

**Analisis Perilaku Konsumtif Pemain *Game Mobile Legends Bang Bang* di
ESports Indonesia Jember**



SKRIPSI

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

Oleh

RIZQIYAH YUSRINAWATI

19321294

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

2023

HALAMAN PERSETUJUAN
SKRIPSI

**ANALISIS PERILAKU KONSUMTIF PEMAIN GAME MOBILE
LEGENDS BANG BANG DI ESPORTS INDONESIA JEMBER**



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

الجمعة الاكتمت الا انبيسة
Tanggal 12 Juni 2023
Dosen Pembimbing Skripsi


Ratna Permata Sari, S.I.Kom., M.A.
NIDN 0509118601

HALAMAN PENGESAHAN
SKRIPSI

ANALISIS PERILAKU KONSUMTIF PEMAIN GAME MOBILE
LEGENDS BANG BANG DI ESPORTS INDONESIA JEMBER

Disusun oleh:

RIZQIYAH YUSRINAWATI
19321294

Telah dipertahankan dan disahkan oleh Dewan Penguji Skripsi
Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Psikologi dan Ilmu Sosial Budaya
Universitas Islam Indonesai
Tanggal 8 Agustus 2023

Dewan Penguji

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

NIDN 0509118601

(..........)

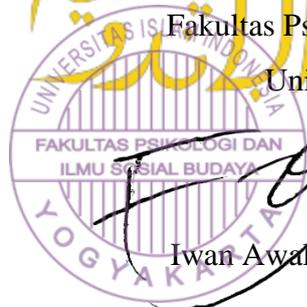
2. **Sumekar Tanjung S.Sos., M.A.**

NIDN 0514078702

(..........)

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

PERNYATAAN ETIKA AKADEMIK

Bismillahirrahmanirrahim

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Rizqiyah Yusrinawati
Nomor Mahasiswa : 19321294
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Judul Skripsi : Analisis Perilaku Konsumtif Pemain *Game* Mobile Legends Bang Bang di Esports Indonesia Jember

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, 12 Juni 2023

Yang menyatakan,



Rizqiyah Yusrinawati

19321294

PERSEMBAHAN

Karya penelitian ini saya persembahkan kepada kedua orang tua, kakak, adik, dan seluruh keluarga besar tercinta.

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Alhamdulillah, atas segala rahmat, inayah dan karunia Allah SWT, peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “**Analisis Perilaku Konsumtif Pemain Game Mobile Legends Bang Bang di Esports Indonesia Jember**”. Skripsi ini adalah salah satu syarat untuk menyelesaikan program sarjana (S1) Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Psikologi dan Ilmu Sosial Budaya, Universitas Islam Indonesia.

Peneliti menyadari bahwa penelitian ini tidak akan selesai tanpa dukungan, bimbingan, dan nasehat dari berbagai pihak selama proses penyusunan skripsi ini. Pada kesempatan ini, penulis menyampaikan terima kasih yang setulus-tulusnya kepada:

1. Bapak Seniman dan Ibu Kiptiyah, yang selalu memberikan doa dan kasih sayang serta doa dan kesabarannya yang sangat besar dalam mendampingi proses kehidupan penulis. Penulis berharap menjadi anak yang dapat mewujudkan mimpi dan harapan keduanya.
2. Ibu Ratna Permata Sari, S.I.Kom., M.A, selaku dosen pembimbing proposal hingga skripsi. Ibu Sumekar Tanjung S.Sos., M.A. selaku Dosen Pembimbing Akademik. Terima kasih atas waktu yang telah diberikan, nasehat, bimbingan, ilmu serta kesabaran yang luar biasa untuk mendampingi proses penelitian dan perkuliahan saya.
3. Bapak Iwan Awaluddin Yusuf, S.IP., M.Si., Ph.D., selaku kaprodi beserta seluruh dosen dan staff Program Studi Ilmu Komunikasi UII yang telah memberikan ilmu yang luar biasa selama masa perkuliahan.
4. Ahmad Ananta Pria Geoferi Ardiana selaku Wakil Kepala Bidang Atlet, Prestasi, dan Kompetisi di ESI Jember yang telah memberikan waktu dan kesempatan untuk melakukan penelitian dengan leluasa di komunitas tersebut.

5. Pemain *game* MLBB dalam naungan ESI Jember, terkhusus Anandita, Sabrina, Kirana, Sila Paulina, Eky Andi Rivani, Taufikurrahman, Bayu yang telah memberikan keramahan dan kesempatan kepada penulis untuk melakukan wawancara dan observasi.
6. Seluruh mahasiswa Program Studi Ilmu Komunikasi UII angkatan 2019 yang telah menjadi rekan berjuang dan berbagi pengalaman selama masa perkuliahan.
7. Sahabat-sahabat di Yogyakarta, Jember, dan Tempurejo, yang telah memberikan dukungan mental dan finansial dan terus berada di sisi penulis hingga penulisan skripsi selesai.
8. Anggota Gerakan Pramuka SMAN 2 Jember angkatan 21 yang telah memberikan dukungan dan motivasi kepada penulis untuk terus hidup dan berjuang hingga akhir.
9. Seluruh pihak yang telah membantu penyusunan skripsi ini hingga selesai yang tidak dapat disebutkan satu persatu.
10. Untuk diri sendiri, terima kasih sudah mencintai perjalanan hidup ini. Terima kasih untuk tetap hidup dan terus berusaha memperbaiki diri.

Peneliti menyadari bahwa skripsi ini tidaklah sempurna. Oleh karena itu peneliti mengharapkan kritik dan saran guna memperbaiki dan mengembangkan skripsi ini. Semoga penelitian ini bermanfaat bagi pembaca, pihak yang bersangkutan, dan civitas akademik yang membutuhkan referensi terkait topik ini. Semoga Allah membalas kebaikan seluruh pihak yang telah membantu penulis selama ini.

Wassalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Yogyakarta, 12 Juni 2023



Rizqiyah Yusrinawati

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN ETIKA AKADEMIK	iv
MOTTO	iv
PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
ABSTRAK	xiv
ABSTRACT	xv
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	3
C. Tujuan Penelitian	4
D. Manfaat Penelitian	4
E. Penelitian Terdahulu	5
F. Kerangka Teori	7
1. Game	7
1.1. Faktor – Faktor Penyebab Bermain <i>Game</i>	10
1.2. Dampak Bermain <i>Online Game</i>	11
2. Komunitas Bermain <i>Game Online</i>	12
3. Perilaku Konsumtif.....	13
G. Metode Penelitian	15
1. Jenis Penelitian	15
2. Subjek Penelitian	16
3. Waktu dan Lokasi Penelitian.....	16
4. Narasumber Penelitian	17

5. Teknik Pengumpulan Data	17
6. Teknik Analisis Data	19
BAB II.....	21
GAMBARAN UMUM OBJEK PENELITIAN.....	21
A. Game Online Mobile Legends Bang Bang.....	21
B. PB ESI (Pengurus Besar ESport Indonesia)	35
BAB III	38
TEMUAN PENELITIAN	38
A. Gambaran Perilaku Konsumsi Pemain <i>Game</i> MLBB (ESI Jember)	39
1. Perilaku Konsumsi dari Aspek Waktu	40
2. Perilaku Konsumsi dari Aspek Uang	42
B. Alasan Bermain <i>Game</i> Mobile Legends Bang Bang.....	47
1. Awal Bermain <i>Game</i> Mobile Legends Bang Bang	47
2. Hal Menarik dalam Mobile Legends Bang Bang	50
3. Perasaan Khusus saat Bermain <i>Game</i> Mobile Legends Bang Bang	53
4. Dampak Bermain Mobile Legends Bang Bang.....	55
5. Komunitas <i>Game Online</i> Mobile Legends Bang Bang	62
BAB IV	65
PEMBAHASAN	65
A. <i>Game Online</i> Mobile Legends Bang Bang.....	65
B. Perilaku Konsumtif dalam <i>Game Online</i> MLBB	67
1. Perilaku Konsumtif dari Segi Waktu (Frekuensi Bermain)	70
2. Perilaku Konsumtif dari Segi Uang (Pembelian dalam <i>Game</i>).....	71
C. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Perilaku Konsumtif	73
1. Faktor Internal	73
2. Faktor Eksternal	76
BAB V.....	78
PENUTUP.....	78
A. Kesimpulan.....	78
B. Keterbatasan Penelitian	79
C. Saran	79

DAFTAR PUSTAKA	80
LAMPIRAN	84

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Tahapan Penelitian.....	17
Tabel 1.2 Narasumber Penelitian.....	17
Tabel 3.1 Data Narasumber.....	38

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Logo Mobile Legends Bang Bang	21
Gambar 2.2 Jumlah Pengunduh Mobile Legends Bang Bang di Play Store.....	22
Gambar 2.3 Most Favorite Game of The Year “Gaming Awards 2019”	23
Gambar 2.4 Tampilan Pembuka Game Mobile Legends Bang Bang	23
Gambar 2.5 Mode Classic	24
Gambar 2.6 Mode Rank	24
Gambar 2.7 Tingkatan Rank dan Hadiyahnya (Season 28)	25
Gambar 2.8 Papan Peringkat Rank	25
Gambar 2.9 Mode Arcade	25
Gambar 2.10 Mode Custom	26
Gambar 2.11 Pilihan Mode Custom.....	26
Gambar 2.12 Mode V.S A.I.	27
Gambar 2.13 Mode Training Camp	27
Gambar 2.14 Fitur Shop.....	28
Gambar 2.15 Event Harian.....	28
Gambar 2. 16 Event Komunitas	29
Gambar 2.17 Event ESport	29
Gambar 2.18 Starlight Bulan Juni.....	29
Gambar 2.19 Misi Harian.....	30
Gambar 2.20 Preparation “emblem”	30
Gambar 2.21 Hero.....	31
Gambar 2.22 Achievement.....	31
Gambar 2.23 Contest ESport.....	32

Gambar 2.24 Backpack	32
Gambar 2.25 Top Up.....	33
Gambar 2.26 Pengaturan “Highlight”	34
Gambar 2.27 Email (Pesan)	34
Gambar 2.28 Profile (Zona Pribadi)	35
Gambar 2.29 Main Logo dan Logo Mark PBESI	35
Gambar 2.30 Dokumentasi Turnamen ESI Jember.....	37
Gambar 3.1 Wawancara EA melalui <i>zoom meeting</i>	39
Gambar 3.2 Wawancara KS melalui <i>google meeting</i>	39
Gambar 3.3 Harga Diamond Mobile Legends Bang Bang	43
Gambar 3.4 Grand Collection	44
Gambar 3.5 Skin Floryn Sanrio	45
Gambar 3.6 Logo COC	47
Gambar 3.7 Logo Evos	48
Gambar 3.8 Logo Free Fire.....	49
Gambar 3.9 Logo Valorant	51
Gambar 3.10 Tampilan Skin Collector Ling.....	52
Gambar 3.11 Tampilan Peta (Lane) Mode Rank dan Classic.....	53
Gambar 3.12 Item “attack”	55
Gambar 3.13 Squad Kapak Revengers EA	63
Gambar 3.14 Fitur Grup dalam Mobile Legends Bang Bang	64
Gambar 3.15 Komunitas (Grup) Resmi MLBB Indonesia di Facebook.....	64

ABSTRAK

Yusrinawati, Rizqiyah. 19321294. Analisis Perilaku Konsumtif Pemain *Game Mobile Legends Bang Bang* di Esports Indonesia Jember. Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Psikologi dan Ilmu Sosial Budaya, Universitas Islam Indonesia.

Game Online Mobile Legends Bang Bang (MLBB) merupakan salah satu permainan yang bergenre Multiplayer Online Battle Arena (MOBA). *Mobile Legends Bang Bang* dimainkan oleh tim 5 vs 5 dengan tim lawan. Kemenangan akan diraih jika salah satu tim menghancurkan basis lawan. Kemenangan pada mode *rank* akan membawa pemain ke tingkatan tertentu di dalam *game* seperti *warrior*, *elite*, *master*, *grandmaster*, *epic*, *legend*, dan *mythic*. Selain itu, pemain dapat memilih karakter dan jubah (*skin*) yang akan digunakan dalam pertandingan. Harga tiap *skin* berbeda-beda tergantung dengan *visual effect* yang ditawarkannya. Berdasarkan hasil observasi, peneliti tertarik untuk mengkaji tentang bentuk perilaku konsumtif pada pemain *game online Mobile Legends Bang Bang* serta apa yang mendasari perilaku tersebut.

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui proses wawancara mendalam (*indepth interview*), observasi, dan dokumentasi pada akun *game* narasumber. Narasumber dipilih dengan teknik *purposive sampling* pada komunitas *game online* ESI Jember.

Hasil penelitian menunjukkan adanya perilaku konsumtif pada pemain *game online* MLBB. Perilaku Konsumtif ini dapat dilihat dari durasi bermain yang berlangsung hingga sepuluh *match* perhari. Pemain *game online* ini bahkan merasakan pusing dan kegiatan terganggu akibat begadang untuk bermain *game online Mobile Legends Bang Bang*. Selain itu, pemain cenderung mengeluarkan uang untuk membeli *skin* dengan visual yang menawan. Pemain akan terus melakukan pembelian *skin* untuk mengoleksinya sekalipun tidak dapat menggunakannya dalam pertandingan. Adapun faktor yang mendasarinya adalah keinginan dari dalam diri untuk terus bermain hingga mendapatkan posisi tertinggi (*rank mythic*) dan dorongan kuat yang berasal dari kelompok bermainnya.

Kata kunci: *game online, Mobile Legends Bang Bang, perilaku konsumtif*

ABSTRACT

Yusrinawati, Rizqiyah. 19321294. *Analysis of Consumptive Behavior of Mobile Legends Bang Bang Players at Esports Indonesia Jember. Communication Studies Program, Faculty of Psychology and Socio-Cultural Science, Universitas Islam Indonesia.*

The online game Mobile Legends Bang Bang (MLBB) is Multiplayer Online Battle Arena (MOBA). Mobile Legends Bang Bang is played by team 5 vs 5 with the opposing team. The victory will be achieved if one of the team destroys the opponent's base. Winning in rank mode will bring players to a certain level in the game such as warrior, elite, master, grandmaster, epic, legend, and mythic. In addition, players can choose the character and a skin to be used in the match. The price of each skin is different. It depends on the visual effects of skin. Based on the results of observations, researcher is interested in studying the forms of consumptive behavior in Mobile Legends Bang Bang players as well as the reason of the behavior.

This study uses a descriptive qualitative method. Data collection techniques use an in-depth interview, observation, and documentation on the respondent's game accounts. The respondents were selected by purposive sampling technique in a game community named ESI Jember.

The results showed that there is consumptive behavior in MLBB players. This consumptive behavior can be seen from the duration of play which lasts up to ten matches per day. These players even feel dizzy and disrupted due to staying up late to play the game. Apart from that, players spend money to buy skins with captivating visuals. Players will continue to buy skins to collect them even if they can't use them in a match. The underlying factor is the inner desire to continue playing until they get the highest position (mythic rank) and the strong urge that comes from their gaming community.

