

**PERILAKU FANATISME DAN KONSUMTIF PEMAIN *GAME ONLINE* EFOOTBALL
(Studi Deskriptif terhadap Pemain *Game Online* eFootball yang Tergabung dalam
eFootball PES Mobile Community di Platform Facebook)**



SKRIPSI

**Diajukan untuk Memenuhi Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana
Ilmu Komunikasi pada Fakultas Psikologi dan Ilmu Sosial Budaya
Universitas Islam Indonesia**

Oleh:

MUHAMMAD RAUFAN GUSRANANDA

19321167

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS PSIKOLOGI DAN ILMU SOSIAL BUDAYA
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA
YOGYAKARTA**

2023

**HALAMAN PERSETUJUAN
SKRIPSI**

**PERILAKU FANATISME DAN KONSUMTIF PEMAIN *GAME ONLINE* EFOOTBALL
(Studi Deskriptif terhadap Pemain *Game Online* eFootball yang Tergabung dalam
eFootball PES Mobile Community di Platform Facebook)**



Disusun oleh:

MUHAMMAD RAUFAN GUSRANANDA

19321167

Telah disetujui dosen pembimbing skripsi untuk diujikan dan
dipertahankan dihadapan tim penguji skripsi.

المجمع الإسلامي للدراسات والبحوث
Tanggal 16 Maret 2023

Dosen Pembimbing Skripsi


Ratna Permata Sari, S.I.Kom, M.A.

NIDN 0509118601

HALAMAN PENGESAHAN
SKRIPSI

PERILAKU FANATISME DAN KONSUMTIF PEMAIN *GAME ONLINE* EFOOTBALL
(Studi Deskriptif terhadap Pemain *Game Online* eFootball yang Tergabung dalam
eFootball PES Mobile Community di Platform Facebook)

Disusun oleh:

MUHAMMAD RAUFAN GUSRANANDA
19321167

Telah dipertahankan dan disahkan oleh Dewan Penguji Skripsi
Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Psikologi dan Ilmu Sosial Budaya

Universitas Islam Indonesia

Tanggal 04 Mei 2023

Dewan Penguji

1. **Ratna Permata Sari, S.I.Kom, M.A.**

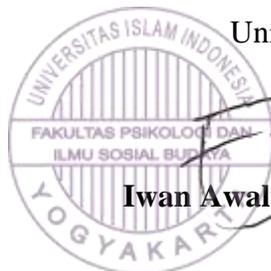
NIDN 0509118601

2. **Anggi Arifudin Setiadi, S.I.Kom., M.I.Kom**

NIDN 0511119003

Mengetahui,
Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi
Fakultas Psikologi dan Ilmu Sosial Budaya

Universitas Islam Indonesia



Iwan Awaluddin Yusuf, S.IP., M.Si., Ph.D

NIDN 0506038201

PERNYATAAN ETIKA AKADEMIK

Bismillahirrahmanirrahim

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Muhammad Raufan Gusrananda

Nomor Mahasiswa : 19321167

Program Studi : Ilmu Komunikasi

Judul Skripsi : Perilaku Fanatisme dan Konsumtif Pemain Game Online eFootball

Melalui surat pernyataan ini saya menyatakan bahwa:

1. Selama menyusun skripsi ini saya tidak melakukan tindak pelanggaran akademik dalam bentuk apapun, seperti penjiplakan, pembuatan skripsi oleh orang lain, atau pelanggaran lain yang bertentangan dengan etika akademik yang dijunjung tinggi Universitas Islam Indonesia. Oleh karena itu, skripsi ini merupakan karya ilmiah saya sebagai penulis, bukan karya jiplakan atau karya orang lain.
2. Apabila dalam ujian skripsi saya terbukti melanggar etika akademik, maka saya siap menerima sanksi sebagaimana aturan yang berlaku di Universitas Islam Indonesia.
3. Apabila di kemudian hari setelah saya lulus dari Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Psikologi dan Ilmu Sosial Budaya, Universitas Islam Indonesia ditemukan bukti secara meyakinkan bahwa skripsi ini adalah karya jiplakan atau karya orang lain, maka saya bersedia menerima sanksi akademis yang ditetapkan Universitas Islam Indonesia.

Demikian pernyataan ini saya buat dan setuju dengan sesungguhnya.

Yogyakarta, 16 Maret 2023

Yang menyatakan,



Muhammad Raufan Gusrananda

19321167

MOTTO

“Man Jadda Wa Jadda, Man Shabara Zhafira”

Ahmad Fuadi

(Penulis Novel Trilogi 5 Menara)

PERSEMBAHAN

Karya penelitian ini saya persembahkan kepada kedua orang tua yang selalu mensupport dan mendoakan peneliti serta kepada adik laki-laki yang tersayang

KATA PENGANTAR

Assalammu'alaikum Warrahmatullahi Wabarakatuh

Alhamdulillah rabbil'alam, peneliti memanjatkan puji syukur kepada kehadiran Allah SWT atas segala rahmat, karunia, dan hidayah-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **“Perilaku Fanatisme dan Konsumtif Pemain Game Online eFootball”**. Skripsi ini merupakan salah satu prasyarat yang harus dipenuhi oleh mahasiswa untuk memperoleh gelar Sarjana pada Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Psikologi dan Ilmu Sosial Budaya, Universitas Islam Indonesia.

Peneliti menyadari bahwa penelitian ini masih memiliki banyak kekurangan dan jauh dari kata sempurna. Pengerjaan skripsi ini tidak lepas dari dukungan, dorongan, motivasi, dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, peneliti ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar besarnya kepada:

1. Kedua orang tua peneliti, Bapak Kusnan dan Ibu Widayati. Orang yang selalu ada ketika peneliti jatuh dan bangun, sakit dan sehat, senang dan sedih, tempat peneliti berkeluh kesah selama berkuliah di Universitas Islam Indonesia
2. Ibu Ratna Permata Sari, S.I.Kom., MA., selaku dosen pembimbing skripsi. Terima kasih telah memberikan waktu, nasihat, bimbingan, motivasi, ilmu, serta saran dan masukan selama proses penelitian skripsi berlangsung hingga selesai.
3. Seluruh dosen dan staf Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Islam Indonesia yang telah memberikan banyak ilmu dalam masa perkuliahan, memberikan arahan, serta membantu dalam banyak hal.
4. Dio ikhsan putra, *Founder* dan *Admin* dari eFootball PES Mobile Community yang telah memberikan kesempatan dan keluangan waktu untuk meneliti komunitas yang dimilikinya.
5. Anggota dari eFootball PES Mobile Community (Muhammad Habibi, Amin Sahbat, Davit Ardiansah, dan Feriyanto Karim) yang telah membantu peneliti mengumpulkan data penelitian sebagai narasumber untuk diwawancarai.
6. Seluruh rekan mahasiswa Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Islam Indonesia angkatan 2019 yang telah memberikan dukungan dan nasihat serta saling bertukar pikiran selama masa perkuliahan.

7. Seluruh teman-teman di Yogyakarta, Bengkalis, dan lainnya yang telah memberikan semangat serta menemani hari-hari peneliti.
8. Seluruh pihak yang telah membantu peneliti dalam penyusunan dan penyelesaian penelitian ini yang tidak dapat disebutkan satu per satu.
9. Terkhusus kepada diri sendiri, terimakasih telah menjadi orang yang selalu memperjuangkan segala hal selama perkuliahan hingga di titik sekarang ini. Terimakasih telah menjadi pribadi yang mandiri dan mempelajari segala hal yang baru.

Peneliti menyadari jika penulisan skripsi ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, peneliti sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun dalam rangka memperbaiki dan mengembangkan skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi seluruh pihak yang bersangkutan, serta dapat menjadi perbandingan bagi penelitian selanjutnya. Semoga Allah SWT membalas segala kebaikan dari seluruh pihak yang telah membantu peneliti selama ini.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Yogyakarta, 16 Maret 2023



Muhammad Raufan Gusrananda

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN ETIKA AKADEMIK.....	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
ABSTRAK	xiii
ABSTRACT.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah.....	5
C. Tujuan Penelitian	5
D. Manfaat Penelitian	6
1. Manfaat Teoritis.....	6
2. Manfaat Praktis	6
E. TINJAUAN PUSTAKA	6
1. Penelitian Terdahulu	6
2. Kerangka Teori	9
F. METODE PENELITIAN	15
1. Jenis Penelitian.....	15
2. Waktu dan Lokasi Penelitian	16
3. Subjek Penelitian (Narasumber)	16
4. Pengumpulan Data	16
5. Analisis Data	18
BAB II GAMBARAN UMUM OBJEK PENELITIAN.....	19

A.	Game Online eFootball.....	19
1.	eFootball World	20
2.	Misi	23
3.	Toko	24
4.	Ekstra	26
B.	eFootball PES Mobile Community.....	28
BAB III	TEMUAN DATA.....	33
A.	Observasi di Platform Facebook.....	33
B.	Wawancara bersama Pemain <i>Game Online</i> eFootball.....	35
1.	Profil Narasumber	36
2.	Proses Awal Bermain <i>Game Online</i> eFootball	37
3.	Hal Menarik dari <i>Game Online</i> eFootball.....	42
4.	Efek Khusus dari Bermain <i>Game Online</i> eFootball.....	45
5.	Dampak Positif dan Negatif Bermain <i>Game Online</i> eFootball.....	48
6.	Komunitas Virtual.....	51
7.	Fanastisme.....	55
8.	Perilaku Konsumtif	60
BAB IV	PEMBAHASAN	67
A.	Game Online eFootball.....	67
B.	Komunitas Virtual	69
C.	Fanatisme	70
D.	Perilaku Konsumtif.....	73
BAB V	PENUTUP.....	78
A.	Kesimpulan	78
B.	Keterbatasan Penelitian	79
C.	Saran	79
DAFTAR PUSTAKA.....		80
LAMPIRAN.....		84

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Daftar Narasumber Penelitian.....	35
--	----

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Logo Game Online eFootball.....	19
Gambar 2. 2 Halaman Pembuka Game Online eFootball.....	19
Gambar 2. 3 Fitur eFootball World.....	20
Gambar 2. 4 Mode Autentik Laga.....	20
Gambar 2. 5 Mode Tim Impian Laga.....	21
Gambar 2. 6 Mode Taktik Permainan.....	22
Gambar 2. 7 Mode Tim Saya.....	22
Gambar 2. 8 Mode Kontrak	23
Gambar 2. 9 Fitur Misi.....	23
Gambar 2. 10 Fitur Toko	24
Gambar 2. 11 Mode Paket.....	24
Gambar 2. 12 Mode Koin eFootball	25
Gambar 2. 13 Mode Poin eFootball	25
Gambar 2. 14 Fitur Ekstra.....	26
Gambar 2. 15 Update Aplikasi eFootball 10 November 2022 di Google Play Store	27
Gambar 2. 16 Foto Profil eFootball PES Mobile Community.....	28
Gambar 2. 17 Halaman Utama eFootball PES Mobile Community di Facebook	29
Gambar 2. 18 <i>About</i> eFootball PES Mobile Community di Facebook.....	29
Gambar 2. 19 Data Statistik Usia <i>followers</i> eFootball PES Mobile Community di Facebook.....	30
Gambar 3. 1 Komunitas eFootball 2023 Mobile di Facebook	33
Gambar 3. 2 Komunitas PES Mobile ID Community di Instagram	34
Gambar 3. 3 Logo FIFA Mobile	37
Gambar 3. 4 Kumpulan Logo Pro Evolution Soccer hingga eFootball dari Masa ke Masa	38
Gambar 3. 5 Logo Mobile Legends: Bang Bang	40
Gambar 3. 6 Jual Akun eFootball oleh Amin Sahbad pada eFootball PES Mobile Community di Facebook.....	43
Gambar 3. 7 Pemain Legenda dalam <i>Game Online</i> eFootball.....	44
Gambar 3. 8 Kontribusi Habibi (Hy Mhd) pada eFootball PES Mobile Community di Facebook	52
Gambar 3. 9 Kontribusi Amin Sahbad pada eFootball PES Mobile Community di Facebook ...	53
Gambar 3. 10 Jual Akun eFootball oleh Feriyanto Karim (Ciko) pada eFootball PES Mobile Community di Facebook	54
Gambar 3. 11 Server <i>Game Online</i> eFootball sedang <i>Maintenance</i>	58
Gambar 3. 12 Harga Koin eFootball.....	61
Gambar 3. 13 <i>Event</i> Rutin yang <i>Update</i> Setiap Minggu.....	63
Gambar 3. 14 Pemain Iconic dalam <i>Game Online</i> eFootball	64

ABSTRAK

Gusrananda, Muhammad Raufan. 19321167 (2023). Perilaku Fanatisme dan Konsumtif Pemain Game Online eFootball. Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Psikologi dan Ilmu Sosial Budaya, Universitas Islam Indonesia.

Game online eFootball merupakan salah satu permainan dengan genre *sport* yang populer untuk saat ini. Cukup banyak yang memainkan *game online* tersebut terkhusus pada pemain yang memiliki ketertarikan pada bidang olahraga sepak bola. Dalam *game online* eFootball tersedia berbagai macam pemain sepak bola yang terkenal dari seluruh dunia. Pemain eFootball dapat membeli pemain sepak bola yang diinginkan menggunakan koin yang mereka punya. Harga pemain sepak bola tersebut beraneka ragam tergantung kualitas dan kemampuan yang dimiliki. Berdasarkan hasil observasi di lapangan, peneliti tertarik untuk mengkaji tentang bagaimana perilaku fanatisme dan konsumtif pada pemain *game online* eFootball.

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data menggunakan metode observasi, wawancara, dan dokumentasi yang dilakukan secara online. Adapun pemilihan responden dengan menggunakan teknik purposive sampling dan snowball sampling pada sebuah komunitas di *platform* Facebook bernama eFootball PES Mobile Community.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa bermain *game online* eFootball dapat menyebabkan perilaku fanatisme dan konsumtif. Perilaku fanatisme terjadi karena adanya perasaan berlebihan dan intensitas yang tinggi ketika bermain *game online* tersebut. Pemain akan melakukan apa saja dan rutin bermain eFootball setiap harinya. Perasaan gelisah akan muncul ketika pemain tidak bermain eFootball dalam kurun waktu satu hari saja. Sedangkan perilaku konsumtif yang terjadi menyebabkan pemain mengorbankan waktu dan uang. Pemain akan mengorbankan waktu setiap harinya hanya untuk bermain eFootball. Kemudian pemain akan mengeluarkan uang yang dimilikinya hanya untuk melakukan top up koin eFootball.

Kata kunci: game online, eFootball, fanatisme, konsumtif

ABSTRACT

Gusrananda, Muhammad Raufan. 19321167 (2023). Perilaku Fanatisme dan Konsumtif Pemain Game Online eFootball. Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Psikologi dan Ilmu Sosial Budaya, Universitas Islam Indonesia.

The eFootball online game is one of the games with the popular sports genre nowadays. Quite a lot of people play this online game, especially players who have an interest in the sport of soccer. In the eFootball online game, there are many famous soccer players from around the world. EFootball players can buy the soccer players they want. They usually use their coins. The price of these soccer players varies depending on the quality and abilities possessed. Based on the results of observations in the field, researcher is interested in studying how fanaticism and consumptive behavior of eFootball online game players is.

This study uses a descriptive qualitative method with data collection techniques using observation, interviews, and documentation conducted online. The selection of respondents used purposive sampling and snowball sampling techniques in a community on the Facebook platform called eFootball PES Mobile Community.

The results showed that playing the eFootball online game can lead to fanatical and consumptive behavior. Fanatical behavior occurs because of excessive feelings and high intensity when playing online games. Players will do anything and play eFootball regularly every day. Feelings of anxiety will increase when players don't play eFootball in just a day. Meanwhile, the consumptive behavior occurs which causes players to sacrifice time and money. They will sacrifice their time every day just to play eFootball. Then the players don't care whether they spend a lots of money just to top up eFootball coins.

Keywords: *game online, eFootball, fanatisme, konsumtif*

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kemajuan internet yang cukup cepat dan pesat membuat manusia harus selalu siap menerima perubahan. Kehidupan manusia dituntut untuk menerima perubahan setiap harinya sebagai akibat dari perkembangan zaman. Sikap memfilter diri dari pengaruh internet tentunya sangat perlu untuk diterapkan dan diperhatikan. Hal ini dilakukan untuk menjaga diri dari pengaruh internet yang tidak selalu berdampak positif bagi manusia. Perubahan dan perkembangan yang terjadi tidak mungkin berlangsung secara tiba-tiba, ada perubahan yang terjadi dengan pelan-pelan, dan ada juga yang drastis diakibatkan pertentangan antara satu dan lain hal (Zamroni, 2009).

Fajri (2012) menjelaskan bahwa pada mulanya Internet hanya berfungsi sebagai sarana informasi, namun seiring dengan kemajuan teknologi, internet berkembang dengan berbagai macam fungsi lain seperti contohnya sebagai sarana hiburan. *Game online* adalah bukti nyata dari adanya internet yang bersifat hiburan. Menurut Surbakti (2017), *Game online* adalah permainan virtual menggunakan gadget atau PC (Personal Computer) yang membutuhkan koneksi internet dan dimainkan dengan peraturan yang telah dibuat sedemikian rupa. Biasanya *game online* dimainkan dengan tujuan untuk menghibur diri, namun kini fungsi dari *game online* sudah berubah bergantung pada siapa yang memainkannya. Ada yang memainkan *Game online* sebagai sarana ekonomi untuk memperoleh uang. Bahkan yang lebih mencengangkan lagi, *game online* menjadi sarana olahraga (e-sport) yang sudah dipertandingkan pada tingkat nasional hingga internasional. Hal tersebut telah membuktikan bahwa *game online* telah mengalami perkembangan dan perubahan terutama pada fungsi pakainya.

Berbagai macam jenis *game online* sudah banyak bermunculan hingga saat ini dan dapat dimainkan oleh siapapun. Berdasarkan portal berita PapuaNews.id menginformasikan bahwa terdapat beberapa *game online* yang populer di Indonesia pada tahun 2022 berdasarkan top grossing atau data paling laku dari Google Play Store Indonesia diantaranya yaitu: Garena Free Fire, Ghensin Impact, PUBG Mobile, State of Survival (SOS), Clash Royale, Clash of Clans (COC), Ragnarok M (Eternal Love), Roblox, Laplace M, dan Mobile

Legends: Bang Bang, (Fabian, 2022). Kebanyakan dari game populer tersebut, selain bisa dimainkan sendiri, juga bisa dimainkan bersama teman. Beberapa orang yang pada awalnya hanya berteman biasa, karena memiliki satu permainan yang sama dan sering bermain bersama kemudian menjadi teman yang sangat akrab. Sehingga *game online* menjadi sebuah sarana menyatukan beberapa orang dalam satu tongkrongan.

Indonesia merupakan salah satu negara dengan pasar industri *game online* terbesar di dunia. We Are Social dalam Databoks pada Januari 2022 melaporkan bahwa negara Indonesia menempati posisi ketiga di dunia dengan kategori masyarakat terbanyak bermain *game online* dengan persentase 94,5% pengguna yang berusia 16-64 tahun. Posisi pertama ditempati oleh Filipina dengan persentase 96,4% pengguna, kemudian Thailand berada pada posisi selanjutnya dengan 94,7% pengguna. Hadirnya *game online* sudah cukup banyak mempengaruhi perilaku masyarakat. Meskipun pada awalnya hanya mencoba-coba dan mengisi waktu luang saja, namun lama-kelamaan hal tersebut membuat seseorang menjadi ketagihan. Dampak dari ketagihan pada *game online* ini tentunya sangat berpengaruh, terutama bagi aktivitas sehari-hari dan kesehatan diri. Meskipun terdapat dampak negatif, ternyata bermain *game online* bisa memberikan manfaat positif. Salah satu dampak positifnya yaitu adanya olahraga elektronik (esport) yang saat ini sedang booming di Indonesia. Hasil riset yang dilakukan oleh Vero, agen komunikasi di Asia Tenggara yang bekerjasama dengan Decision Lab mengungkapkan bahwa jumlah penduduk Indonesia yang terlibat dalam esport pada tahun 2021 mencapai lebih kurang 52 juta jiwa (Jatmiko, 2022).

Di zaman sekarang ini, developer tidak henti-hentinya merancang *game online* agar terlihat menarik dan para pemainnya betah berlama-lama memainkannya. Diantara banyaknya *game online* yang populer di Indonesia seperti yang telah disebutkan beberapa contohnya diatas, eFootball merupakan salah satu *game online* yang cukup menarik untuk dibahas. eFootball merupakan *game online* yang diproduksi oleh developer asal Jepang bernama KONAMI pada tahun 1995. Dari awal kemunculannya hingga sekarang, *game online* ini sudah tiga kali berganti nama mulai dari Winning Eleven, kemudian berganti menjadi Pro Evolution Soccer, dan sekarang dikenal dengan nama eFootball. eFootball bisa dikatakan *game online* yang cukup populer untuk dimainkan pada saat ini. Tercatat hingga 10 November 2022, eFootball telah di download mencapai lebih dari 100 juta kali serta mendapatkan *ratings and reviews* sebesar 3,7 pada Google Play Store. Data ini telah

membuktikan dengan jelas bahwa cukup banyak masyarakat yang telah mengunduh dan memainkan *game online* ini.

Game online eFootball merupakan salah satu permainan yang cukup terkenal untuk saat ini. Beberapa kalangan masyarakat khususnya yang memiliki ketertarikan pada bidang olahraga sepak bola cukup banyak yang memainkan *game online* tersebut. eFootball dapat bersaing merebut hati masyarakat di antara banyaknya *game online* dengan genre sejenis seperti Dream League Soccer, Football Manager Mobile, FIFA Football, Score! Hero, dan masih banyak yang lainnya. Rival terdekat dari *game online* eFootball adalah FIFA Football. Mereka berdua adalah dua raksasa terbesar dalam industri permainan di bidang sepak bola. Masyarakat yang gemar sepak bola tidak akan asing lagi jika mendengar dua permainan tersebut.

Terdapat beberapa faktor yang menyebabkan *game online* eFootball cukup menarik dan banyak dimainkan oleh masyarakat saat ini. Yossie Dwi Prananto (2021) dalam sebuah artikel yang diterbitkan oleh YangCanggih.Com menjelaskan bahwa terdapat lima hal yang perlu diketahui tentang *game online* eFootball, diantaranya yaitu:

1. *Game online* eFootball menggunakan sistem *free to play* atau dapat dimainkan secara gratis tanpa biaya pembelian, sistemnya hanya dalam format digital *download* saja.
2. *Game online* eFootball dapat dimainkan di *Personal Computer* (PC) maupun *Mobile Smartphone* (Android dan iOS). Selain itu, dapat dimainkan di konsol generasi sebelumnya seperti Xbox One dan PlayStation 4. Tidak ketinggalan, konsol generasi terbaru seperti Xbox Series dan PlayStation 5 dapat memainkan *game online* eFootball.
3. Meskipun menggunakan sistem *free to play*, antar pemain dapat saling bertanding memainkan *game online* eFootball di platform apapun.
4. Pihak *developer* akan rutin melakukan *update* konten dan fitur pada *game online* eFootball secara berkala.
5. *Game online* eFootball menggunakan *Unreal Engine 4*. Penggunaan *engine* terbaru ini berfungsi untuk menambahkan pembaruan pada sistem animasi Motion Matching yang diklaim mampu menyajikan animasi empat kali lebih banyak dibandingkan generasi terdahulu.

Selain beberapa faktor yang telah disebutkan diatas, terdapat juga faktor lain yang membuatnya menarik. *Game online* eFootball menyediakan berbagai fitur terbaru dan

menarik untuk para pemain yang memainkannya. Seperti contohnya pada fitur “kontrak”, terdapat berbagai macam pemain sepak bola yang terkenal dari seluruh dunia. Pada fitur tersebut, pemain *game online* eFootball dapat membeli pemain sepak bola yang diinginkan menggunakan koin yang mereka punya. Harga pemain sepak bola tersebut beraneka ragam tergantung kualitas dan kemampuan yang dimiliki.

Koin yang dimiliki pemain *game online* eFootball bisa diperoleh dengan dua cara. Yang pertama, melalui bonus dari aplikasi atau hadiah ketika memenangkan sebuah event pertandingan. Yang kedua, melalui pembelian (*top up*) koin pada fitur “toko” dengan daftar harga normal koin eFootball sebagai berikut:

1. Rp. 16.000 = 130 koin
2. Rp. 65.000 = 550 koin
3. Rp. 129.000 = 1.040 koin
4. Rp. 249.000 = 2.130 koin
5. Rp. 359.000 = 3.250 koin
6. Rp. 619.000 = 5.700 koin
7. Rp. 1.299.000 = 12.800 koin

Game online eFootball menyediakan beberapa metode pembayaran seperti Pulsa, Dana, GoPay, ShopeePay, OVO, Credit or Debit Card, Alfamart, Indomaret, dan Transfer Bank untuk melakukan *top up* koin eFootball. Pemain eFootball yang sudah memiliki koin dapat menggunakannya untuk membeli pemain sepak bola yang diinginkannya. Semakin banyak koin eFootball yang dimiliki, semakin besar pula kesempatan untuk mendapatkan pemain sepak bola yang diinginkan. Hal tersebut bisa terjadi karena eFootball menggunakan sistem random atau acak. Biasanya pemain *game online* eFootball butuh berulang kali pembelian sampai akhirnya mendapatkan pemain bintang yang diinginkan. Oleh karena itu, koin merupakan salah satu item yang sangat penting bagi pemain dalam *game online* eFootball.

