dalam permainan MLBB memiliki banyak bentuk dan fungsi, misalnya *Cheat* untuk *Radar Map* (*maphack*), *Cheat Drone View*, *One Hit Kill*, *Unlock All Skin*, *Autopick Hero*, *Cheat lag*, *BOT Classic* dan lain sebagainya. *Map hack* membuat *cheater* bisa mengetahui letak musuhnya di seluruh map atau area pertarungan. Hal ini tentu saja membuat pemain “normal” mengalami kesulitan menghadapi *cheater*. Padahal dalam *gameplay*-nya, pemain hanya bisa mengetahui lokasi musuh dalam jarak pandang yang terbatas. Pengguna cheat sangat diuntungkan karena bisa menghindari *ganking* ataupun terkena *pick of* oleh musuh. *Cheat Drone View* berfungsi untuk melihat tampilan *gameplay* dengan bebas mengatur sudut pandang kamera, hal ini memudahkan dalam memantau pergerakan lawan. Lalu, ada *cheat One Hit*, merupakan cara membunuh lawan dengan satu



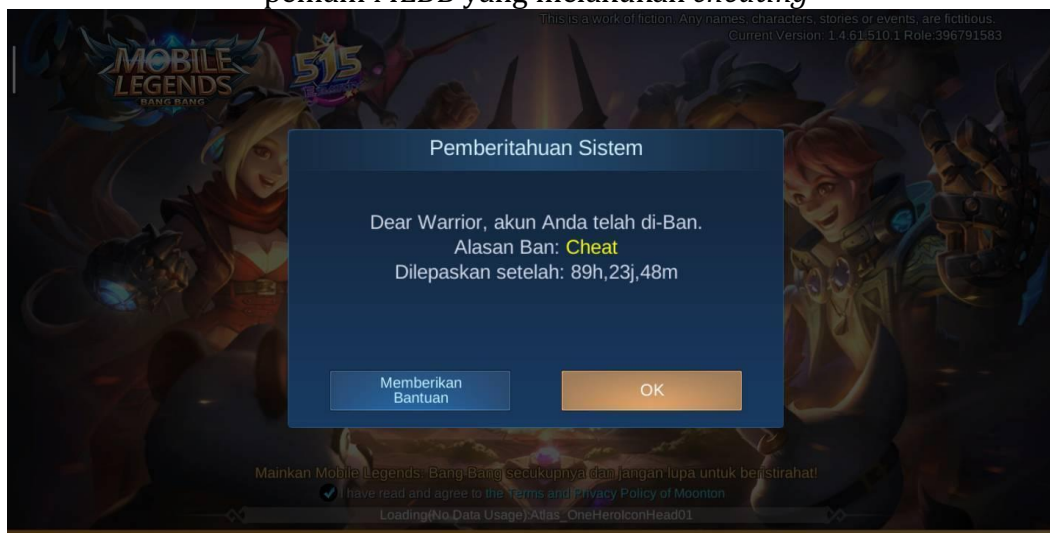
kali serangan. Jenis *cheat* ini dapat dilakukan melalui bantuan sebuah aplikasi pihak ketiga yang bernama *Game Guardian*. Sedangkan *Unlock All Skin* menjadi *cheat* yang diminati pemain MLBB, yakni membuka dan menggunakan semua skin yang ada di *Mobile Legends*, dari yang berbayar menjadi gratis tanpa dipungut biaya apapun. *Cheat* ini adalah sebuah *cheat* yang menggunakan aplikasi pihak ketiga yaitu *Lulubox*. Sedangkan, *cheat autopick hero* adalah sebuah kode yang memungkinkan pemain otomatis memilih hero signature yang merusak komposisi tim lawan. Kemudian *Cheat lag*, yang membuat jaringan internet lawan menjadi lemah (sinyal merah) lawan menjadi, dengan memakai *cheat* ini koneksi internet lawan bisa putus atau menjadi berat yang nantinya menyulitkan untuk bergerak.