Keywords: *game online, Mobile Legends Bang Bang, consumptive behavior*

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Game online merupakan sebuah permainan yang dinikmati menggunakan teknologi digital (*online*). *Game online* bisa dimainkan dengan menggunakan ponsel pintar ataupun PC dengan dukungan internet (Wirawan, 2022). *Game online* adalah tipe permainan yang hanya dapat dimainkan jika memiliki koneksi jaringan internet dan tidak dapat diakses tanpa adanya jaringan internet. Berbagai jenis *game online* pun dapat dinikmati masyarakat dari jenis yang sederhana sampai dengan *game* yang memiliki grafik rumit yang dilengkapi dengan dunia virtual yang dihuni oleh banyak *player* (temukanpengertian.com, 2013). Sejak lahirnya internet dan berbagai perangkat yang mendukung, *game online* semakin diminati masyarakat. Khususnya pada tahun 2022 sekarang, masa pandemi yang perlahan menciptakan dunia virtual bagi masyarakat turut mendukung perkembangan dan peningkatan jumlah pemain *game online*.

Dunia virtual yang semakin meluas ini tentunya berpengaruh kepada maraknya *game online*, baik dari usia anak-anak, remaja, dewasa, laki-laki maupun perempuan. Menurut Koran.tempo.co, selama masa pandemi, jumlah pengguna *game online* semakin meningkat. Hal tersebut diakui oleh Andre Agam, *Community Manager game Digital Happiness* bahwa permintaan konsumen sangat tinggi khususnya di masa PSBB. Hal yang sama dipaparkan dalam iNews.id bahwa 16,5 persen masyarakat bermain *game online* sepanjang masa pandemi Covid 19 hanya untuk menghabiskan waktunya. Data tersebut diperkuat oleh perusahaan Verizon yang menyebutkan bahwa presentase pengguna *game online* meningkat 75 persen selama jam sibuk di masa Pandemi (CNN, 2020).

Berbagai jenis *game online* yang hadir yaitu Valorant, Star Wars Hunter, AOV, PUBG, Higg Domino Island, dan lain sebagainya. Mobile Legends Bang Bang (MLBB) kategori *game MOBA* merupakan salah satu *game* yang sangat diminati. Menurut katadata.id, Mobile Legends Bang Bang masuk dalam urutan ketiga dari sepuluh *game* populer di Indonesia setelah Free Fire dan Higgs Domino

Island (Aninsi, 2021). Pada tahun yang sama, Jemadu dalam suara.com menuliskan data Hootsuite yang menyatakan bahwa MLBB menduduki posisi kedua di Google Play Store dan posisi pertama di App Store dengan jumlah terunduh yang banyak.

Mobile Legends Bang Bang merupakan *game* yang dimainkan secara *online*. MLBB ini dirilis dan dikembangkan oleh Moonton *developer* sejak tahun 2016 yang dapat dimainkan menggunakan *mobile* baik iOS maupun Android. *Game* ini dimainkan oleh 10 orang yang terbagi menjadi tim kawan dan tim musuh dengan jumlah sama rata yaitu 5:5. Dalam arena permainan, terdiri dari area musuh dan area kawan dengan 9 *turret* dan 1 *base* yang harus dilindungi pada tiap-tiap jalur (*lane*). Tujuan dari *game* ini adalah menghancurkan *base* lawan yang harus diawali dengan penghancuran *turret* lawan dan mempertahankan diri dari serangan lawan. Beberapa jalur (*lane*) yang ada dalam *map* permainan adalah *top*, *middle*, dan *bottom*. Untuk menambahkan poin dan kekuatan, pemain harus membunuh beberapa *creep*, *minion*, dan musuh sembari mempertahankan diri dari serangan musuh. Permainan ini akan berakhir jika *base* lawan hancur (Hutagaol, 2018).

Mobile Legends Bang Bang saat ini banyak diminati masyarakat dari berbagai kalangan. Hal ini tak luput juga dari usaha *developer* yang terus mengembangkan *game online* ini menjadi lebih hidup dan menarik. Ditambah lagi dukungan dari berbagai *content creator gaming* baik dari Indonesia maupun luar negeri terus memberikan ulasan mengenai *game online* ini. Dilansir dari laman *esport.id*, *Mobile Legends* yang sudah lima tahun berdiri ini memiliki pengguna yang kian meningkat dari tahun ke tahun. Turnamen-turnamen MLBB selalu diramaikan pemain *game professional*, pecinta *game*, hingga *fans* dari masing-masing kelompok (*squad*). Contoh saja pada *event MLBB Women's Invitational Day 2022* baru-baru ini, MLBB bekerja sama dengan banyak *platform* seperti TikTok dan Nimo TV untuk menyiarkan turnamen secara *live*. *Live Streaming* tersebut ditonton oleh jutaan orang dari berbagai negara. Sedangkan pada *event M2 World Championship 2021* di Singapura berhasil ditonton hingga 3.8 juta orang pada acara puncak. Data lainnya mengenai pengguna aktif didapat dari Bussines World terhitung pada November 2020 MLBB tercatat telah diunduh lebih dari satu

triliun dengan 100 juta pemain aktif. Pada laman yang sama dijelaskan bahwa pada Maret 2021 MLBB memiliki 78 juta pemain. Data tersebut dikutip dari website Activeplayer.

Peminat *game* yang terus meningkat juga menggeser beberapa pendapat yang ada dalam masyarakat. Jika sebelumnya banyak ditemukan pemain *game* adalah laki-laki, maka saat ini tak jarang pemain *game* wanita ditemukan. Selain itu, *game online* yang sebelumnya terkesan harus dihindari agar anak fokus sekolah dan tidak kecanduan bermain *game*, saat ini bermain *game* dapat memberikan peluang kerja pekerjaan sebagai pemain profesional, *streamer*, *gaming content creator* hingga *brand ambassador* perusahaan *game* maupun *esport*. Tentunya peluang karir yang ditawarkan tidak kalah menarik bagi sebagian masyarakat.

Fenomena ini sangat menarik perhatian penulis karena hadirnya beragam jenis *game online* di masa pandemi ini juga mampu memberikan dampak buruk kepada pemainnya. Masa pandemi yang kian menyediakan ruang virtual, tentunya akan sangat mendukung pemain *game* untuk berlama-lama berada dalam dunia *virtual game online*. Tentunya hal ini juga akan memicu kecanduan terhadap *game*, yang memungkinkan *gamer* akan menghabiskan banyak waktu, tenaga, dan uang demi *game* yang dimainkannya.

Oleh karena itu, penulis mengambil judul penelitian “**Analisis Perilaku Konsumtif Pemain *Game Mobile Legends Bang Bang*”**”.

B. Rumusan Masalah

Dari latar belakang yang telah dijabarkan sebelumnya, rumusan masalah yang akan diteliti yaitu: Bagaimana bentuk perilaku konsumtif pemain *game mobile legends bang bang*?

Dari rumusan masalah di atas, pertanyaan peneliti akan diuraikan menjadi:

1. Bagaimana bentuk-bentuk perilaku konsumtif pemain *game* MLBB di ESI Jember?

2. Apa saja faktor yang mempengaruhi perilaku konsumtif pemain *game* MLBB di ESI Jember?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui dan menjabarkan bentuk-bentuk perilaku konsumtif pemain *game* Mobile Legends Bang Bang.
2. Untuk mengetahui dan menjabarkan faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku konsumtif pemain *game* Mobile Legends Bang-Bang.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian yang akan dilakukan pada Esport Indonesia (ESI) Jember ini memiliki beberapa manfaat, diantaranya:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memaparkan informasi tentang pemain *game online* Mobile Legends Bang Bang yang berperilaku konsumtif terhadap *game* yang dimainkannya. Selain itu, penelitian ini mampu menjadi tambahan kepustakaan bagi pihak lain yang akan melakukan penelitian serupa serta dapat dijadikan bahan perbandingan, penyaringan dan evaluasi mengenai teori dan pengalaman yang terjadi di lapangan.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan berguna untuk tenaga pendidik, orang tua dan yang pihak bersangkutan untuk memahami bentuk-bentuk perilaku konsumtif pemain *game online* guna memberikan arahan untuk mengantisipasi perilaku berlebihan dan efek negatif *game online*. Penelitian ini juga diharapkan mampu memberikan timbal balik yang positif dari lembaga terkait guna meningkatkan kepercayaan dan pengawasan kepada atlet esport yang dididik dan dinaunginya.

E. Penelitian Terdahulu

Penelitian pertama berjudul **“Pengaruh Kecanduan *Game Online* Terhadap Perilaku Konsumtif Siswa Pengguna *Game Online*”** ditulis oleh Yusnizal Firdaus, dkk dari Politeknik Negeri Sriwijaya. Penelitian ini dilakukan kepada siswa SMAN 1 dan SMAN 2 Palembang dengan tujuan menemukan tingkat candu siswa terhadap *game* tersebut dan bagaimana pengaruhnya terhadap perilaku konsumtif siswa *player game* di SMAN 1 dan SMAN 2 Palembang. Penelitian ini disusun menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan analisis data kuantitatif. Pengumpulan data diambil dengan metode wawancara kuesioner dengan objek penelitian. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa kecanduan yang didapatkan siswa pemain *game online* di SMAN 1 dan SMAN 2 Palembang tergolong rata-rata dan begitu pula pada dampang kecanduan *game online* terhadap perilaku konsumtifnya. Persamaan dari penelitian ini dengan rencana penelitian penulis adalah pada segi objek penelitian. Objek penelitian diatas bersifat spesifik dilihat dari usia umum siswa SMA/K sederajat. Sedangkan rencana penelitian penulis mengambil objek penelitian dengan *random sampling* dengan populasi tersebar di Kecamatan Summersari. Dalam hal metode yang akan digunakan, penulis menggunakan metode yang sama dengan penelitian di atas yaitu pengumpulan data dengan wawancara dan kuesioner dengan analisis kuantitatif deskriptif (2018).

Penelitian kedua dilakukan oleh Pitaloka dari Universitas Sebelas Maret dengan judul **“Perilaku Konsumsi *Game Online* Pada Pelajar”** memiliki tujuan untuk mengetahui pola konsumsi pelajar yang bermain *game online*. Sedangkan metodenya adalah kualitatif deskriptif serta pengumpulan data (studi pustaka, peristiwa, lokasi, dan wawancara). Teknik pemilihan informan dengan *Snowball sampling* dan *purposive sampling*. Kemudian menghasilkan informasi yaitu siswa tertarik bermain *game online* untuk mengisi waktu luang, mengatasi rasa jenuh, dan tertarik akan produk teknologi. Konsumtif dalam dalam hal ini adalah mengenai waktu yang dihabiskan siswa dalam bermain *game online*. Perbedaan penelitian diatas dengan rencana penelitian penulis adalah pada objek penelitian yang tidak menentapkan rentan usia. Rencana penelitian penulis memiliki tujuan mengetahui

perilaku konsumtif pemain *game online* dalam pembelian item *virtual* yang ada di dalam *game* (2013).

Penelitian yang ketiga dilakukan oleh Eristiani (2014) dari Universitas Telkom yang berjudul **“Perilaku Bermain *Game Online* Line Pokopang Pada Mahasiswi Universitas Telkom”** menyebutkan bahwa motif pemain *game* bermain *game online* yaitu karena rasa ingin tahu, harga diri, dan kompetensi. Penelitian di atas juga menemukan fakta bahwa *game online* menyebabkan adiksi karena dapat dimainkan kapan saja. Penelitian di atas menggunakan metode kualitatif dengan teknik wawancara *in depth* dan teknik analisis data milik Iles dan Huberman. Penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan fenomena sosial mengenai perilaku bermain *game online* Line Pokopang Mahasiswi Universitas Telkom. Perbedaan penelitian ini dengan rencana penelitian saya terletak pada metode yang digunakan serta objek penelitiannya. Rencana metode yang akan digunakan adalah metode kuantitatif deskriptif dengan teknik wawancara dan kuesioner. Objek penelitian yang diambil tidak ditentukan oleh usia dan jenis kelamin.

Penelitian yang keempat dengan judul **“Perilaku Konsumtif *Gamers Genshin Impact* terhadap Pembelian *Gacha*”** dilakukan oleh Angelia, dkk dari Universitas Politeknik Cendana pada tahun 2021. Penelitian ini memiliki tujuan untuk menguji pengaruh perilaku konsumtif *gamers* terhadap pembelian *gacha* pada *game Genshin Impact*. Metode yang digunakan adalah jenis kuantitatif dengan aksidental *sampling*. Hasilnya adalah 74,5% pembelian *gacha* dipengaruhi oleh perilaku konsumtif pemain dan sisanya merupakan faktor lain yang dapat dijelaskan oleh variabel lainnya. Persamaan penelitian di atas dengan rencana penelitian penulis adalah objek penelitian yang diteliti. Namun, metode yang digunakan dalam rencana penulis yaitu kualitatif deskriptif dengan teknik wawancara dan kuesioner.

Kelima, penelitian yang dilakukan oleh Gen-YihLioab dari Universitas Chang Gung ini berjudul **“Impact of gaming habits on motivation to attain gaming goals, perceived price fairness, and online gamer loyalty: Perspective of consistency principle”**. Penelitian ini menggunakan perspektif prinsip

konsistensi untuk menguji data-data. Sedangkan pengumpulan data menggunakan kuesioner yang disebar kepada 5.144 pemain game online. Hasil dari penelitian ini adalah adanya keadilan harga (harga yang merata dan merakyat) dapat membangun pengguna yang setia. Temuan ini juga dapat diterapkan pada sistem hedonis interaktif untuk mengindikasikan dampak akademis pengguna/ pemain game online. Perbedaan dengan rencana penelitian saya adalah subjek yang akan diteliti hanya pada perilaku konsumtif gamer dalam membeli item dan menggunakan fitur yang ada pada game online. Sedangkan penelitian sebelumnya menggunakan subjek penelitian yang lebih banyak yaitu motivasi bermain game, persepsi harga, dan loyalitas pemain game. Tentunya, penelitian di atas dapat menjadi acuan dalam rencana penelitian saya karena motivasi, persepsi harga, dan loyalitas pemain juga merupakan bagian dari alasan-alasan orang bermain game dan membeli item virtual di dalamnya.

F. Kerangka Teori

1. Game

Game atau permainan memiliki maksud bertanding, kontes, kompetisi baik secara fisik maupun mental dengan sebuah aturan yang disetujui guna mendapatkan kepuasan atau kesenangan hingga menang dan kalah sebagai bahan taruhan. Menurut KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia), sesuatu yang digunakan untuk bermain disebut permainan. Sedangkan main berarti beraktivitas atau berkegiatan yang bersifat menyenangkan atau menghibur. Bermain merupakan sesuatu yang memiliki tujuan akhir yaitu mendapatkan kesenangan dan kepuasan. Kita melakukannya sedari kecil (Eristiani, 2014). Sedangkan *game online* terdiri dari dua kata yaitu *game* dan *online* yang berarti permainan yang hanya dapat diakses menggunakan jaringan internet baik menggunakan komputer maupun perangkat lainnya (Akmarina, 2016).