Peneliti telah melakukan observasi di lapangan dan menemukan beberapa pemain *game online* eFootball yang rela mengeluarkan uang yang dimilikinya hanya untuk melakukan *top up* koin dan membeli pemain bintang yang diinginkannya. Biasanya *top up* koin rutin dilakukan secara rutin dalam jangka waktu satu bulan sekali bahkan ada yang satu minggu sekali. Ketika pihak *developer* melakukan *update* pada aplikasi setiap minggunya,

maka setelahnya akan muncul pemain-pemain bintang pada fitur “kontrak” yang tentunya sangat menarik. Pemain sepak bola terkenal dengan kemampuan dan kualitas tinggi menjadi daya tarik tersendiri bagi pemain *game online* eFootball. Hal inilah yang membuat mereka tanpa sadar akan mengorbankan uang yang dimilikinya untuk mendapatkan pemain tersebut

Pada *game online* eFootball, biasanya ada gengsi antar sesama pemain. Jika si A memiliki pemain bintang, maka hal ini akan menjadi pemicu bagi si B untuk mendapatkan pemain bintang yang serupa atau yang lebih baik. Apalagi jika si A dan si B sering bertemu dan bermain *game online* eFootball bersama, maka hal ini akan membuat gengsi semakin tinggi. Faktor tersebut merupakan salah satu penyebab pemain *game online* eFootball melakukan top up koin. Kualitas dan kemampuan pemain sepak bola dalam *game online* eFootball tentunya sangat mempengaruhi performa mereka ketika melakukan pertandingan atau bermain bersama. Oleh karena itu, pemain bintang harus didapatkan agar pada saat bermain bisa memperoleh kemenangan.

Berdasarkan uraian penjelasan diatas dan hasil observasi di lapangan, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian terhadap sebuah komunitas bernama eFootball PES Mobile Community yang ada di *platform* Facebook. Peneliti akan berusaha untuk menemukan seberapa besar perilaku fanatisme pemain ketika bermain dan konsumtif pemain ketika melakukan *top up* untuk membeli koin dalam sebuah skripsi berjudul “ Perilaku Fanatisme dan Konsumtif Pemain Game Online eFootball”.

B. Rumusan Masalah

Dari pemaparan masalah yang telah diuraikan pada latar belakang, dapat ditarik sebuah rumusan masalah yaitu: “Bagaimana perilaku fanatisme dan konsumtif pemain *game online* eFootball pada eFootball PES Mobile Community di platform Facebook”.

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang disebutkan diatas, maka tujuan dilakukannya penelitian ini adalah:

1. Untuk memperoleh informasi terkait bagaimana perilaku fanatisme dan konsumtif pemain *game online* eFootball pada eFootball PES Mobile Community di platform Facebook.

2. Untuk memperoleh informasi terkait faktor-faktor penyebab perilaku fanatisme dan konsumtif pemain *game online* eFootball pada eFootball PES Mobile Community di platform Facebook.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian yang akan dilakukan pada eFootball Mobile Indonesia Community ini memiliki beberapa manfaat yaitu:

1. Manfaat Teoritis

Sebagai data dan bahan rujukan untuk penelitian yang akan dilakukan selanjutnya, khususnya pada mahasiswa di rumpun program studi Ilmu Komunikasi. Bagi pembaca, dapat menambah wawasan serta informasi baru mengenai topik yang berhubungan dengan pola komunikasi, terkhusus pada *game online*. Kemudian bagi peneliti, sebagai bentuk penerapan dari proses pembelajaran dan ilmu pengetahuan selama masa perkuliahan.

2. Manfaat Praktis

Dapat menjadi pedoman atau sumber acuan bagi masyarakat tentang dampak dan pengaruh yang terjadi dari bermain *game online*, terutama pada pemain *game online* eFootball.

E. TINJAUAN PUSTAKA

1. Penelitian Terdahulu

Lima penelitian terdahulu pada penelitian ini digunakan sebagai bahan rujukan dengan tujuan untuk meminimalisir terjadinya persamaan topik pembahasan dengan penelitian yang sudah dilakukan sebelumnya. Adanya penelitian terdahulu juga berfungsi sebagai perbandingan terkait topik penelitian yang sejenis. Sehingga peneliti bisa menunjukkan keunikan topik penelitian yang akan diangkat pada penelitian ini'

Penelitian pertama dilakukan pada tahun 2021 dengan judul "Perilaku Konsumtif Pada Remaja yang Bermain *Game Online*". Penelitian yang dilakukan oleh Aditya Nafidzurr Ramadhan dari program studi psikologi, Universitas Muhammadiyah Surakarta menggunakan metodologi kuantitatif dengan sumber data melalui wawancara semi terstruktur. Tujuan dari penelitian tersebut untuk menjelaskan perilaku konsumtif

pemain *game online* pada mahasiswa Universitas Muhammadiyah Surakarta dan menjelaskan faktor-faktor penyebab perilaku konsumtif tersebut bisa terjadi. Dari penelitian ini dapat diambil kesimpulan bahwa terdapat faktor yang menyebabkan timbulnya perilaku konsumtif terhadap pemain *game online*, berupa faktor internal dan eksternal (Nafidzurramadhan, 2021). Perbedaan dengan penelitian selanjutnya yaitu menggunakan subjek penelitian yang dikhususkan pada *game online* eFootball. Sedangkan persamaannya terletak pada teori dan metode penelitian yang sama.

Penelitian kedua dilakukan oleh Muhammad Shefa Reynaldi pada tahun 2022 berjudul “Evaluasi User Experience pada Game eFootball 2022 Mobile Menggunakan Metode Game Experience Questionnaire (GEQ)” dari Universitas Sriwijaya. Penelitian ini menggunakan metode penelitian Game Experience Questionnaire yang bersifat evaluasi secara khusus pada *game online*. Metode ini digunakan dengan tujuan menilai pengalaman dan mengetahui pengetahuan pengguna dalam memainkan game eFootball 2022. Selain itu, peneliti ingin mengetahui alasan atau penyebab dari turunnya rating yang diberikan pemain kepada *game online* tersebut. Dengan menggunakan tiga komponen dari GEQ (*the social presence, the post-game, dan the core questionnaire*), peneliti menyimpulkan bahwa pemain mendapatkan kendala pada alur dan ketegangan sehingga menimbulkan sikap negatif kepada pemain lain, namun di lain hal pemain juga memperoleh pengalaman yang cukup baik ketika bermain *game online* eFootball 2022 (Reynaldi, 2022). Persamaan yang dimiliki terletak pada subjek penelitian yaitu pemain *game online* eFootball. Sedangkan perbedaannya yaitu pada metode penelitian dan pembahasan masalah.

Penelitian ketiga berjudul “Pola Kecanduan *Game Online* Mobile Legend Pada Perilaku Konsumtif (Studi Kasus di SMK PERISTEK Pangkah Tahun Pelajaran 2019/2020 Kabupaten Tegal)” dari prodi Bimbingan dan Konseling, Universitas Pancasakti Tegal pada tahun 2021. Penelitian oleh Ahmad Syaripudin menggunakan metode penelitian kualitatif untuk menemukan dampak dan faktor penyebab dari perilaku konsumtif pemain Mobile Legend di SMK PERISTEK Pangkah. Hasil dari penelitian ini menunjukkan adanya dampak positif yang ditimbulkan dari bermain *game online* seperti sebagai hiburan, mendapatkan teman baru, serta melatih kemampuan konsentrasi. Selain itu juga terdapat dampak negatif yang tentunya harus

dihindari seperti menjadi malas, boros, sering berkata kasar, tidak memanfaatkan waktu dengan baik, pergaulan menjadi bebas, serta dapat mengganggu kesehatan (Syaripudin, 2021). Persamaan dengan penelitian selanjutnya adalah menggunakan metode penelitian dan teori pembahasan yang sama. Perbedaannya terletak pada jenis *game online* yang dibahas.

Penelitian keempat dilakukan oleh Ikhti Dani Liono berjudul Tinjauan Hukum Islam terhadap Koin dan Harta Virtual pada *Game PES 2021 Multiplayer Konami* (Studi Kasus *Gamer PES 2021 Multiplayer Konami* di Pondok Pesantren Fathul Mu'in, Karangsalam) dari program studi Hukum Ekonomi Syariah, Institut Agama Islam Negeri Purwokerto. Penelitian pada tahun 2022 ini merupakan penelitian lapangan (*field research*) yang dilakukan di Pondok Pesantren Fathul Mu'in Karangsalam dengan menggunakan metode pendekatan kualitatif. Objek sasaran dari penelitian ini adalah item koin virtual pada *game online* PES 2021 Multiplayer Konami. Tujuan utama dari dilakukannya penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana konsep hukum Islam dalam menyikapi perilaku *top up* item koin virtual pada *game online* PES 2021 Multiplayer Konami. Hasil penelitian menjelaskan bahwa koin virtual dapat digunakan untuk jual beli seperti pada umumnya. Namun, terdapat perbedaan khusus dan tertentu yang membedakannya. Berdasarkan konsep hukum Islam, jual beli pemain yang terjadi pada *game online* PES 2021 Multiplayer Konami adalah *garar*. Peneliti menyimpulkan bahwa seharusnya pemain menghindari jual beli koin pada *game* tersebut dengan alasan tidak adanya kejelasan. Persamaan yang dimiliki dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu membahas *game online* yang sama. Sedangkan perbedaannya yaitu pada metode penelitian dan teori pembahasan.

Penelitian yang terakhir dilakukan pada tahun 2021 berjudul "Perilaku Konsumtif Gamers Genshin Impact terhadap Pembelian Gacha". Penelitian ini dilakukan oleh Cynthia Angelia, Fauzi Akbar Maulana Hutabarat, Ngajudin Nugroho, Arwin, dan Ivone dari Politeknik Cendana Medan. Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif kausal dengan teknik pengumpulan data melalui survei. Tujuan yang ingin diperoleh dari penelitian adalah pengaruh yang muncul dari perilaku konsumtif pemain game Genshin Impact terhadap pembelian gacha. Adapun kesimpulan dari hasil penelitian tersebut menjelaskan bahwa pembelian gacha dipengaruhi oleh perilaku

konsumtif pemain dengan persentase 74,5%, sedangkan 25,5% sisanya berasal dari faktor lain yang terdapat di variabel lain (Angelia, dkk., 2021). Persamaan dengan penelitian selanjutnya yaitu terletak pada konsep dan teori perilaku konsumtif. Sedangkan perbedaan terletak pada *game online* yang dibahas.

2. Kerangka Teori

a. *Game Online*

Menurut Young (2017) menjelaskan bahwa game berarti permainan dan online berarti dalam saluran atau jaringan. Sehingga *game online* diartikan sebagai permainan yang dimainkan dalam jaringan atau koneksi internet. Koneksi internet dalam *game online* berfungsi sebagai sarana untuk menghubungkan satu pemain ke pemain lainnya.” Game online juga dapat dimainkan oleh pemain yang tidak terbatas secara bersamaan, di dalam suatu jaringan internet maupun LAN (Budiarti, 2018).

Pada zaman sekarang ini, *game online* cukup sering ditemukan pada kehidupan sehari-hari masyarakat. Aji (2012) menjelaskan bahwa orang-orang dapat dengan mudah memainkan *game online* karena tidak memerlukan perangkat khusus tertentu. Berbagai perangkat, termasuk laptop, komputer, smartphone, dan perangkat seluler lainnya, dapat digunakan untuk bermain *game online*. Selama jaringan atau layanan internet terhubung, proses akan berjalan. *Game online* dapat dimainkan kapanpun dan dimanapun oleh semua orang dari berbagai belahan dunia, tergantung pada keterampilan dan keinginan pemain (Aditono, 2006). Dengan kelebihan tersebut, pemain dapat bermain dengan pemain lainnya yang sebelumnya belum dikenal. Mereka juga harus berkomunikasi agar bisa bermain bersama dan menyelesaikan misi yang telah diberikan.

Salah satu daya tarik *game online* adalah adanya layanan pembaruan dari sistem yang dilakukan secara berkala. Pembaruan ini tentunya membuat para pemain tidak akan bosan memainkannya. Hal itu karena pembaruan yang dilakukan biasanya terjadi pada tampilan permainan dan juga penambahan fitur-fitur baru didalamnya. Dapat dikatakan bahwa game online bukanlah produk,

melainkan layanan dan sistem pendukung yang akan terus beroperasi dan didukung oleh sistem pengembang (Raka, 2019).

b. Komunitas Virtual

Istilah komunitas virtual mengacu pada sekelompok orang yang berkomunikasi tanpa bertemu secara fisik satu sama lain, melainkan menggunakan internet sebagai sarana komunikasi yang utama (Jasmadi, 2008). Komunitas virtual juga dapat didefinisikan sebagai kelompok pengguna internet yang menggunakan internet untuk meningkatkan koneksi antar manusia (Rafki & Rouli, 2017). Komunitas virtual menggabungkan dua aspek dalam kehidupan manusia, yaitu kehidupan sehari-hari manusia dan hubungan manusia dalam dunia maya. Pada zaman sekarang ini, orang-orang baik individu ataupun kelompok lebih bersemangat untuk berkomunikasi di dunia maya. Kenyamanan yang disediakan oleh komunitas virtual memungkinkan orang-orang untuk tetap terhubung dan terlibat dalam percakapan secara online (Laudon dan Traver, 2016). Komunikasi yang terjalin pada dunia maya inilah yang kemudian dikenal dengan komunitas virtual.

Kemajuan internet yang cukup pesat sangat mempengaruhi perkembangan komunitas virtual. Hal ini dimanfaatkan oleh sekelompok orang untuk menciptakan komunitas virtual yang lebih kohesif. Banyak komunitas virtual baru muncul sebagai tren yang memungkinkan orang untuk bekerja sama di ruang virtual. Menurut Triantoro (2019), komunitas virtual dapat tumbuh dari sekelompok orang yang berkomunikasi melalui internet dan berbagai minat yang sama seperti hobi, kebutuhan dan latar belakang, baik berupa agama, pendidikan maupun budaya. Munculnya komunitas virtual merupakan salah satu akibat dari berkembangnya media baru di tengah-tengah kehidupan masyarakat.

Komunitas virtual juga dapat terbentuk dari beragam pola komunikasi dalam dunia virtual yang dilakukan dengan intensitas yang cukup lama. Individu di dunia maya bukan hanya konsumen informasi, tetapi juga produsen informasi yang dikirimkan kepada orang lain (Weeks and Holbert, 2013). Adanya pola interaksi yang berubah dan bervariasi menjadikan komunitas virtual berkembang

cukup pesat setiap harinya. Beberapa komunitas virtual juga terbentuk bukan karena perencanaan, tetapi karena adanya naluri untuk hidup berkelompok dari suatu kesamaan.

c. Fanatisme

Fanatisme berasal dari kata fanatik. Dalam KBBI, fanatisme berarti keyakinan yang terlalu berlebihan terhadap suatu hal tertentu. Menurut J. P Chapline (dalam Gunanto, 2015), fanatisme merupakan suatu perilaku yang berusaha untuk menunjukkan rasa semangat yang berlebihan terhadap hal-hal tertentu. Perilaku tersebut dapat muncul karena adanya pemahaman dan pemikiran yang sama secara terus menerus terhadap suatu hal. Fanatisme ditunjukkan dengan rasa cinta dan minat yang berlebihan, rasa antusiasme yang tinggi, keterikatan emosi, dan aktivitas yang berlangsung dalam waktu yang cukup lama (Eliani dkk, 2018).

Fanatisme dapat diartikan sebagai suatu hal yang digemari oleh seseorang baik berupa individu, kelompok, seni, tren, bahkan gagasan tertentu (Thorne dan Bruner, 2016). Seseorang yang memiliki sikap fanatisme akan melakukan apa saja hanya demi hal yang disukai atau digemarinya. Fanatisme secara kompleks akan mengarahkan seseorang pada kebiasaan yang berujung pada pola hidup dan gaya hidup (Smith, dkk., 2007). Ketika suatu hal yang disukai rutin dilakukan, maka akan menjadi sebuah kebiasaan yang dapat menjadi gaya hidup atau pola hidup bagi seseorang. Gaya hidup ini akan menyebabkan seseorang tidak bisa lepas dari hal yang disukainya tersebut. Sehingga ketika satu hari saja tidak melakukannya, akan menimbulkan perasaan gelisah atau tidak enak.

Perilaku fanatisme bisa terjadi pada setiap orang dalam menyikapi berbagai bidang atau objek tertentu yang disukainya. Marimaa (2011) menjelaskan beberapa ciri-ciri yang biasanya terjadi pada orang-orang yang memiliki perilaku fanatisme, diantaranya:

1. Perilaku fanatisme seringkali hanya dikaitkan pada aspek politik dan agama saja. Namun pada kenyataannya, perilaku fanatisme bisa terjadi pada

berbagai aspek kehidupan manusia, seperti sosial, ekonomi, budaya, hingga yang berhubungan dengan dunia hiburan.

2. Lingkungan sosial seringkali menjadi faktor pemicu dari munculnya perilaku fanatisme, namun beberapa perilaku fanatisme juga bisa muncul dari dalam diri sendiri.
3. Terkadang perilaku fanatisme tidak selalu mengarah ke hal-hal negatif, tetapi juga bisa kearah karakter yang absolut.

Thorne dan Bruner (2006) juga menambahkan bahwa terdapat empat ciri-ciri tertentu dari individu yang memiliki perilaku fanatisme, diantaranya:

1. Terdapat perubahan yang signifikan dari perilaku sebelumnya. Hal ini terjadi disebabkan individu cenderung fokus pada objek fanatisme. Sehingga waktu dan energi akan lebih digunakan pada hal-hal yang membuatnya tertarik.
2. Adanya keinginan untuk terlibat dalam kegiatan eksternal pada objek fanatisme terkait. Kegiatan yang diikuti secara tidak langsung sebagai bukti bahwa individu tersebut memiliki sikap fanatik pada objek tersebut.
3. Adanya keinginan yang kuat untuk memiliki salah satu benda atau barang yang berhubungan dengan objek fanatisme. Biasanya individu rela untuk mengeluarkan biaya atau mengorbankan apa yang dimilikinya hanya untuk mendapatkan benda dari objek fanatisme tersebut.
4. Adanya objek fanatisme yang sama membuat pola komunikasi dapat terbentuk baik secara langsung maupun tidak langsung.

d. Perilaku Konsumtif

Perilaku konsumtif berasal dari kata konsumsi yang berarti memakai atau menggunakan (Pramudito, 2017). Orang-orang yang memiliki perilaku konsumtif biasanya akan mengkonsumsi sesuatu yang sebenarnya tidak dibutuhkan, namun lebih mengutamakan kepuasan diri. Perilaku konsumtif identik dengan kegiatan menggunakan nilai uang yang besar untuk membeli suatu barang, namun tidak memperhatikan manfaat dari barang tersebut. Biasanya mereka yang memiliki perilaku konsumtif akan rela mengorbankan uang yang dimilikinya hanya untuk membeli barang yang disukainya.

Menurut Sembiring (2014), orang yang memiliki perilaku konsumtif lebih mengutamakan prestise daripada mempertimbangkan fungsi dan kegunaan dari suatu barang yang akan dibeli. Hal tersebut menimbulkan perilaku boros, karena mengkonsumsi barang secara berlebihan. Mereka cenderung akan bergaya hidup mewah dan tidak memiliki skala prioritas yang diutamakan. Chita, dkk (2015) menambahkan bahwa perilaku konsumtif cenderung mengkonsumsi secara tidak terbatas, berlebihan, dan tidak terencana.

Suyasa menjelaskan bahwa perilaku konsumtif adalah kegiatan membeli barang yang tidak didasarkan pada kebutuhan, namun untuk memenuhi keinginan secara berlebihan sehingga mengakibatkan perilaku boros (dalam Lestarina, 2017). Sifat boros bisa terjadi karena orang-orang yang memiliki perilaku konsumtif tidak memikirkan lebih lanjut terkait manfaat yang akan diperoleh. Selain itu, keinginan untuk mendapatkan apresiasi dari masyarakat merupakan salah satu penyebab perilaku konsumtif bisa terjadi. Mereka lebih mementingkan gengsi ketimbang memperhatikan manfaatnya.

Perilaku konsumtif sering terjadi pada kehidupan seseorang secara tidak sadar. Kehidupan manusia seringkali mengalami tindakan yang tidak terkontrol ketika melihat suatu barang yang disukai. Hal ini biasanya menyebabkan kondisi dimana seseorang sulit untuk menentukan barang yang dibutuhkan untuk dibeli atau hanya karena suka ketika melihatnya. Anggasari (dalam Ambarwati, 2014) menjelaskan bahwa perilaku konsumtif merupakan sebuah tindakan yang didasari oleh faktor keinginan diri yang berlebihan, bukan karena faktor kebutuhan. Sumartono juga menjelaskan bahwa perilaku konsumtif dapat terjadi karena adanya faktor kehidupan yang mewah dan berlebihan, serta pola hidup yang cenderung untuk membeli sesuatu yang mahal hanya demi memenuhi hasrat kesenangan saja (Ambarwati, 2014).

Mangkunegara mendefinisikan bahwa perilaku konsumtif terjadi ketika seseorang membeli barang atau jasa yang sebelumnya tidak dipertimbangkan diluar kebutuhan rasional (Widyaningrum & Puspitadewi, 2016). Mereka yang memiliki perilaku konsumtif tidak bisa mengatur antara kebutuhan prioritas dan bukan prioritas. Suyasa dan Fransisca menjelaskan bahwa perilaku konsumtif

dapat terbentuk dari pola hidup manusia yang didorong dan dikendalikan untuk selalu mengutamakan kesenangan ketika melihat sesuatu yang diinginkan, sehingga perilaku tersebut lama-kelamaan menjadi sebuah gaya hidup bagi seseorang (Lestarina, dkk., 2017). Beberapa faktor yang mempengaruhi kemampuan seseorang untuk melakukan perilaku konsumtif adalah kesejahteraan psikologis dan sosialnya (Yulius, 2017).

Perilaku konsumtif bisa terjadi pada setiap orang ketika menyukai berbagai bidang atau objek tertentu. Sumartono (dalam Fattah, 2018) menjelaskan bahwa individu yang berperilaku konsumtif memiliki beberapa ciri-ciri tertentu, diantaranya:

1. Ingin mendapatkan hadiah
2. Model yang mengiklankan
3. Kemasan produk yang menarik
4. Adanya gengsi dan mempertahankan penampilan
5. Tidak memperhatikan manfaat dan kegunaan
6. Adanya pandangan bahwa dengan harga tinggi akan meningkatkan kepercayaan diri
7. Adanya sikap membandingkan dan mencoba-coba dengan membeli lebih dari dua barang sejenis tapi berbeda merek

Lina dan Rasyid (dalam Munazzah, 2016) menjelaskan bahwa terdapat tiga aspek dalam perilaku konsumtif:

1. Pembelian Tidak Rasional

Aspek pembelian tidak rasional adalah berkaitan dengan suatu pola pikir manusia yang cenderung bersikap berdasarkan logika dan nalar. Kondisi ini bisa terjadi karena melakukan pembelian berdasarkan gengsi atau mengikuti *trend*, tanpa melihat dari sisi kebutuhan.

2. Pembelian Impulsif

Pembelian impulsif adalah berkaitan dengan pengendalian diri baik secara emosional maupun perilaku. Kondisi ini dapat terjadi karena disebabkan oleh beberapa hal, yaitu seperti tidak mempertimbangkan terlebih dahulu, tidak bisa mengontrol emosi, dan didasari oleh hasrat keinginan sesaat.

3. Pemborosan

Aspek ini bisa terjadi karena pembelian yang tidak didasari oleh kebutuhan yang jelas, sehingga berakhir pada perilaku menghambur-hamburkan uang.

Perilaku konsumtif bisa terjadi karena berbagai faktor yang mempengaruhinya. Engel, dkk (dalam Ambarwati & Safitri, 2011) menjelaskan bahwa terdapat dua faktor yang menyebabkan perilaku konsumtif, yaitu terdiri dari faktor internal dan faktor internal. Faktor internal berasal dari pengalaman, motivasi, kepribadian diri, proses belajar, gaya hidup, dan kondisi ekonomi. Sedangkan faktor eksternal berasal dari masyarakat, kelompok sosial, status sosial, keluarga, dan kebudayaan.