Proses deteritorialisasi penggunaan *cheat* juga proses keluar dari sistem nilai dan norma yang dibangun oleh Moonton yakni bermain adil, kompetitif dan sportif. Jika ditelusuri lebih dalam justru nilai-nilai yang sedang dimapankan inilah yang melanggengkan akumulasi kapital. Para pemain melakukan deteritorialisasi sebagai jalan alternatif untuk mendapatkan berbagai produk dan memudahkan kemenangan yang mengarah pada upaya memuaskan diri dan pengakuan dari orang lain yakni hasrat menjadi "sultan" dan "pro player". Mereka menemui kesulitan dalam meraih standar "ideal" dengan cara yang atur oleh Moonton. Keinginan untuk "bebas" inilah yang muncul ketika subjek Skizofrenia berhasil membebaskan hasrat di tingkat molekuler, dengan mensubversi represi fasis paranoia dalam dirinya sendiri (Hartono, 2007:134) Sebagaimana para pemain MLBB yang berani menerobos nilai dan norma yang diyakini sebelumnya. Sedangkan di tingkat molar, pemain MLBB berupaya melakukan perlawanan terhadap represi semua bentuk institusi normalisasi yang menjaga kedaulatan yang dibuat oleh Moonton, dan menjadi suatu ancaman bagi langgeng-nya industri permainan daring. Dalam perspektif skizoanalisis, *cheater* MLBB menikmati "kegilaan" dengan merusak tatanan konsumsi yang dibuat oleh kapitalisme digital. Kegilaan ini ditunjukkan dengan hadirnya subjek-subjek skizo yang menerobos aturan "*term and condition*" dengan menggunakan celah dari aplikasi *Mobile Legends*. Mereka memiliki pengalaman *be self-extending*, *self-expanding*, *self-restricting*, dan *self-reducing*. Hal ini mengisyaratkan bagaimana rangkaian mesin hasrat "*have desires to be used*".

Cheater MLBB dapat bergerak secara individu dan merangkai kedalam suatu hubungan yang luas. Mereka adalah pemain yang berani mencoba, secara aktif bereksperimen dengan diri sendiri untuk menarik dan mengaktifkan potensi melalui proses “kemenjadian” tanpa tanpa henti, dan tanpa arah.

Adanya dinamika deteritorialisasi yang dilakukan oleh pemain *Mobile Legends* dilihat oleh pengembang permainan sebagai manuver yang perlu untuk dikondisikan. Pada gilirannya industri kapitalis tidak ingin mengalami kerugian sehingga melakukan bentuk re-teritorialisasi. Moonton memberikan hukuman terhadap para pemain dengan melakukan penangguhan (*banned*) akun virtual. Waktu penangguhan diberikan dengan pertimbangan seberapa besar kesalahan yang dilakukan oleh pemain. Artinya, pemain tidak dapat mengakses akun virtual berdasarkan waktu hukuman. Hukumannya pun subjektif dari berapa jam, hari, bulan hingga tahun.

Gambar 5. Sistem kecerdasan buatan yang mendeteksi dan memberikan hukuman untuk pemain MLBB yang melakukan *cheating*



Sumber: Screenshot dari akun pribadi Mobile Legends

Selain itu pemain yang sebelumnya melakukan top-up dan didapati melakukan “kecurangan” memungkinkan untuk di-*banned* secara permanen. Hal ini mengakibatkan seluruh barang virtual (*virtual goods*) yang didapatkan sebelumnya secara resmi hilang.



Hal ini dapat dipahami bahwa barang virtual sebenarnya rentan mengalami gangguan dari pihak pengembang.