Menurut Kimberly Young, *game online* saat ini telah berevolusi menjadi permainan yang dapat menciptakan dunia bagi pemainnya. Pemain dapat memilih karakter yang akan digunakannya seperti pemilihan warna rambut, warna kulit, tinggi, berat, dan gendernya. Pemain bahkan dapat memilih profesi

dan nama yang akan digunakan untuk karakter *game*. Nama ini dapat menjadi kebanggaan bagi setiap pemain bahkan banyak dari pemain yang menghabiskan waktu berjam-jam di dalam kehidupan permainan tersebut dan menjadi “orang lain” yang sesuai dengan karakter yang dipilihnya. Semakin lama, dunia permainan ini terasa lebih nyata bagi pemain.

“in fact, in some strange way, a character’s name seeps into the player over time. They spend hours living as this “other person” and begin to identify with a character that feels more real and less fictional the longer they play”

Evolusi *game online* ini menjadikan permainan (*game*) *online* menjadi salah satu media komunikasi baru (*new media*). Pemain dapat melakukan pertukaran informasi dan berinteraksi secara virtual dalam dunia *game* bahkan dapat terus menjalin hubungan hingga ke dunia nyata. Evolusi ini disebutkan oleh Kolo & Baur sebagai evolusi formasi sosial yang memungkinkan pemain *game* terus berinteraksi di dalam *game* maupun di luar *game* (*call, email, dan lain-lain*) bahkan pertemuan tatap muka (2004). Interaksi yang terjadi dalam dunia *game online* ini tentu dapat menyebabkan candu dan mengganggu interaksi sosial kepada orang di sekitarnya (Chen 2007).

Chen (2007) menyebutkan bahwa bermain adalah sebuah perilaku yang dilakukan atas kesadaran diri, tanpa paksaan, dan biasanya berbanding terbalik dengan kehidupan nyata dan menarik perhatian pemain *game*. Dengan pemilihan karakter yang spesifik, pemain akan tertarik untuk masuk dalam permainan dan memilih karakter yang dapat dikostumisasi dan sangat sesuai dengan apa yang diinginkannya. Pemain bahkan dapat memilih dimana ia akan bergabung dengan *guild* atau *squad* dan bergabung dengan komunitas *game* yang diinginkannya. *Online game* ini memiliki beberapa jenis seperti *online game* kategori MOBA, PC (Komputer, Laptop), permainan *solo player, multiplayer*, grafik kompleks hingga membentuk dunia virtual.

Jenis-jenis *game online* sebagai berikut:

- a. *Massively Multiplayer Online Games* (MMOG)

Permainan ini menghadirkan dunia layaknya kehidupan nyata. Sehingga dunia virtual yang diciptakan dalam permainan ini memiliki skala yang besar bahkan dapat dihuni lebih dari 100 *player*. Pemain dapat berkomunikasi dan berinteraksi dengan pemain lainnya. Jenis *game* ini berkembang bersamaan dengan tumbuh pesatnya internet *broadband*.

- b. *Massively Multiplayer Online First-person Shooter Games* (MMOFPS)
Jenis *game* ini akan menjadikan pemain merasa hadir dalam permainan yang dimainkan, baik dari segi karakter maupun kemampuan yang dimiliki karakter tersebut. Pemain akan merasa menjadi tokoh sesuai karakter yang dipilih. Sudut pandang yang digunakan dalam permainan jenis ini adalah orang pertama. Pemain dapat bermain bersama dengan pemain lainnya dan jumlah pemain bisa dikatakan banyak. Permainan jenis ini biasanya menggunakan pengaturan perang, dengan dilengkapi senjata-senjata kemiliteran.
- c. *Cross Plat Formonline Play*
CPFP ini biasanya dimainkan dengan perangkat yang berbeda dan beragam. Mesin-mesin yang dapat digunakan untuk bermain *game* seiring waktu juga berkembang. *Game online* saat ini dapat dimainkan menggunakan komputer maupun gawai dengan dilengkapi jaringan terbuka (*opensource network*).
- d. *Cross-platform game*
Permainan jenis ini dapat kita mainkan menggunakan berbagai *platform*. Sehingga pemain dapat memilih dimana ia akan bermain seperti di PC, *Playstation*, *gadget*, nintendo dan lain sebagainya.
- e. *Massively Multiplayer Online Real-time Strategy Games* (MMORTS)
Game MMORTS membutuhkan keahlian pemain dalam menyusun strategi. Biasanya pemain akan ditantang untuk mengatur bagaimana ia akan berhasil dan menyelesaikan permainannya. Permainan ini biasanya dimainkan sendiri dan bertemakan fiksi ilmiah, fantasi maupun sejarah.
- f. *Musik/dance game*

Jenis permainan musik adalah hal yang uni dan baru. Permainan ini akan berfokus pada gerak tari dan alunan lagu. Biasanya jenis ini dapat kita temukan di ruang game, terlebih di keramaian.

g. *Simulation Games*

Permainan ini menekankan pada apa yang akan didapatkan setelah bermain. Jenis dan tokoh yang ada dalam permainan didesain sesuai dengan kebutuhan manusia dan makhluk lainnya. Hanya saja penyajiannya ada dalam dunia maya atau virtual.

h. *Massively Multiplayer Online Browser Game*

Permainan ini biasanya menggunakan *browser* untuk menikmatinya. Permainan dengan jenis ini dimainkan sendiri (*solo*). Permainan ini biasanya diakses menggunakan *scripting* yang sudah ada.

i. *Massively Multiplayer Online Role-playing Games* (MMORPG)

Permainan MMORP bukanlah jenis permainan yang bertujuan untuk menang. Permainan ini biasanya menciptakan dunia impian dan merangkai sebuah kisah bersama dengan pemain lainnya. Sehingga permainan jenis ini akan lebih seru jika dimainkan secara bersama-sama dengan tim.

1.1. Faktor – Faktor Penyebab Bermain Game

Berikut beberapa faktor orang bermain *game* (Yee, 2007) :

1. *Escapism*, sesuai dengan artinya yaitu pelarian dari kenyataan, bermain *game* hanya sekedar untuk mencari hiburan dan kesenangan di dunia yang ia sukai, ia dapat menjadi karakter yang disukai dan sementara dapat melarikan diri dari permasalahan di dunia nyata yang sedang ia hadapi.
2. *Manipulation*, pemain *game* ini sedang mencari sasaran untuk ia memanipulasi kekayaan diri dan kepuasannya. Ia cenderung bermain tidak sportif dan suka mengejek pemain lainnya. Bahkan pemain ini bisa berlaku curang hanya untuk menang.

3. *Relationship*, pemain ini bermain *game* atas dasar rasa ingin tahu dan menjalin hubungan dengan *player* lainnya bahkan dapat membangun sebuah hubungan yang mirip dengan isu dan masalah kehidupan.
4. *Achievement*, pemain ini bermain atas dasar rasa ingin mendapatkan pencapaian sesuai tujuan, kemenangan, perolehan penghargaan dalam *game*, item virtual dan lain sebagainya.
5. *Immersion*, pemain ingin menjadi tokoh karakter yang ada dalam *game*. Hal tersebut dapat terjadi karena pemain suka dengan kisah dunia fantasinya dengan adanya karakter yang ada dalam *game* tersebut.

1.2. Dampak Bermain *Online Game*

Seperi halnya kehidupan, bermain *game* juga memiliki sisi negatif dan positifnya. Bermain *game* dapat meningkatkan daya nalar, melatih koordinasi cepat dan tepat dari mata, otak dan tangan sehingga kemampuan motorik pemain akan terlatih. Namun, bermain *game* dapat menimbulkan efek candu yang mengakibatkan *player* menggunakan banyak waktu, tenaga, hingga uang hanya untuk bermain *game*.

Dampak positif bermain *game online* sebagai berikut:

- a. Penggunaan Bahasa Inggris
- b. Melatih Logika
- c. Melatih Kemampuan Spasial
- d. Pengenalan Teknologi
- e. Melatih Kerjasama
- f. Stimulasi Otak
- g. Mengembangkan Imajinasi

Sedangkan dampak negatif yang akan diterima dari bermain *game online* yaitu:

- a. Pemborosan
- b. Membuat kecanduan (adiksi)
- c. Menimbulkan perkataan kotor dan kasar
- d. Mendorong pemain untuk melakukan hal yang buruk

- e. Perubahan pola makan dan istirahat
- f. Mengganggu kesehatan

2. Komunitas Bermain *Game Online*

Menurut Wenger, Komunitas adalah sekumpulan orang yang berbagi kegemaran, perhatian, dan masalah suatu topik dan terus berinteraksi satu sama lain (2004). Hal ini sejalan dengan teori komunikasi kelompok milik Deddy Mulyana (2005) yang menyatakan bahwa komunikasi kelompok merupakan sekumpulan orang yang memiliki tujuan sama dan berinteraksi satu sama lain, mengenal, dan menganggap mereka sebagai bagian dari kelompok. Komunitas yang menjadi tempat berkumpulnya orang-orang dengan tujuan serupa, tentu berinteraksi melalui komunikasi yang terus dilakukan dalam kelompok tersebut.

Komunitas bermain *game online* adalah sekelompok orang yang memiliki kegemaran mengenai *game online* dan terus berinteraksi mengenai topik tersebut untuk mendalami bidang dan pengetahuan mereka. Komunitas bermain *game online* di Kabupaten Jember dapat dikelompokkan menjadi dua bentuk yaitu komunitas *offline* dan komunitas *online (virtual community)*.

Komunitas virtual atau *virtual communities* adalah sekelompok orang yang memiliki minat dan aktivitas yang sama dengan komunikasi teratur dalam kurun waktu tertentu secara terorganisir dengan media internet. Hal ini dapat memberikan peluang diri untuk mempersonalisasi pengalaman *online* lebih jauh. Komunitas virtual ini adalah fungsi dasar dari pengguna internet dengan pertumbuhan yang sangat cepat. Adanya komunitas virtual memungkinkan akan menumbuhkan perasaan dan koneksi hubungan pribadi (Ferdianto, 2020). Komunitas virtual seiring waktu mengalami perkembangan. Sebelumnya, komunitas virtual cenderung tidak sinkron. Namun, dengan perkembangan teknologi yang semakin canggih, sinkronisasi dapat dilakukan melalui interaksi sosial berbasis *cyber face to cyber face*.

Berkaitan dengan *game* Mobile Legends Bang Bang, interaksi terjadi dalam jaringan internet, sehingga pemain *game* yang saling bertemu akan membentuk komunitas (kelompok/tim). Selain itu, adanya fitur *group for chatting*, *chatting for global*, dan *direct message* juga menjadi bukti terbentuknya komunitas virtual di dalam aplikasi *game* MLBB tersebut. Platform lain yang mendukung terbentuknya komunitas virtual khususnya pemain *game* MLBB adalah TikTok, Nimo-TV, Instagram, Youtube, Facebook, hingga Discord.

3. Perilaku Konsumtif

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, konsumtif yaitu bersifat konsumsi (dimana manusia hanya memakai namun tidak menciptakan atau membuat sendiri); bergantung pada hasil ciptaan dan buatan orang lain. Perilaku konsumtif melekat karena kebiasaan tersebut sudah menjadi bagian dari proses gaya hidup (Lestarida et al, dalam Angelia, 2021). Menurut Suyasa dan Fransisca, kebiasaan perilaku konsumtif pada seseorang dapat dipengaruhi oleh gaya hidupnya yang didorong dan dikendalikan oleh keinginannya dalam mewujudkan hasrat kesenangannya.

Perilaku konsumtif biasanya terlihat saat seseorang membeli suatu barang di luar kebutuhannya, bisa dikatakan orang tersebut dibeli hanya disebabkan oleh keinginannya saja. Tentunya membeli barang tanpa adanya kepentingan atau kebutuhan yang mendasarinya akan tergolong kepada sesuatu yang berlebihan yaitu perilaku konsumtif. Anggasari menyebutkan bahwa perilaku konsumtif yaitu kegiatan membeli suatu barang yang tidak termasuk dalam hitungan, sehingga akan terkesan berlebihan. Sumarto menambahkan bahwa perilaku konsumtif akan terlihat seperti menjalani hidup dengan kemewahan yang berlebih, dan menggunakan benda-benda yang dirasa mahal hanya demi mendapatkan kesenangan dan kepuasan serta kenyamanan fisik saja (Triyaningsih, 2011).

Perilaku konsumtif dalam penelitian ini yaitu ketika pemain *game* menggunakan uang secara berlebihan tanpa adanya perhitungannya yang matang

untuk bermain *Game Online*. Pemain *game online* yang tergolong berlebihan yang menggunakan uang, tenaga, maupun waktunya hanya untuk kepuasan dan kesenangan batin saja. Hal ini tentunya akan dapat disebut dengan perilaku kecanduan dan pemborosan dalam bermain *game online* Mobile Legends Bang Bang. Semakin pemain game senang bermain Game Online maka semakin banyak uang dan waktu yang dihabiskan, apalagi kalau *gamer* tersebut kecanduan Game Online yang mengeluarkan uang secara berlebihan atau boros hanya untuk membeli Item Game Online dalam Game Online Mobile Legends Bang Bang.

Sehingga dapat diartikan bahwa konsumtif ini tercipta dengan membeli barang hanya karena keinginan saja, kebutuhan dalam hal ini tidak lagi menjadi bahan pertimbangan prioritas pemain. Konsumtif termasuk kedalam gaya hidup seseorang yang merupakan bentuk adaptasi secara sadar terhadap kondisi sosialnya guna memenuhi kebutuhannya untuk berinteraksi dan bersosialisasi dengan orang lain (Akhsaniyah & Yuliastuti, 2022). Hal ini dapat dibuktikan dengan kondisi seseorang yang berkumpul dengan kelompok pecinta tas yang cenderung konsumtif dalam pembelian tas guna menjadi bahan diskusi dan menyatu bersama kelompoknya, sama halnya dengan pemain *game* yang berperilaku konsumtif guna terus terhubung dengan sesama pemain *game*.

Konsumtif dalam bermain *online game* dapat mengarahkan pemain kepada perilaku kecanduan. Dalam hal ini, konsumtif dapat diartikan dengan “berlebihan” dalam bermain *online game*. Sehingga, akan mengarahkan pemain *game* memasuki indikasi “kecanduan” bermain *game online*. Menurut Chen & Chang (2008) beberapa aspek kecanduan bermain *game online* adalah sebagai berikut:

a. Penarikan diri (*withdrawal*)

Sesuai dengan namanya, aspek kecanduan *online gaming* yang pertama adalah penarikan diri dari sesuatu. Penarikan diri dalam hal ini tentunya akan berujung kepada rasa atau keinginan untuk semakin mendekat kepada *game online*. Sehingga akan berakibat tidak dapat menjauhkan diri dari hal-hal yang terkait dengan *game online*.

b. Toleransi (*Tolerance*)

Dalam kasus ini, pecandu *game online* sudah menerima dengan sepenuh hati tentang apa yang sedang terjadi dengan dirinya. Pemain *game* akan terus mentolerir seberapa banyak waktu yang ia habiskan hingga pemain tersebut merasa puas. Mereka akan berhenti bermain setelah merasa puas dan penuh kemenangan.

c. Kompulsif (*Compulsion*)

Aspek kompulsif ini terlihat dari dalam diri pemain *game* yang terus bermain *game* dan memiliki motivasi yang besar untuk terus bermain. Dorongan yang kuat ini berasal dari ambisi dan tujuan pemain *game* tersebut.

d. Masalah Hubungan Interpersonal dan Kesehatan (*Interpersonal and health-related problems*)

Aspek kecanduan yang terakhir ini yaitu hubungan interpersonal pemain *game* yang mulai meninggalkan kehidupan nyatanya, sehingga interaksi dan komunikasi interpersonalnya dengan orang sekitar mengalami permasalahan atau bahkan tidak sama sekali dilakukan. Selain itu, kondisi pemain *game* yang mengalami kecanduan bermain biasanya akan memiliki pola tidur dan pola makan yang berantakan, kebersihan diri dan sekitar. Hal tersebut tentunya akan berpengaruh terhadap kesehatannya.

G. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode Depth Interview untuk mendapatkan hasil yang akurat. Peneliti ingin memaparkan alasan-alasan dari *Gamers Mobile Legends Bang Bang* pada Komunitas Pecinta Game Jember dalam bermain dan melakukan pembelian di dalam permainan tersebut.

1. Jenis Penelitian

Penulis menggunakan jenis penelitian kualitatif deskriptif untuk mendeskripsikan alasan dan bentuk-bentuk perilaku konsumtif pemain *game Mobile Legends* pada Komunitas Pecinta Game Jember. Kondisi obyektif

alamiah diselidiki dengan menggunakan metode kualitatif. Alat terpenting dalam penelitian jenis ini adalah seorang penelitinya. Seorang peneliti dalam metode ini diharapkan dapat berpikiran terbuka (*open minded*) dalam bertanya, menganalisis, memotrer, dan mengkonstruksi situasi sosial yang ditelitinya.

Metode kualitatif ini tentunya memiliki karakteristik tersendiri dibandingkan metode penelitian yang lain. Karakteristik dari metode ini adalah *natural setting* atau berfokus pada lingkungan alamiah, *flexible* atau fleksibel, proses, *indept* atau kedalaman, *direct experience* atau pengalaman langsung, *inductive* atau induktif, *wholeness* atau secara keseluruhan, serta *interpretation* atau penafsiran (Raco, 2010).

Raco juga melengkapi karakteristik tersebut dengan beberapa keunggulannya, yaitu:

- a. Data yang mendasar berdasarkan pada fakta, realita dan peristiwa
- b. Pembahasan yang terpusat dan mendalam (detail)
- c. Pandangan yang sangat terbuka baik dari sisi partisipan maupun peneliti

2. Subjek Penelitian

Penulis memilih sampel responden yang ditentukan dengan teknik *purposive sampling* menggunakan pertimbangan khusus dari peneliti (Sugiono, 2017). Subjek penelitian diambil dari Komunitas Pecinta Game Jember (ESI) dengan cara bertemu langsung (*offline*). Komunitas ESI Jember menjadi subjek penelitian terpilih dikarenakan memiliki kegemaran dan kefokusannya yang khusus mengenai *game online* termasuk Mobile Legends Bang Bang.

3. Waktu dan Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan sejak bulan November hingga Februari dengan lokasi penelitian bertempat di Gedung Keluarga dan Alumni Universitas Jember dalam acara festival *esport*. Alasan pemilihan objek perilaku konsumtif pemain *game* Mobile Legends Bang-Bang adalah guna mengetahui bentuk-bentuk perilaku konsumtif serta faktor yang mendorong perilaku tersebut agar

dimanfaatkan untuk mengantisipasi dampak negatif dari *game online* yang sedang marak di Indonesia.

Berikut rincian pelaksanaan penelitian yang dilakukan oleh peneliti:

Tabel 1.1 Tahapan Penelitian

No	Tahapan Penelitian	Waktu Penelitian
1.	Penyusunan Proposal	Maret 2022-Juni 2022
2.	Penyusunan <i>Draft</i> Wawancara	September 2022
3.	Pengerjaan Bab 2	Oktober 2022
4.	Pengumpulan Data	November 2022 - Februari 2023
5.	Analisis Data	Maret 2023 - Mei 2023
6.	Penarikan Kesimpulan	Mei 2023 – Juni 2023

4. Narasumber Penelitian

Pengambilan data dilakukan menggunakan teknik observasi dan wawancara mendalam kepada beberapa informan dengan data-data sebagai berikut:

Tabel 1.2 Narasumber Penelitian

No	Nama	Usia (Thn)	Status	Hari/Tanggal
1.	Ahmad Ananta Pria Geoferi Ardiana	-	Wakabid Atlet, Prestasi, dan Kompetisi ESI Jember	29 Agustus 2023
2.	EA	25	Mahasiswa	3 Januari 2023
3.	KS	22	Mahasiswa	24 Februari 2023
4.	TR	23	Pekerja Swasta	21 Maret 2023
5.	SP	22	Pekerja Swasta	27 Maret 2023

5. Teknik Pengumpulan Data

a. Wawancara

Data primer yang akan dikumpulkan peneliti menggunakan teknik wawancara mendalam. Tujuan wawancara mendalam ini tentunya untuk

mendapatkan informasi dan data-data yang diperlukan dalam penelitian melalui percakapan baik *online* maupun *offline* dan mengadakan sesi tanya jawab oleh peneliti kepada narasumber. Wawancara ini dilakukan kepada narasumber yang telah memenuhi kualifikasi sesuai kebutuhan peneliti. Peneliti akan menyelidiki informasi dari masing-masing individu secara konkrit dan komprehensif serta menghadirkan ruang yang nyaman agar lebih terbuka dan bebas menjawabnya. Sebelumnya, wawancara akan dimulai dengan proses komunikasi antar informan dan peneliti dimana peneliti akan menjelaskan maksud dari pelaksanaan wawancara tersebut (Bungin, 2009). Narasumber dari penelitian dan yang akan peneliti wawancara adalah pecinta *game* Mobile Legends Bang Bang.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan wawancara informal guna mendekati dan menjalin keakraban terhadap informan. Di sisi lain, peneliti juga menggunakan teknik wawancara mendalam demi mendapatkan data dan informasi yang lebih rinci dari informan. Sebelum tahap wawancara dilakukan, peneliti telah mempersiapkan beberapa pertanyaan penting (utama) dan pertanyaan pengembangan lainnya yang akan mengikuti alur dari jawaban informan. Hal tersebut ditulid dalam pedoman wawancara (*interview guide*). Peneliti berharap informan akan memberikan jawaban dengan leluasa dan nyaman serta sesuai dengan kondisi yang terjadi.

b. Observasi

Dasar dari sebuah ilmu pengetahuan sendiri disebut dengan observasi (Nasution, 1988). Para ilmuwan mengumpulkan data yang ada untuk bekerja, yaitu fakta yang diperoleh dari kegiatan observasi. (Sugiyono, 2017). Peneliti mengumpulkan data-data seperti perekaman sistematis dan pencatatan atas data-data objek atau aktivitas yang sedang diteliti. Tentunya observasi jika diimbangi dengan wawancara akan menghasilkan data-data yang lebih baik (Ratna, 2010).

c. Studi Pustaka

Cara lain untuk mengumpulkan data adalah dengan melakukan studi pustaka, yaitu dengan mengambil data dari pamflet, buku, dan jurnal yang berkaitan dengan tujuan dan masalah penelitian untuk diolah dan dianalisis (Danial, 2009). Tentunya, peneliti juga akan mengkaji teori, data-data, dan informasi dari berbagai sumber lainnya, baik dokumen, buku, dan jurnal terkait. Informasi tersebut akan menjadi data sekunder dalam penelitian ini.

d. Dokumentasi

Pengumpulan data kualitatif juga dapat dikumpulkan melalui studi documenter. Menurut Sugiyono (2017), dokumen adalah catatan peristiwa yang telah lalu yang terekam dalam bentuk gambar, karya, atau tulisan. Peneliti akan melakukan studi dokumentasi secara *online* pada akun *game* narasumber.

6. Teknik Analisis Data

Penulis akan menggunakan metode kualitatif dalam judul penelitian ini. Sugiyono (2017) menyebutkan bahwa dalam penelitian kualitatif, analisis data harus terus dilakukan dari awal hingga akhir penelitian, bahkan saat peneliti terjun ke lapangan. Analisis data dilakukan untuk menemukan dan merangkai kembali data-data yang terkumpul untuk dikelompokkan, dijabarkan dan dipilih data-data penting yang akan digunakan agar peneliti dapat menarik benang merah dari sebuah permasalahan yang ada. Kesimpulan tersebut haruslah mudah dipahami baik dari sisi peneliti maupun pembaca. Dalam penelitian ini, peneliti mengambil model Miles & Huberman, yakni *interactive model*.

Miles & Huberman memiliki empat komponen dalam model interaktif, yaitu pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

a. Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan dengan proses wawancara mendalam (interview) yang akan dilaksanakan pada anggota komunitas pecinta *game* tersebut diatas. Peneliti akan meminta persetujuan komunitas terkait

kemudian informasi dan data-data yang terkumpul akan digunakan untuk menjawab permasalahan yang ada serta dikaji lebih mendalam guna mendapatkan jawaban-jawaban yang komprehensif.

b. Reduksi Data

Pada tahapan reduksi data, peneliti akan memilah data-data yang sudah terkumpul. Pemilihan data didasarkan pada kebutuhan dan pokok permasalahan dalam penelitian. Reduksi data artinya merangkum, dengan kata lain reduksi data adalah memilah data yang berfokus kepada hal-hal terpenting serta menemukan pola dan temanya. Menurut Sugiyono (2017), data yang telah direduksi akan memudahkan penelitian apabila data tersebut akan dibutuhkan di waktu yang lain.

c. Penyajian Data

Penyajian data hanya dapat dilakukan setelah data-data sudah direduksi. Data tereduksi tersebut biasanya akan disajikan dengan bagan, uraian, *flowchart*, hubungan kategori dan lain-lain (Sugiyono, 2017). Miles & Huberman mengatakan bahwa data dalam penelitian kualitatif cenderung disajikan dengan teks naratif (2017). Tentunya data-data tersebut adalah data yang diperoleh dari proses wawancara mendalam dan reduksi data.

d. Kesimpulan (*Conclusion*)

Menurut Miles dan Huberman, tahapan akhir dari analisis data kualitatif adalah penarikan kesimpulan atau tafsiran yang diverifikasi. Kesimpulan pertama dibuat hanya bersifat sementara dan bisa berubah apabila kekurangan bukti dan data-data yang kuat. Kesimpulan akan menjadi valid jika dilengkapi dengan data dan bukti valid dan konsisten (Sugiyono, 2017). Kesimpulan yang sudah dibuat tentunya akan menjawab secara ringkas rumusan masalah yang telah ada, namun kemungkinan dapat berkembang setelah peneliti turun ke lapangan.

BAB II

GAMBARAN UMUM OBJEK PENELITIAN

Pada bagian ini akan membahas mengenai *Game Online* dan Mobile Legends Bang Bang serta profil ESI (Esport Indonesia) Jember divisi Mobile Legends Bang Bang yang dipilih menjadi objek penelitian terkait Perilaku Konsumtif Pemain Game Mobile Legends Bang Bang di ESI Jember.

A. Game Online Mobile Legends Bang Bang



Gambar 2.1 Logo Mobile Legends Bang Bang

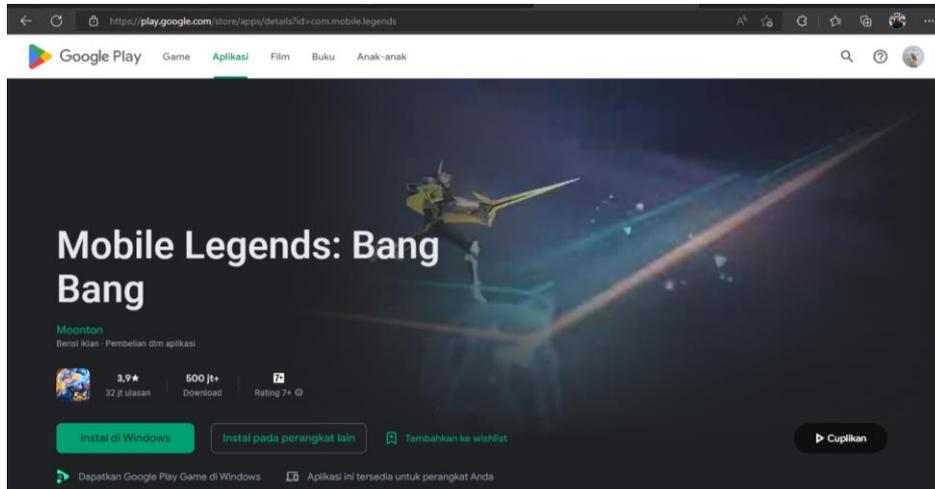
Sumber: MLBB (Mobile Legends Bang Bang) New 2020 Logo (.PNG)

Download Free Vectors | Vector69

Mobile Legends Bang Bang (MLBB) adalah *game online* yang dirilis resmi oleh developer asal Tiongkok “Moonton” pada tanggal 14 Juli 2016. Game ini terus mengalami perkembangan hingga di tahun 2023 ini. *Game* Mobile Legends terus berinovasi dan memperluas area jangkauannya hingga menjadi sangat populer di banyak kalangan masyarakat. Di Indonesia saja, sudah prestasi yang diraih para atlet melalui jalur *e-sport* pada kanvas lokal hingga internasional seperti turnamen *Sea Games*, MLBB World, MLBB South East Asia Cup (MSC), dan MLBB Professional League (MPL) (Subhan, 2021).

MLBB adalah jenis permainan MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*) yang dimainkan 5vs5 dengan syarat kemenangannya adalah menghancurkan base lawan. Dengan Matchmaking singkat 10 detik dan waktu bermain kurang lebih 10 menit, *game* ini tentu sangat diminati masyarakat Indonesia. Hal ini dibuktikan dengan data Hootsuite yang menyebutkan bahwa MLBB menduduki peringkat kedua dengan unduhan terbanyak di Play Store dan peringkat pertama di App Store (Jemadu, 2021). Sehingga, dapat dikatakan bahwa MLBB adalah permainan yang

sangat populer. Dari keluaran data Playstore dapat dilihat bahwa MLBB sampai 2022 ini sudah diunduh oleh 500jt pengguna *smartphone*.



Gambar 2.2 Jumlah Pengunduh Mobile Legends Bang Bang di PlayStore
Sumber: Mobile Legends: Bang Bang - Aplikasi di Google Play

Tidak seperti *game* MOBA pada umumnya yang hanya bisa dimainkan menggunakan PC, Mobile Legends Bang-Bang termasuk salah satu jenis *game online* MOBA yang dapat dimainkan melalui *smartphone*. Desain *game* Mobile Legends Bang Bang sangat sederhana dan memiliki fitur-fitur yang lengkap serta menarik penggunaannya. Sehingga *game online* ini mampu diakses oleh semua kalangan. Tidak heran, *Game* Mobile Legends ini mendapatkan penghargaan sebagai *Most Favorite Game of The Year* pada gelaran Indonesia *Gaming Awards* tahun 2019. *Game* Mobile Legends Bang-Bang kini menjadi bagian dari cabang olahraga elektronik (*esport*) yang dilombakan pada berbagai ajang kejuaraan olahraga.