F. METODE PENELITIAN

1. Jenis Penelitian

Penelitian ini akan dilakukan menggunakan metode kualitatif deskriptif. Menurut Sugiyono (2016), metode kualitatif deskriptif adalah metode untuk mencari makna dari suatu peristiwa atau keadaan, bukan mengarah ke generalisasi, sehingga objek alamiah menjadi fokus utama pada penelitian. Penelitian kualitatif deskriptif bertujuan untuk menjelaskan secara lebih rinci mengenai individu, kelompok atau suatu peristiwa. Dalam melakukan penelitian kualitatif deskriptif, instrumen pentingnya berupa manusia dan hasil yang diperoleh berupa pernyataan yang sesuai dengan apa yang terjadi pada subjek penelitian.

Penelitian ini rencananya akan dilakukan dalam bentuk penelitian lapangan (field research). Menurut Abu Achmadi dan Cholid Narbuko (1997), Penelitian lapangan bertujuan untuk menemukan latar belakang situasi dan interaksi sosial kelompok, lembaga, atau masyarakat. Penelitian ini akan dilakukan dengan fokus pada latar belakang mengapa perilaku konsumtif terhadap *game online* eFootball dapat terjadi dan sudut pandang pemain *game online* eFootball sebagai subjek yang akan diteliti.

2. Waktu dan Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada bulan Maret 2022 hingga bulan Maret 2023. Penelitian dimulai pada tahapan perencanaan dan penulisan proposal penelitian, observasi pada dua platform yang cukup sering digunakan oleh pemain game online di Indonesia, yaitu Instagram dan Facebook, wawancara bersama narasumber penelitian, dokumentasi pada platform Facebook bernama eFootball PES Mobile Community, mengolah data, melakukan analisis, sampai menyusun laporan akhir. Penelitian ini telah dilakukan selama lebih kurang 1 tahun secara online dikarenakan objek penelitian merupakan komunitas virtual dan subjek penelitian adalah anggota dari komunitas virtual tersebut. Oleh karena itu pengambilan data dilakukan dengan wawancara melalui Zoom Meetings, WhatsApp, dan Facebook Messenger. Wawancara dilakukan bersama founder dan anggota dari eFootball PES Mobile Community.

3. Subjek Penelitian (Narasumber)

Purposive sampling dan snowball sampling adalah teknik yang akan digunakan dalam menentukan dan memilih subjek penelitian sebagai informan penelitian. Menurut Sugiyono (2016) menjelaskan bahwa purposive sampling merupakan teknik pengumpulan data yang menggunakan sejumlah kriteria sebagai kriteria informasi. Sedangkan Snowball sampling adalah teknik untuk menganalisis sejumlah besar data yang telah terakumulasi secara berkelanjutan. Hal ini dilakukan karena data yang dikumpulkan sebelumnya terlalu kecil dan tidak memberikan informasi yang cukup, sehingga perlu dilakukan pencarian sumber data yang lebih banyak.

4. Pengumpulan Data

Langkah yang paling utama pada sebuah penelitian adalah melakukan pengumpulan data. Hal ini dilakukan karena penelitian bertujuan untuk mendapatkan data, kemudian tanpa adanya data maka penelitian tidak akan dapat dilakukan dengan baik. Pengumpulan data pada penelitian ini akan menggunakan teknik atau cara yang telah disampaikan oleh Sugiyono (2016), diantaranya yaitu observasi, wawancara, dokumentasi, dan triangulasi (gabungan).

a. Observasi

Observasi adalah teknik pengambilan data yang memiliki ciri-ciri dan cara yang lebih unik, spesifik dan detail (Sugiyono, 2016). Peneliti akan melakukan observasi secara online dengan bergabung dan berinteraksi pada eFootball PES Mobile Community. Peneliti akan mengamati kondisi dan perilaku pemain *game online* eFootball pada komunitas tersebut.

b. Wawancara

Menurut Sugiyono (2016), wawancara merupakan cara untuk mengumpulkan data yang dilakukan dengan proses bertanya dan menjawab pertanyaan antara dua orang untuk memperoleh informasi dan ide mengenai topik tertentu. Peneliti akan melakukan wawancara secara online melalui WhatsApp, Zoom Meetings, dan aplikasi sejenisnya pada eFootball PES Mobile Community di Facebook terhadap pemain *game online* eFootball. Dari wawancara nantinya diharapkan memperoleh data atau informasi secara terperinci dan mendalam mengenai perilaku pemain terhadap *game online* eFootball.

c. Dokumentasi

Dokumen merupakan catatan berupa tulisan, gambar, atau karya yang sudah lampau (Sugiyono, 2016). Dokumentasi merupakan data pelengkap dari proses observasi dan wawancara dalam penelitian kualitatif. Penelitian ini akan melakukan dokumentasi dengan mengambil gambar berupa foto atau video aktivitas pemain pada eFootball PES Mobile Community di Facebook. Kemudian juga merekam hasil wawancara dengan narasumber dalam bentuk foto, video maupun audio.

d. Triangulasi (Gabungan)

Menurut Sugiyono (2016), triangulasi merupakan pengumpulan data dengan menggabungkan sumber data yang telah diperoleh sebelumnya. Triangulasi dilakukan dengan tujuan untuk meningkatkan pemahaman terhadap sumber data yang telah ditemukan sebelumnya. Jenis triangulasi sumber akan digunakan pada

penelitian ini. Triangulasi sumber adalah mengumpulkan data dengan teknik yang sama, meskipun informan penelitian berbeda-beda (Sugiyono, 2016). Data yang diperoleh dapat dikatakan valid atau layak untuk digunakan apabila terdapat kecocokan dan saling berhubungan antara satu informan dengan informan lainnya.

5. Analisis Data

Setelah proses pengumpulan data selesai dilakukan, maka selanjutnya data akan di analisis dengan beberapa metode. Pada penelitian kali ini akan menggunakan analisis data model Miles dan Huberman (Sugiyono, 2016) yang terdiri dari:

a. Pengumpulan Data

Pengumpulan data pada penelitian ini terdiri dari observasi, wawancara, dokumentasi, dan triangulasi (gabungan). Dari pengumpulan data akan memperoleh data yang tentunya banyak dan bervariasi, hal ini terjadi karena pengumpulan data dilakukan dalam waktu lebih kurang satu bulan.

b. Reduksi Data

Setelah mendapatkan data yang banyak dan bervariasi di lapangan, tentunya perlu dilakukan reduksi data dengan cara merangkum, memilih, dan memfokuskan pada informasi yang dianggap penting. Reduksi data dilakukan bertujuan agar data yang diperoleh lebih teliti dan rinci, sehingga akan mempermudah peneliti pada saat pengolahan data.

c. Penyajian Data

Dalam penelitian ini, data yang telah direduksi akan disajikan dalam bentuk teks yang bersifat narasi. Peneliti akan menceritakan hasil temuan di lapangan yang akan dikaitkan dengan topik penelitian.

d. Kesimpulan

Langkah terakhir dalam penelitian ini yaitu mengambil kesimpulan. Hasil analisis data yang telah disimpulkan merupakan temuan baru yang sebelumnya belum pernah ada berdasarkan rumusan masalah yang telah dibuat. Oleh karena itu, pada penelitian kualitatif kesimpulan bersifat sementara dan dapat berubah jika dilakukan penelitian selanjutnya terkait topik penelitian yang sama.

BAB II

GAMBARAN UMUM OBJEK PENELITIAN

A. Game Online eFootball



Gambar 2. 1
Logo Game Online eFootball

eFootball merupakan sebuah aplikasi game online yang diterbitkan pada tahun 1995 oleh perusahaan yang berasal dari Jepang bernama KONAMI. Pada awal peluncurannya, game online ini bernama Winning Eleven dan kemudian pada tahun 2001 berganti nama menjadi Pro Evolution Soccer (PES). Pada 30 September 2021, game online ini kembali berganti nama menjadi eFootball. Setelah lebih dari 27 tahun hadir, eFootball 2023 telah mengalami banyak perubahan dan perkembangan baik dari segi fitur, gameplay dan grafis permainannya.



Gambar 2. 2
Halaman Pembuka Game Online eFootball

eFootball adalah game online yang termasuk dalam kategori sports and casual. Game online ini banyak dimainkan oleh orang-orang yang memiliki ketertarikan pada bidang olahraga sepak bola. Hal itu bisa terjadi karena eFootball menyediakan berbagai macam pemain dan tim sepak bola dari berbagai negara yang ada di dunia. Tidak hanya itu, adanya beragam fitur yang disediakan oleh eFootball membuat para pemain betah dan nyaman berlama-lama memainkannya. Berikut ini beberapa fitur yang ada di game online eFootball:

1. eFootball World



Gambar 2. 3
Fitur eFootball World

a. Auntenik | Laga



Gambar 2. 4
Mode Auntenik | Laga

Pada mode ini pemain dapat memainkan permainan secara offline melawan Artificial Intelligence (AI) dengan menggunakan beberapa tim sepak bola yang sudah disediakan seperti Manchester United, Arsenal, FC Bayern Munchen, Atalanta, Monza, Inter, AC Milan, Pisa, Roma, Lazio, FC Barcelona, Napoli, Club America, Sport Boys, Alianza Lima, Sporting Cristal, Universitario, Atletico Mineiro, Flamengo, Sao Paulo, Corinthians, Santos, Internacional, Universidad de Chile, Colo Colo, dan River Plate. Terdapat dua jenis permainan yang dapat dimainkan pemain, yaitu Acara dan Laga Percobaan.

b. Tim Impian | Laga



Gambar 2. 5
Mode Tim Impian | Laga

Pada mode ini pemain dapat memainkan permainan baik secara offline maupun online. Jika secara offline pemain akan melawan Artificial Intelligence (AI), maka secara online pemain akan melawan pemain online lainnya yang terhubung melalui server jaringan internet. Keunikan dari fitur ini, pemain dapat memainkan permainan menggunakan tim impian atau tim yang sudah dibuat serta dimodifikasi oleh pemain. Selain itu, pada fitur ini pemain akan mendapatkan hadiah berupa GP dan koin berdasarkan kemenangan atau jumlah poin yang diperoleh pemain. GP dan Koin merupakan item yang digunakan sebagai alat tukar pada game online eFootball. Beberapa jenis permainan yang dapat dimainkan pada fitur ini yaitu Acara, Liga eFootball, Laga Teman, Laga Cepat Online.

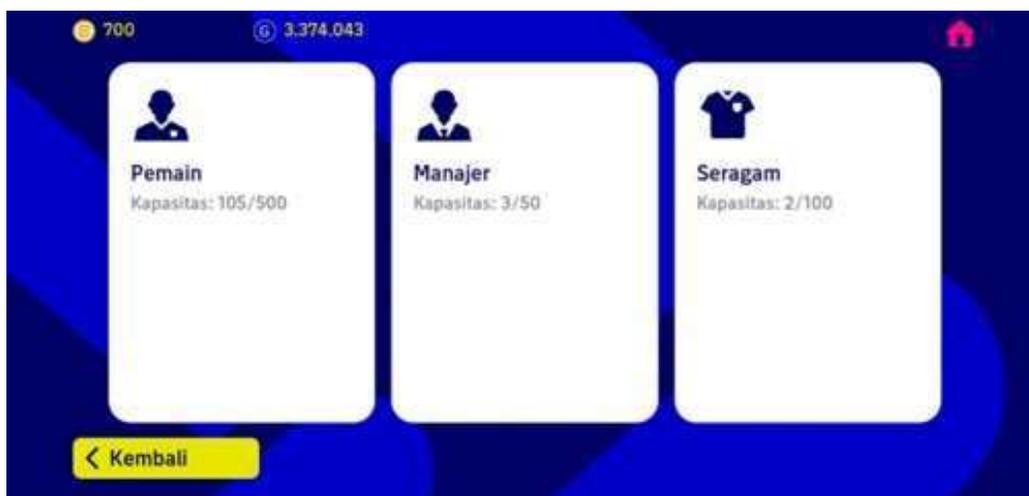
c. Taktik Permainan



Gambar 2. 6
Mode Taktik Permainan

Pada mode ini pemain dapat melakukan perencanaan, strategi, bahkan perubahan taktik permainan pada tim sepak bola yang nantinya akan dimainkan.

d. Tim Saya



Gambar 2. 7
Mode Tim Saya

Pada mode ini pemain dapat meningkatkan kemampuan tim baik dari segi pemain dan manajer. Meningkatkan kemampuan pemain dilakukan dengan cara menukarkan item

GP atau koin yang dimiliki pemain. Selain itu, pemain juga dapat memilih jersey yang akan digunakan pada permainan.

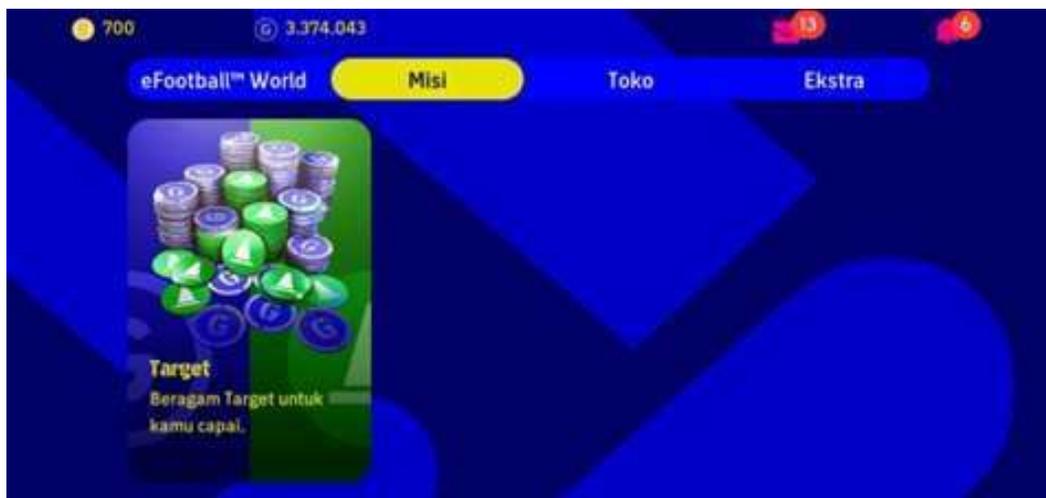
e. Kontrak



Gambar 2. 8
Mode Kontrak

Mode ini menyediakan berbagai macam pemain dan juga manajer yang dapat dibeli dengan menukarkan item GP atau koin yang dimiliki. Mode ini berisikan Daftar Pemain Spesial, Paket, Daftar Pemain Standar, dan Daftar Manajer.

2. Misi



Gambar 2. 9
Fitur Misi

a. Target

Pada fitur misi terdapat mode bernama target yang menyediakan hadiah berupa GP dan koin yang akan diperoleh pemain jika menyelesaikan misi yang disediakan.

3. Toko



Gambar 2. 10
Fitur Toko

a. Paket



Gambar 2. 11
Mode Paket

Pada mode ini berisi berbagai macam paket pemain dan tim sepak bola seperti paket Bruno Fernandes, FC Barcelona, FC Bayern Munchen, Manchester United, dan Arsenal. Mode ini hampir sama dengan mode kontrak. Mode paket menyediakan paket

pemain dan tim sepak bola yang eksklusif dan original berdasarkan di dunia nyata. Hal inilah yang membedakan antara mode paket dan mode kontrak

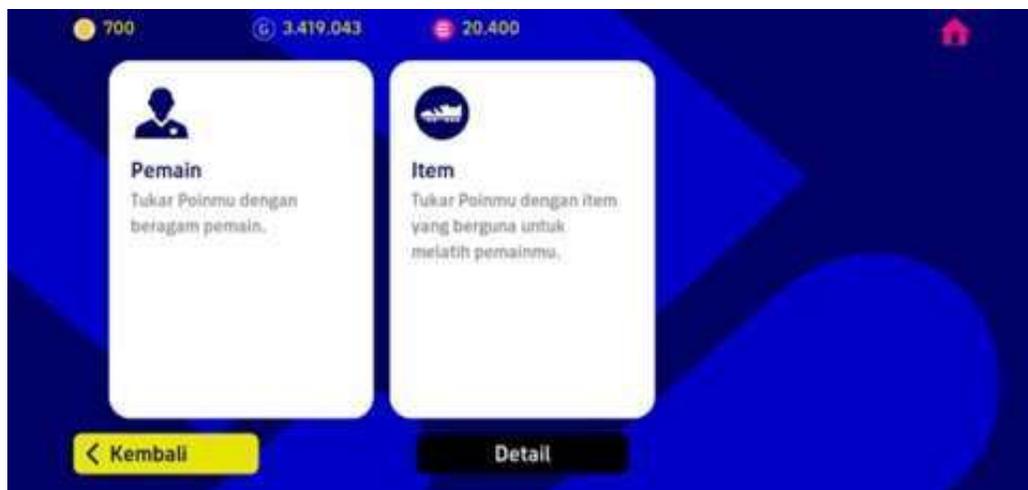
b. Koin eFootball



Gambar 2. 12
Mode Koin eFootball

Mode ini menyediakan beragam koin eFootball yang dapat dibeli oleh pemain dengan harga dan ketentuan yang berlaku. Jumlah koin eFootball berbeda-beda berdasarkan paket yang telah diberikan.

c. Poin eFootball



Gambar 2. 13
Mode Poin eFootball

Pada mode Poin eFootball berisi dua jenis sub mode yaitu Pemain dan Item. Sub mode Pemain menyediakan akses kepada pemain untuk dapat menukarkan poin eFootball yang dimiliki dengan beragam pemain sepak bola yang telah disediakan. Kemudian untuk sub mode item menyediakan akses kepada pemain untuk menukarkan poin dengan item-item yang berguna untuk meningkatkan kemampuan permainan.

4. Ekstra



Gambar 2. 14
Fitur Ekstra

a. Informasi Pengguna

Mode ini berisi tentang informasi pengguna, Riwayat pertandingan yang telah dimainkan, dan tim impian.

b. Bantuan

Mode ini berisi informasi mengenai cara memainkan game online eFootball yang terbagi menjadi beberapa sub mode seperti Daftar Kontrol, Informasi Umum, dan Tips.

c. Dukungan

Mode ini berisi sub mode yang terdiri dari Data Tautan, Kredit, Layanan dan Informasi, serta Aplikasi KONAMI.

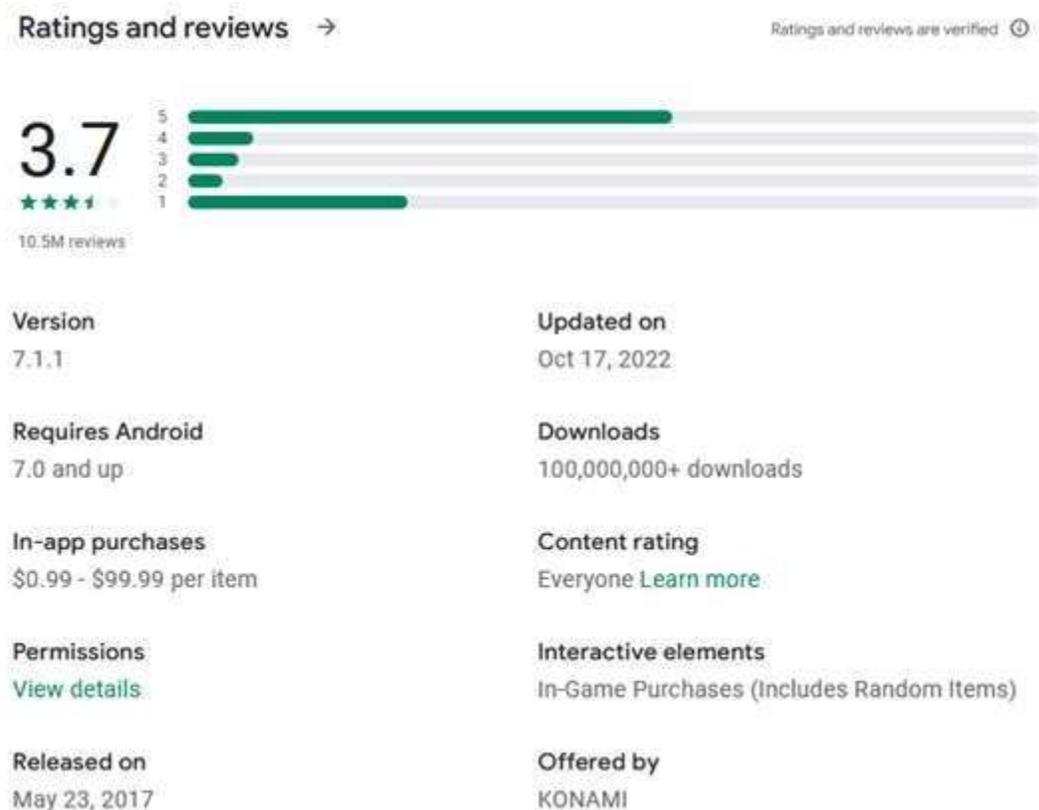
d. Pengaturan Game

Mode ini berisi sub mode yang terdiri dari Pengaturan Main, Bahasa, Pemberitahuan, Grafis, Suara, dan Unduh Data Komentar.

e. Latihan

Pada mode ini pemain game online eFootball dapat melakukan latihan seperti dribel, umpan, tembak, membayangi, tekanan, umpan terobosan, umpan lambung, sleding tekel, dan menyapu bola sebelum memainkan permainan. Mode ini terbagi menjadi dua sub mode yaitu Tutorial Perintah dan Latihan Bebas.

eFootball merupakan salah satu game online yang cukup banyak dimainkan oleh masyarakat untuk saat ini. Hal ini dibuktikan dengan total download mencapai lebih dari 100 juta kali dan mendapatkan ratings and reviews sebesar 3,7 pada Google Play Store. Game online eFootball cukup populer di kalangan masyarakat yang memiliki hobi dan kesukaan di bidang olahraga sepak bola. Oleh karena itu eFootball memiliki kategori sasaran tersendiri dibandingkan game online lain yang banyak dimainkan seperti Garena Free Fire, Call of Duty, PUBG Mobile, hingga Mobile Legends: Bang Bang.



Gambar 2. 15

Update Aplikasi eFootball 10 November 2022 di Google Play Store

Rival abadi dari game online eFootball adalah game online FIFA yang diterbitkan oleh EA Sports. eFootball menjadi game online terbesar urutan kedua di bawah FIFA. Hal

ini juga mengakibatkan antara eFootball dan FIFA sebagai persaingan terbesar dalam industri game online kategori sports. Oleh karena itu, game online eFootball dan juga FIFA terus meningkatkan kualitas baik dari segi permainan maupun grafis tampilan setiap tahunnya agar masyarakat semakin nyaman untuk memainkannya.

B. eFootball PES Mobile Community



Gambar 2. 16
Foto Profil eFootball PES Mobile Community

Terdapat sebuah komunitas *game online* eFootball di platform Facebook dengan nama eFootball PES Mobile Community. Komunitas ini mulai terbentuk sejak 24 April 2017 oleh seorang pemuda bernama Dio Ikhsan Putra yang saat itu berumur 26 tahun. Dengan bermodalkan kemahiran dalam bermain *game online* eFootball, sehingga namanya menjadi viral dan sering terpampang di papan atas ranking global, hal itu kemudian dimanfaatkan olehnya untuk membuat komunitas ini. Dengan niat dan keyakinan yang kuat, komunitas ini dapat terus berkembang dan followers selalu bertambah hingga saat ini.



Gambar 2. 17
Halaman Utama eFootball PES Mobile Community di Facebook

SELAMAT DATANG di group eFootball PES 2021 Mobile Community
 Group ini dibangun khusus untuk gamers-gamers sebagai sarana berbagi informasi seputar game Pro Evolution Soccer Mobile.

Ada beberapa peraturan yg harus diterima anggota dalam group ini, dan apabila anggota melanggar akan diberikan sanksi berupa Delete,Mute,Kick, ataupun Banned dari group.

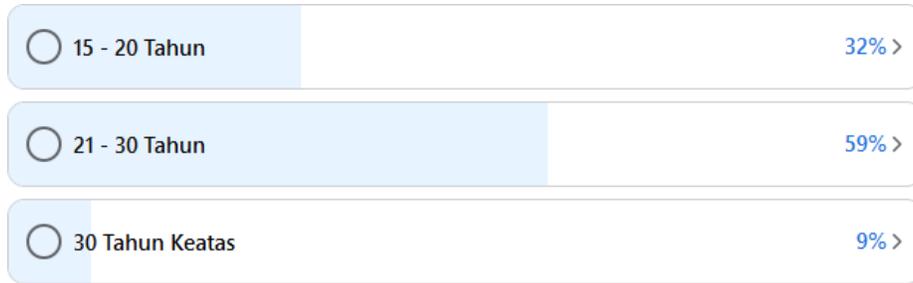
Peraturan:

1. Postingan yg merupakan spam,phising,mengandung/memancing kerusuhan,pornografi dan sejenisnya akan dikenakan sanksi.
2. Penghinaan terhadap orang tua, agama, suku, dan budaya akan dikenakan sanksi.
3. Budayakan menggunakan Tagar (#) untuk tiap postingan agar lebih mudah dicari dikolom pencarian group oleh anggota maupun admin.
 #OOI = untuk pertanyaan/info diluar topik
 #ASK = untuk bertanya
 #SS untuk= screenshot
 #SHARE = untuk berbagi
 #HELP = untuk meminta bantuan
 #WTS #WTS = untuk jual beli
4. Membangun sebuah kompetisi, berencana untuk membuka jasa, mempromosikan sesuatu, dan lain-lain harus meminta izin ke Owner group agar bisa di verifikasi sebagai kompetisi atau jasa atau sesuatu yg aman/tidak direspon berarti profil peminta izin belum dianggap pantas untuk membuka usaha di group.
5. Saling respect sesama gamers.