Bahkan, penelitian ini menemukan fakta bahwa re-teritorialisasi yang dilakukan oleh Moonton, diafirmasi oleh para pemain itu sendiri, yakni melaporkan pemain lain yang dianggap menggunakan *cheat* akan ditindaklanjuti. Hal itu menjelaskan bahwa kapitalisme secara efektif memperbaiki diri sekaligus meredam berbagai bentuk hasrat yang tidak dapat terkontrol. Bahkan kemudian secara berkala Moonton juga berupaya untuk mengatasi berbagai “gangguan” para *cheater* dengan melakukan update aplikasi secara berkala melalui “*patch*” yang menutupi celah bagi para pemain yang melakukan tindakan yang sama. Bentuk *patch* yang dilakukan Moonton saat ini telah berada di versi Patch Notes 1.5.46 pada 2021-01-12 di Original Server. Moonton merilis bentuk pembaruan itu dengan melalui “update software” dan melakukan “maintenance” selama beberapa jam. Perbaikan ini dilakukan secara berkala sekaligus memperbanyak barang virtual yang ditawarkan seperti merilis hero baru atau skin baru dan seterusnya.

Re-teritorialisasi yang dilakukan oleh Moonton, merupakan implikasi adanya deteritorialisasi yang dilakukan oleh para pemain *Mobile Legends*. Re-teritorialisasi tidak hanya direspon dengan kontrol kembali kekuasaan atas suatu wilayah, namun juga semakin memperkuat “status quo”. Hal itu dapat ditunjukkan bahwa sistem yang terus diperbaiki melalui kemampuan AI (*Artificial Intelligence*) dapat mendeteksi berbagai tindakan “liar” para pemain MLBB. Perlu digaris bawahi bahwa AI (*Artificial Intelligence*) menjadi instrumen virtual untuk mengawasi dan menangkap berbagai aktivitas para pemain yang dianggap mengancam. Meminjam istilah Foucault bahwa Moonton sebagai entitas korporasi pada gilirannya melakukan bentuk *surveillance* atau pengawasan melalui mekanisme panopticon. Panopticon menjaga praktik konsumsi, tetap pada skema yang diarahkan dan menjaga pasar kapitalisme digital. Namun panopticon yang terjadi tampak berbeda di ruang virtual. Maka, pendisiplinan ataupun represi, *surveillance* di era saat ini dilakukan untuk mendorong kembali pemain MLBB konsumen dalam sistem ekonomi pasar. *Surveillance* dilakukan untuk membentuk dan mengawasi pola konsumsi. Deleuze dan Guattari mengambil pendekatan yang berbeda dari Foucault dalam menganalisis bagaimana dan di manakah disiplin maupun kontrol itu bisa ditemukan. Bersama Guattari,



ia menempatkan *surveillance* dalam logika *assemblages* di lingkungan fisik dan teknologi yang terus berubah. Subjek menjadi terawasi dalam hamparan algoritma melalui mekanisme panopticon kuasa ekonomi politik. Oleh karena itu, subjek tidak bebas dalam menentukan kesadaran mereka sendiri karena telah ditentukan oleh prediksi-prediksi numerik yang terwujud dalam kecerdasan buatan. Subjek algoritmik ini diposisikan sebagai kumpulan data-data kecil yang diatur, didefinisikan dan ditentukan oleh automasi berbasis sistem prediksi dan kontrol. Dalam masyarakat kapitalisme digital, subjek-subjek algoritma yang tersebar telah dikendalikan melalui relasi sosial, ekonomi, politik dan budaya hanya berjarak sekian mili-senti dari sentuhan ibu jari layar digital.

Penelitian ini menunjukkan bagaimana bentuk perlawanan *via a vis* terhadap AI melalui praktik *cheating* menjadi ancaman bagi kekuasaan kapitalisme digital. Kita bisa melihat bagaimana banyak permainan daring yang telah yang ditinggalkan karena pengembang tidak dapat menjinakkan bentuk praktik *cheating* sebagai bagian dari kontradiksi internal “kebebasan” yang ditawarkan oleh ekosistem permainan daring. Tindakan para pemain yang menguraikan kode-kode yang mapan, untuk membebaskan hasratnya, terbukti mengakibatkan banyak pengembang gulung tikar akibat sistem AI yang gagal mengatasi bentuk perlawanan para pemain. Dapat dikatakan bahwa fenomena *cheating* sebagai taktik perlawanan terhadap kecerdasan buatan AI menjadi persoalan yang serius bagi industri permainan daring. Tindakan *cheating* pemain MLBB bukan tidak mungkin mengarah pada upaya perebutan teknologi digital yang selama ini dikuasai oleh sistem modal.