Mobile Legends dengan kesuksesannya tersebut telah mengalami banyak hambatan seperti isu akuisisi dan palgiat yang telah dilaporkan oleh developer *game* lain. Meskipun begitu, Mobile Legends berhasil bangkit dan terus memperluas jangkauannya. Pada siaran pers yang diterbitkan oleh Moonton pada tahun 2020, Moonton menyebutkan bahwa MLBB telah menjangkau 135 wilayah, dilokalisasikan dalam 25 bahasa dan dioperasikan oleh lebih dari 700 server untuk memastikan *game* berfungsi dengan benar. Sejak rilisnya pada tahun 2016 hingga

tahun 2023 ini, Mobile Legends Bang-Bang telah mengalami banyak perubahan dari segi *gameplay*, grafis, fitur dan *event-event* yang diselenggarakannya.



Gambar 2.3 Most Favorite Game of The Year “Gaming Awards 2019”
Sumber: Instagram/exgcon

Perubahan grafis pada *game* Mobile Legends Bang Bang sejak awal rilisnya sangatlah kompleks. Hal ini terjadi untuk terus mengembangkan visual dari *game* MLBB ini. Selain itu, isu-isu mengenai plagiasi yang dilaporkan oleh sejumlah *game* sejenis juga menjadi beberapa alasan beberapa perubahan di dalam *game* ini. Seperti perubahan logo, warna pada *skin*, layar beranda dan lain sebagainya.

Berikut akan dibahas mengenai fitur-fitur yang ada di Mobile Legends Bang-Bang.



Gambar 2.4 Tampilan Pembuka Game Mobile Legends Bang-Bang

1. Mode Permainan

a. Classic



Gambar 2.5 Mode Classic

Pada mode klasik, pemain dapat bermain 5 vs 5 dengan kemenangan yang diperoleh dari menghancurkan turret lawan. Permainan mode ini tidak termasuk ke dalam sistem *ranked* atau penilaian tingkatan dalam *game*. Biasanya permainan di mode ini hanya digunakan sebagai tempat berlatih bersama pemain lainnya (bukan bot) yang telah dipilih oleh sistem *match making*.

b. Rank



Gambar 2.6 Mode Rank

Pada mode *Rank* pemain akan bermain seperti mode klasik, namun hasil pertandingan ini akan berpengaruh kepada sistem *ranking* atau tingkatan pemain dalam *game*. Berikut tingkatan dan hadiah yang akan diperoleh ketika menyelesaikan tiap tingkatan atau *rank* di *season* 28 ini.



Gambar 2.7 Tingkatan rank dan hadiahnya (Season 28)



Gambar 2.8 Papan peringkat rank

c. Arcade



Gambar 2.9 Mode Arcade

Pada mode arcade terdapat beberapa permainan yaitu *brawl*, *magicchess*, dan permainan baru lainnya (sesuai *event*). Mode *brawl* adalah permainan yang dimainkan 5 vs 5 dengan satu lajur (*lane*). Hero yang digunakan dalam mode *brawl* adalah acak (*spin*) yang telah disediakan oleh *game*. Sedangkan pada *magicchess*, pemain bermain secara individu dan

mengkombinasikan hero-hero yang memiliki *synergy* yang sama agar lebih kuat. Sempelnya mode ini adalah pertarungan strategi secara individu.

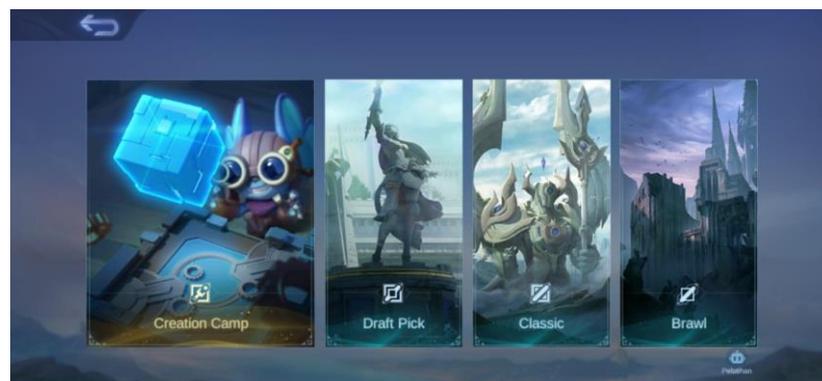
d. Custom



Gambar 2.10 Mode Custom

Pada mode ini pemain akan berlatih 5 vs 5 dengan lawan bermain dapat direncanakan seperti teman atau bot yang telah disediakan dalam *game*. Mode ini menyediakan berbagai mode lainnya seperti *classic*, *brawl*, dan *rank (draft pick)*. Tentu saja mode ini hanya digunakan sebagai tempat berlatih, bertanding antar tim, dan ingin membuat konten *gaming*.

Bermain dalam mode ini tentu tidak mendapatkan hadiah seperti pada mode *classic*, *brawl*, *rank*, dan VS AI. Mode ini tidak menawarkan imbalan apapun selain kenyamanan dalam berlatih .



Gambar 2.11 Pilihan Mode Custom

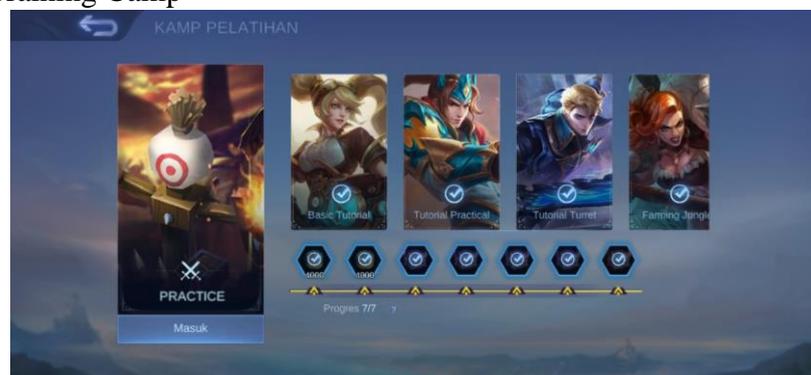
e. VS A.I.



Gambar 2.12 Mode VS A.I.

Seperi namanya, mode ini adalah permainan latihan yang hanya melawan AI (*Artificial Intelligence*) atau pemain bot. seperti halnya mode Custom, pada mode ini diberikan beberapa pilihan seperti *classic*, *brawl*, dan *rank (draft pick)*. Setiap mode permainan dalam Mobile Legends akan mendapatkan hadiah berupa *battle point* dan item lainnya secara gratis. Termasuk pada mode VS A.I. ini.

f. Training Camp



Gambar 2.13 Mode *Training Camp*

Mode ini hanya digunakan oleh *player* baru. Pada mode ini berisikan tutorial dasar bermain Mobile Legends seperti penggunaan *skill*, menghancurkan *turret* dan bertahan serta menyerang lawan. Kendati demikian, mode ini dapat dibuka kembali oleh *player* Mobile Legend jika ingin mencobanya kembali.

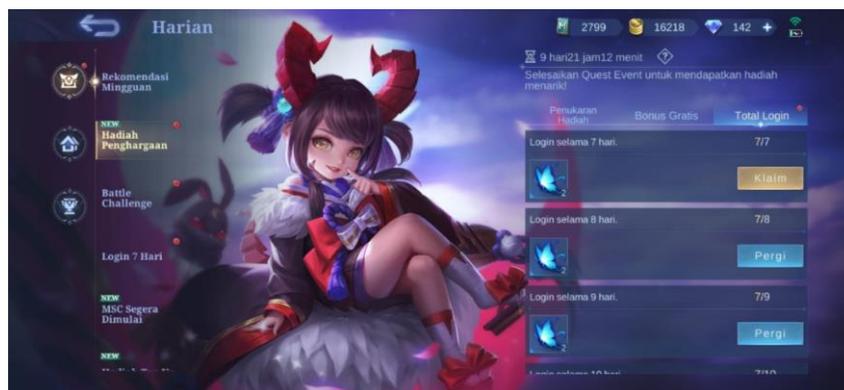
2. Shop



Gambar 2.14 Fitur Shop

Fitur *shop* menyediakan berbagai penawaran dan diskon yang menarik. Pada bagian rekomendasi, akan ditawarkan produk baru dalam *game* atau *item* yang sedang diskon. Bagian *hero*, *skin*, *preparation*, *emote* berisi *item virtual* dalam *game* untuk digunakan dalam pertandingan. Sedangkan pada bagian *draw* berisikan beberapa *event* musiman seperti *draw skin zodiac*, *skin legend*, dan *lucky spin*, dan lain-lain.. Bagian *fragment* adalah penukaran *fragment* dengan beberapa *skin* atau hero pilihan. Sedangkan pada bagian *arcade* merupakan toko khusus untuk membeli *item* yang digunakan dalam mode bermain “arcade”.

3. Event



Gambar 2.15 Event Harian

Fitur *event* adalah fitur yang akan berubah sesuai dengan acara yang sedang ditawarkan oleh Mobile Legends Bang-Bang. Biasanya *event* ini

memiliki dua pilihan yaitu *event gratis* dan *event top up* (berbayar). Pemain diberikan kewenangan untuk mengikuti atau tidak mengikuti *event* tersebut.

Dalam fitur ini terdapat tiga bagian, yaitu harian yang berisi acara yang *diupdate* perhari, komunitas yang berisikan ruang terbuka untuk setiap pemain dan pengembang *game*, serta bagian *esport* yang berisikan turnamen-tournament yang akan atau sedang berlangsung.



Gambar 2.16 Event Komunitas



Gambar 2.17 Event E Sport

4. Starlight Pass



Gambar 2.18 Starlight Bulan Juni

Fitur *Starlight Pass* adalah fitur yang diupdate setiap bulan, dengan hadiah utama adalah *skin starlight* pada bulan tersebut, serta beberapa *item* lainnya. Pemain dapat membeli *skin starlight* sebelumnya (terhitung 12 bulan sebelumnya) dengan menggunakan *starlight fragment* yang didapatkan jika membeli *starlight pass*. Pada fitur ini juga tersedia *annual starlight* tahun sebelumnya yang dapat dibeli dengan harga 5000 *starlight fragment*.

5. Misi Harian



Gambar 2.19 Misi Harian

Pada fitur ini tersedia beberapa *quest* harian untuk pemain. Setiap penyelesaian tantangan, pemain akan mendapatkan hadiah berupa *battle point*, *magic dust*, *double battle point card*, *exp card*, dan beberapa hadiah lainnya. Tantangan pada misi harian sangat sederhana, seperti *login* harian, bermain bersama teman, membunuh lawan atau *monster (creep)*, hingga waktu bermain.

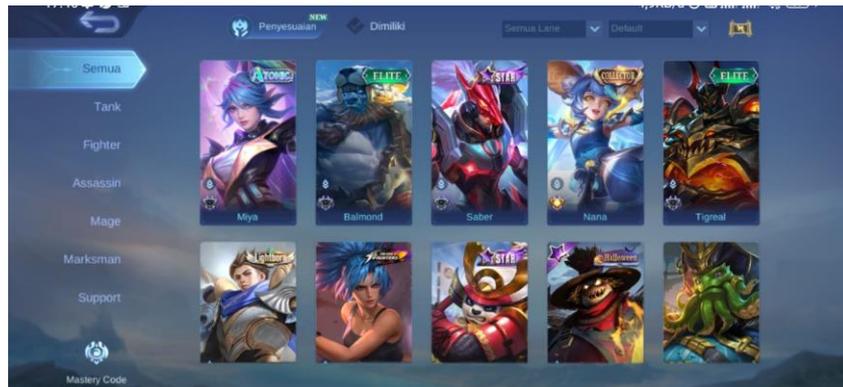
6. Preparation



Gambar 2.20 Preparation “emblem”

Pada fitur ini, pemain akan melakukan *setting* permainan seperti pengaturan efek yang akan digunakan, *quick chat* yang disiapkan, *emblem*, dan *emote*. Hal ini dilakukan pemain sebelum memasuki arena pertandingan. Fitur ini tidak tersedia ketika pemain sudah masuk ke dalam pertandingan.

7. Hero



Gambar 2.21 Hero

Pada fitur hero, pemain dapat melihat semua hero (karakter) yang tersedia di Mobile Legends. Fitur ini juga dapat melihat hero apa saja yang sudah atau belum dimiliki. Hero yang ditawarkan sangat beragam dan terklasifikasi berdasarkan lajur dan kemampuan hero dalam permainan. Seperti, mage yang biasanya berada di *mid lane*, fighter dan assassin sebagai *jungler* atau *exp laner*, Marksman sebagai *gold laner*, serta Tank dan Support sebagai *roamer*.

8. Achievement



Gambar 2.22 Achievement

Fitur ini menyediakan kompilasi berbagai *event* yang telah diselesaikan pemain. Fitur ini berisi pencapaian pemain dalam *game* MLBB yang ditampilkan menjadi *badge* yang dapat dipamerkan pada menu profil pemain. Selain itu, fitur ini menyediakan data-data *skin squad event*, dimana pemain juga akan mengetahui *skin* mana yang sudah atau belum dimilikinya.

9. Esport



Gambar 2.23 Contest E Sport

Fitur ini menyediakan beberapa turnamen yang sedang diadakan MLBB, mulai dari pendaftaran hingga siaran langsung pertandingan. Pemain dapat menonton siaran ini dan melakukan *live comment* dengan pemain lainnya yang sedang menonton pertandingan yang sama.

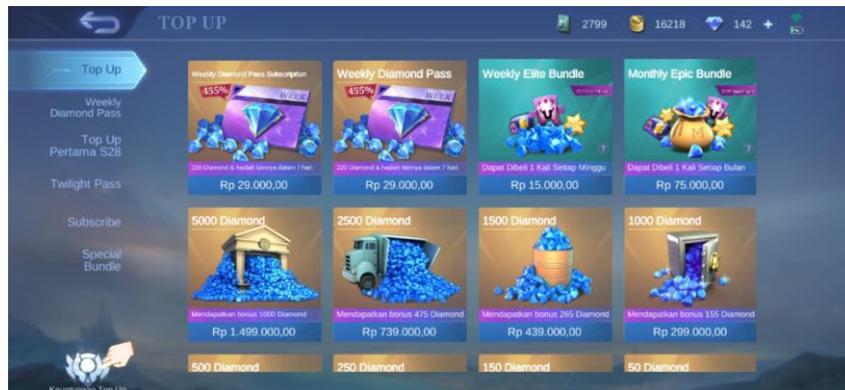
10. Backpack



Gambar 2.24 Backpack

Pemain akan seluruh hadiahnya dalam fitur ini, seperti emblem, *trial card*, *preparation*, dan hadiah *event* lainnya. Hadiah yang tersimpan dalam *backpack* berasal dari pemain lain, hasil pertandingan, maupun kumpulan *event* yang telah diikuti.