Selamat bergabung dai jangan lupa subscribe channel yt admin karna terdapat banyak tutorial seputar informasi PES disana 🍌

Gambar 2. 18
About eFootball PES Mobile Community di Facebook

Pada awal kepengurusan eFootball PES Mobile Community, Dio Ikhsan Putra sebagai *owner* meminta member terbaik dalam komunitas untuk menjadi admin dan pengurus group. Seiring berjalannya waktu, sistem kepengurusan seperti ini tetap terus berjalan hingga saat ini. Pengurus grup akan selalu berganti-ganti sesuai dengan masanya. Member yang paling terbaik akan menjadi prioritas utama sebagai pengurus grup. Hanya owner saja yang tidak pernah terganti.



Gambar 2. 19
Data Statistik Usia *followers* eFootball PES Mobile Community di Facebook

Terhitung hingga 05 Februari 2023, eFootball PES Mobile Community telah memiliki pengikut sebanyak 185.075 anggota di Facebook yang terdiri dari berbagai macam kategori usia mulai dari remaja hingga orang tua. Jumlah anggota akan terus bertambah karena tidak ada syarat dan ketentuan khusus bagi siapapun yang ingin bergabung. Komunitas ini memiliki dua platform aktif, yaitu Facebook dan Whatsapp. Namun diantara kedua platform tersebut, lebih aktif di Facebook dikarenakan proses interaksi yang lebih mudah dan didukung oleh fitur-fitur yang mendukung. Aktivitas yang biasanya terjadi dalam komunitas ini diantaranya seperti jual beli akun eFootball, pembahasan seputar gameplay eFootball, *tips and tricks* dalam bermain, dan berbagi pengalaman ketika berkompetitif di *tournament* resmi nasional maupun internasional.

Untuk menghindari hal-hal atau aktivitas yang akan berdampak negatif, Dio Ikhsan Putra membuat peraturan bagi para anggota yang bergabung dalam eFootball PES Mobile Community, diantaranya:

1. Posting Promo, Jasa, Event, Give Away, Tournament

Dilarang memposting jasa apapun berlaku untuk seluruh anggota PES *community*. Hanya admin group yg diperbolehkan membuka jasa.

2. Dilarang Posting Sesuatu yang Memicu Keributan

Walaupun tidak ada kata-kata yang melanggar pada postingannya, namun admin merasa dapat memicu terjadinya keributan pada kolom komentar, maka postingan seperti ini dilarang ditampilkan dalam grup.

3. Pornografi, Bullying, Kata-Kata Kasar, Provokasi = Banned

4. Dilarang Share/Komen Berupa Link Tertentu

Segala bentuk link (group WA, link YouTube, phishing link, link tournament, dll.) dilarang share tanpa izin admin. Admin tidak bertanggung jawab jika ada member yang sengaja atau tidak sengaja tertipu oleh link-link tersebut, kami hanya mencegah agar itu tidak terjadi.

5. Dilarang Buka Usaha Apapun Tanpa Izin Owner Group

Group mencegah maraknya penipuan jual beli online pada komunitas, harap menggunakan layanan jual beli online yang disediakan oleh admin group.

6. Dilarang Menampilkan Profil Seseorang

Dilarang menampilkan profil/foto/identitas yang menjadi privasi orang lain, contohnya bertanya "dia aman gak?" dan sebagainya dengan menampilkan foto orang tersebut.

7. Hindari Kata-Kata yang Melanggar Standar Facebook

Posting dan komentar pakai kata-kata yang normal aja, karena Facebook melarang segala jenis kata-kata hinaan, walaupun kalian plesetin.

8. Dilarang Memposting Apapun yang Tidak Bermanfaat

Dilarang memposting apapun yang jauh dari topik dan tidak ada manfaatnya sama sekali untuk anggota grup.

9. Bersikap Baik dan Sopan

Kita semua bersama-sama menciptakan lingkungan yang ramah. Mari kita perlakukan semua orang dengan rasa hormat. Perdebatan yang sehat itu hal yang wajar, tapi lakukan dengan baik.

10. Dilarang Mengirim Spam dan Berita Palsu

Beri lebih banyak dari yang Anda dapatkan di grup ini. Tidak boleh mengirim spam, tautan yang tidak relevan, informasi palsu, dan hal-hal unfaedah lainnya.

Adanya eFootball PES Mobile Community tentunya memiliki dampak baik itu positif maupun negatif. Dampak positif yang terjadi seperti menjalin silaturahmi antar sesama penikmat *game online* eFootball. Selain itu, terkadang pada peristiwa tertentu

komunitas melakukan aktivitas penggalangan dana untuk korban bencana alam, yang dapat mengumpulkan bantuan dengan nominal ratusan ribu hingga puluhan juta rupiah. Untuk dampak negatif yang pernah terjadi yaitu ada beberapa anggota yang kedapatan menipu anggota lain.

Dio Ikhsan Putra memiliki harapan yang baik untuk eFootball PES Mobile Community kedepannya. Harapannya lebih tertuju kepada orang tua untuk tidak takut memaksimalkan kemampuan anaknya jika memiliki bakat dalam *game online*. Di zaman sekarang ini, *game online* sudah menjadi cabang olahraga resmi yg dipertandingkan di kompetisi daerah hingga internasional. Tentunya komunitas *game online* seperti ini cukup membantu dalam mengarahkan membernya agar menjadi lebih baik dan juga menghindari perilaku serta kesan negatif. Selanjutnya, semoga *developer game online* terus berinovasi agar pemain *game online* tidak bosan. Yang paling penting semoga kedepannya lebih banyak lagi diadakan *event tournament* khususnya di indonesia.

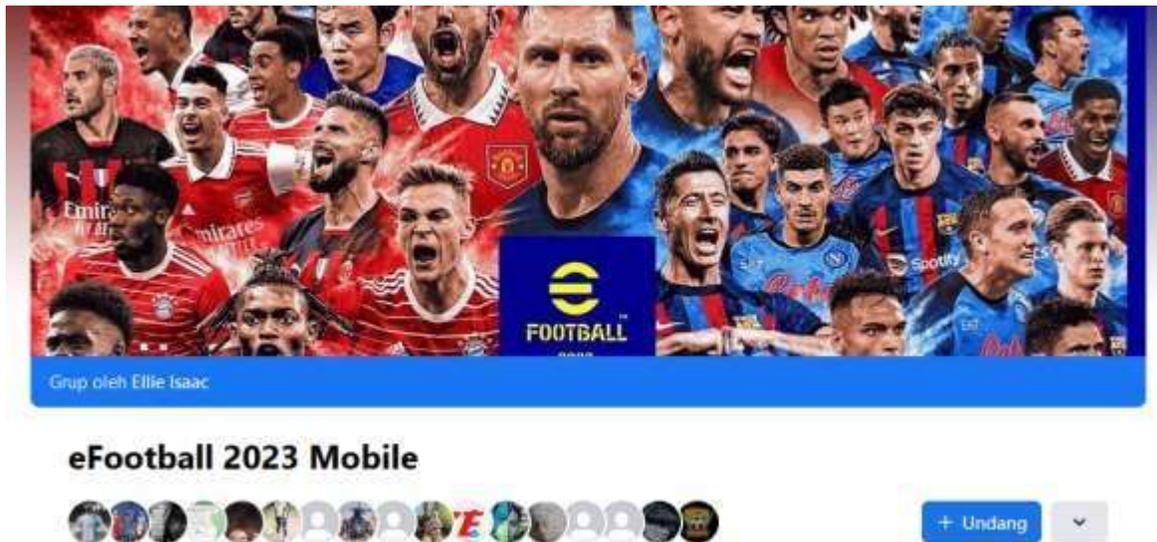
BAB III

TEMUAN DATA

Pada bab ini peneliti akan menguraikan hasil temuan data yang diperoleh dari objek dan subjek penelitian. Temuan data diperoleh peneliti dari hasil observasi dan wawancara, pada pemain *game online* eFootball pada eFootball PES Mobile Community.

A. Observasi di Platform Facebook

Sebelum menentukan subjek penelitian, peneliti telah melakukan observasi pada dua platform yang cukup sering digunakan oleh pemain *game online* di Indonesia, yaitu Instagram dan Facebook. Butuh waktu selama lebih kurang satu minggu untuk mencari komunitas yang cocok dan sesuai untuk dijadikan objek penelitian. Peneliti kemudian menemukan sebuah komunitas *game online* eFootball yang cukup aktif di platform Facebook bernama eFootball PES Mobile Community. Komunitas ini memiliki jumlah *followers* sebanyak 185.075 anggota di Facebook.



Gambar 3. 1
Komunitas eFootball 2023 Mobile di Facebook

Sebelumnya peneliti sempat tertarik pada komunitas bernama eFootball 2023 Mobile dengan jumlah *followers* sebanyak 293.658 anggota di Facebook. Alasan peneliti tidak memilih komunitas ini karena bersifat internasional sehingga anggota komunitas berasal dari berbagai negara di dunia. Pertimbangan akan sulitnya dalam memperoleh

narasumber dan juga untuk berkomunikasi membuat peneliti tidak memilih komunitas ini. Selain itu, skala internasional memiliki cakupan yang sangat luas untuk diteliti.



Gambar 3. 2
Komunitas PES Mobile ID Community di Instagram

Selanjutnya peneliti juga sempat tertarik untuk meneliti pada komunitas bernama PES Mobile ID Community dengan jumlah *followers* sebanyak 109.000 anggota di Instagram. Komunitas ini memiliki platform Discord sebagai media berbagi informasi, mendapatkan teman mabar, dan info tournament. Komunitas juga sangat aktif di WhatsApp yang terbagi menjadi 5 grup. Peneliti sudah bergabung pada grup WhatsApp PES Mobile ID Community untuk melihat aktivitas di komunitas tersebut. Selain itu, peneliti juga pernah ikut bermain *game online* eFootball bersama anggota komunitas. Pada awalnya peneliti sudah memutuskan untuk meneliti PES Mobile ID Community karena komunitas ini sangat aktif. Namun dengan kendala yang diperoleh seperti sulitnya untuk mewawancarai anggota komunitas, maka peneliti akhirnya memutuskan untuk mencari komunitas lain.

Sebenarnya banyak sekali komunitas *game online* eFootball di platform Instagram maupun Facebook. Namun dikarenakan beberapa faktor seperti sulitnya akses untuk mendapatkan narasumber, proses komunikasi yang tidak berjalan dengan baik, dan kriteria komunitas tidak sesuai dengan apa yang peneliti butuhkan membuat komunitas tersebut tidak dipilih. Beberapa alasan yang membuat peneliti akhirnya memutuskan untuk meneliti pemain *game online* eFootball pada eFootball PES Mobile Community adalah:

1. Owner sekaligus admin komunitas sangat membantu dan mendukung peneliti untuk melakukan penelitian pada eFootball PES Mobile Community
2. Komunitas ini memiliki anggota yang cakupannya dalam wilayah Indonesia
3. Narasumber sangat mudah diperoleh
4. Proses interaksi antara peneliti dengan narasumber berjalan dengan baik dan lancar
5. Fitur polling pada platform Facebook membantu peneliti untuk menemukan narasumber dengan kriteria yang dibutuhkan
6. Komunitas ini memiliki followers yang cukup banyak yang terdiri dari berbagai macam kategori usia mulai dari remaja hingga orang tua.

B. Wawancara bersama Pemain *Game Online* eFootball

Peneliti telah melakukan pengambilan data dengan menggunakan teknik wawancara secara online melalui WhatsApp dan Zoom Meetings. Sebelum menemukan narasumber dan melakukan wawancara, peneliti memilih secara *random* anggota dari eFootball PES Mobile Community yang ada di platform Facebook. Peneliti kemudian mengirimkan pesan kepada narasumber melalui Facebook Messenger terkait kesesuaian kriteria yang dicari. Jika kriteria sudah sesuai, peneliti meminta izin kepada narasumber untuk diwawancarai. Apabila narasumber tidak bersedia untuk diwawancarai, maka peneliti akan mencari kembali narasumber lain yang sesuai dengan kriteria dan mau untuk diwawancarai.

Narasumber yang akan dipilih sebagai informan dalam penelitian ini adalah pemain *game online* eFootball pada eFootball PES Mobile Community di Facebook yang tertera sebagai berikut:

Tabel 3. 1

Daftar Narasumber Penelitian

No.	Nama	Jenis Kelamin	Umur	Lama Bermain
1	Muhammad Habibi	Laki-Laki	17 Tahun	Sejak 2018
2	Amin Sahbat	Laki-Laki	22 Tahun	Sejak 2021
3	Davit Ardiansah	Laki-Laki	27 Tahun	Sejak 2021
4	Feriyanto Karim	Laki-Laki	29 Tahun	Sejak 2021

1. Profil Narasumber

Peneliti telah melakukan wawancara via Zoom Meetings pada 15 Desember 2022 dengan narasumber pertama bernama Muhammad Habibi yang berasal dari Pekanbaru, Riau. Peneliti juga melakukan wawancara susulan kepada narasumber melalui pesan WhatsApp dikarenakan beberapa informasi yang masih kurang jelas dan perlu ditambahkan. Habibi adalah seorang pelajar kelas dua SMA Negeri 1 Rambah yang saat ini berumur 17 tahun. Selain sebagai pelajar, Habibi juga bekerja menjaga sebuah toko ponsel yang ada di Pekanbaru. Habibi bekerja setelah pulang sekolah dan ketika libur untuk mendapatkan uang jajan tambahan.

Narasumber kedua bernama Amin Sahbat yang berasal dari Balikpapan. Peneliti melakukan wawancara melalui Facebook Messenger bersama narasumber pada 09 Januari 2023. Pada awalnya peneliti meminta izin untuk melakukan wawancara via Zoom Meetings, namun narasumber menolak dengan alasan yang tidak dijelaskan. Narasumber lebih nyaman untuk melakukan wawancara melalui Facebook Messenger. Amin Sahbat adalah seorang pemuda berusia 22 tahun yang bekerja sebagai satuan pengamanan di Balikpapan.

Selanjutnya peneliti melakukan wawancara pada 11 Januari 2023. Narasumber yang ketiga ini bernama Davit Ardiansah berumur 27 tahun. Wawancara dilakukan melalui Facebook Messenger dikarenakan Narasumber hanya mau diwawancarai melalui tulisan atau pesan teks. Davit adalah seorang tulang punggung di keluarganya yang berasal dari Mojokerto. Saat ini Davit bekerja sebagai *quality control* di pabrik biskuit Regal.

Pada 19 Januari 2023, peneliti melakukan wawancara via Zoom Meetings kepada narasumber keempat yang berasal dari Gorontalo, Sulawesi. Peneliti juga melakukan wawancara susulan kepada narasumber melalui Facebook Messenger dikarenakan beberapa informasi yang perlu ditambahkan dan masih kurang jelas. Narasumber tersebut bernama Feriyanto Karim atau biasa dipanggil Ciko. Untuk saat ini, Ciko bekerja sebagai distributor di Pabrik Pampers Mamypoko

2. Proses Awal Bermain *Game Online* eFootball

Keempat narasumber yang terdiri dari Habibi, Amin, Davit, dan Ciko memiliki ceritanya masing-masing tentang bagaimana proses awal mereka hingga bisa bermain *game online* eFootball. Ada yang baru mulai bermain sejak tahun 2021, namun ada juga yang sudah bermain cukup lama yaitu sejak tahun 2018. Faktor penyebab mereka memutuskan untuk bermain *game online* eFootball bermacam-macam, diantaranya karena coba-coba, rasa penasaran, hingga ajakan dari teman tongkrongan.

“Kalau untuk main biasa itu dari tahun 2018, awalnya coba-coba gitu. Cuman mulai rutin main itu sejak 2019, dari situ mulai sering main tiap hari.” (Habibi, 17 tahun)

Habibi mengatakan bahwa dirinya mulai bermain *game online* eFootball sejak tahun 2018 karena coba-coba. Pada saat itu Ia hanya memainkan *game online* tersebut secara biasa saja dan tidak terlalu intens. Namun sejak tahun 2019, intensitas bermain *game online* eFootball yang dilakukannya mulai berbeda dan mengalami perubahan. Ia mulai rutin bermain *game online* eFootball setiap harinya.

“Ada sih, *game* bola juga seperti FIFA Mobile. Cuman lebih seru eFootball menurut saya gitu. Untuk sekarang lebih sering main *game* eFootball sih, karena temen-temen banyak yang main *game* eFootball 2022. Kemudian juga *game* ini paling rame dimainkan dan *game* yang lagi hype juga, terus bisa mabar dengan temen-temen dibanding *game* bola lainnya.” (Habibi, 17 tahun)



Gambar 3. 3
Logo FIFA Mobile

Pada saat ini, Habibi memainkan dua *game online* yang sama-sama bergenre olahraga sepak bola, yaitu FIFA Mobile dan eFootball Mobile. Namun, Habibi mengatakan bahwa lebih sering memainkan eFootball karena lebih seru dan

menyenangkan. Faktor lain yang menyebabkan Habibi lebih sering memainkan eFootball adalah karena teman-temannya lebih banyak yang memainkan *game online* eFootball dibanding FIFA Mobile. Selain itu, *game* ini juga sedang hype dimainkan untuk saat ini. Oleh karena itu, Habibi sering main bareng (mabar) *game online* eFootball bersama teman-temannya dibanding *game* bola lainnya.

“Awalnya itu karena liat di YouTube dan di kasi tahu sama temen-temen juga. Biasanya kan *game* ini hanya dimainin di Play Station yang kalau kita mainin harus perlu tempat. Tapi kalau di eFootball Mobile hanya perlu dimainin di Hp aja. Jadi mudah langsung bisa dimainin gitu.” (Habibi, 17 tahun)



Gambar 3. 4

Kumpulan Logo Pro Evolution Soccer hingga eFootball dari Masa ke Masa

Habibi menceritakan bagaimana proses awal dirinya bisa bermain *game online* eFootball adalah karena melihat dari *platform* YouTube. Ditambah lagi, teman-temannya yang memberi tahu dan mengajaknya untuk bermain eFootball juga. Faktor tersebut yang membuat Habibi semakin yakin untuk mulai bermain *game online* eFootball. Selain itu, Habibi merasa ada perbedaan yang baru pada *game online* ini. Biasanya *game online* ini hanya dapat dimainkan di PlayStation yang memerlukan

tempat khusus. Namun di eFootball Mobile kita dapat memainkannya dengan sangat mudah menggunakan *Handphone*. Kita dapat memainkannya secara fleksibel, jadi bisa dimainkan dimana saja. Tidak perlu banyak ruang dan memang sangat seru untuk dimainkan. Untuk diketahui bersama bahwa sebelum berganti nama menjadi eFootball, *game online* ini lebih dikenal dengan Pro Evolution Soccer atau sering disebut PES. Kemudian pada awalnya *game online* ini hanya dapat dimainkan di konsol dan PC, namun seiring dengan perkembangan zaman membuat *game online* eFootball dapat dimainkan di *mobile smartphone* berjenis Android maupun IOS.

“Sudah lumayan lama sih mas, kalo ga salah sejak 2021 saat PES berganti nama jadi eFootball.” (Amin, 22 tahun)

Amin menceritakan bahwa dirinya mulai bermain *game online* eFootball sejak tahun 2021. Meskipun Ia mengatakan bahwa hal itu sudah lumayan lama, namun masih kalah lama dibanding Habibi yang sudah bermain eFootball sejak tahun 2018. Amin mulai bermain saat *game online* ini berganti nama dari Pro Evolution Soccer (PES) menjadi eFootball. Pada tahun 2021, *developer game online* eFootball melakukan pembaruan menyeluruh mulai dari mengganti nama hingga memperbaiki fitur-fitur yang ada di dalamnya. Hal ini membuat nama eFootball trending dan menarik hati masyarakat untuk memainkannya.

“Karena suka terus hobi olahraga main bola, jadi tertarik buat main game bola gitu.” (Amin, 22 tahun)

Biasanya seseorang bermain *game online* eFootball berangkat dari latar belakang ketertarikan pada dunia sepak bola, hal ini juga terjadi pada Amin. Amin menceritakan bahwa dirinya sangat suka dan hobi dengan olahraga sepak bola. Dengan hobi yang disukainya tersebut, akhirnya Amin memainkan eFootball. *Game online* eFootball dapat dimainkan olehnya sebagai pengganti jika tidak bisa bermain sepak bola di lapangan.

“Untuk sekarang saya cuman main Mobile Legend sama eFootball. Lebih sering main eFootball dibanding ML, karena main eFootball bisa hasilin duit.” (Amin, 22 tahun)



Gambar 3.5
Logo Mobile Legends: Bang Bang

Berbeda dengan Habibi yang memainkan dua *game online* dengan *genre* sejenis, yaitu FIFA Mobile dan eFootball Mobile. Amin menceritakan bahwa dirinya untuk saat ini memainkan dua *game online* yaitu eFootball dan Mobile Legends: Bang Bang bergenre *multiplayer online battle arena* (MOBA). Diantara dua *game online* tersebut, amin lebih sering memainkan eFootball dibandingkan Mobile Legends: Bang Bang. Hal itu dikatakan olehnya dengan alasan bahwa bermain eFootball lebih menghasilkan uang. Amin membuka jasa jual beli akun *game online* eFootball untuk memperoleh uang.

Sejak 2021 mas, kan itu masih awal-awal branding terbaru dari PES ke eFootball.” (Davit, 27 tahun)

Sama halnya dengan Amin, Davit mengatakan bahwa dirinya mulai bermain *game online* eFootball sejak tahun 2021. Branding terbaru dari Pro Evolution Soccer (PES) menjadi eFootball membuat david tertarik untuk memainkan *game online* tersebut. Ketika *game online* ini membuat *branding* terbarunya dengan nama eFootball, seluruh fitur, tampilan, hingga kualitas ditingkatkan menjadi lebih baik. Hal ini tentu saja menjadi daya tarik tersendiri dan membuat orang-orang tertarik untuk memainkannya.

Awalnya karena mencari game bola yang bisa online. Nah, nemunya eFootball yang kebetulan grafiknya bagus buat dimainkan.” (Davit, 27 tahun)

Davit menceritakan bahwa pada awalnya Ia mencari *game online* bergenre sepak bola. Pada saat itu kebetulan Ia menemukan *game online* eFootball dan mencobanya. Dengan *grafis* yang memiliki kualitas bagus, membuat Davit betah

untuk memainkannya terus menerus. Oleh karena itu, bermain *game online* eFootball menjadi kebiasaan Davit hingga saat ini.

Main dua games aja sih, Mobile Legends terus eFootball. Kalau ditanya sering yang mana, agak bingung sih. Soalnya hampir sama. Dua-duanya sering dimainin. Kalo bosen main ML, pindah ke eFootball. Begitu juga sebaliknya.” (Davit, 27 tahun)

Sama halnya dengan Amin, Davit mengatakan bahwa untuk saat ini dirinya memainkan dua jenis *game online* yaitu eFootball dan Mobile Legends: Bang Bang ber-genre *multiplayer online battle arena* (MOBA). Davit sering memainkan dua *game online* tersebut secara bergantian. Jika bosan bermain Mobile Legends: Bang Bang, maka Ia akan pindah untuk memainkan *game online* eFootball. Hal ini akan terjadi sebaliknya secara terus menerus dan bergantian. Dua jenis *game online* ini sangatlah berbeda, dari segi sistematika permainan, cara memainkan, dan dampak yang ditimbulkan.

“Kalau eFootball dari eFootball 2021. Sudah ada dua tahunan lebih. Karena eFootball 2023 kan barusan rilis belum lama ini.” (Ciko, 29 tahun)

Ciko mengatakan bahwa dirinya mulai bermain *game online* eFootball sejak tahun 2021. Hal ini juga sama dengan apa yang dikatakan oleh Amin dan Davit sebelumnya. Saat itu Ciko bermain ketika *game online* ini bernama eFootball 2021. Untuk diketahui bahwa eFootball menggunakan nama tahun sesuai dengan tahun *update*-an terbarunya. Sehingga setiap tahun akan terus berganti-ganti. Oleh karena itu ketika tahun 2021, maka nama *game online* ini bernama eFootball 2021. Untuk saat ini, *game online* eFootball versi terakhir bernama eFootball 2023.