Kemajuan besar dalam Artificial Intelligence (AI) membantu mempercepat proses dimana *self-learning* dan otomatisasi meningkatkan pertumbuhan dan pembangunan ekonomi. Namun, daya nalar dan kemampuan AI juga membuat tenaga manusia menjadi usang (Gordon, 2016) dalam proses produksi, distribusi, dan konsumsi. Dengan cara ini, AI menjadi sistem yang berkuasa menciptakan kekuatan tidak manusiawi yang merupakan senjata modal yang mengontrol kehidupan sehari-hari (Dyer-Witthford et al., 2019). Kontrol seperti itu sebagai upaya melanggengkan sistem ekonomi, politik, sosial dan budaya di mana profit menjadi tujuan utama.



Fenomena konsumsi barang virtual memunculkan sebuah realitas kompleks atas bekerjanya hasrat di tengah kapitalisme digital. Kompleksitas bekerjanya hasrat dalam fenomena konsumsi virtual menjadi sebuah persoalan yang setidaknya dapat ditilik melalui dua sisi. Pertama, hasrat yang dimediasi oleh teknologi digital berada dalam wilayah yang tidak dapat dilepaskan oleh adanya kepentingan kapitalisme abad-21, Artinya, hasrat yang selama ini dipahami ada dalam tataran individu, berkelindan dengan aspek sosial dan ekonomi politik. Kedua, hasrat konsumsi yang dimediasi oleh teknologi komunikasi dipahami sebagai hal yang ambivalen dan paradoks. Teknologi digital dilihat sebagai instrumen yang menekan hasrat masuk kedalam sistem nilai dan norma yang mapan., Bagi Deleuze dan Guattari, hasrat menemukan bentuk kebebasannya, melalui proses deterritorialisasi-yang menguraikan kode sosial yang mutlak, bahkan men-subversi tatanan kapitalisme digital. (Deleuze & Guattari, 1972:303)

Peneliti beranggapan bahwa *gamers Mobile Legends* memiliki potensi perlawanan terhadap sistem kapitalisme digital dengan cara “*cheating*”, dan memanfaatkan celah “*bug*”. *Cheating* ini dipahami sebagai manuver para pemain untuk mencapai tujuan tertentu diluar pakem. Seseorang yang melakukan *cheating* atau disebut *cheater*. *Cheat* dapat diaktifkan dari permainan itu sendiri, dengan memasukkan sejumlah kode rahasia atau menggunakan sebuah perangkat pihak ketiga untuk mengaktifkan. Upaya ini mengarah pada tindakan “abnormal” atau lepas dari nilai dan norma yang mengikat. Tindakan *cheating* dianggap tidak mematuhi konsep *fairplay* dalam sebuah permainan daring, maka pengembang memiliki otoritas untuk melakukan hukuman; peringatan, suspensi, penurunan peringkat, maupun penangguhan akun. Dengan demikian kapitalisme digital berusaha memperbaiki diri dengan membuat “teritori baru” Sehingga aliran hasrat dapat dijinakkan kembali.

Kesimpulan

Bagi Deleuze dan Guattari, hasrat konsumsi pemain MLBB berada dalam tataran individu dan sosial . Pemain MLBB didorong untuk menjadi pemain “sultan” ataupun “pro player”. Untuk mewujudkan hasrat secara simbolik, pemain MLBB tidak memiliki pilihan selain terus bermain dan membeli berbagai produk virtual. Pada praktiknya hasrat itu