11. Top Up dan Weekly Diamond Pass



Gambar 2.25 Top Up

Fitur ini adalah tempat resmi yang disediakan oleh MLBB untuk melakukan pembelian *diamond*. Pada fitur ini terdapat berbagai pilihan seperti pembelian paket *diamond*, *pass*, dan *diamond* ganda. Pembelian pada menu ini seperti halnya melakukan pembelian *online* pada aplikasi lainnya yang memerlukan ikatan dengan kartu debit atau rekening, *google play*, hingga pembayaran melalui Indomaret atau Alfamaret terdekat.

Sedangkan *Weekly Diamond Pass* adalah fitur *diamond* ganda. Dimana pemain melakukan pembelian *pass* untuk mendapatkan *item* secara bertahap. Jika dianalogikan, seperti menabung dengan jumlah sepuluh koin namun diangsur menjadi dua perhari. Pemain akan mendapatkan *item* secara *full* pada hari ke-tujuh. Tentunya, hal ini sangat menggiurkan bagi pemain dikarenakan pada pembelian *Weekly Diamond Pass*, *item* yang didapatkan termasuk dengan *diamond* dan *starlight fragment* yang harganya jauh lebih murah ketimbang membeli per-*item*nya.

12. Pengaturan

Pemain dapat mengatur mengenai suara, garis tepi, musik bawaan, dan pengaturan dasar lainnya pada fitur ini. Selain itu, fitur ini dilengkapi dengan pendeteksi jaringan, penghapusan *chance*, hingga perekaman video langsung yang dapat dikreasikan langsung oleh sistem secara gratis. Pemain dapat mengunduh video original maupun yang telah dikreasikan tersebut. Pemain juga dapat mengatur privasi pada profil. Seperti tampilan *history* pertandingan dan afinitas.

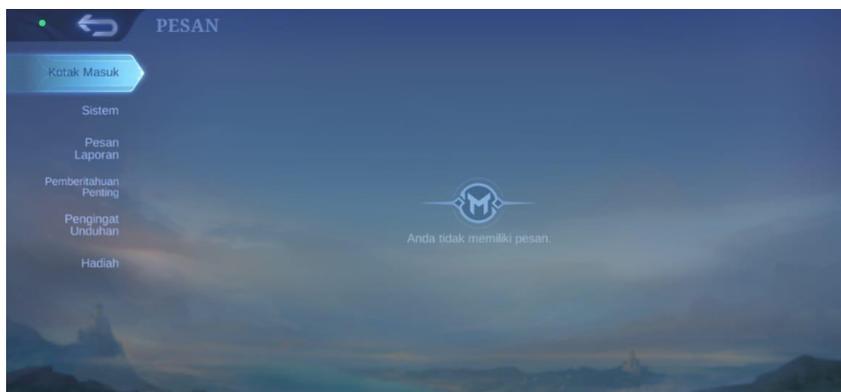


Gambar 2.26 Pengaturan “Highlight”

13. Bantuan

Pada fitur ini, pemain dapat melakukan kontak dengan *customer service* dan mengajukan keluhan, kritik, saran, hingga melaporkan pemain yang berperilaku buruk dalam pertandingan. Selain itu, pemain dapat memanfaatkan fitur ini untuk bertanya langsung mengenai *event*, pembaruan atau bug yang terjadi dalam *game*.

14. Email



Gambar 2.27 Email (Pesan)

Fitur ini berisikan pesan yang dikirimkan oleh MLBB kepada pemain. Seperti pemberitahuan pembaruan atau *bug*. Hingga perolehan hadiah yang dikirimkan secara personal. Pemain dapat mengklaim hadiah yang diterimanya pada fitur tersebut. Hal ini berlaku juga apabila seorang teman (*player* lain) mengirimkan hadiah. Sedangkan pesan laporan akan berisi laporan yang diajukan pemain kepada *player* lain atau dari *player* lain ke pemilik akun.

15. Profile (Zona Pribadi)



Gambar 2.28 Profil atau Zona Pribadi

Profil dalam *game* MLBB berisikan data pemain, seperti ID *server*, statistik, hero favorit, *win rate*, jumlah *skin* yang dimiliki, tingkat emblem, jumlah pertandingan, *history* pertandingan, *live stream* pemain, hingga hubungan yang dimiliki pemain (sosial). Meskipun begitu, pemain dapat memilih untuk menyembunyikan informasi mengenai *history* pertandingan dan hubungan yang dimilikinya dari orang lain.

B. PB ESI (Pengurus Besar ESport Indonesia)



Gambar 2.29 Main Logo dan Logo Mark PBESI

Sumber: [Pengurus Besar Esports Indonesia \(PBESI\) Logo Vector Format \(CDR, EPS, AI, SVG, PNG\) \(sukalogo.com\)](#)

ESI (ESport Indonesia) merupakan salah satu induk organisasi olahraga, yaitu pada cabang eSport. Organisasi induk ini memiliki pengurus besar yang disebut dengan PBESI, Pengurus Besar ESI yang diresmikan pada 18 Januari 2020. PBESI

yang berada dalam naungan KONI (Komite Olahraga Nasional Indonesia) ini bertanggungjawab mengelola dan memajukan perkembangan eSport di Indonesia. Selain itu, PBESI juga bertugas dalam membuat pengaturan dalam industri eSport yang kini menjadi salah satu cabang olahraga yang dipertandingkan hingga kancan nasional seperti Piala Presiden, Sea Games, MWorld Championship, dan lain-lain. Hal ini dapat menjadi salah satu bukti bahwa perkembangan *game online* begitu pesat dan jumlah peminatnya pun semakin meningkat.

Visi dan misi yang dibawa PBESI ini lebih mengarah kepada memajukan ekosistem Esport di Indonesia agar menjadi pusat ESport di kawasan Asia. Tentunya dengan visi-misi yang begitu besar tersebut PBESI ini terbentuk dari pusat hingga setingkat cabang di tiap-tiap Kabupaten yang ada di Indonesia. Meski terbilang cukup muda, PBESI ini segera membuat langkah cepat demi mencapai tujuannya. PBESI ini membuat asosiasi esport dengan sebutan IESPA (Indonesia ESport Association) yang juga sudah membentuk susunan kepengurusan yang juga tersebar dari pusat hingga cabang. IESPA ini berada dalam perlindungan Menteri Pemuda dan Olahraga Republik Indonesia.

Di Kabupaten Jember, IESPA sudah terbentuk sejak 2020 namun cukup pasif selama masa pandemi. Komunitas serupa yang dapat ditemukan yaitu PBESI Jember yang dapat dihubungi melalui media sosial Instagram resmi milik ESI Jember @esi_jember. Pada kepengurusan tahun 2022, anggota ESI Jember berjumlah 40 muda-mudi Jember yang juga aktif sebagai pelajar atau mahasiswa, termasuk di dalamnya Ketua Umum, Ketua Harian, Sekretaris, dan Bendahara dan tujuh divisi (setelah melalui perampingan organisasi). Divisi yang ada di ESI Jember antara lain: 1) bidang humas dan komunikasi, 2) bidang organisasi, 3) bidang hukum dan legalitas, 4) bidang wasit dan pelatih, 5) bidang atlet, prestasi dan kompetisi, 6) bidang kerjasama dan investor, dan 7) bidang kesehatan olahraga.

Di samping itu, ESI Jember selalu aktif jika terdapat Event Organizer, Cafe/Warkop, atau Instansi lain yang ingin mengadakan kejuaraan/turnamen *esports*. ESI Jember akan menampung dan menaungi segala kegiatan terkait *esports*. Selain itu, ESI Jember juga mempunyai beberapa program besar seperti

halnya PORPROV, KEJURPROV, serta POMPROV. Untuk nomor pertandingan yang dipertandingkan di Cabor Esports sendiri ada enam yang utama, yaitu MLBB, PUBG Mobile, eFootball/PES, FIFA, Freefire, serta LOL Wildrift.



Gambar 2.30 Dokumentasi Turnamen ESI Jember

Sumber: Instagram @esi_jember

BAB III

TEMUAN PENELITIAN

Pada bulan November 2022 sampai dengan Maret 2023 peneliti telah melakukan pengumpulan data secara *offline* dan *online*. Pengumpulan data dilakukan melalui proses wawancara yang dilakukan melalui *virtual meeting*, *call WhatsApp*, dan pesan suara. Narasumber ditentukan dengan teknik *purposive sampling* dengan pertimbangan khusus dari peneliti. Peneliti menggunakan empat narasumber dari komunitas ESI (ESport Indonesia) di Kabupaten Jember. Narasumber dalam penelitian ini memiliki latar belakang ketertarikan terhadap *game online*.

Dalam penelitian ini, peneliti membuat panduan yang berisi pertanyaan-pertanyaan guna mengumpulkan data dari narasumber. Peneliti tentunya ingin mengetahui dan memahami pemaparan dari kebiasaan narasumber dalam bermain game. Peneliti berharap dapat memperoleh data-data yang akurat mengenai bentuk-bentuk perilaku konsumtif anggota ESI Jember sebagai data penelitian.

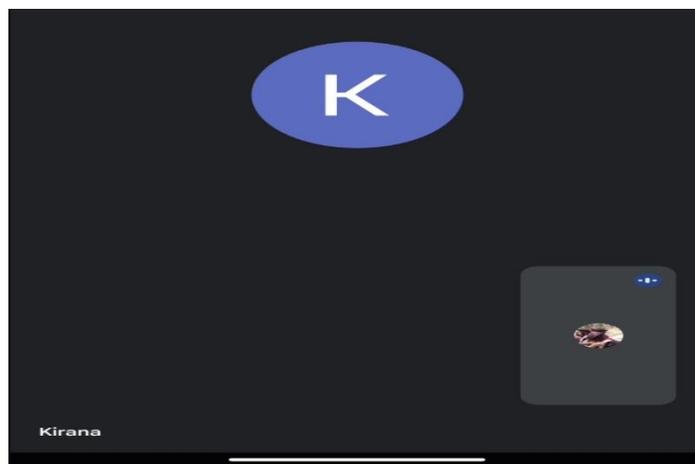
Pengumpulan data dilakukan secara *offline* dan juga *online*. Peneliti bertemu dengan narasumber di beberapa tempat khususnya Gedung Ikatan Keluarga dan Alumni Universitas Negeri Jember yang saat itu merupakan lokasi turnamen lomba e-sport antar fakultas (Rektor Cup). Kemudian wawancara dilakukan secara *online* melalui *virtual meeting (google meet)*, *WhatsApp call*, *voice note*, dan pesan *WhatsApp*.

Tabel 3.1 Data Narasumber

No	Nama	Jenis Kelamin	Usia	Lama bermain
1	EA	Laki-Laki	25 thn	>3 tahun
2	KS	Perempuan	22 thn	>2 tahun
3	TR	Laki-Laki	23 thn	>1 tahun
4	SP	Perempuan	23 thn	>3 tahun



Gambar 3.1 Wawancara EA melalui *zoom meeting*



Gambar 3.2 Wawancara KS melalui *google meeting*

Berdasarkan data wawancara yang telah dilakukan, peneliti menemukan temuan sebagai berikut.

A. Gambaran Perilaku Konsumsi Pemain *Game* MLBB (ESI Jember)

Secara garis besar, narasumber penelitian ini menjabarkan beberapa kebiasaannya dalam bermain *game* MLBB. Pada kasus konsumtif dalam bermain *game*, tidak hanya dapat dilihat dari seberapa besar uang yang dihabiskan dalam bermain *game* namun termasuk juga seberapa besar frekuensi bermain seseorang dalam bermain *game online* atau yang biasa disebut candu/kecanduan. Uang dan waktu dalam hal ini menjadi hal yang sangat sering dikorbankan oleh pemain *game*, baik secara sadar maupun tidak sadar.

1. Perilaku Konsumsi dari Aspek Waktu

Frekuensi bermain setiap orang tentunya berbeda-beda. Begitu pula dengan durasi bermain narasumber dalam penelitian ini. Biasanya dalam satu *match ranked* akan menghabiskan waktu 15-40 menit tergantung dengan tingkat kesukaran dalam pertandingan. Tentu pemain yang dalam sehari lebih dari 10 *match* akan menghabiskan waktu tiga hingga enam jam. EA dalam wawancara menyebutkan bahwa ia kerap kali bermain di malam hari yang berdurasi hingga lima jam. Namun, beberapa kali ia dan teman-temannya harus mengisi daya ponsel terlebih dahulu dan melanjutkannya. EA melanjutkan penjelasannya mengenai frekuensi bermainnya yang lebih intens pada bulan Ramadhan. EA kerap kali begadang untuk bermain *game* hingga waktu sahur. Biasanya EA dan teman-teman mabar (*maein bareng*)-nya akan berkumpul untuk bermain setelah menyelesaikan tarawih dan darus pada malam hari.

“Biasanya dari malam sih kalo main, dari malem berapa jam ya, ya sekitar lima jam lah ya, tapi itu gak terus-terusan, paling 3 match 5 match istirahat, dulu pernah sih sampe 10 match sampai batrai abis, ngecharge hp dulu gitu. Biasanya kalo sampe pagi tuh pas puasa sih, pas puasa tuh dari - kan taraweh trus darus, darus dulu sampe malam nah baru abis itu jam 10 udah baru ngumpul, mabar sampe waktu sahur itu, jadi sahur masih melek gitu, belum tidur” (EA, 3 Januari 2023).

Narasumber lain juga menyebutkan bahwa saat 2019 lalu, ia sering begadang untuk bermain dan berlatih *game* MLBB. SL menyebutkan bahwa tindakannya tersebut atas dasar kemauannya sendiri. Ia merasa terlalu nyaman bermain apalagi ketika mendapatkan kemenangan. Ia juga menambahkan bahwa dirinya kuat menahan kantuk dan merasa baik-baik saja melakukannya.

“Waktu SMA (2019) yang jelas sih aku sering begadang karena kemungkinan karena latihan juga iya tapi sebenarnya itu kayak gimana ya mungkin karena memang akunya yang mau ya sama kayak kadang maen ranked gitu keenakan karena menang-menang terus jadi keterusan sampe udah kalah sekali baru selesai gitu, ya orang berbeda sih, cuma kalo aku emang dasarnya kuat begadang jadi ya begadang” (SP, 27 Maret 2023).

Pertandingan dalam *game* MLBB dengan mode permainan yang beragam tentu menghasilkan kemenangan maupun kekalahan bagi pemainnya. Namun, permainan 5 vs 5 dalam *game* MLBB ini memberikan kesempatan kepada pemain untuk bermain bersama dan memilih teman bermain yang saling melengkapi *role* atau komposisi dalam tim. KS menyebutkan bahwa ia bermain bersama teman-temannya. Dirinya akan merasa sedih bahkan menangis ketika kalah. Ia menyebutkan bahwa jika kerjasama di dalam *game* kurang baik dan ia menjadi *badplay*, tentu akan menjadi beban di timnya. KS biasanya bermain hingga intens sekitar enam hingga tujuh jam. Jika bermain sangat intens hingga menahan kantuk (begadang), biasanya kegiatan di pagi harinya akan terganggu karena merasa mengantuk. KS mengaku bahwa hal tersebut mengganggu perkuliahannya.