“Awalnya itu dari teman saya. Biasanya itu kan sering nongkrong di warkop begitu. Teman saya sering main *game* eFootball, terus saya tanya “Ini kamu main *game* apa? Menguntungkan tidak?”. Mereka jawab “Kalau mau menguntungkan ya jual akun. Kamu besarin dulu akunnya terus baru dijual, itu baru menguntungkan. Kalau yang lain kayaknya ga ada.” Terus saya jawab lagi “Ajarin saya dong!”. Kemudian saya diajarin sampe bisa. Mungkin ada tiga mingguan saya main. Nah, itu sudah mulai merasakan kecanduan. Sampai-sampai saya tertarik buat beli pemain-pemain bintang atau pemain *legend* atau juga skin *epic*. Jujur saja saya itu nggak suka sama *game game* yang begituan. Cuma ga tau kenapa saya sampai kek kecanduan begitu Mas. Kalau di liat-liat

saya ga suka sama *game online*, cuman saya sudah terlanjur kecanduan sampai-sampai saya sering top up koin.” (Ciko, 29 tahun)

Ciko menceritakan bahwa dirinya mulai memainkan *game online* eFootball karena pengaruh dari teman-temannya. Ciko memiliki kebiasaan sering ngumpul bareng bersama teman-temannya di warung kopi. Dari situ Ia melihat teman-temannya memainkan eFootball dan timbul rasa penasaran dari diri Ciko. Ciko mulai bertanya tentang *game online* tersebut dan akhirnya meminta untuk diajarkan bermain. Meskipun baru berjalan waktu selama tiga minggu, tapi Ia sudah mahir memainkan eFootball dan selanjutnya mulai timbul rasa kecanduan dalam dirinya. Kemudian Ia mulai tertarik melakukan *top up* koin eFootball untuk membeli pemain bintang atau pemain *legend* dalam *game online* tersebut. Ciko mengatakan bahwa sebenarnya Ia tidak suka memainkan *game online*. Namun karena awalnya hanya mencoba, hingga akhirnya sekarang menjadi kecanduan untuk terus bermain dan juga melakukan *top up* koin.

“Kalau untuk *game online*, cuman eFootball Mas. Dulu saya sering main ML, terus sudah tidak main ML. Saya cuman fokus di eFootball sekarang. Kalau untuk *game* lain kayaknya tidak ada.” (Ciko, 29 tahun)

Selain memainkan *game online* eFootball, Ciko juga pernah memainkan *game online* Mobile Legends: Bang Bang. Hal ini sama seperti yang dikatakan Amin dan Davit. Ciko mengatakan bahwa untuk saat ini Ia hanya memainkan *game online* eFootball saja. Dulunya Ciko sangat sering bermain *game online* Mobile Legends: Bang Bang. Namun karena berbagai faktor yang mempengaruhinya membuat dirinya hanya fokus bermain eFootball dan meninggalkan Mobile Legends: Bang Bang.

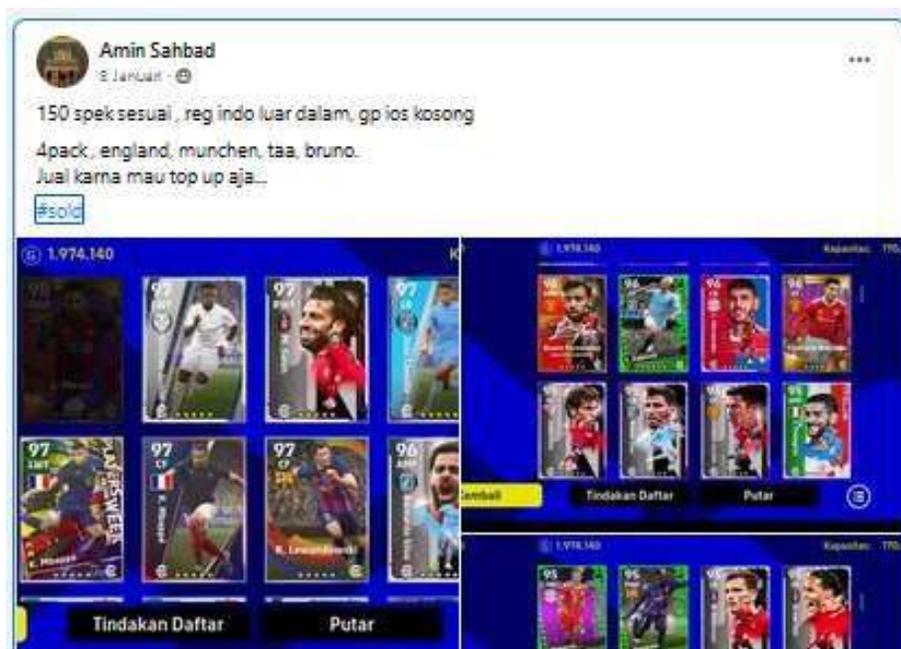
3. Hal Menarik dari *Game Online* eFootball

Pemain yang memutuskan untuk bermain *game online* eFootball tentunya disebabkan karena terpicat dan tertarik oleh hal-hal menarik yang terdapat pada *game online* tersebut. *Game online* eFootball mengalami cukup banyak pembaruan pada aplikasi hingga *gameplay* permainannya. Hal ini menjadi daya tarik bagi para pemain yang membuatnya semakin betah untuk berlama-lama bermain *game online* eFootball.

“Grafis dan gameplay di eFootball lebih bagus. Kalau menurut saya, eFootball lebih menarik dibandingkan game bola lain kek FIFA yang lebih kaku. Jadi kalau buat main gitu lebih enak.” (Habibi, 17 tahun)

Terkait hal menarik yang ditemukan dalam *game online* eFootball, Habibi mengatakan bahwa grafis dan gameplay pada *game online* tersebut sangatlah bagus. Grafis adalah kualitas tampilan atau visual *game online*. Sedangkan *gameplay* adalah mekanisme yang mengatur bagaimana pemain dalam memainkan *game online* sehingga memperoleh pengalaman bermain yang menyenangkan. Hal tersebut merupakan beberapa hal menarik yang membuat Habibi tertarik untuk terus memainkan *game online* eFootball. Menurut Habibi, *game online* eFootball lebih enak untuk dimainkan. Jika dibandingkan dengan *game online* lain yang sejenis seperti contohnya FIFA Football, eFootball cenderung lebih menarik dan tidak kaku pada saat dimainkan.

“Game eFootball menarik buat dimainin. Bisa main sama orang lain secara online. Selain itu, dari main game ini saya bisa hasilin duit. Saya jadi makelar untuk akun game eFootball. Jadi, saya beli akun eFootball yang bagus dengan harga murah. Kemudian saya jual kembali dengan harga yang mahal. Ya lumayanlah, untung 10.000 sampai 30.000.” (Amin, 22 tahun)



Gambar 3. 6
Jual Akun eFootball oleh Amin Sahbad pada eFootball PES
Mobile Community di Facebook

Amin menceritakan bahwa hal menarik dari *game online* eFootball adalah dapat bermain dengan orang lain secara online. Jadi pemain tidak perlu saling bertemu untuk bermain eFootball. Selain itu, poin menarik lainnya adalah Amin dapat menghasilkan uang dari *game online* eFootball. Hal ini tentunya sangat berbeda dengan Habibi yang lebih menikmati pengalaman ketika bermain ketimbang Amin yang lebih berfokus pada dampak materi berupa uang. Amin memperoleh uang dari hasil jual beli akun *game online* eFootball. Cara yang dilakukan Amin dalam jual beli akun sangatlah pintar. Amin akan membeli akun eFootball kualitas bagus dengan harga murah. Selanjutnya Amin akan menjual kembali akun tersebut dengan harga yang mahal. Dengan cara ini, biasanya Amin memperoleh untung sekitar 10.000 sampai 30.000.

“Saya suka dengan pemain legenda sepak bola yang ada di game eFootball. Malahan saya lebih sering gunain pemain legenda dibanding pemain yang lagi top untuk sekarang ini.” (Amin, 22 tahun)



Gambar 3.7
Pemain Legenda dalam Game Online eFootball

Hal menarik lain dalam *game online* eFootball adalah adanya pemain legenda sepak bola. Amin menceritakan bahwa dirinya suka dengan pemain legenda yang terdapat di eFootball. Malahan dirinya lebih sering menggunakan pemain legenda ketika bermain ketimbang menggunakan pemain yang sedang top untuk saat ini. Meskipun pemain top untuk saat ini memiliki kualitas yang hebat dan juga sering digunakan, namun kualitas pemain legenda tidak bisa dianggap remeh. Kualitas

pemain legenda masih dapat bersaing jika harus berduel dengan pemain top untuk saat ini. Biasanya pemain legenda yang digunakan adalah pemain yang memang ngetop pada masanya dan memiliki kualitas yang hebat.

Lebih ke tampilannya yang menarik sih. *Gameplay*-nya tidak kaku. *Gameplay* ringan, kemudian gerakan pemain tidak kaku.” (Davit, 27 tahun)

Davit mengatakan bahwa hal menarik dari *game online* eFootball adalah lebih ke tampilannya. Hal ini sama halnya dengan apa yang dikatakan oleh Habibi sebelumnya. Tampilan yang sangat menarik membuat pemain betah untuk terus memainkannya. Selain tampilannya, Davit mengatakan bahwa *gameplay* dalam *game online* eFootball tidak kaku. Ketika dimainkan, *game online* ini berjalan dengan ringan dan gerakan pemain tidak kaku. Oleh karena itu, Davit sangat dimanjakan oleh *gameplay* menarik dalam *game online* eFootball.

“Kalau untuk hal menariknya ya saya bisa main bareng dengan teman-teman saya. Kalau yang kedua itu misalnya kita ada beban pikiran di pekerjaan gitu, lalu kita konsentrasi buat main game itu, hilang semua itu masalahnya. Kita lupa dengan masalah yang kita punya. Selain itu, permainan ini kan butuh konsentrasi, jadi kalau kita tidak konsentrasi maka otomatis kita akan kalah.” (Ciko, 29 tahun)

Berbeda dengan apa yang dikatakan Davit, Ciko mengatakan bahwa hal menarik yang diperolehnya adalah dapat bermain *game online* eFootball bareng bersama teman-temannya. Hal ini sama persis dengan apa yang telah dikatakan oleh Amin sebelumnya. Selain itu, Ciko menambahkan bahwa bermain eFootball dapat menghilangkan beban pikiran dalam pekerjaan. Hal ini bisa terjadi karena ketika Ia fokus dan konsentrasi dalam bermain eFootball, seketika beban pikiran atau masalah dalam pekerjaan dapat terlupakan. Bermain eFootball membutuhkan konsentrasi yang kuat agar tidak terjadi kekalahan dalam permainan.

4. Efek Khusus dari Bermain *Game Online* eFootball

Dalam bermain *game online* eFootball pasti ada pemain yang mengalami kemenangan, seri, atau kekalahan. Hal ini tentunya menimbulkan efek tersendiri bagi pemain yang mengalami hal tersebut. Jika mengalami kemenangan, sudah pasti akan

merasa senang. Namun jika mengalami kekalahan, maka akan menimbulkan banyak reaksi dari pemain yang memainkan *game online* tersebut.

“Rasanya udah pasti seneng. Jadi ajang adu bacot gitu sama temen-temen gitu antara yang menang dan yang kalah gitu. Kalau untuk menang ketika melawan *random team online* gitu rasanya seru juga sih untuk naikin divisi atau peringkat. Tapi kalo aku lebih sering mabar sama temen sih.” (Habibi, 17 tahun)

Menurut Habibi, jika dirinya menang bermain eFootball melawan teman-temannya rasanya tentu saja sangat senang sekali. Kemenangan tersebut jadi sebuah euforia bagi dirinya sehingga dapat berdebat dengan temannya yang kalah. Sehingga Ia dapat membanggakan dirinya atas kemenangan yang telah diperoleh. Jika kemenangan terjadi ketika melawan *team online* secara acak dan tidak dikenalnya, Ia juga merasakan keseruan tersendiri. Hal ini karena dengan kemenangan tersebut dapat menaikkan divisi atau peringkat akun *game online* eFootball miliknya. Namun diantara dua lawan tersebut, Habibi mengatakan bahwa dirinya lebih sering bermain bersama teman-temannya dibanding melawan *team online* yang didapat secara acak.

“Yang jelas emosi, terus permainan jadi ngga bagus ketika main. Kadang kalau tournament, permainan jadi jelek gitu. Jadi kayak marah aja gitu sama diri sendiri.” (Habibi, 17 tahun)

Jika kalah bermain *game online* eFootball, Habibi mengatakan bahwa dirinya akan merasakan perasaan berbeda dibandingkan ketika menang. Seketika ia akan langsung emosi atau marah jika mengalami kekalahan. Dampak dari emosi tersebut membuat permainan selanjutnya menjadi jadi tidak bagus. Kekalahan akan sangat fatal jika terjadi pada saat mengikuti sebuah *tournament*. Dalam *tournament*, permainan akan terasa berbeda dibandingkan saat melakukan permainan biasa. Oleh karena itu dampak yang ditimbulkan lebih besar. Permainan yang dilakukannya akan menjadi jelek dan menjadi marah terhadap diri sendiri.

“Rasanya seneng sih pasti. Jadinya have fun. Buat hiburan gitu kalau sedang capek kerja atau lagi stress.” (Amin, 22 tahun)

Amin Menceritakan bahwa ketika dirinya menang bermain *game online* eFootball rasanya sudah pasti sangat senang. Jadinya efek yang ditimbulkan lebih ceria. Hal ini dirasakannya untuk mengatasi capek dalam kerja atau ketika lagi stress.

Oleh karena itu, bermain eFootball bisa dijadikan alternatif hiburan untuk menghibur dan mengembalikan semangat dalam diri.

“Saya orangnya santai sih, jadi jarang emosi.” (Amin, 22 tahun)

Amin Mengatakan bahwa dirinya sangat santai ketika mengalami kekalahan dalam eFootball. Hal ini tentu saja sangat berbeda dengan Habibi yang emosi ketika mengalami kekalahan dalam bermain *game online* eFootball. Amin merupakan sosok yang jarang emosi ketika menghadapi apapun. Amin bermain eFootball hanya untuk mengisi waktu kosongnya, oleh karena itu jika kalah bermain maka Amin akan bersikap biasa saja.

“Kalaun menang ya senenglah, terus buat main selanjutnya jadi lebih bersemangat. Untuk sekarang sebenarnya kalah menang udah hal biasa, karena saya udah ga terlalu mengejar divisi. Mainnya buat nyelesain event aja, soalnya kalau menang dapet koin.” (Davit, 27 tahun)

Seperti kebanyakan yang dirasakan oleh orang-orang, ketika menang bermain *game online* eFootball maka akan merasakan senang. Ini sama halnya dengan apa yang dikatakan oleh Habibi, Amin, dan juga Davit. Davit mengatakan bahwa dirinya sangat senang sekali ketika menang bermain eFootball. Efek yang ditimbulkan ini akan mempengaruhi permainan selanjutnya yang membuatnya jadi lebih bersemangat untuk menang lagi. Kemudian ketika kalah dalam bermain, Davit mengatakan bahwa dirinya tidak terlalu merasakan pengaruhnya. Kalah dan menang dalam permainan adalah hal yang biasa seperti apa yang diucapkannya. Davit sudah tidak terlalu berambisi untuk mengejar peringkat divisi dalam eFootball. Oleh karena itu, Davit dalam bermain *game online* eFootball hanya untuk menyelesaikan *event* dan mendapatkan bonus berupa koin eFootball.

“Ya senang tentunya. Kalau misalnya kalah ya kayak depresi gitu. Kalau main itu kan ada laga teman sama ngejar divisi. Kalau misalnya saya lagi semangat, saya main laga divisi. Kalau ga menang kan tim saya otomatis degradasi. Jadi kayak depresi gitu, kenapa tim saya yang isinya pemain bintang bisa kalah. Sakit hati juga karena sudah buang-buang uang banyak tapi dikalahkan sama tim-tim kecil.” (Ciko, 29 tahun)

Ciko menceritakan bahwa ketika menang bermain *game online* eFootball tentunya akan merasa senang. Namun jika kalah, maka Ia akan merasa depresi.

Biasanya Ciko memainkan eFootball pada mode laga melawan teman dan juga terkadang mode divisi. Jika bermain pada mode divisi, maka tujuan yang ingin diperoleh adalah peringkat terbaik. Oleh karena itu ketika sedang semangat, Ia akan memainkan mode divisi. Depresi bisa terjadi biasanya karena tim yang dimainkannya pada mode divisi mengalami kekalahan, sehingga yang kalah akan mendapat peringkat rendah dan otomatis terdegradasi ke divisi dibawahnya.

5. Dampak Positif dan Negatif Bermain *Game Online* eFootball

Bermain *game online* eFootball memiliki dampak positif dan juga negatif. Dampak positif akan terjadi jika pemain dapat memanfaatkannya dengan sangat baik. Ada yang memanfaatkannya untuk memperoleh keuntungan berupa uang dari hasil jual beli akun dan jasa joki *game online* eFootball. Selain itu, dampak positif yang terjadi dapat berupa mengikuti kompetisi atau *tournament* hingga bertemu dengan pemain lainnya yang berada di tempat lain. Untuk dampak negatifnya yaitu bermain *game online* eFootball sampai lupa waktu dan sering berkata kasar saat dalam permainan.

“Yang positifnya itu kita bisa ketemu temen baru di komunitas tersebut. Kita bisa saling kenal gitu dengan yang lain. Selain itu, di game ini kita bisa meracik tim sendiri.” (Habibi, 17 tahun)

Bermain *game online* eFootball memiliki dampak positif dan juga negatif. Menurut Habibi, dampak positif yang diperolehnya adalah dapat bertemu teman-teman baru pada komunitas yang diikutinya, yaitu Brother eSport dan eFootball PES Mobile Community. Dalam komunitas tersebut, Ia dapat saling mengenal antar sesama anggota komunitas. Selain itu, dampak positif pada permainan adalah Ia bisa meracik atau membuat tim sendiri. Habibi dapat membuat tim sendiri dengan strategi dan pemain sepak bola yang diinginkannya.

“Sikap fanatik ke game ini yang terkadang buat aku ngeluarin kata-kata kasar ketika bermain. Gampang emosi kalau kalah bermain. Terus ngga bisa diganggu kalau lagi main. Udah ga peduli kondisi sekitar kalau sedang bermain. Karena permainannya ngga bisa di pause. Jadi harus bermain terus sampai selesai.” (Habibi, 17 tahun)

“Begadang mungkin ya malam minggu aja sih sampai jam tiga (3) pagi mabar sama temen. Mabarnya itu kadang ngumpul bareng atau ngga dari rumah masing-masing. Tergantung situasi sih.” (Habibi, 17 tahun)

Selain memperoleh dampak positif, Habibi mengatakan bahwa dirinya juga mendapatkan dampak negatif dari bermain *game online* eFootball. Dampak negatif yang dirasakan adalah sikap fanatik yang terkadang membuatnya sering ngeluarin kata-kata kasar ketika bermain. Kemudian gampang emosi ketika kalah bermain. Selanjutnya tidak bisa diganggu sedikitpun ketika sedang fokus bermain. Ia merasa tidak akan peduli dengan kondisi sekitar, karena permainan tidak bisa di *pause* jika sudah berlangsung, jadi harus bermain dengan fokus sampai selesai. Selain itu, dampak negatif lain yang timbul adalah begadang. Habibi menceritakan bahwa ia begadang hanya pada malam minggu hingga pukul tiga pagi bersama teman-temannya. Ketika begadang bersama teman-temannya, biasanya Habibi ngumpul di satu tempat. Namun jika situasi dan kondisi tidak memungkinkan, mereka akan bermain bersama dari rumah masing-masing secara online.

“Saya merasa terhibur aja gitu. Yang awalnya capek, setelah main jadi seneng.” (Amin, 22 tahun)

“Top up sih. Karena saya termasuk sering melakukan top up. Jadinya selalu ngeluarin duit buat top up.” (Amin, 22 tahun)

Amin menceritakan bahwa dampak positif dari bermain *game online* eFootball adalah dirinya merasa terhibur. Amin adalah pemuda yang bekerja di satuan pengamanan di Balikpapan. Bermain eFootball dapat menghilangkan rasa lelahnya setelah bekerja seharian. Pada awalnya dirinya merasa capek, namun setelah bermain *game online* eFootball akan menjadi lebih senang dan kembali ceria. Untuk dampak negatifnya, Amin mengatakan bahwa melakukan top up adalah jawabannya. Hal itu dikemukakan olehnya karena Amin adalah seseorang yang termasuk sering melakukan *top up* koin eFootball. Oleh karena itu, dirinya akan selalu mengeluarkan uang hanya untuk melakukan *top up*.

“Bisa membuat suatu komunitas baru dan bertemu orang-orang baru kalau ada liga di komunitas itu.” (Davit, 27 tahun)

Untuk dampak positif dari bermain *game online* eFootball, Davit dan Habibi merasakan hal yang serupa. Davit mengatakan bahwa dirinya memperoleh dampak positif dengan bergabung dalam sebuah komunitas baru. Dalam komunitas yang diikutinya, Davit bertemu dengan orang-orang baru dan dapat saling mengenal antara satu dengan lainnya. Dengan adanya *event* atau kompetisi liga pada komunitas, membuat dirinya semakin akrab dengan anggota komunitas yang lain. Hal ini tentu saja membuat hubungan antara anggota komunitas semakin erat dan solid.

“Yang jelas sering keluar kata-kata kotor, apalagi soal sinyal kalau jelek atau ngelag.” (Davit, 27 tahun)

Dulunya iya, sekarang udah tidak. Karena sudah berkeluarga dan harus kerja. (Davit, 27 tahun)

Davit juga menceritakan bahwa bermain *game online* eFootball memiliki dampak negatif yang membuatnya sering berkata-kata kotor. Hal ini bisa terjadi karena dalam permainan biasanya sering mengalami gangguan berupa sinyal jelek yang menyebabkan permainan menjadi tidak lancar. Kondisi ini menyebabkan dirinya sulit mengontrol diri karena sudah terlalu fokus dalam bermain. Oleh karena itu, efek yang ditimbulkan adalah perasaan emosi yang diwujudkan dalam bentuk kata-kata kotor. Selain hal tersebut, dampak negatif lain adalah sering begadang. Davit mengatakan bahwa dulunya Ia sering begadang hanya untuk bermain *game online* eFootball. Namun kebiasaan buruk ini sudah tidak terjadi lagi karena Ia sudah berkeluarga dan harus fokus pada pekerjaannya sehari-hari di pabrik biskuit regal.

“Kalau untuk hal positifnya itu bisa menghilangkan stress, itu salah satunya. Misalnya kita banyak masalah, itu kita bisa lupa dengan cara main game itu. Terus yang kedua, yang bilang tadi, kita bisa memperoleh uang dengan cara jual beli akun. Jadi hal positifnya disitu.” (Ciko, 29 tahun)

Amin dan Ciko merasakan hal positif yang hampir serupa dari bermain *game online* eFootball, yaitu dapat menghilangkan stres. Ciko mengatakan bahwa ketika Ia memiliki banyak masalah, kemudian Ia bermain eFootball, maka dampak yang terjadi adalah Ia akan lupa dengan masalah yang sudah terjadi sebelumnya. Kemudian dampak selanjutnya adalah dari jual beli akun eFootball. Ciko memperoleh keuntungan berupa uang dari hasil jual beli akun *game online* eFootball. Ia melakukan

jual beli akun eFootball pada komunitas yang diikutinya di Facebook bernama eFootball PES Mobile Community.

“Kalau hal negatifnya itu kalau sudah keseringan main bisa mempengaruhi kesehatan, apalagi kayak saya kan biasanya main habis maghrib, jam dua (2) baru tidur. Jadi ya sisi negatifnya itu, apalagi kalau mainnya tidak mengatur waktu.” (Ciko, 29 tahun)

“Kalau begadang sampe pagi ga pernah. Cuma paling lambat ya jam dua (2). Mata saya itu sudah tidak tahan lagi dan besok paginya juga harus kerja.” (Ciko, 29 Tahun)

Selain dampak positif, Ciko juga merasakan dampak negatif. Ciko mengatakan bahwa dampak negatif bisa terjadi ketika Ia sudah terlalu sering bermain *game online* eFootball. Keseringan bermain eFootball dapat mempengaruhi kesehatannya. Hal ini bisa terjadi karena Ia tidak bisa mengatur waktu dengan baik ketika bermain eFootball. Ciko mulai bermain setelah maghrib, kemudian baru selesai main pada jam dua pagi. Kondisi ini jika sering dilakukan akan sangat berdampak pada kesehatan, karena mengganggu waktu tidur. Apalagi besoknya harus bangun pagi untuk bekerja.