terakselerasi dalam konsumsi virtual tanpa henti untuk menjadi yang terbaik (*MVP/most value-able player*) dan teratas dengan berbagai indikator yang telah ditetapkan oleh nilai dan norma. Sedangkan, objek virtual yakni kumpulan *image*, simbol 2D/3D, menghadirkan makna sosial yang dikaitkan dengan konsumsi simbolik yang mengarah untuk pengakuan sosial di antara pemain MLBB. Hasrat mencakup jaringan kepentingan kapital yang lebih luas meliputi, pihak penyedia jaringan komunikasi, perangkat mobile, perusahaan energi listrik, maupun perusahaan financial teknologi. Mesin hasrat dari perspektif Deleuze dan Guattari menghubungkan individu sekaligus agregat sistem sosial sebagai *machinic assemblage of desire*. Sistem ini ditopang oleh kepentingan kapitalisme permainan daring yang menghubungkan, membentuk dan mempertahankan teritori untuk kepentingan profit di era digital.

Hasrat konsumsi sebagai aliran konstruktif, menghadirkan dinamika pemain yang melakukan deteritorialisasi. Proses ini meninggalkan garis batas (*line of light*) nilai-nilai yang dibangun oleh wilayah kapitalisme digital dengan cara melakukan praktik *cheating*. Hasrat “liar” inilah yang muncul ketika subjek Skizofrenia berhasil membebaskan hasrat di tingkat molekuler (tingkat individu) dan molar (sistem sosial). Pada perspektif skizoanalisis, *cheater* MLBB menikmati “kegilaan” dengan merusak tatanan konsumsi yang dibuat oleh kapitalisme digital. Pemain MLBB secara aktif bereksperimen dengan melakukan praktik *cheating* sebagai suatu siasat, keluar dari wilayah yang telah dikodekan oleh kepentingan akumulasi kapital. Pada gilirannya praktik *cheating* sebagai materialisasi hasrat itu ditangkap kembali melalui proses reteritorialisasi oleh pengembang permainan daring ke dalam sistem pengawasan kecerdasan buatan (A.I) yakni dengan memberikan hukuman. Memastikan para pemain melakukan konsumsi virtual sesuai dengan tatanan yang berlaku. Re-teritorialisasi tidak hanya direspon dengan kontrol kembali kekuasaan atas suatu wilayah, namun juga semakin memperkuat “status quo”. Hal itu dapat ditunjukkan bahwa sistem yang terus diperbaiki melalui kemampuan A.I (*Artificial Intelligence*) dapat mendeteksi berbagai tindakan “liar” para pemain MLBB. A.I (*Artificial Intelligence*) menjadi instrumen untuk mengawasi dan menangkap berbagai aktivitas para pemain yang dianggap mengancam. Maka, pendisiplinan *surveillance* di era saat ini dilakukan untuk mendorong kembali pemain MLBB konsumen dalam sistem ekonomi



pasar. Algoritma kapitalisme semakin mudah dalam mengorganisasikan berbagai bentuk eksploitasi, dominasi, dan mekanisme pengawasan (*Surveillance*). Dengan demikian hasrat yang “liar” diarahkan kembali oleh sistem teknologi AI kedalam wilayah yang mapan, menempatkan pemain MLBB kembali ke dalam ekosistem permainan daring. Pada akhirnya kapitalisme digital terus memperbaiki diri dengan tujuan utama untuk kepentingan akumulasi kapital.