“Benar-benar intens sampai sampai enggak tidur. Pernah benar benar fokus ranked. Terus kalau kalah nangis kayak gitu. Rata rata lah ya enam jam mungkin enam sampai tujuh jam, aku kasusnya ya pas usia itu biasanya kalau misalkan malam begadang, besok paginya ngantuk. Kalau capek pasti agak mengganggu perkuliahan karena terlalu sering gitu ya frekuensi bermainnya gitu, ya karena seringnya mungkin nggak papa ya selagi waktunya tepat tapi posisi aku ya kan aku pulang ngajar jam delapan. Mungkin selain itu bisa dari jam sembilan sampai jam satu atau sampai jam tiga kayak gitu dan jam tiga kan nanggung subuh, ya sudahlah nunggu subuh. Akhirnya nya habis subuh ngantuk, kuliahnya kan pagi online sih” (KS, 24 Februari 2023).

TR menceritakan bahwa ia juga sering begadang saat bermain *game*. TR bermain Mobile Legends Bang-Bang berkisar enam hingga tujuh *match*. Ia menceritakan bahwa dirinya lebih senang bermain bersama teman-temannya yang sudah ia pahami cara bermain dan komposisi timnya ketimbang bermain sendiri dan bertemu dengan tim yang *random* atau tidak ia kenali cara bermainnya.

“Pernah sih begadang sampe jam 12san, itu mungkin sekitaran 6-7 match. Iya (bermain bersama teman), soalnya kalo sendiri gak lama, apalagi kalo teman random kan gak saling paham posisinya, jadi harus nyesuaikan dulu” (TR, 21 Maret 2023).

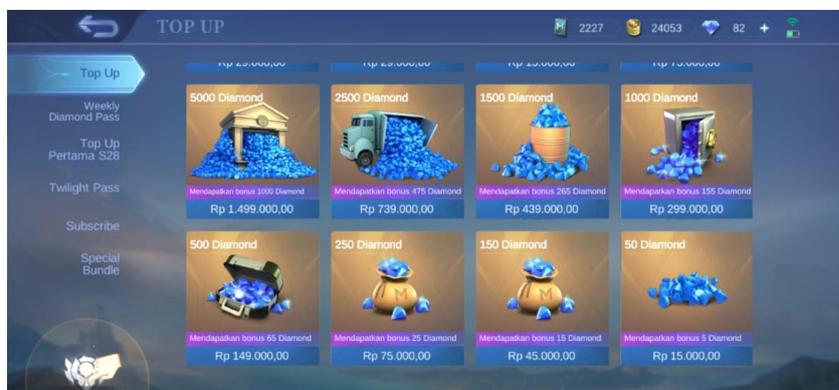
Selain mode *rank*, MLBB juga menyediakan mode lainnya yang tentunya dapat digunakan sebagai tempat berlatih dan bersenang-senang. Seperti mode *classic*, *arcade*, dan *custom*. Di dalam mode *arcade*, pemain akan diberikan pilihan bermain *brawl*, *magic chess*, dan event tertentu. Pemain tidak dapat menggunakan hero dalam mode *rank* jika hero tersebut belum dimainkan sebanyak tiga kali dalam mode *classic*. Sehingga pemain harus melakukan latihan dulu sebelum menggunakan hero tersebut di *ranked*. Mode *rank* adalah pertandingan yang dimainkan untuk menaikkan tingkatan dalam *game* melalui kemenangan. Sedangkan mode bermain lainnya adalah tempat berlatih dan bermain untuk senang-senang. SP dalam wawancara menyebutkan bahwa ia dengan kesibukannya bekerja, akan bermain *game* tiga hingga lima *match ranked*. Ia menambahkan keterangannya bahwa ia selalu bermain bersama lima temannya (*party*) dalam tim guna mempermudah pengaturan strategi sesuai komposisi tim yang sudah matang.

“Dalam sehari sih biasanya aku sekitar tiga sampai lima match ya karena sekarang aku kerja dan kebetulan banyak lemburnya jadi ya gitu. Kalo aku sih sebisa mungkin kalau bisa sih nge rank ya dan itu party” (SP, 27 Maret 2023).

2. Perilaku Konsumsi dari Aspek Uang

Konsumsi uang dalam *game online* MLBB dapat digambarkan dalam pembelian *item virtual* dalam *game* Mobile Legends. Mobile Legends memberikan fitur *top up* untuk membeli sejumlah *diamond* sebagai alat tukar dengan *item* dalam *game*. Beberapa *item* dalam MLBB yang dapat dibeli menggunakan *diamond* adalah hero, *skin* (jubah hero), *starlight pass*,

flag & name change card, emoticons, dan beberapa event gacha dalam game.



Gambar 3.3 Harga Diamond Mobile Legends Bang Bang

Pembelian item virtual di dalam *game* dapat dilihat dari jumlah *diamond* yang dihabiskan. Namun, MLBB tidak menyediakan fitur total *diamond* yang pernah digunakan dari awal hingga akhir. Sehingga peneliti menggunakan data *skin* dan *event* yang diikuti pemain (narasumber). *Skin* atau jubah pada hero MLBB memiliki harga yang sangat beragam. Dari Rp 70.000 hingga Rp 300.000 dalam *shop*. Namun *skin-skin* ini juga memiliki diskon hingga lima puluh persen pada minggu pertama rilis. Sedangkan *skin limited* memiliki harga yang sangat mahal dan durasi rilis berkisar dari dua puluh hingga tiga puluh hari. Untuk mendapatkan *skin event limited* tentu pemain akan menghabiskan uang Rp 1.500.000 hingga Rp 10.000.000 tanpa diskon harian.

EA menyebutkan bahwa *skin-skin* yang menurutnya bagus tetap akan ia beli meskipun tidak bisa menggunakan hero (karakter) tersebut. Hal ini karena akan melengkapi koleksinya dan membuatnya merasa lebih percaya diri saat bermain *game*. Ia menilai keunikan *skin* dari efek-efek yang dihasilkan oleh *skin* tersebut.

“Ya kalo bagus (skin) dan apa ya, pengen gitu, ya ambil aja gitu meskipun belum bisa, karena efek dari skill-skillnya itu keren sih, nambah rasa PD gitu pas maen gitu” (EA, 3 Januari 2023).

EA mengaku ia telah menghabiskan banyak *diamond* dalam membeli *skin* dan *item virtual* lainnya yaitu hingga Rp 500.000. *Skin* ini setara dengan

gacha skin collector mode hemat (*gacha* dengan sistem diskon harian). Ia mengatakan bahwa dengan menggunakan *skin* akan membuatnya terpacu untuk menang dan akan membantai lawan dengan percaya diri.

“Yaaa, masak skin keren kok kalah yaa-Oh aku udah punya skin nih, keren nih, siap ngebantai-bantai nih. Paling gede ya paling 500 ribuan kalo gak salah” (EA, 3 Januari 2023).



Gambar 3.4 Grand Collection

Sedangkan KS memiliki kebiasaan berbeda. Dia akan membeli *skin* yang dirasa *worth to buy* dan tidak menghabiskan uangnya. Dia membeli *skin-skin* yang heronya dapat digunakan olehnya dalam mode apapun. Jika dirasa harga *skin* tidak menguras sepuluh persen dari tabungannya, ia akan membelinya jika memang ia menyukainya. Ia menambahkan bahwa *skin collector* dan sejenisnya tidak ingin dia beli dikarenakan harganya yang begitu mahal.

“Suka sih cuma biasanya aku nunggu yang heronya aku bisa, gak selalu beli sih. Jadi misalkan aku merasa itu wasting, aku merasa ini tidak menguras sepuluh persen dari tabunganku aku beli. Tapi kalau misalkan menguras tabunganku, aku gak beli. Misalkan kayak aku suka banget. Menurut aku skin kolektor dan sentralnya yang jelas itu tidak berniat untuk dibeli ya aku nggak beli” (KS, 24 Februari 2023).

Namun KS menyebutkan bahwa ia jarang membeli item virtual tersebut dikarenakan teman-temannya juga sering memberikan hadiah (*gift item*) kepadanya. Uang yang pernah ia keluarkan dalam *game* yaitu Rp 100.000 selebihnya merupakan hadiah dari teman-temannya. *Skin* yang KS beli adalah salah satu *skin* dari hero yang sangat disukainya yaitu Floryn.

Dan menurut KS, *skin* itu sangat layak dibeli karena merupakan misi *top up* yang kemudian mendapatkan *skin* pada 10 *draw* pertama secara gratis (menggunakan hadiah *top up* berupa tiket *gacha*). KS mengikuti *event* tersebut dengan pertimbangan harga yang begitu murah dan perolehan *gacha* yang beragam.

“Selama main main game aku nggak pernah beli skin. Jujur ya karena dibeliin, semua rata-rata itu dibeliin, ada skin yang aku beli. Dan menurut aku waktu itu skin Floryn. Karena kan dia kalau nggak salah aku cuman habis seratus sepuluh atau sekian. Dan itu dari eventnya utuh kan cuman top up. Pas dapat skin setelah sepuluh kali spin kalau nggak salah gitu kan. Jadi tapi itu worth it banget harganya segitu. Dan itu momen yang aku gak tau mau beli skin lain. Di event itu juga nggak cuma dapat skin aja tapi dapat beberapa hal lainnya” (KS, 24 Februari 2023).



Gambar 3.5 Skin FLoryn Sanrio

Meskipun begitu, KS mengaku bahwa ia telah membeli akun baru dengan *skin* yang lebih bagus, bahkan akun tersebut memiliki beberapa *skin* dengan harga setara *collector*. Ia mengaku bahwa selama bermain *game* tidak mengeluarkan uang begitu banyak. Dapat dikatakan, dari pengeluarannya sekitar Rp 200.000, ia menjual akunnya dengan harga Rp 400.000, terbilang untung Rp 200.000. Namun, ia menambahkan bahwa setelah menjual akunnya, ia merasa menyesal karena akun pertamanya telah dijual. Baginya, akun baru yang ia beli, meskipun memiliki *skin* dengan harga mahal, tidak dapat mengembalikan *feelnya* seperti pada akun pertamanya.

“Karena skin yang pernah ku beli itu cuman sanrio. Cuman aku aku keluar uang untuk game itu nggak sampai dua ratus, seratus sekian doang dan aku pake wifi kan. Jadi aku main game tidak pernah menggunakan kuota dan aku menjualnya dengan harga empat ratus ribu. Menurut aku itu untung untuk aku ya dari segi duit doang nih. Tapi kalau dari segi hobi dan kesenangan, kalau boleh mutar waktu kayaknya nggak bakal jual akun nya, ya ada perasaan mungkin nyesel ya, ngapain dijual gitu ya ngapain coba jual, ya meskipun kita beli akun baru dan lebih bagus daripada aku yang lama. Rasanya itu enggak sama kayak akun lama, walaupun itu skin skin nya lebih gila gila, mungkin bukan aku pertama kita jadi nggak ada feelnya gitu ya” (KS, 24 Februari 2023).

Pendapat SP mengenai pembelian *skin* dan item virtual senada dengan KS. Namun menurut SP, untuk membeli *skin* dengan hero favoritnya tidak akan merugikan sama sekali. Ia mengaku bahwa selama ia bisa menggunakan hero tersebut, maka membeli *skin* tidak masalah. Ia juga mengatakan bahwa dirinya tidak pernah membeli *skin* jika tidak dapat menggunakan heronya, kecuali *skin* yang didapatkan dari proses *gacha* atau untung-untungan.

“Biasanya sih aku pribadi kalo beli skin itu e untuk hero yang aku mau kayak aku sering pake heronya jadi kalo tuh aku beli skin itu gak ngerugiin sama sekali gitu. Kalo beli skin bagus tapi gak pernah pake heronya sih gak pernah sih kecuali kalo misal kek gacha ya namanya gacha kan untung-untungan dapatnya random, jadi terkadang ya dapat bagus tapi heronya gak pake gitu. Tapi kalo misal top up untuk beli skin yang aku gak pake, ga pernah sih” (SP, 27 Maret 2023).

Berbeda dengan ketiga narasumber sebelumnya, TR mengaku tidak mengoleksi *skin* yang berbayar. Ia akan melakukan pembelian *skin* yang didapatkan secara gratis melalui *event* bermain dan penukaran *skin* dengan *fragment* (hadiah pertandingan). Bagi TR, dirinya tidak begitu fokus mendalami *game* Mobile Legends ini, sehingga *skin* yang diinginkannya pun akan diabaikan jika harus mengeluarkan uang. Ia hanya mengikuti *event-event* gratis untuk mendapatkan *skin* tertentu.

“Misal event-event setelah reset season itu kan ada skin setiap tahun itu, mungkin dari event itu, atau ada keluaran hero baru dan skin baru kan kadang ada yang gratisan. Mm kan ada juga yang di lucky spin

itu, jadi segitu doang sih kalo tentang skin itu. Itu kan tiket buat dapetannya kan dari permainan di game dan quest begitu. Sebenarnya ada target skin yang dipengenin tapi pakai diamond begitu, kayaknya aku gak begitu fokus di game gak begitu mementingkan skin, jadi aku gak beli kayak cuma sekedar kagum saja begitu” (TR, 21 Maret 2023).

B. Alasan Bermain Game Mobile Legends Bang Bang

1. Awal Bermain Game Mobile Legends Bang Bang

Setiap narasumber dalam penelitian ini memiliki alasan masing-masing dalam pengambilan keputusan bermain *game online* Mobile Legends Bang-Bang. Cerita narasumber selama proses wawancara mengenai awal mula mereka memutuskan bermain *game* Mobile Legends Bang Bang tentu berbeda-beda. Seperti EA yang menceritakan kisahnya saat pertama kali bermain *game* Mobile Legends Bang Bang pada tahun 2018. EA mengaku awalnya ia hanya mengikuti rekan kerjanya. Rekan kerja EA bermain *game* Mobile Legends Bang Bang di jam istirahat kerja. EA saat itu merasa bosan dan mengikuti teman-temannya mengunduh *game* tersebut. Setelah ia mencoba bermain Mobile Legend, ia mulai ketagihan hingga sekarang.

“Karena temen-temenya ngegame juga jadi ya ngegame aja gitu bareng-bareng sama temen. Dulu aku maen COC dan mulai sepi peminat, karena ML emang lagi booming gitu 2018, di tempat kerja juga pas istirahat itu banyak yang main, jadi kepo terus mencoba install, main gitu sekali dua kali dan ya keterusan sampe sekarang” (EA, 3 Januari 2023).



Gambar 3. 6 Logo COC

Sumber: https://www.pngitem.com/middle/hbimRw_clash-of-clans-logo-clash-of-clans-sign/

Pada tahun 2018, EA mengaku bermain dua *game online* yaitu Mobile Legends Bang Bang dan COC. Namun Mobile Legends saat itu sangat diminati teman-teman di sekitarnya. Ditambah lagi tontonan Youtube EA yang merupakan konten *gaming* dari Youtuber Jess No Limit. EA mengatakan bahwa jika dia jago kemungkinan besar akan masuk dalam tim esport serupa dengan Jess No Limit, yaitu Evos. Ia menambahkan bahwa COC saat itu mulai sepi peminat, dan saat ia bermain COC, teman-temannya sudah sangat sedikit dan mulai bermain MLBB.