6. Komunitas Virtual

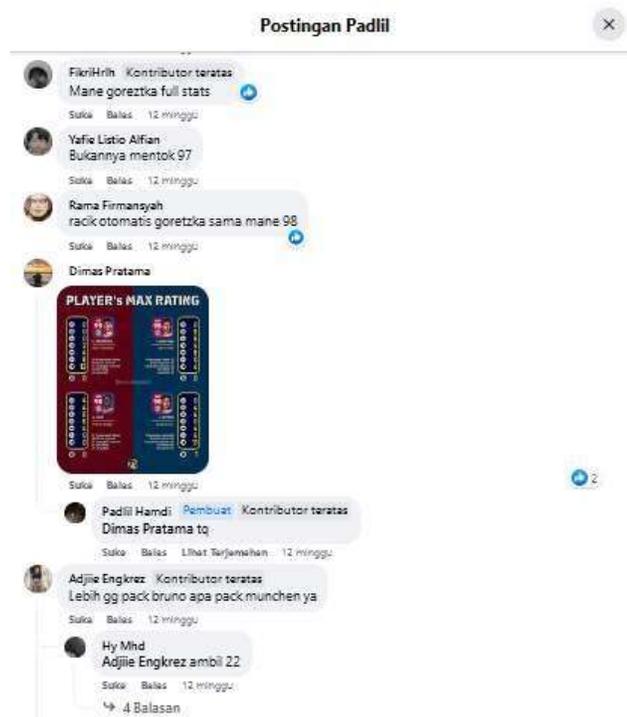
Sudah banyak bermunculan komunitas virtual dari pemain *game online* eFootball. Komunitas virtual ini dapat terbentuk karena adanya kesamaan hobi dari pemain yaitu sama-sama memainkan *game online* eFootball. Kemudian komunitas virtual muncul dengan tujuan untuk menyatukan berbagai macam pemain yang berada di berbagai tempat agar dapat bertemu dan bermain bersama-sama. Kondisi ini membuat mereka yang awalnya tidak saling mengenal, hingga akhirnya kenal dan bertemu di satu tempat yang sama.

“Selain itu, saya juga mengikuti komunitas dan tournament eFootball gitu. Dari situ yang membuat saya jadi rutin main dan akhirnya menjadi hobi yang wajib dimainkan setiap hari. Terus juga game itu emang seseru itu buat dimainkan.” (Habibi, 17 tahun)

Habibi mengatakan bahwa dirinya tergabung dalam sebuah komunitas dan sering mengikuti *tournament* eFootball. Tergabung dalam sebuah komunitas membuatnya menjadi lebih sering dan rutin untuk memainkan *game online* tersebut.

Menurut Habibi, bermain eFootball sangatlah seru. Hal tersebut yang pada akhirnya membuat habibi terus bermain *game online* eFootball dan menjadi hobi yang wajib dimainkannya setiap hari.

“Saya anggota dari komunitas Brother eSport, biasanya mewakili komunitas itu buat mengikuti tournament-tournament yang ada di Indonesia. Saya juga tergabung di komunitas eFootball PES Mobile Community yang ada di facebook buat sharing-sharing dan bisa bertanya banyak hal ke mereka tentang eFootball. Mereka juga mau menjawab dan membantu yang menambah informasi buat kita.” (Habibi, 17 tahun)



Gambar 3. 8
Kontribusi Habibi (Hy Mhd) pada eFootball PES Mobile Community di Facebook

Habibi menceritakan bahwa dirinya merupakan salah satu anggota dari komunitas *game online* eFootball bernama Brother eSport. Dalam komunitas tersebut, biasanya ia diutus mewakili komunitas untuk mengikuti *tournament-tournament* yang berlangsung di Indonesia. Selain itu, Habibi juga tergabung dalam komunitas eFootball PES Mobile Community yang ada di Facebook. Di komunitas ini Habibi turut aktif bertukar informasi dengan anggota lain mengenai *game online* eFootball.

Mereka dengan terbuka mau menjawab dan membantu ketika ada anggota lain yang bertanya atau butuh bantuan.

“Ada dong. Tapi sekedar komunitas bersama teman-teman disini buat mabar. Terus juga join di komunitas eFootball yang ada di Facebook buat sharing-sharing.” (Amin, 22 tahun)



Gambar 3.9
Kontribusi Amin Sahbad pada eFootball PES Mobile Community di Facebook

Tidak hanya Habibi, Amin juga tergabung dalam sebuah komunitas *game online* eFootball. Amin mengatakan bahwa dirinya tergabung dalam sebuah komunitas yang berisi teman-teman terdekatnya. Komunitas ini biasanya sering mengadakan event main bareng (mabar). Selain itu, Amin juga bergabung dalam sebuah komunitas yang ada di Facebook bernama eFootball PES Mobile Community. Dalam komunitas ini, Amin aktif dalam melakukan *sharing-sharing* atau berbagi informasi terkait *game online* eFootball.

Ada komunitas yang isinya temen-temen terdekat gitu. Ada grup WAny juga. Jadi kita rutin bikin liga gitu. Jadi sesama pemain eFootball di komunitas itu bisa battle dan berkompetisi.” (Davit, 27 tahun)

Seperti halnya Habibi dan Amin, Davit mengatakan bahwa dirinya juga tergabung dalam sebuah komunitas yang beranggotakan teman-teman terdekatnya.

Komunitas yang diikutinya tersebut memiliki grup WhatsApp untuk berkomunikasi dan berinteraksi antar sesama anggota komunitas. Dalam komunitas ini rutin diadakan kompetisi antar sesama pemain *game online* eFootball. Oleh karena itu, antar sesama anggota komunitas dapat saling bertanding untuk memenangkan kompetisi dan mendapatkan hadiah.

“Kalau untuk komunitas spesifik gitu ga ada, karena tidak tertarik dengan komunitas-komunitas seperti itu. Cuman kalau buat main sama teman, baru ada itu komunitas bareng teman-teman yang kenal gitu. Selain itu, ya saya juga join di grup eFootball PES Mobile Community yang ada di Facebook itu. Saya join komunitas itu ya buat jual beli akun, saya upload akun saya di grup itu. Kalau untuk saya kan semisalnya ada yang nawarin akun saya, itu langsung saya jual. Jadi saya ga menetap di satu akun. Saya menjual akun. Kalau ada yang suka dengan akun saya, saya jual.” (Ciko, 29 tahun)



Gambar 3. 10
Jual Akun eFootball oleh Feriyanto Karim (Ciko) pada eFootball PES Mobile Community di Facebook

Hampir sama dengan narasumber sebelumnya, bahwa Ciko juga tergabung dalam sebuah komunitas. Namun perbedaannya adalah Ciko tidak terlalu serius dalam komunitas yang diikutinya. Ia hanya memanfaatkan komunitas sebagai sarana hiburan dengan bermain bersama-temannya. Komunitas yang diikutinya ini adalah berisi teman-teman terdekat dan yang sudah kenal sebelumnya. Selain itu, Ciko juga tergabung dalam sebuah komunitas bernama eFootball PES Mobile Community yang ada di Facebook. Ciko mengatakan bahwa Ia bergabung dalam komunitas tersebut

untuk buka jasa jual beli akun eFootball. Ia rutin meng-*upload* akun eFootball miliknya untuk dijual. Kemudian ada anggota dalam komunitas tersebut yang akan menawar harga. Jika harga cocok, maka Ia akan langsung menjualnya. Oleh karena itu Ciko tidak pernah menetap di satu akun eFootball, karena jika akun miliknya laku terjual maka Ia akan membuat lagi akun eFootball yang baru.

7. Fanatisme

Fanatisme merupakan sebuah perilaku yang menunjukkan sikap terlalu berlebihan atau rasa semangat yang tinggi pada suatu hal yang digemarinya. Pada pemain yang memainkan *game online* eFootball, perilaku fanatisme ditunjukkan dengan rasa antusiasme yang tinggi ketika memainkan *game online* tersebut. Pemain akan bermain setiap harinya hingga lupa waktu. Bahkan yang lebih parah ada pemain yang bermain mulai dari malam hingga pagi hari.

“Bisa dibilang iya sih, karena hampir setiap hari main game eFootball terus. Fanatiknya sih kalau semisal ada event yang keren gitu. Terus juga kek merasa kurang gitu kalau di akun pribadi ngga punya item yang keren. Jadi harus punya item atau pemain yang keren. Makannya itu saya sering top-up. Rasanya pengen terus top-up buat dapetin item yang keren itu.” (Habibi, 17 tahun)

Menurut Habibi, Ia merupakan salah satu pemain yang fanatik terhadap *game online* eFootball. Hal ini dikatakannya dengan alasan karena hampir setiap hari bermain *game online* tersebut. Contoh sikap fanatik yang terjadi pada Habibi adalah ketika ada *event tournament* eFootball yang keren sedang berlangsung. Dirinya akan lebih sering bermain untuk mempersiapkan diri pada *tournament* tersebut. Kemudian Ia akan menunjukkan rasa antusiasme yang tinggi pada *tournament* tersebut. Rasa antusiasme ini dibuktikan dengan membeli item keren. Habibi mengatakan bahwa dirinya merasa ada yang kurang jika di akun pribadi eFootball tidak memiliki item yang keren. Jadi bagaimanapun caranya Ia harus memiliki item keren berupa pemain bintang yang keren. Oleh karena itu, hal ini menyebabkan Habibi sering melakukan *top up* koin eFootball. Semakin sering melakukan *top up*, peluang untuk mendapatkan item yang keren juga semakin besar.

“Karena udah keseringan main, jadi kayak ada sesuatu hal yang apa ya? Jari itu kek ngga bisa lepas dari game ini, karena emang mabar sama temen di

eFootball itu seru banget. Jadi ngga bisa lah kalau ngga main sehari aja. Kayak ada yang kurang gitu.” (Habibi, 17 tahun)

Habibi mengatakan bahwa dirinya untuk saat ini seperti tidak bisa lepas dari *game online* eFootball. Karena sudah terlalu sering bermain, hal ini membuatnya seperti ada kekurangan sesuatu jika tidak memainkannya walaupun satu hari. Bermain *game online* eFootball sudah menjadi aktivitas rutin yang tidak boleh ditinggalkannya. Jari tangannya seperti tidak bisa lepas untuk memegang *gadget* dan memainkan *game online* tersebut. Habibi menambahkan bahwa bermain bersama teman-teman merupakan hal yang sangat seru dan tidak bisa ditinggalkan walaupun hanya satu hari.

“Ga terlalu, karena mainnya ya kalau ada waktu aja. Kalau ga ada waktu ya sibuk dengan aktivitas lain..” (Amin, 22 tahun)

Berbeda dengan Habibi yang mengakui bahwa dirinya memiliki sikap fanatik terhadap *game online* eFootball. Amin mengatakan bahwa dirinya tidak terlalu fanatik terhadap eFootball. Hal ini karena Amin memainkan *game online* tersebut hanya ketika ada waktu luang saja. Jika tidak memiliki waktu luang, maka Amin sibuk dengan aktivitas lain. Amin lebih berfokus pada pekerjaannya sebagai satuan pengamanan di Balikpapan.

“Kalau lagi senggang gitu, rasanya jadi sepi sih. Soalnya ga tahu mau ngapain, ga ada kegiatan gitu.” (Amin, 22 tahun)

Sikap fanatik pada *game online* eFootball akan muncul ketika Amin memiliki waktu luang. Amin mengatakan bahwa jika memiliki waktu luang, biasanya dirinya akan merasa sepi. Amin tidak tahu akan berbuat apa untuk mengisi waktu kosong tersebut, karena dirinya tidak ada kegiatan lagi. Untuk mengatasi rasa kesepian itu, akhirnya Amin melampiaskan dengan bermain eFootball.

“Dulunya iya, kalau sekarang udah ga terlalu fanatik. Biasa-biasa aja. Dulu ada liga dari komunitas yang saya ikuti. Jadinya tidak peduli jam berapa main, bisa subuh bisa malah waktu jam kerja. Tapi semenjak nikah tahun 2021, jadinya sekarang udah agak jarang main. Ga se-fanatik dulu.” (Davit, 27 tahun)

Davit mengatakan bahwa dulunya Ia merupakan salah satu pemain yang memiliki sikap fanatik terhadap *game online* eFootball. Namun untuk saat ini Davit merasa biasa saja ketika memainkan *game online* tersebut. Dulunya ketika tergabung

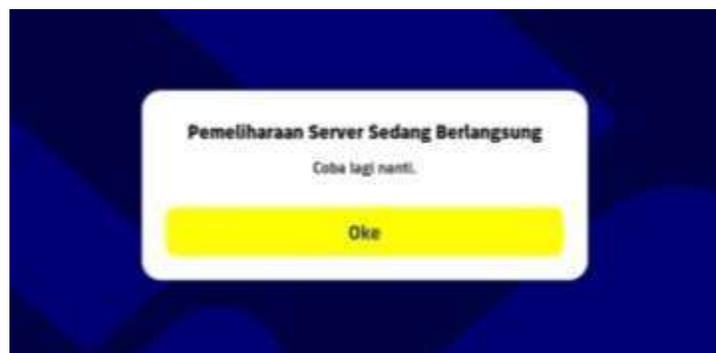
dalam sebuah komunitas, Davit rutin mengikuti kompetisi yang diadakan oleh komunitas. Hal ini membuat dirinya lupa dan tidak peduli dengan waktu. Jam berapapun Davit akan bermain eFootball. Bermain hingga waktu subuh, bahkan bermain pada saat jam kerja berlangsung. Hal itu berubah semenjak Davit menikah pada tahun 2021. Akhirnya sejak saat itu hingga saat ini Ia sudah tidak sefanatik dulu untuk terlalu sering bermain *game online* eFootball. Kini Davit memainkan eFootball hanya untuk menyelesaikan event dan mendapatkan bonus koin eFootball.

“Sebenarnya saya juga tidak tahu kenapa bisa tertarik sama *game* yang seperti ini. Padahal saya punya kesibukan kerja. Pernah itu lagi duduk sendiri dan ga ngapa-ngapain, tiba-tiba kepikiran buat main *game* eFootball itu terus.” (Ciko, 29 tahun)

“Perasaan saya kalau ga main satu hari aja itu rasanya gimana gitu ya. Kayak apa namanya itu. Gelisah begitu mas. Jadi tiap hari main mas.” (Ciko, 29 tahun)

Meskipun Ciko mengatakan bahwa dirinya tidak terlalu fanatik, tapi Ia tidak bisa untuk menahan tidak bermain *game online* eFootball ketika waktu lagi senggang. Ia juga tidak tahu kenapa dirinya bisa sampai memiliki sikap seperti itu. Padahal kenyataannya, Ia memiliki kesibukan yaitu bekerja. Ciko menceritakan bahwa ketika Ia sedang duduk sendiri dan tidak memiliki kesibukan, maka yang ada dipikirkannya adalah bermain *game online* eFootball. Hal ini tentu saja membuatnya tidak bisa lepas dari *game online* tersebut. Oleh karena itu, Ia setiap hari harus bermain eFootball. Jika tidak, maka ada perasaan gelisah yang muncul dari dalam dirinya.

“Jadi untuk maintenance itu kan setiap hari Kamis. Rasanya boring tentu saja ketika ngga bisa main itu kan. Harus menunggu beberapa jam dalam satu hari. Jadi mungkin kesibukannya diganti ke kegiatan lain dengan olahraga bareng temen-temen juga ketika lagi maintenance itu.” (Habibi, 17 tahun)



Gambar 3. 11
Server Game Online eFootball sedang Maintenance

Game online eFootball rutin melakukan *maintenance* atau pemeliharaan secara berkala dengan tujuan untuk pembaruan aplikasi terkait grafis, gameplay, fitur, item terbaru, dan yang lainnya. Ketika proses *maintenance* berlangsung, pemain tidak bisa mengakses dan memainkan *game online*. Sehingga harus menunggu hingga proses *maintenance* selesai dilakukan selama beberapa jam lamanya. Biasanya *maintenance* dilakukan oleh *developer game online* eFootball setiap hari Kamis. Habibi mengatakan bahwa pada saat adanya *maintenance*, dirinya merasa bosan karena tidak dapat bermain *game online* eFootball seperti biasanya. Oleh karena itu, untuk mengatasi rasa bosan tersebut Habibi mengisi kesibukannya dengan olahraga bersama teman-temannya.

“Cari kegiatan lain seperti tidur di rumah atau ngga menyibukan diri dengan kerja.” (Amin, 22 tahun)

Jika waktu luang terjadi pada saat *game online* eFootball sedang *maintenance*, Amin mengatakan bahwa dirinya akan mencari kegiatan lain. Amin akan memanfaatkan waktu luangnya dengan tidur dirumah. Selain itu, dirinya juga akan menyibukkan diri dengan bekerja jika hal ini terjadi ketika diluar dirumah. Amin memanfaatkan sebagian besar waktunya hanya untuk bekerja.

“Main game satu lagi sih, Mobile Legends.” (Davit, 27 tahun)

Adanya *maintenance* pada *game online* eFootball setiap minggunya terkadang membuat pemain bingung dan merasa bosan. Apalagi hal ini terjadi pada pemain yang memiliki sikap fanatik pada eFootball. Davit mengatakan bahwa dirinya akan bermain Mobile Legends: Bang Bang ketika adanya *maintenance* pada *game online* eFootball. Bermain dua jenis *game online* merupakan salah satu alternatif ketika ada kendala pada salah satu *game online*. Sehingga Davit dapat saling bergantian memainkan dua *game online* tersebut.

“Nah, kalau maintenance itu kan tiap hari Kamis. Kalau di wilayah saya itu di Gorontalo mulai jam sembilan (9) dan biasanya jam tiga (3) sore itu sudah kelar. Sedangkan saya kan jam lima (5) pulang kerja. Jadi untuk maintenance

ga ada masalah sih untuk saya. Karena saya itu main *gamenya* nanti pulang kerja. Kalau jam-jam kerja saya tidak main. .” (Ciko, 29 tahun)

Maintenance yang rutin dilakukan setiap hari Kamis tidak terlalu bermasalah bagi Ciko. Ciko mengatakan bahwa untuk wilayah tempat tinggalnya di Gorontalo, *maintenance* mulai dari jam sembilan pagi dan biasanya selesai pada jam tiga sore. Sedangkan Ia pulang kerja pada jam lima. Jadi untuk *maintenance* tidak berdampak pada waktu Ia bermain. Hal ini karena Ia bermain setelah pulang kerja, sedangkan pada saat kerja tidak bermain *game online* eFootball sama sekali.

“Alasan pertama sih karena nggak mau kalah. Terus yang kedua buat pamer juga. Sering beli itu juga buat nunjukin ke temen-temen gitu.” (Habibi, 17 tahun)

Lingkungan sosial seringkali menjadi faktor pemicu dari munculnya perilaku fanatisme, namun beberapa perilaku fanatisme juga bisa muncul dari dalam diri sendiri. Menurut Habibi, faktor pemicu perilaku fanatisme berasal dari dalam dirinya sendiri. Habibi merasa bahwa dirinya tidak boleh kalah dari teman-temannya. Kemudian juga terdapat rasa ingin pamer kepada teman-temannya. Habibi ingin menunjukkan bahwa dirinya memiliki item keren dibanding yang lainnya.

“Faktor utamanya dari diri sendiri, karena saya sangat hobi bermain sepak bola. Jadi otomatis juga suka dengan game yang berhubungan dengan bola.” (Amin, 22 tahun)

Amin mengatakan bahwa faktor utama yang menyebabkan dirinya suka memainkan *game online* eFootball adalah berasal dari dirinya sendiri. Amin sangat hobi bermain sepak bola di lapangan. Hal ini secara otomatis membuatnya menyukai berbagai hal yang mengandung unsur sepak bola. Oleh karena itu Amin akhirnya memainkan eFootball karena memiliki genre sepak bola.

“Kalau menurut saya, faktor utamanya ya karena rasa ingin menang. Kalau menang ya jadi ketagihan dan merasa hebat, terus kalau semisal kalah jadinya pengen main terus sampe akhirnya menang.” (Davit, 27 tahun)

Faktor yang menyebabkan Davit bermain *game online* eFootball adalah karena adanya rasa ingin menang. Hal ini dikatakan oleh Davit dengan alasan bahwa rasa ingin menang membuatnya menjadi ketagihan untuk terus bermain dan merasa dirinya

adalah orang yang hebat. Jika pada akhirnya Davit mengalami kekalahan, maka Ia akan mencoba untuk terus bermain hingga menang. Davit akan berusaha semaksimal mungkin untuk mendapatkan kemenangan dalam permainan

“Saya tidak termasuk orang yang terlalu fanatik dengan game ini. Mungkin sekitar 20% lah, ga terlalu besar.” (Ciko, 29 tahun)

“Namanya laki-laki kan biasanya hobinya bola. Jadi saya main game ini karena suka dengan sepak bola.” (Ciko, 29 tahun)

Hampir sama dengan Amin, Ciko mengatakan bahwa dirinya tidak termasuk orang yang memiliki sifat fanatik terhadap *game online* eFootball. Jika bisa dihitung dalam persen, Ciko menyebut sikap fanatik yang dimilikinya hanya sebesar 20% saja. Nilai ini tentunya dikategorikan dalam jumlah yang kecil. Faktor yang menyebabkan Ia memiliki sedikit sikap fanatik adalah karena menyukai sepak bola. Ia merupakan seorang laki-laki yang hobi dengan olahraga sepak bola. Hal ini membuatnya juga menyukai segala hal yang berhubungan dengan sepak bola, termasuk bermain *game online* eFootball.

8. Perilaku Konsumtif

Dalam perilaku konsumtif pemain *game online* eFootball, aspek yang sering dikorbankan adalah uang dan waktu. Dua aspek tersebut merupakan hal yang sangat penting bagi kehidupan manusia yang biasanya secara tidak sadar telah di sia-siakan. Mereka bahkan rela mengorbankan uang dan waktunya hanya untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Padahal keinginan tersebut bukanlah kebutuhan yang seharusnya dicapai, namun hanya sebuah hasrat untuk memenuhi kepuasan diri.

“Sehari paling ngga itu tiga (3) jam lah untuk bermain eFootball itu. Mulai dari pagi sekitar satu (1) jam-an, siang habis istirahat, terus malem gitu.” (Habibi, 17 tahun)

Habibi mengatakan bahwa untuk saat ini dirinya sangatlah sering dan rutin bermain *game online* eFootball. Dalam satu harinya, Habibi setidaknya menghabiskan waktu selama kurang lebih tiga jam untuk bermain. Ini bisa dihitung mulai dari bermain saat pagi hari sekitar satu jam-an, selanjutnya ketika sedang istirahat siang hari, kemudian lanjut lagi pada malam hari. Bisa dibayangkan Habibi memanfaatkan waktu

kosongnya hanya untuk bermain *game online* eFootball. Hal ini dilakukannya hampir setiap harinya jika tidak ada kesibukan atau gangguan

“Lumayan sering sejak tahun 2020 karena ada banyak promo-promo yang bikin saya tergoda. Jadi sejak 2020 itu top-up sering banget tiap bulan lah. Kalau dalam satu minggu 180 ribu ada keknya itu untuk *top up* koin eFootball. Kalau untuk seminggu sekali top-up aja sih, biasanya tiap hari minggu weekend gitu. Jadi ketika udah dapet uang, hari minggu langsung top-up. Kenapa satu minggu sekali top-up? Karena reset event itu kan satu minggu sekali ketika maintenance hari kamis itu.” (Habibi, 17 tahun)



Gambar 3. 12
Harga Koin eFootball

Selain mengorbankan waktunya, Habibi mengatakan bahwa dirinya juga mengorbankan uang hanya untuk melakukan *top up* koin eFootball. Hal ini dilakukannya sangat sering sejak tahun 2020 karena tergoda dengan promo-promo yang ada. Sejak saat itu Habibi melakukan *top up* setiap bulannya. Untuk saat ini Habibi rutin melakukan *top up* setiap hari minggunya. Dalam satu kali *top up* biasanya Habibi menghabiskan uang sebanyak 180.000. *Reset event* ketika *maintenance* setiap hari Kamis adalah salah satu alasan mengapa Habibi rutin melakukan *top up*. Setelah *maintenance* biasanya akan muncul *event* dan promo terbaru yang membuat pemain *game online* eFootball tertarik. Koin yang diperoleh dari *top up* akan digunakan untuk membeli pemain bintang dengan kemampuan tinggi untuk digunakan pada saat *event* berlangsung.

“Promo yang menarik dari gamenya tentunya. Terus juga ada faktor dari temen-temen. Terkadang rasanya kek FOMO (*Fear of Missing Out*) gitu ketika temen-temen beli, kita jadi pengen beli juga gitu. Ngga mau kalah dari temen-temen yang lain.” (Habibi, 17 tahun)

Menurut Habibi, faktor utama yang menyebabkan dirinya melakukan *top up* koin adalah adanya promo yang ditawarkan pada *game online* eFootball. Ketika ada promo, biasanya harga koin yang ditawarkan akan lebih murah dari harga normalnya. Harga yang murah inilah yang membuat Habibi sering melakukan *top up* koin. Selain itu, faktor lain yang juga menjadi penyebab adalah karena teman-temannya. Habibi merasa FOMO (*Fear of Missing Out*) ketika melihat teman-temannya membeli pemain bintang. Hal ini seketika membuat Habibi jadi pengen membeli juga. Habibi tidak mau kalah dari teman-temannya yang lain. Hal inilah yang akhirnya membuat Habibi melakukan *top up* koin.