Daftar Pustaka

- Alfarizi, M. K. 2020. Pemain Mobile Legends Indonesia Terbanyak di Dunia. Tempo.co diakses 15 November 2020 melalui <https://tekno.tempo.co/read/1166277/pemain-mobile-legends-indonesia-terbanyak-di-dunia/full&view=ok>
- Arias, Andrea Vanina. 2008. “Life, Liberty, and the Pursuit of Swords and Armors: Regulating the Theft of Virtual Goods.” *Emory Law Journal* 57 (5): 1301-1346
- Chapple, C. 2020. Mobile Legends Revenue Passes \$500 Million as Southeast Asia Powers Explosive Growth. Sensor Tower diakses 30 November 2021 melalui <https://sensortower.com/blog/mobile-legends-revenue-500-million>
- Deleuze, G., & Guattari, F. 1972. *Anti-Oedipus: Capitalism and Schizophrenia*. Diterjemahkan oleh Robert Hurley, Mark Seem, and Helen R. Lane. Minneapolis: University of Minnesota Press
- Deleuze, G., & Guattari, F. (2000). *A Thousand Plateaus: Capitalism and Schizophrenia*. Diterjemahkan oleh Brian Massumi. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Dyer-Witheford, N., & Matviyenko, S. 2019. *Cyberwar and revolution: Digital subterfuge in global capitalism*. of Minnesota Press.
- Elliott, L., Golub, A., Ream, G., & Dunlap, E. 2012. Video game genre as a predictor of problem use. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 15(3), 155-161.
- Fairfield, J. 2005. Virtual property. *Boston University Law Review*, 85, 1047–1102.
- Guo, Y., & Barnes, S. (2007). Why people buy virtual items in virtual worlds with real money. *ACM SIGMIS Database*, 38(4), 69–76



- Hamari, J., Keronen, L., & Alha, K. (2015). Why do people play games? A review of studies on adoption and use. In *2015 48th Hawaii International Conference on System Sciences* (pp. 3559-3568). IEEE.
- Hartono, A. 2007. *Skizoanalisis Deleuze+Guattari: Sebuah Pengantar Genealogi Hasrat*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Ho, C. H., & Wu, T. Y. 2012. Factors affecting intent to purchase virtual goods in online games. *International Journal of Electronic Business Management*, 10(3).
- Ida, R. 2018. Etnografi Virtual Sebagai Teknik Pengumpulan Data dan Metode Penelitian. *The Journal of Society and Media*, 2(2), 130-145.
- Kozinets, R., Patterson, A., & Ashman, R. 2017. Networks of desire: How technology increases our passion to consume. *Journal of Consumer Research*, 43(5), 659-682.
- Lehdonvirta, V. 2009. Virtual consumption. *Turku School of Economics*, No. A-11.
- Li, Zhaohui. 2012. *Motivation of Virtual Goods Transactions Based on the Theory of Gaming Motivations*. *Journal of Theoretical and Applied Information Technology*. Vol. 43, No. 2. ISSN: 1992-864.
- Mennecke, B., Terando, W. D., Janvrin, D. J., & Dilla, W. N. 2007. It's just a game, or is it? Real money, real income, and real taxes in virtual worlds. *Communications of AIS*, 19, 134-141.
- Moar, James. 2020. Cloud Gaming: an Emerging Trend Within the Video Games Market. Dipetik 10 desember 2020 melalui [https://www.juniperresearch.com/new-trending/analystxpress/september-2020-\(1\)/cloud-gaming-an-emerging-trend-within-the-video-ga](https://www.juniperresearch.com/new-trending/analystxpress/september-2020-(1)/cloud-gaming-an-emerging-trend-within-the-video-ga)
- Nur, W., & Kayano, S. 2020. Kuasa Algoritmik dalam Masyarakat Digital Interpretasi Pandangan Foucault Atas Teknologi. *TEKNOSAINS: MEDIA INFORMASI SAINS DAN TEKNOLOGI*, 14(1).
- Priatama, A. 2018. Uang dan Peluang: Konsumsi Barang Virtual dalam Game RF Online Indonesia. *Jurnal Pemikiran Sosiologi*, 5(2), 1-26.
- Rodríguez, B. 2017. Purchasing behaviour on aesthetic items in online video games with real currency: The case of Counter Strike: Global Offensive.



Wang, W. T., & Chang, W. H. 2014. A study of virtual product consumption from the expectancy disconfirmation and symbolic consumption perspectives. *Information Systems Frontiers*, 16(5), 887-908.

Wijaya, A. N., & Alamanda, D. T. 2016. Kajian Teori Nilai Konsumsi Terhadap Pembelian Barang Virtual Pada Game Online F2p Moba. *eProceedings of Management*, 3(1).