

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 gaming ecosystem. This research aims to explore the complexity of the virtual consumption desires of Mobile Legend: Bang Bang (MLBB) players based on the perspective of Deleuze and Guattari. Besides, it is also to describe the tactics of MLBB players who are trying to get out of the norms imposed by digital capitalism in the 21st century.

This qualitative research used a virtual ethnographic method in which the researchers actively observed and participated virtually. Studies of the internet locus, require an adaptive approach, including in online games. The collected data were approved by the source and respected the ethical issue of confidentiality. The data were selected, categorized, and analyzed based on the DeleuzeGuattarian to answer the research questions.

Based on observations and interviews through FGI (focus group interviews), the researcher identified that the virtual consumption desires of MLBB players are at the micro and macro political levels. Based on the perspective of Deleuze and Guattari, the desiring-machine connects the individual and the social system as a machinic assemblage. As a result, the consumption desires of MLBB players are not only explained by the relationship between players and virtual objects, but also includes a wider network of capital interests including communication network providers, mobile device manufacturers, electric energy companies, and financial technology companies. Moreover, the implication of placing consumption desires as a constructive flow presents the dynamics of players who carry out deterritorialization. This process leaves the line of flight values built by digital capitalism by practicing cheating. In turn, the cheating practice as the materialization of the desire for "chaos" is recaptured through the reterritorialization process by the developer 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, Schizoanalysis, Virtual Ethnography*

INTISARI

Konsumsi virtual, lekat dengan kehidupan masyarakat yang dimediasi oleh teknologi komunikasi dan informasi digital. Salah satunya dapat dilihat dalam ekosistem permainan daring (*game online*). Tesis ini bertujuan untuk mengeksplorasi kompleksitas hasrat konsumsi virtual para pemain *Mobile Legend: Bang Bang (MLBB)* dari perspektif Deleuze dan Guattari. Selain itu, juga memaparkan siasat para pemain MLBB yang berupaya keluar dari nilai-norma yang imapkan oleh kapitalisme digital abad-21.

Penelitian kualitatif ini menggunakan metode etnografi virtual yang menempatkan peneliti dalam aktivitas observasi dan partisipasi aktif di ruang virtual. Studi yang ada dalam lokus internet, membutuhkan suatu pendekatan yang adaptif, termasuk dalam permainan daring. Data temuan yang dikumpulkan mendapatkan persetujuan oleh informan, dan menjunjung persoalan etika kerahasiaan. Temuan data diseleksi, dikategorisasikan, kemudian dianalisis dengan kacamata DeleuzeGuattarian untuk menjawab pertanyaan penelitian.

Berdasarkan observasi dan wawancara melalui FGI (*focus group interview*) peneliti melihat bahwa hasrat konsumsi pemain MLBB berada di tataran individu dan sosial. Mesin hasrat dari perspektif Deleuze dan Guattari menghubungkan individu sekaligus sistem sosial sebagai (*machinic assemblage*). 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, pihak penyedia jaringan komunikasi, produsen perangkat *mobile*, perusahaan energi listrik, maupun perusahaan finansial teknologi. Lebih jauh, implikasi ketika meletakan hasrat konsumsi sebagai aliran konstruktif, menghadirkan pemain yang melakukan deteritorialisasi. 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* sebagai materialisasi hasrat “chaos” itu ditangkap kembali melalui proses reteritorialisasi oleh pengembang ke dalam sistem pengawasan kecerdasan buatan (*Artificial Intelligence*) yakni dengan memberikan hukuman. Memastikan para pemain melakukan konsumsi virtual sesuai dengan tatanan yang berlaku. 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, Skizoanalisis, Etnografi Virtual