“Kalau untuk uang, yang pertama diperoleh dari kerjaan. Karena aku jual beli akun eFootball juga. Jadi terkadang aku dapet uangnya dari jual beli akun dan dari uang bulanan orang tua juga kadang-kadang sekali-sekali gitu.” (Habibi, 17 tahun)

Habibi menceritakan bahwa uang yang digunakannya untuk melakukan *top up* koin adalah berasal dari tiga sumber. Yang pertama dari hasil kerjanya di toko ponsel. Yang kedua Habibi terkadang menggunakan uang dari hasil jasa jual beli akun eFootball. Terakhir, jika sudah tidak memiliki uang lagi, maka Habibi menggunakan uang bulanan dari orang tuanya untuk melakukan *top up* koin eFootball.

“Saya itu main kalau lagi istirahat kerja, terus main lagi dirumah kalau udah pulang kerja.” (Amin, 22 tahun)

Jika dibandingkan dengan Habibi, Amin bermain *game online* eFootball tidaklah terlalu sering. Amin mengatakan bahwa dirinya bermain eFootball hanya ketika istirahat kerja. Kemudian lanjut kembali bermain dirumah ketika sudah pulang kerja. Amin hanya bermain ketika ada waktu kosong atau luang saja. Jika memiliki kesibukan, Amin mengurungkan niat untuk bermain dan fokus dengan kesibukannya.

“Mungkin bukan dalam seminggu, tapi sebulan ya bisa 1 sampai 3 kali. Dalam sebulan itu kisaran 50.000 sampai 150.000” (Amin, 22 tahun)

Amin adalah salah satu pemain *game online* eFootball yang termasuk sering melakukan *top up* koin. Amin mengatakan bahwa dirinya melakukan *top up* koin efootball bisa satu sampai tiga kali dalam satu bulannya. Dalam satu bulan itu nominal yang Ia keluarkan kisaran 50.000 sampai 150.000. Nominal ini tentu saja dapat dikategorikan cukup besar karena dapat membeli koin dengan pilihan paket 1 (16.000 = 130 koin), paket 2 (65.000 = 550 koin), dan paket 3 (129.000 = 1040 koin).

“Di eFootball itu rutin ada event yang membuat kita tertarik untuk melakukan *top up*.” (Amin, 22 tahun)



Gambar 3. 13
Event Rutin yang Update Setiap Minggu

Amin mengatakan bahwa faktor utama penyebab dirinya melakukan *top up* koin eFootball karena adanya event rutin. Event rutin ini biasanya akan muncul setelah adanya *maintenance* setiap hari Kamis. Event rutin yang muncul akan menarik perhatian pemain *game online* eFootball karena adanya persyaratan ketika berkompetisi dan bonus yang ditawarkan ketika memenangkan event. Hal ini secara otomatis membuat pemain eFootball akan meningkatkan kualitas timnya dengan menggunakan koin untuk membeli pemain bintang.

“Dari gaji kerja. Terus juga biasanya dari hasil jual beli akun eFootball sih.” (Amin, 22 tahun)

Amin menceritakan bahwa uang yang digunakan untuk melakukan *top up* adalah berasal dari gaji ketika bekerja. Selain itu, terkadang Amin menggunakan uang dari hasil jual beli akun eFootball. Uang dari hasil jual beli akun eFootball dirotasi

olehnya untuk meningkatkan kualitas timnya dengan melakukan *top up* koin dan membeli pemain bintang. Amin menggunakan dua sumber uang tersebut secara bergantian untuk melakukan *top up* koin.

“Dalam sehari itu kira-kira 2 - 3 match. Waktunya ga tentu sih, tergantung kalau ada waktu kosong dan butuh hiburan gitu.” (Davit, 27 tahun)

Davit menceritakan bahwa dirinya cukup sering bermain *game online* eFootball. Dalam sehari Ia bisa memainkan sekitar dua hingga tiga pertandingan (*match*). Biasanya dalam satu kali *match* menghabiskan waktu sekitar 10 - 15 menit. Hal ini dilakukannya dalam waktu yang tidak tentu. Davit memainkan eFootball ketika ada waktu kosong atau sedang butuh hiburan.

“Ga tentu, kadang top up kadang ngga. Biasanya kisaran 50.000an atau dibawahnya.” (Davit, 27 tahun)

Selain menghabiskan waktu setiap harinya untuk bermain eFootball, Davit juga menghabiskan uang untuk melakukan top up koin eFootball. Meskipun begitu Davit mengatakan bahwa intensitas dalam melakukan top up tidak tentu. Davit akan melakukan top up koin ketika diperlukan, namun jika tidak maka Ia tidak melakukannya. Biasanya dalam satu kali *top up* koin eFootball, Davit menghabiskan uang mencapai 50.000.

“buat cari pemain iconic. Soalnya kualitasnya lebih baik dan statistik kemampuannya lebih tinggi.” (Davit, 27 tahun)



Gambar 3. 14
Pemain Iconic dalam *Game Online* eFootball

Davit mengatakan bahwa alasan mengapa dirinya melakukan top up adalah untuk mendapatkan pemain *iconic* dalam *game online* eFootball. Dalam eFootball terdapat pemain sepak bola dengan kualitas baik yang biasanya terdiri dari pemain bintang, pemain terkenal, dan pemain *legend*. Pemain sepak bola dengan kualitas baik ini memiliki statistik dan kemampuan yang lebih tinggi daripada pemain sepak bola yang lainnya. Oleh karena itu banyak yang ingin mendapatkannya karena hal tersebut sangat mempengaruhi tim pada saat bermain melawan tim lain. .

“Saya pulang kerja itu jam lima (5) sore. Setelah sampai rumah itu langsung olahraga sampai waktu maghrib. Nah, setelah sholat maghrib itu baru mulai main *game* eFootball sampai kalau paling lamanya itu jam dua (2) malam. Dalam rentang waktu itu saya main terus itu.” (Ciko, 29 tahun)

Ciko menceritakan bahwa dirinya lumayan banyak menghabiskan waktu untuk bermain *game online* eFootball. Ciko bermain eFootball hanya pada malam hari. Hal ini dilakukannya karena Ia dari pagi sampai sore harus kerja sebagai *distributor* di pabrik Pampers Mamypoko. Kemudian Ia baru pulang pada jam lima sore. Setelah sampai rumah, Ia lanjut olahraga sampai waktu maghrib. Ciko mengatakan bahwa dirinya baru mulai bermain setelah waktu maghrib sampai paling lama jam dua dini hari. Dalam rentang waktu tersebut, Ia tidak berhenti dan terus memainkan eFootball hingga capek atau bosan.

“Kalau top up sih ga tentu perminggu atau perbulannya. Saya top up itu kalau misalnya ada pemain *legend* atau skin epic yang saya suka. Maksudnya pemain-pemain bintang yang muncul itu dan saya suka, baru saya beli koin. Kalau misalnya ada *maintenance*, tapi pemain-pemainnya saya tidak suka, ga bakal beli koin.” (Ciko, 29 tahun)

Selain menghabiskan banyak waktu untuk bermain *game online* eFootball, Ciko juga mengatakan bahwa dirinya banyak menghabiskan uang hanya untuk bermain eFootball. Ciko sering melakukan *top up* koin eFootball ketika ingin mendapatkan pemain bintang atau pemain *legend* dengan kualitas terbaik. Jika pada saat itu tidak ada pemain sepak bola yang diinginkannya, maka Ia tidak melakukan top up koin eFootball. Namun biasanya setiap minggu pasti ada pemain *iconic* yang muncul setelah adanya *maintenance*.

“Kalau untuk perbulannya berapa kali, pernah sih itu saya dalam satu bulan itu ngeluarin 3.600.000 dalam tiga (3) kali top up. Dalam satu bulan itu pasti ada top up sih walaupun cuman satu.” (Ciko, 29 tahun)

Ciko mengatakan bahwa dalam satu bulannya dapat menghabiskan uang sebanyak 3.600.000 dalam tiga kali top up koin eFootball. Nominal ini tentunya sangat besar dibandingkan Habibi, Amin, dan Davit yang juga sering melakukan top up koin eFootball. Hal ini dilakukannya karena tertarik dengan pemain *iconic* dan ingin mendapatkan pemain tersebut agar kualitas tim menjadi lebih baik. Ciko menambahkan bahwa dalam satu bulannya pasti melakukan top up walaupun cuman satu kali. Uang yang digunakan Ciko untuk melakukan *top up* koin adalah berasal dari tabungan hasil kerjanya. Oleh karena itu Ia sering menggunakan uang hasil kerjanya hanya untuk bermain *game online* eFootball.

BAB IV PEMBAHASAN

A. Game Online eFootball

Menurut Young (2017) menjelaskan bahwa game berarti permainan dan online berarti dalam saluran atau jaringan. Sehingga *game online* diartikan sebagai permainan yang dimainkan dalam jaringan atau koneksi internet. Koneksi internet dalam *game online* berfungsi sebagai sarana untuk menghubungkan satu pemain ke pemain lainnya.” Game online juga dapat dimainkan oleh pemain yang tidak terbatas secara bersamaan, di dalam suatu jaringan internet maupun LAN (Budiarti, 2018).

Peneliti telah melakukan wawancara dengan empat orang narasumber yang memainkan *game online* eFootball. Habibi, Amin, Davit, dan Ciko menempatkan eFootball sebagai *game online* utamanya yang sering dimainkan. Hal ini karena selain memainkan *game online* eFootball, mereka juga memainkan *game online* lain seperti Mobile Legends: Bang Bang dan FIFA Mobile. *Game online* yang telah disebutkan diatas menggunakan jaringan atau koneksi internet yang stabil. Kestabilan jaringan internet sangat mempengaruhi kelancaran dalam bermain *game online* eFootball. Kondisi ini juga mempengaruhi pemain ketika bermain melawan pemain lainnya secara online. Dengan adanya jaringan internet membuat antar pemain menjadi mudah untuk bermain bersama dalam waktu yang bersamaan, walaupun dari tempat yang berbeda.

Di zaman sekarang ini, bermain *game online* adalah salah satu aktivitas yang cukup sering dimainkan hampir setiap orang. Bermain *game online* menjadi alternatif untuk menghibur diri atau menghilangkan stress dari sibuknya pekerjaan seperti yang dikatakan oleh Amin dan Ciko. Amin adalah pemuda yang bekerja di satuan pengamanan di Balikpapan. Bermain eFootball dapat menghilangkan rasa lelahnya setelah bekerja seharian. Pada awalnya dirinya merasa capek, namun setelah bermain *game online* eFootball akan menjadi lebih senang dan kembali ceria. Kemudian Ciko bekerja sebagai distributor di pabrik pampers Mamypoko. Ia mengatakan bahwa ketika Ia memiliki banyak masalah, kemudian Ia bermain eFootball, maka dampak yang terjadi adalah Ia akan lupa dengan masalah yang sudah terjadi sebelumnya.

Aji (2012) menjelaskan bahwa orang-orang dapat dengan mudah memainkan *game online* karena tidak memerlukan perangkat khusus tertentu. Sebelum berganti nama menjadi eFootball, *game online* ini lebih dikenal dengan Pro Evolution Soccer atau sering disebut PES. Pada awalnya *game online* ini hanya dapat dimainkan menggunakan konsol dan *Personal Computer* (PC). Namun seiring dengan perkembangan zaman membuat *game online* eFootball dapat dimainkan di *mobile smartphone* berjenis Android maupun IOS. Hal ini bisa terjadi karena sudah banyak *game online* yang mengembangkan aplikasinya untuk bisa dimainkan tidak hanya di PC, tapi juga bisa dimainkan di *mobile smartphone*. Dengan kemudahan akses hanya menggunakan *mobile smartphone*, membuat *game online* eFootball semakin banyak diminati dan dimainkan .

Game online dapat dimainkan kapanpun dan dimanapun oleh semua orang dari berbagai belahan dunia, tergantung pada keterampilan dan keinginan pemain (Aditono, 2006). Adanya koneksi internet untuk memainkan *game online* eFootball, membuat pemain dapat saling terhubung dengan pemain lainnya meskipun sedang tidak berada dalam satu tempat atau wilayah. Pemain eFootball yang berada di Gorontalo dapat bertemu dengan pemain lain yang berada di Pekanbaru dalam sebuah permainan. Hal ini tentu saja merupakan hal positif yang menyatukan berbagai pemain dari berbagai tempat untuk dapat bermain bersama meskipun sebelumnya tidak saling mengenal.

Salah satu daya tarik *game online* adalah adanya layanan pembaruan dari sistem yang dilakukan secara berkala. Pembaruan ini tentunya membuat para pemain tidak akan bosan memainkannya. Hal itu karena pembaruan yang dilakukan biasanya terjadi pada tampilan permainan dan juga penambahan fitur-fitur baru didalamnya. Dapat dikatakan bahwa *game online* bukanlah produk, melainkan layanan dan sistem pendukung yang akan terus beroperasi dan didukung oleh sistem pengembang (Raka, 2019).

Game online eFootball rutin melakukan *update* atau pembaruan pada aplikasi setiap minggunya. Kondisi ini lebih dikenal dengan nama *maintenance* atau pemeliharaan secara berkala. *Maintenance* pada *game online* eFootball rutin dilakukan setiap hari Kamis. Ketika proses *maintenance* berlangsung, pemain tidak bisa bermain eFootball secara online. Namun pemain masih bisa bermain secara offline melawan tim AI (*Artificial Intelligence*). Setelah proses *maintenance* selesai, pemain dapat mengakses kembali aplikasi dan dapat bermain secara online. Adanya *maintenance* pada *game online* eFootball adalah dengan

tujuan untuk melakukan pembaruan dari segi grafis, *gameplay*, hingga *update* transfer pemain-pemain baru. Selain itu, setelah dilakukan *maintenance* juga akan muncul *event-event* baru yang menarik untuk dimainkan dan memiliki bonus bagi yang memenangkan.

B. Komunitas Virtual

Istilah komunitas virtual mengacu pada sekelompok orang yang berkomunikasi tanpa bertemu secara fisik satu sama lain, melainkan menggunakan internet sebagai sarana komunikasi yang utama (Jasmadi, 2008). Komunitas virtual juga dapat didefinisikan sebagai kelompok pengguna internet yang menggunakan internet untuk meningkatkan koneksi antar manusia (Rafki & Rouli, 2017). Komunitas virtual menggabungkan dua aspek dalam kehidupan manusia, yaitu kehidupan sehari-hari manusia dan hubungan manusia dalam dunia maya. Pada zaman sekarang ini, orang-orang baik individu ataupun kelompok lebih bersemangat untuk berkomunikasi di dunia maya. Kenyamanan yang disediakan oleh komunitas virtual memungkinkan orang-orang untuk tetap terhubung dan terlibat dalam percakapan secara online (Laudon dan Traver, 2016). Komunikasi yang terjalin pada dunia maya inilah yang kemudian dikenal dengan komunitas virtual.

Banyaknya pemain yang memainkan *game online* eFootball, membuat mereka memiliki kecenderungan dan inisiatif untuk bergabung dalam sebuah komunitas eFootball. Hal ini tentu saja memiliki tujuan untuk mengumpulkan pemain yang memiliki kesamaan *game online* dan akhirnya dapat bermain bersama-sama. Dari keempat narasumber yang telah peneliti wawancarai, mereka tergabung dalam komunitas yang sama, yaitu eFootball PES Mobile Community. Komunitas ini memiliki jumlah 185.075 anggota di Facebook yang terdiri dari berbagai macam kategori usia mulai dari remaja hingga orang tua. Dengan bergabung pada komunitas ini, mereka memanfaatkannya untuk berbagi dan memperoleh informasi terkait *game online* eFootball dari sesama anggota komunitas. Selain itu, salah satu narasumber bernama Ciko memanfaatkan peluang bergabung dalam eFootball PES Mobile Community untuk membuka jasa jual beli akun eFootball. Ia rutin meng-*upload* akun eFootball miliknya untuk dijual. Kemudian terdapat anggota dalam komunitas tersebut yang akan menawar harga. Jika harga cocok, maka Ia akan langsung menjualnya. Oleh karena itu Ciko tidak pernah menetap di satu akun eFootball, karena jika akun miliknya laku terjual maka Ia akan membuat lagi akun eFootball yang baru.

Selain tergabung dalam dalam sebuah komunitas yang sama, ternyata mereka juga memiliki komunitas lain yang berasal dari teman-teman terdekatnya. Dalam komunitas ini, mereka biasanya lebih sering melakukan komunikasi dan rutin bermain bersama. Komunitas yang dibentuk oleh Davit bersama teman-temannya rutin mengadakan kompetisi antar sesama pemain *game online* eFootball. Oleh karena itu, antar sesama anggota komunitas dapat saling bertanding untuk memenangkan kompetisi dan mendapatkan hadiah. Selain itu, Habibi juga memperoleh dampak positif dari adanya komunitas bersama teman-teman terdekatnya. Habibi sering diutus untuk mewakili komunitasnya mengikuti *tournament-tournament* eFootball yang berlangsung di Indonesia. Hal ini tentu saja menjadi pengalaman yang menarik bagi Habibi, sekaligus membuktikan bahwa bermain *game online* eFootball bukan hanya sekedar untuk mengisi waktu kosong, namun juga bisa memperoleh prestasi dengan mengikuti *event tournament*.

Menurut Triantoro (2019), komunitas virtual dapat tumbuh dari sekelompok orang yang berkomunikasi melalui internet dan berbagai minat yang sama seperti hobi, kebutuhan dan latar belakang, baik berupa agama, pendidikan maupun budaya. Munculnya komunitas virtual merupakan salah satu akibat dari berkembangnya media baru di tengah-tengah kehidupan masyarakat. Komunitas virtual *game online* eFootball yang terbentuk adalah karena adanya kesamaan hobi, yaitu sama-sama menyukai dan bermain *game online* eFootball. Pemain eFootball tentu saja akan mencari pemain lain yang memiliki kesamaan hobi untuk sekedar bermain bersama atau bahkan saling berbagi informasi terkait *game online* eFootball. Kondisi ini secara tidak langsung akan membuat pemain eFootball memiliki naluri untuk hidup berkelompok dari hobi yang sama. Oleh karena itu, akhirnya komunitas *game online* eFootball dapat terbentuk.

C. Fanatisme

Fanatisme berasal dari kata fanatik. Dalam KBBI, fanatisme berarti keyakinan yang terlalu berlebihan terhadap suatu hal tertentu. Menurut J. P Chapline (dalam Gunanto, 2015), fanatisme merupakan suatu perilaku yang berusaha untuk menunjukkan rasa semangat yang berlebihan terhadap hal-hal tertentu. Perilaku tersebut dapat muncul karena adanya pemahaman dan pemikiran yang sama secara terus menerus terhadap suatu hal. Fanatisme ditunjukkan dengan rasa cinta dan minat yang berlebihan, rasa antusiasme yang

tinggi, keterikatan emosi, dan aktivitas yang berlangsung dalam waktu yang cukup lama (Eliani dkk, 2018).

Diantara empat narasumber yang telah peneliti wawancarai, hanya Habibi yang mengakui secara lisan bahwa dirinya adalah seseorang yang memiliki sikap fanatik terhadap *game online* eFootball. Habibi sering bermain eFootball hampir setiap harinya. Apalagi jika ada *event tournament* eFootball, Habibi akan lebih sering bermain *game online* eFootball dari biasanya untuk mempersiapkan diri pada *event tournament* tersebut. Kemudian Amin mengakui bahwa dirinya adalah seseorang yang tidak terlalu fanatik terhadap *game online* eFootball. Hal ini dikatakan olehnya dengan alasan bahwa hanya memainkan eFootball ketika ada waktu luang saja. Jika tidak memiliki waktu luang, maka Amin sibuk dengan aktivitas lain. Amin lebih berfokus pada pekerjaannya sebagai satuan pengamanan di Balikpapan.

Kemudian Davit mengatakan bahwa dulunya Ia sempat menjadi salah satu pemain yang memiliki sikap fanatik terhadap *game online* eFootball. Namun untuk saat ini Davit merasa biasa saja ketika memainkan *game online* tersebut. Dulunya ketika tergabung dalam sebuah komunitas, Davit rutin mengikuti kompetisi yang diadakan oleh komunitas. Hal ini membuat dirinya lupa dan tidak peduli dengan waktu. Jam berapapun Davit akan bermain eFootball. Bermain hingga waktu subuh, bahkan bermain pada saat jam kerja berlangsung. Hal itu berubah semenjak Davit menikah pada tahun 2021. Akhirnya sejak saat itu hingga saat ini Ia sudah tidak sefanatik dulu untuk terlalu sering bermain *game online* eFootball. Kini Davit memainkan eFootball hanya untuk menyelesaikan event dan mendapatkan bonus koin eFootball.

Hampir sama dengan Amin, Ciko mengatakan bahwa dirinya tidak termasuk orang yang memiliki sifat fanatik terhadap *game online* eFootball. Ciko menyebut sikap fanatik yang dimilikinya hanya sebesar 20% saja. Nilai ini tentunya dapat dikategorikan dalam jumlah yang kecil. Meskipun Ciko mengatakan bahwa dirinya tidak terlalu fanatik, tapi Ia tidak bisa untuk menahan tidak bermain *game online* eFootball ketika waktu lagi senggang. Ia juga tidak tahu kenapa dirinya bisa sampai memiliki sikap seperti itu. Padahal kenyataannya, Ia memiliki kesibukan yaitu bekerja. Ciko menceritakan bahwa ketika Ia sedang duduk sendiri dan tidak memiliki kesibukan, maka yang ada di pikirannya adalah bermain *game online* eFootball. Hal ini tentu saja membuatnya tidak bisa lepas dari *game*

online tersebut. Oleh karena itu, Ia setiap hari harus bermain eFootball. Jika tidak, maka ada perasaan gelisah yang muncul dari dalam dirinya.

Fanatisme dapat diartikan sebagai suatu hal yang digemari oleh seseorang baik berupa individu, kelompok, seni, tren, bahkan gagasan tertentu (Thorne dan Bruner, 2016). Seseorang yang memiliki sikap fanatisme akan melakukan apa saja hanya demi hal yang disukai atau digemarinya. Fanatisme secara kompleks akan mengarahkan seseorang pada kebiasaan yang berujung pada pola hidup dan gaya hidup (Smith, dkk., 2007). Ketika suatu hal yang disukai rutin dilakukan, maka akan menjadi sebuah kebiasaan yang dapat menjadi gaya hidup atau pola hidup bagi seseorang. Gaya hidup ini akan menyebabkan seseorang tidak bisa lepas dari hal yang disukainya tersebut. Sehingga ketika satu hari saja tidak melakukannya, akan menimbulkan perasaan gelisah atau tidak enak.

Habibi memiliki sikap fanatisme pada *game online* eFootball yang ditunjukkan dengan antusiasme yang tinggi pada *event tournament* eFootball yang diikutinya. Rasa antusiasme ini dibuktikan dengan membeli item keren dan menarik pada *game online* eFootball. Habibi mengatakan bahwa dirinya merasa ada yang kurang jika di akun eFootball miliknya tidak memiliki item yang keren. Jadi bagaimanapun caranya Ia harus memiliki item menarik berupa pemain bintang yang keren. Oleh karena itu, hal ini menyebabkan Habibi sering melakukan *top up* koin eFootball. Semakin sering melakukan *top up*, peluang untuk mendapatkan item yang keren juga semakin besar.

Perilaku fanatisme dapat terjadi pada setiap orang dalam menyikapi berbagai bidang atau objek tertentu yang disukainya. Berdasarkan hasil wawancara yang telah peneliti lakukan terhadap empat orang narasumber, ditemukan bahwa ciri-ciri pemain yang memiliki sikap fanatisme terhadap *game online* eFootball adalah sebagai berikut:

1. Memiliki sikap fanatisme yang ditunjukkan dengan rasa antusiasme yang tinggi pada *game online* eFootball
2. Rela mengorbankan waktu bahkan uang hanya untuk bermain *game online* eFootball
3. Mudah terpengaruh oleh ajakan, promo menarik, dan *event tournament* seputar *game online* eFootball
4. Tidak bisa lepas dari *game online* eFootball ketika waktu sedang luang bahkan waktu sibuk sekalipun.

5. Perubahan pola hidup yang sebelumnya jarang memegang *gadget*, kini lebih sering memegang gadget hanya untuk memainkan *game online* eFootball
6. Terlibat atau bergabung pada sebuah komunitas *game online* eFootball
7. Rutin melakukan komunikasi antara sesama pemain *game online* eFootball baik secara online maupun offline

Munculnya sikap fanatisme pada pemain *game online* eFootball, tentunya dipengaruhi oleh banyak faktor, diantaranya seperti:

1. Ajakan teman
2. *Event tournament* yang menarik
3. Untuk mengisi waktu luang
4. Keinginan dari dalam diri yang kuat
5. Hobi pada olahraga sepak bola
6. Rasa ingin pamer
7. Rasa ingin menang
8. Ingin menjadi pemain *game online* eFootball yang hebat
9. Tidak ingin kalah dari yang lain

D. Perilaku Konsumtif

Perilaku konsumtif berasal dari kata konsumsi yang berarti memakai atau menggunakan (Pramudito, 2017). Orang-orang yang memiliki perilaku konsumtif biasanya akan mengkonsumsi sesuatu yang sebenarnya tidak dibutuhkan, namun lebih mengutamakan kepuasan diri. Perilaku konsumtif identik dengan kegiatan menggunakan nilai uang yang besar untuk membeli suatu barang, namun tidak memperhatikan manfaat dari barang tersebut. Biasanya mereka yang memiliki perilaku konsumtif akan rela mengorbankan uang yang dimilikinya hanya untuk membeli barang yang disukainya.

Dari hasil wawancara yang telah dilakukan kepada empat narasumber, peneliti menemukan dua aspek yang sering dikorbankan oleh pemain *game online* eFootball, yaitu uang dan waktu. Dua hal tersebut merupakan aspek yang sangat penting bagi kehidupan manusia yang biasanya secara tidak sadar telah di sia-siakan. Mereka bahkan rela mengorbankan uang dan waktunya hanya untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Padahal

keinginan tersebut bukanlah kebutuhan yang seharusnya dicapai, namun hanya sebuah hasrat untuk memenuhi kepuasan diri.

Yang pertama adalah aspek uang. Pemain *game online* eFootball akan mengeluarkan uang hanya untuk melakukan *top up* koin eFootball. Narasumber pertama bernama Habibi rutin melakukan *top up* setiap hari minggunya. Dalam satu kali *top up* biasanya Habibi menghabiskan uang sebanyak 180.000. Kemudian narasumber kedua bernama Amin rutin melakukan *top up* sebanyak satu sampai tiga kali dalam satu bulannya. Dalam satu bulan itu nominal uang yang dikeluarkan kisaran 50.000 sampai 150.000. Selanjutnya narasumber ketiga bernama Davit melakukan *top up* koin dengan waktu yang tidak tentu. Davit akan melakukan *top up* koin ketika diperlukan, namun jika tidak maka Ia tidak melakukannya. Biasanya dalam satu kali *top up*, Davit menghabiskan uang mencapai 50.000. Kemudian narasumber terakhir bernama Ciko cukup banyak menghabiskan uang diantara narasumber lainnya. Ciko rutin melakukan *top up* koin eFootball mencapai tiga kali dalam satu bulannya dan menghabiskan uang sebanyak 3.600.000.

Yang kedua adalah aspek waktu. Pemain *game online* eFootball akan mengorbankan waktu dalam satu harinya hanya untuk bermain eFootball. Dalam satu harinya, Habibi setidaknya menghabiskan waktu selama kurang lebih tiga jam untuk bermain. Ini bisa dihitung mulai dari bermain saat pagi hari sekitar satu jam-an, selanjutnya ketika sedang istirahat siang hari, kemudian lanjut lagi pada malam hari. Berbeda dengan Habibi, Amin bermain eFootball hanya ketika istirahat kerja. Kemudian lanjut kembali bermain di rumah ketika sudah pulang kerja. Selanjutnya Davit dalam sehari bisa memainkan sekitar dua hingga tiga pertandingan (*match*) dalam *game online* eFootball. Yang terakhir Ciko bermain eFootball hanya pada malam hari. Hal ini dilakukannya karena dari pagi sampai sore harus bekerja. Persamaan dari keempat narasumber adalah mereka memainkan *game online* eFootball ketika memiliki waktu luang. Mereka memanfaatkan waktu kosong hanya untuk bermain *game online* eFootball. Hal ini dilakukan hampir setiap harinya jika tidak ada kesibukan atau gangguan.

Pemain *game online* eFootball yang memiliki perilaku konsumtif dengan rutin melakukan *top up* koin. Biasanya hal ini dilakukan hanya untuk mengejar kepuasan diri, tanpa melihat manfaat yang akan diperoleh. Lina dan Rasyid (dalam Munazzah, 2016) menjelaskan bahwa terdapat tiga aspek dalam perilaku konsumtif:

1. Pembelian Tidak Rasional

Aspek pembelian tidak rasional adalah berkaitan dengan suatu pola pikir manusia yang cenderung bersikap berdasarkan logika dan nalar. Kondisi ini bisa terjadi karena melakukan pembelian berdasarkan gengsi atau mengikuti *trend*, tanpa melihat dari sisi kebutuhan. Habibi rutin melakukan *top up* koin ketika melihat promo yang menarik. Biasanya harga koin yang ditawarkan akan lebih murah dari harga normalnya. Selain itu, ketika melihat teman-temannya membeli pemain bintang seketika merasa FOMO (*Fear of Missing Out*). Hal ini membuat habibi akan langsung melakukan *top up* agar tidak kalah kualitas dari teman-temannya.

2. Pembelian Impulsif

Pembelian impulsif adalah berkaitan dengan pengendalian diri baik secara emosional maupun perilaku. Kondisi ini dapat terjadi karena disebabkan oleh beberapa hal, yaitu seperti tidak mempertimbangkan terlebih dahulu, tidak bisa mengontrol emosi, dan didasari oleh hasrat keinginan sesaat. Amin melakukan *top up* koin eFootball karena adanya event rutin. Event rutin ini biasanya akan muncul setelah proses *maintenance* setiap hari Kamis. Event rutin yang muncul akan menarik perhatian pemain *game online* eFootball karena adanya persyaratan ketika berkompetisi dan bonus yang ditawarkan ketika memenangkan event. Hal ini secara otomatis membuat pemain eFootball akan meningkatkan kualitas timnya dengan menggunakan koin untuk membeli pemain bintang.

3. Pemborosan

Aspek ini bisa terjadi karena pembelian yang tidak didasari oleh kebutuhan yang jelas, sehingga berakhir pada perilaku menghambur-hamburkan uang. Davit dan Ciko melakukan *top up* hanya untuk mendapatkan pemain *iconic* dan berkualitas dalam *game online* eFootball. Dalam eFootball terdapat pemain sepak bola dengan kualitas baik yang biasanya terdiri dari pemain bintang, pemain terkenal, dan pemain *legend*. Pemain sepak bola dengan kualitas baik ini memiliki statistik dan kemampuan yang lebih tinggi daripada pemain sepak bola yang lainnya. Oleh karena itu banyak yang ingin mendapatkannya karena hal tersebut sangat mempengaruhi tim pada saat bermain melawan tim lain. Faktor tersebut menyebabkan mereka menjadi boros karena sering melakukan *top up*. Ketika melakukan *top up*, biasanya pemain tidak

akan memperhatikan seberapa besar uang yang akan dikeluarkan, tapi lebih ke bagaimana caranya agar mencapai tujuan dengan uang yang ada. Oleh karena itu ketika tujuan belum tercapai, maka uang akan terus dikeluarkan untuk melakukan *top up* koin.

Perilaku konsumtif bisa terjadi karena berbagai faktor yang mempengaruhinya. Engel, dkk (dalam Ambarwati & Safitri, 2011) menjelaskan bahwa terdapat dua faktor yang menyebabkan perilaku konsumtif, yaitu terdiri dari faktor internal dan faktor eksternal.

a. Faktor Internal

Faktor internal yang menyebabkan pemain *game online* eFootball memiliki perilaku konsumtif adalah berasal dari diri sendiri dan kondisi ekonomi. Pemain yang memainkan eFootball memiliki latar belakang hobi pada olahraga sepak bola. Sehingga menghabiskan waktu untuk bermain *game online* eFootball adalah salah satu alternatif ketika tidak bisa bermain sepak bola dilapangan. Selain itu, pemain eFootball mempunyai hasrat yang sangat tinggi pada pemain sepak bola *iconic*. Apalagi hal ini didukung oleh promo harga yang menarik dan kualitas pemain sepak bola yang ditawarkan. Sehingga secara tidak langsung akan membuat pemain eFootball tergiur untuk melakukan *top up* koin. Hal ini kemudian ditambah lagi oleh kondisi ekonomi yang mendukung. Keempat narasumber hampir semuanya memiliki penghasilan sendiri, yaitu dari hasil kerja. Sehingga kondisi ini sangat membantu mereka untuk terus melakukan *top up* koin eFootball.

b. Faktor Eksternal

Dari hasil temuan data, faktor penyebab dari perilaku konsumtif pemain *game online* eFootball adalah pengaruh dari teman terdekat dan teman dalam komunitas. Teman terdekat biasanya memiliki pengaruh yang besar, karena sering bertemu dan rutin bermain bersama. Kemudian teman dalam komunitas memiliki pengaruh dalam hal berbagi informasi yang menarik. Biasanya informasi yang diberikan akan bersifat menarik, *up to date*, dan mengandung unsur persuasif.

Perilaku konsumtif bisa terjadi pada setiap orang ketika menyukai berbagai bidang atau objek tertentu. Pemain yang berperilaku konsumtif pada *game online* eFootball memiliki beberapa ciri-ciri tertentu, diantaranya:

- a. Adanya gengsi terhadap sesama pemain *game online* eFootball
- b. Tergoda dengan promo harga yang menarik
- c. Ingin mendapatkan pemain *iconic* dengan kualitas terbaik
- d. Ingin memenangkan *event tournament game online* eFootball
- e. Tidak memperhatikan fungsi, tujuan, dan manfaat ketika melakukan *top up* koin eFootball
- f. Rela mengorbankan uang dan waktu hanya untuk bermain *game online* eFootball

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan pada pemain *game online* eFootball yang tergabung dalam eFootball PES Mobile Community di Facebook, maka peneliti dapat menarik kesimpulan sebagai berikut:

Bermain *game online* eFootball dapat menyebabkan perilaku fanatisme. Hal ini bisa terjadi karena adanya perasaan yang terlalu berlebihan ketika memainkan *game online* tersebut. Pemain akan melakukan apa saja hanya demi bermain eFootball. Apabila tidak bermain, maka ada perasaan gelisah yang muncul dari dalam dirinya. Kondisi ini menyebabkan pemain *game online* eFootball tidak bisa untuk berhenti memainkannya walaupun hanya dalam kurun waktu satu hari. Intensitas bermain eFootball akan menjadi lebih tinggi ketika terdapat *event tournament* atau kompetisi antar sesama pemain *game online* eFootball. Kondisi ini akan menyebabkan pemain semakin sering dan rutin memainkan eFootball untuk meningkatkan skill dan kualitas bermain.

Bermain *game online* eFootball juga dapat menyebabkan perilaku konsumtif. Peneliti menemukan dua aspek yang sering dikorbankan oleh pemain *game online* eFootball, yaitu waktu dan uang. Pemain eFootball akan mengorbankan waktu setiap harinya hanya untuk bermain eFootball. Mereka akan bermain ketika memiliki waktu luang bahkan sibuk sekalipun. Selain itu, pemain eFootball juga akan mengeluarkan uang yang dimilikinya hanya untuk melakukan top up koin eFootball. Kondisi ini kemudian menyebabkan pemain eFootball melakukan pembelian tidak rasional, pembelian impulsif, dan pemborosan. Perilaku konsumtif pada *game online* eFootball dapat terjadi karena dua faktor yang mempengaruhinya, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal yang terjadi adalah berasal dari diri sendiri dan kondisi ekonomi, sedangkan faktor eksternal adalah pengaruh dari teman terdekat dan teman dalam komunitas.

B. Keterbatasan Penelitian

Dalam melakukan penelitian terhadap pemain *game online* eFootball pada eFootball PES Mobile Community di Facebook, peneliti merasakan adanya keterbatasan dan kendala yang tertera sebagai berikut:

1. Menemukan banyak narasumber yang sesuai dengan kriteria yang dicari, namun kebanyakan dari mereka tidak mau untuk diwawancarai
2. Data dan informasi yang diperoleh bersifat tidak langsung secara tatap muka kepada narasumber, sehingga peneliti melakukan pengumpulan data dan informasi dengan wawancara secara online melalui Whatsapp dan Zoom Meetings.
3. Penelitian dilakukan hanya sebatas pada komunitas bernama eFootball PES Mobile Community yang ada di platform Facebook

C. Saran

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai referensi untuk penelitian selanjutnya, khususnya bagi peneliti yang membahas topik mengenai *game online*, perilaku fanatisme, dan perilaku konsumtif. Peneliti menyadari bahwa penelitian ini masih memiliki banyak kekurangan dan jauh dari kata sempurna. Peneliti berharap kepada penelitian selanjutnya agar dapat melakukan pengembangan pembahasan dari penelitian sebelumnya. Diharapkan pengembangan dapat dilakukan dalam bentuk variasi objek dan subjek penelitian, hingga teori yang digunakan. Peneliti menyarankan kepada peneliti selanjutnya untuk membahas mengenai bagaimana pola komunikasi yang terjadi antar sesama pemain *game online* eFootball dalam sebuah komunitas.

Kemudian bagi pemain *game online* eFootball diharapkan dapat mengontrol diri dari perilaku fanatisme dan perilaku konsumtif. Kepada pemain *game online* eFootball dapat mengenali hal positif dan hal negatif dari bermain *game online* eFootball. Ketika hal tersebut telah dipahami, maka pemain *game online* eFootball akan dapat menyalurkan bakat yang dimilikinya dengan baik. Selain itu, pemain juga dapat menghindari dari dampak negatif yang akan terjadi dari bermain *game online* eFootball.

DAFTAR PUSTAKA

- Achmadi, Abu & Cholid Narbuko, Metode Penelitian, Jakarta: Aksara, 1997
- Aditono, Siti Rahayu. 2006. Psikologi Perkembangan Pengantar Dalam Berbagai Bagiannya. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press, 131-132.
- Aji, Chandra Zebeh. 2012. Berburu Rupiah Lewat Game Online. Yogyakarta: Bounabooks.
- Ambarwati, Sonia. 2014. Pengaruh Game Online Terhadap Perilaku Konsumtif Siswa Pengguna Game Online (Studi terhadap Siswa SMA Negeri 23 Bandung). Skripsi. Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Program Studi Pendidikan Sosiologi, Universitas Pendidikan Indonesia.
- Ambarwati, Y. dan Safitri, R.M. 2011. Hubungan antara kepribadian narsistik dengan perilaku konsumtif pada remaja di Yogyakarta. *Jurnal Psikologi*, 2 (2). Diakses tanggal 09 Februari 2023. <http://lppm.mercubuana-yogya.ac.id/wpcontent/uploads/2014/12/HUBUNGAN-ANTARA-KEPRIBADIANNARSISTIK-DENGAN-PERILAKU-KONSUMTIF-PADA-REMAJA-DIYOGYAKARTA.pdf>
- Angelia, Cynthia., dkk. 2021. Perilaku Konsumtif Gamers Genshin Impact terhadap Pembelian Gacha. *Journal of Business and Economics Research (JBE)*. 2(3): 61-65.
- Budiarti, Lisna. 2019. Pengaruh Kebiasaan Bermain Game Online Terhadap Prestasi Nilai Hasil Belajar (Penelitian Deskriptif di Kelas V Sekolah Dasar Kecamatan Baleendah Bandung). Skripsi. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pasundan Bandung.
- Chen, C.Y. & S. L. Chang. 2008. An Exploration of Tendency To Online Game Addiction Due To User's Liking Of Design Future. *Asian Journal of Health and Information Sciences*. 3(1-4).
- Chita, Regina C. M., dkk. 2015. Hubungan Antara Self-Control dengan Perilaku Konsumtif Online Shopping Produk Fashion pada Mahasiswa Fakultas Kedokteran Universitas Sam Ratulangi Angkatan 2011. *Jurnal eBiomedik*. 3(1).
- Databoks. 2022. Jumlah Gamers Indonesia Terbanyak ketiga di Dunia. Diakses tanggal 04 April 2022. <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2022/02/16/jumlah-gamers-indonesia-terbanyak-ketiga-di-dunia>.

- Eliani, Jenni M. Salis Yuniardi Alifah Nabilah Masturah. 2018. Fanatisme dan Perilaku Agresif Verbal di Media Sosial pada Penggemar Idola K-Pop. *Jurnal Psikohumaniora: Jurnal Penelitian Psikologi*, 3(1): 59–72.
- Fabian, Kenzo Clarence. 2022. Game Nomor 1 di Indonesia. Diakses tanggal 19 April 2022. <https://papuanews.id/game-nomor-1-di-indonesia/>
- Fajri, Choirul. 2012. Tantangan Industri Kreatif-Game Online di Indonesia. *Jurnal Aspikom*. 1(5): 443.
- Fattah, Fuad Abdul., dkk. 2018. Pengaruh Literasi Keuangan dan Pengendalian Diri Terhadap Perilaku Konsumtif Siswa SMA Muhammadiyah 1 Karanganyar. *BISE: Jurnal Pendidikan Bisnis dan Ekonomi*. 4(1):11-21. Diakses tanggal 14 April 2022. <https://jurnal.uns.ac.id/bise/article/download/20028/15682>.
- Firdaus, Yusnizal., dkk. 2018. Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Perilaku Konsumtif Siswa Pengguna Game Online. *Jurnal Riset Terapan Akuntansi*. 2(2): 169-180.
- Gunanto, Aditya Rizky. 2015. Representasi Fanatisme Supporter dalam Film Romeo dan Juliet. *Jurnal Visi Komunikasi*. 14(2): 239-254. Diakses tanggal 14 April 2022. <https://publikasi.mercubuana.ac.id/index.php/viskom/article/view/1678/1286>.
- Jasmadi. 2008. Membangun Komunitas Online Secara Praktis dan Gratis. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Jatmiko, Leo Dwi. 2022. Makin Booming, Jumlah Pemain Esport di Indonesia Capai 52 Juta. Diakses 19 April 2022. <https://teknologi.bisnis.com/read/20220105/564/1485717/makin-booming-jumlah-pemain-esport-di-indonesia-capai-52-juta>
- Laudon, Kenneth C and Carol Guercio Traver. 2016. E-Commerce: Business, Technology, Society. Twelfth Edition. England: Pearson Education Limited.
- Lestarina, E., dkk. 2017. Perilaku Konsumtif di Kalangan Remaja. *Jurnal Riset Tindakan Indonesia (JRTI)*. 2(2).
- Marimaa Kalmer. 2011. The Many Face of Fanaticism. *ENDC Proceedings*. 14: 29-55. Diakses tanggal 14 April 2022. https://www.ksk.edu.ee/wp-content/uploads/2012/12/KVUOA_Toimetised_14_2_kalmer_marimaa.pdf.
- Muhammad, R., & S. R. Manalu. 2017. Analisis Pemanfaatan *Virtual Community* sebagai Media Komunikasi Kelompok Melalui Sosial Media. Disertasi. Departemen Ilmu Komunikasi, Universitas Diponegoro.

- Munazzah, Zinti. 2016. Hubungan Kontrol Diri dengan Perilaku Konsumtif pada Mahasiswa S1 Perbankan Syariah UIN Maulana Malik Ibrahim Malang. Skripsi. Fakultas Psikologi, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
- Nafidzurramadhan, Aditya. 2021. Perilaku Konsumtif Pada Remaja yang Bermain *Game Online*. Skripsi. Fakultas Psikologi, Prodi Psikolgi, Universitas Muhammadiyah Surakarta, Sukoharjo.
- Pramudito, Aditya. 2017. Hubungan Antara Konsep Diri Dengan Perilaku Konsumtif Produk Kuliner Pada Remaja Di Yogyakarta. Thesis. Universitas Mercu Buana Yogyakarta.
- Prananto, Yossie Dwi. 2021. 5 Hal yang perlu Diketahui tentang eFootball, Game Pengganti PES. Diakses tanggal 29 Januari 2023. <https://www.yangcanggih.com/2021/07/22/5-hal-tentang-efootball-pes/>
- Raka, Tubagus. 2019. Studi Deskriptif Kuantitatif: *Excessive Gaming* pada pemain *Mobile Online Game 'Granblue Fantasy'* di Indonesia. Skripsi. Fakultas Ilmu Pendidikan, Program Studi Psikologi, Universitas Negeri Jakarta.
- Reynaldi, Muhammad Shefa. 2022. Evaluasi *User Experience* pada *Game eFootball 2022 Mobile* Menggunakan Metode *Game Experience Questionnaire* (GEQ). Skripsi. Fakultas Ilmu Komputer, Program Studi Sistem Informasi, Universitas Sriwijaya, Palembang.
- Sembiring, JJ Armstrong. 2009. Budaya Konsumerisme. Diakses tanggal 01 Februari 2023. <https://amstrong26071970.wordpress.com/2010/10/13/budaya-konsumerisme/>
- Smith, S., dkk. 2007. The Live Meaning of Fanaticism: Understanding the Complex Role of Labels and Categories in Defining the Self in Consumer Culture. *The Journal of Consumer Market and Culture*. 10(2): 77-94.
- Sugiyono. 2016. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung: PT Alfabet.
- Surbakti, Krista. 2017. Pengaruh Game Online Terhadap Remaja. *Jurnal Curere*. 1(1): 29.
- Syaripudin, Ahmad. 2021. Pola Kecanduan *Game Online Mobile Legend* Pada Perilaku Konsumtif (Studi Kasus di SMK PERISTEK Pangkah Tahun Pelajaran 2019/2020 Kabupaten Tegal). Skripsi. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Prodi Bimbingan dan Konseling, Universitas Pancasakti Tegal.
- Thorne, Scott & Gordon C. Bruner. 2006. An Exploratory Investigation of the Characteristics of Consumer Fanaticism. *Journal of Qualitative Market Research: An International Journal*. 9(1): 51- 72.

- Triantoro, D. A. 2019. Konflik sosial dalam komunitas virtual di kalangan remaja. *Jurnal Komunikasi*. 13(2): 135-150.
- Weeks, B. E., and R. L. Holbert. 2013. Predicting Dissemination of News Content in Social Media: A Focus on Reception, Friending and Partisanship. *Journalism and Mass Communication Quarterly*. 90 (2): 12.
- Widyaningrum, S., & N. W. S. Puspitadewi. 2016. Perbedaan Perilaku Konsumtif Ditinjau dari Tipe Kepribadian Pada Siswa Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Psikologi Teori dan Terapan*. 6(2): 102.
- Young, K. 2000. Cyber-Disorders: The Mental Health Concern for The New Millennium. *Cyber Psychology & Behavior*. 3(5): 475-479.
- Young, Kimberly S. 2017. Kecanduan Internet. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Yulius, R. 2017. Analisis Perilaku Pengguna dalam Pembelian Item Virtual pada Game Online. *Journal of Animation & Games Studies*. 3(1): 1.
- Zamroni, Muhammad. 2009. Perkembangan Teknologi Komunikasi dan Dampaknya Terhadap Kehidupan. *Jurnal Dakwah*. 10(2): 195.

LAMPIRAN

Draft Pertanyaan Komunitas

1. Komunitas ini terbentuk sejak kapan?
2. Boleh dong diceritakan bagaimana awal terbentuknya komunitas ini?
3. Siapa saja admin dibalik komunitas ini
4. Komunitas ini ada di platform apa saja?
5. Apa saja kegiatan/aktivitas yang sering terjadi di komunitas tersebut?
6. Apa dampak positif dari adanya komunitas ini?
7. Apa dampak negatif dari adanya komunitas ini
8. Apa harapan admin untuk komunitas ini kedepannya
9. Apa harapan admin untuk game online khususnya eFootball ini untuk kedepannya?

Draft Pertanyaan Narasumber

1. Game online apa saja yang saat ini kamu mainkan?
2. Jika boleh diurutkan, game online apa saja yang paling sering kamu mainkan?
3. Sudah berapa lama kamu bermain game online eFootball?
4. Bagaimana proses awal kamu bisa menjadi pemain game online eFootball?
5. Apa yang membuat kamu tertarik untuk bermain game online eFootball?
6. Seberapa sering kamu bermain game online eFootball dalam satu hari?
7. Apa yang kamu rasakan dan lakukan ketika satu hari saja tidak bermain game online eFootball?
8. Apa yang kamu rasakan dan lakukan ketika server sedang maintenance?
9. Seberapa sering kamu melakukan top up koin game online eFootball dalam satu minggu?
10. Berapa uang yang biasanya kamu gunakan untuk top up koin game online eFootball dalam satu minggu?
11. Uang yang digunakan untuk top up koin game online eFootball diperoleh darimana?
12. Apa yang membuat kamu sering melakukan top up koin game online eFootball?
13. Apa yang kamu rasakan dan lakukan ketika menang bermain game online eFootball?
14. Apa yang kamu rasakan dan lakukan ketika kalah bermain game online eFootball?
15. Hal menarik apa yang kamu temukan dalam permainan game online eFootball?

16. Apakah ada kelompok atau komunitas yang terbentuk dari adanya game online eFootball?
17. fanatisme merupakan perilaku yang berusaha untuk menunjukkan rasa semangat yang berlebihan terhadap hal-hal tertentu. Apakah kamu merupakan salah satu orang yang fanatik terhadap game online eFootball?
18. Seberapa besar sikap fanatik yang kamu berikan untuk bermain game online eFootball?
19. Lingkungan sosial seringkali menjadi faktor pemicu dari munculnya perilaku fanatisme, namun beberapa perilaku fanatisme juga bisa muncul dari dalam diri sendiri. Apa yang menjadi faktor penyebab kamu memiliki sikap fanatisme terhadap game online eFootball?
20. Hal positif apa yang kamu peroleh ketika bermain game online eFootball?
21. Hal negatif apa yang kamu peroleh ketika bermain game online eFootball?
22. Apakah kamu sering begadang ketika bermain game online eFootball?