“Ya, dulu banyak konten Jess no Limit sama Oura maen ML. Jess ikut esport Evos. Kontennya jug GG banget Jess no limit. Trus kalo COC itu kan maennya pake klan, kalo lagi war klan, klannya sisa sedikit dan pada pindah game ML” (EA, 3 Januari 2023).



Gambar 3.7 Logo Evos

Sumber: https://www.pngitem.com/download/hxhhRwJ_logo-evos-esports-hd-png-download/

Sedangkan TR menceritakan bahwa dirinya memang menyukai *game online*. Sebelum TR bermain MLBB, ia sudah aktif bermain *game online* Free Fire (FF) dan memiliki banyak teman *online* dalam *game* tersebut. Namun, ia mengaku mulai mencoba bermain *game* Mobile Legends Bang Bang dikarenakan mengikuti teman-teman setongkrongannya. TR sering berkumpul bersama dengan teman-temannya, namun *game* yang dimainkan TR berbeda yaitu FF. Kemudian TR mengunduh MLBB agar dapat bermain bersama-sama dengan teman setongkrongannya.

"Awalnya sih ikut-ikut teman, dulu kan sering kumpul, dulu game ku beda, eh pas aku coba tertarik. Aku dulu main Free Fire, main ML ya hanya ikut-ikutan teman saja biar bisa maen bareng saja" (TR, 21 Maret 2023).



Gambar 3.8 Logo Free Fire

Sumber: <https://www.vecteezy.com/png/22100664-free-fire-logo-png>

SP bercerita bahwa ia memang menyukai *game online*. Bahkan sebelum bermain Mobile Legends, SP sudah memainkan *game online* lainnya. Awalnya, SP hanya mencoba MLBB untuk mengisi waktu luang dan akhirnya ketagihan dan menjadi *moodboster* tersendiri baginya yang pecinta *game*. Bahkan SP mengungkapkan kisahnya setelah fokus mendalami Mobile Legends hingga mengikuti sejumlah turnamen hingga menghasilkan pundi-pundi rupiah. Dari hasil memenangkan turnamen tersebut, SP mengaku mampu membantu orang tua membayar sekolahnya dan menambah uang jajannya.

"Kurang lebih ML ini seperti mirip game yang dulu pernah aku maenin, jadi aku nyoba gitu loh dan ternyata seru akhirnya keterusan dan itu jadi kayak moodboster dan kayak ngisi waktu luang sampai sekarang. Dan sebenarnya dulu karena cuma sekedar untuk maen maen aja tapi makin kesini karena waktu itu sempet diajak untuk ikut turnamen, jadi sempat serius gitu dan alhasil kan menang, nah karena menang itu jadi kan aku kayak dapet uang tambahan gitu itu, bisa buat bayar sekolah atau pun uang jajan jadi akhirnya aku coba seriusin di bidang ML itu mungkin sekitar dua sampai tahun" (SP, 27 Maret 2023).

SP juga menambahkan bahwa ia bermain *game online* karena memang hobi bermain *game*. Ia sangat bersyukur karena dari hobi tersebut dapat menghasilkan uang. Baginya, bermain *game online* tentu menguntungkan dirinya sendiri. Terlepas dari pandangan negatif orang lain mengenai *game online*.

“Kalo buat aku pribadi ya memang hobi juga tapi cuman sih siapa sih yang gak seneng kalo misal hobinya bisa dijadiin pekerjaan jadi kayak jadi dapat menguntungkan diri sendiri gitu. Cuman ya itu tergantung perspektif orang-orang juga ya. Ada yang melihat kalau maen game itu kayak merugikan karena buang-buang waktu, tapi di sisi lain kalo diliat dari sisiku atau pandanganku ya itu gak merugikan sama sekali kan” (SP, 27 Maret 2023).

2. Hal Menarik dalam Mobile Legends Bang Bang

Dari keempat narasumber menyebutkan bahwa bermain *game* MLBB ini akan sangat menyenangkan jika bersama teman. Namun, meskipun bermain sendirian *game* ini tetap akan menarik dan membentuk tim dengan pemain lainnya secara acak. Narasumber dalam penelitian ini dapat dipastikan sudah memainkan Mobile Legends Bang Bang selama lebih dari satu tahun. Hal ini tentu dipengaruhi oleh *game* Mobile Legends itu sendiri. Beberapa hal yang menjadi daya tarik narasumber terhadap *game* MLBB adalah kemudahan akses bermain.

SP mengaku bahwa sebelum bermain MLBB, ia telah bermain *game online* lainnya yaitu Valorant, *game* PC dari Riot. Baginya hal itu sedikit merepotkan karena perlu ke warnet (warung internet) untuk memainkan *game* tersebut. Sedangkan MLBB yang merupakan *game* MOBA dan dapat dimainkan di *smartphone*.

“Alasan suka itu karena sebelum ada ML juga suka maen game (Valorant), cuma karena kendala ya kayak agak ribet ke warnet ya dan kurang lebih ML ni seperti mirip game yang dulu pernah aku maenin, jadi aku nyoba gitu loh dan ternyata seru akhirnya keterusan dan itu jadi kayak moodboster dan kayak ngisi waktu luang sampai sekarang. Dan sebenarnya dulu karena cuma sekedar untuk maen maen aja tapi makin kesini karena waktu itu sempet diajak untuk ikut turnamen, jadi sempat serius gitu dan alhasil kan menang, nah karena menang itu jadi kan aku kayak dapet e uang tambahan gitu itu e bisa buat bayar sekolah atau pun uang jajan jadi akhirnya aku coba

seriusin di bidang ML itu mungkin sekitar dua sampai tiga tahun” (SP, 27 Maret 2023).



Gambar 3.9 Logo Valorant

Sumber: <https://freelogopng.com/image/799>

Selain itu, SP juga menceritakan bahwa ia menyukai hero-hero yang memiliki visual menawan dalam *game* Mobile Legends Bang Bang. SP juga mengaku bahwa hero-hero tersebut dapat di *cosplay*. Namun, ia begitu malu untuk serius dalam bidang *cosplay* ini.

“Oh ya pernah lah, apalagi hero-hero yang cantik gitu kan, pasti aku pernah pingin lah, siapa sih kadang yang gak pengen gitu, apalagi kalo mau diseriusin bisa di cosplay loh, cuman aku sih gak mau” (SP, 27 Maret 2023).

SP menambahkan bahwa *game* MLBB yang dilakukan bersama-sama, baik dengan teman atau orang lain (pemain acak), akan menambah pengetahuan kita mengenai macam-macam karakter orang lain. SP menjelaskan bahwa jika interaksi di dalam *game* akan memberikan pembelajaran mengenai cara menghadapi karakternya baik di dalam *game* maupun di luar *game* (*reallife*). SP menyukai fitur yang tersedia di dalam pertandingan Mobile Legends, seperti fitur *chat tim*, *chat all*, *on mic*, hingga *battle emote* yang dapat dilakukan sepanjang pertandingan guna melakukan komunikasi dengan tim maupun lawan. Hal ini akan memberikan kesempatan baginya untuk memahami dan mengatasi perilaku manusia.

“Jadi misal kayak gini, kalo misal kita maen berlima gitu kan kita pasti biasanya kan ngobrol sama orang, dari ngobrol kita kan cerita-cerita sama orang, jadi tuh kita bisa tau karakter orang gitu kan, kalo

kita mabar kan biasanya kan kita kayak ketemu orang banyak, ketemu orang baru, dan kita jadi tau karakter orang, oh jadi kalo misal karakter orang ini dia maennya egois, jadi kita nanggepinnya gimana gitu- secara gak langsung di real nanti kalo ketemu orang marah, kita jadi kayak udah tau, oh ini nanganinnya kayak gini-kayak gini gitu, jadi kayak aku lebih cenderung ke bagaimana mengatasi perilaku manusia kayak gimana sih, daripada mendalami karakter ya aku lebih cenderung kayak lebih memahami teman gameku dan aku terapin ke kehidupan realku. Ya itu sih kalo orang bisa nyampe ke pemikiranaku ini ya itu sih, aku pribadi mikirnya gitu” (SP, 27 Maret 2023).

Sedangkan EA memiliki alasan lain yaitu ia menyukai efek yang ditampilkan *skin* di Mobile Legends Bang Bang. Dalam hal ini, EA menyukai grafis *game* yang ditawarkan Mobile Legend pada setiap *skin* yang dirilisnya. Desain *skin* yang beragam tentu juga menjadi salah satu daya tarik pemain yang berasal dari berbagai latar belakang. EA menyebutkan bahwa setiap orang memiliki kesukaan yang berbeda-beda.

“Kan tiap orang kesukaannya beda aja, ada yang suka yang gemoy-gemoy, ada yang suka kayak kayak robot-robot gitu. Ya karena efek dari skill-skillnya itu keren sih. Kayak apa ya munculnya hero Ling hero Aamon gitu kan, wih keren nih, tampilnya keren, skill-skillnya juga mantep” (EA, 3 Januari 2023).



Gambar 3.10 Tampilan Skin Collector Ling

Di sisi lain, TR menceritakan bahwa ia bermain *game* Mobile Legends Bang Bang karena ia menyukai tantangan. *Game online* MLBB ini memang merupakan *game* yang menantang pemain untuk tetap bertahan dan menyerang lawan. Kemenangan diraih jika tim berhasil menghancurkan *base* lawan. Namun, hal ini bukan perkara yang mudah, karena lawan tentu akan menyerang. Untuk menghancurkan *base* lawan, ada tiga lajur (*lane*)

yang akan dilalui pemain. Pemain yang berisi lima orang ini akan membagi lajunya sesuai kekuatan heronya, seperti *gold laner*, *mid laner*, *roamer*, dan jungler. TR mengatakan bahwa ia menyukai penyusunan strategi yang hanya dapat dilakukan jika ia mengetahui celah-celah lawan. Tentunya, untuk mendapatkan strategi yang baik, diperlukan beberapa kali percobaan dalam permainan tersebut.

“Iya, benar, aku suka hal yang berbau tantangan. Sejak aku bermain game itu, aku lebih tahu celah-celah kalau misal menghadapi tipe musuh Marksman, Exp, atau Tanker, sudah tahu celah-celahnya untuk bisa ngehandlenya begitu. Ya, harus maen berkali-kali dulu, jadi gak sekali maen saja” (TR, 21 Maret 2023).



Gambar 3.11 Tampilan Peta (Lane) Mode Rank dan Classic

3. Perasaan Khusus saat Bermain *Game Mobile Legends Bang Bang*

Di dalam bermain *game online* Mobile Legends Bang Bang, menang dan kalah adalah hal yang biasa terjadi. Hal ini tentu menggelitik emosi setiap pemain Mobile Legend Bang Bang. Seperti halnya EA yang menggambarkan kemenangannya seperti mendapatkan nilai A di sekolah dan nilai B minus jika mengalami kekalahan. Ia sempat berpikir jika terus menang dan meningkatkan kemampuannya bermain *game*, akan mudah untuk masuk *esport* (tim professional).

“Waktu ngegame itu pas maen seru, pas menang kayak seneng gitu, kayak dapat nilai A (ketika menang) sih, kalo kalah kayak dapat B minus, kadang mikirnya oh aku GG banget nih kapan direkrut tim esport” (EA, 3 Januari 2023).

KS mengatakan bahwa ketika ia menang ia merasa termotivasi dan berambisi untuk memainkan *game* lagi untuk mendapatkan kemenangan lagi. Ia juga menambahkan bahwa menang dan kalah dalam *game* adalah hal biasa, kalah pun tidak menjadikannya alasan untuk berhenti bermain. Semua bergantung pada keinginannya untuk bermain atau tidak.

“Ada sih ambisi buat naikin rank lagi lagi dan seterusnya gitu ada. Jadi kayak terpacu gitu ya untuk maen lagi gitu. Enggak sih ya tergantung mood nya aja. Kalau waktu kalah kita ya berhenti tapi kalau mau lanjut ya lanjut, itu intinya tidak ada target dan menang. Dan kalah itu tidak menjadi alasan untuk berhenti sih, juga kan namanya game pasti ada kalah menang juga kan gitu ya biasanya” (KS, 24 Februari 2023).

Sedangkan SP menceritakan bahwa jika menang dalam turnamen tentunya dia akan senang karena mendapatkan nominasi dan uang guna menambah jajan sekolah. Namun, jika menang dalam permainan biasa, ia cukup merasa senang. Namun, jika ia kalah ia tentu merasa sedih dan sangat kecewa karena usahanya tidak terbayarkan. SP juga menceritakan jika kemenangan dalam turnamen adalah perjuangan yang diraih bersama-sama dengan timnya. Tentunya, selama proses pelatihan, tim tersebut akan melakukan evaluasi se usai pertandingan dan akan terus berusaha meraih kemenangan bersama. Namun, jika kalah, selayaknya orang yang sudah berusaha, namun hasilnya tidak sesuai harapan, tentu ia merasa kecewa dan sedih.

“Ya kalau untuk aku pribadi sih yang pasti sih merasa senang karena dalam game itu kan pasti kayak banyak perjuangan lah antara aku dan juga timku kan, tapi ya tergantung juga kalo untuk sekarang sih ya Cuma sekedar senang aja beda sama yang dulu sih. Kalo dulu kan kayak bener-bener gimana caranya gitu kayak menang trus biasanya kalo menang untuk sekarang kan cuma sekedar senang kalo dulu itu kayak ada koreksi dimana yang salah dimana yang kurang sama tim gitu jadi ya beda aja, Cuma ya intinya sama-sama senang. Kalau misal dalam latihan atau maen biasa sih sebenarnya gak terlalu ini ya, beda lagi kalau misalkan kayak ikut turnamen trus kalah itu tentunya sih ya ngerasa sedih sama kecewa ya. Cuma, dimana-mana ya kalo kita usaha trus kayak gak gak dapat yang apa kita mau ya sebenarnya agak sedih sih Cuma ya gak berarti buat putus disitu juga, tapi ya tergantung orangnya juga sih” (SP, 27 Maret 2023).

TR juga mengatakan bahwa ia sangat menyukai kondisi menang di dalam permainan seperti menang *gold*, menang tim, dan menang perang (*war*), hal ini dikarenakan ia dapat mengejek lawannya dengan *taunting* (*recall*) di depan lawan yang sudah mati. TR menambahkan bahwa ia pernah merasa kesal dengan teman satu timnya yang menjadi beban dalam pertandingannya dan menyebabkan kelahan. Namun, hal itu tidak berujung pertengkaran, melainkan terus memberikan nasihat dan diskusi mengenai strategi yang cocok digunakan bersama-sama

“Ketika ngebantai musuh. Jadi misal kita kayak di game menang gold, menang level, kita bisa recall recall di depan dia begitu, bisa ngejek begitu. Kalo tim beban ya kesel, cuma ya dikasi tahu aja tentang - ya biasanya sih bebannya dari segi item, kalo skill nya sudah paham, cuma gagal di item doang - jadi dikasi tahu tentang itemnya saja” (TR, 21 Maret 2023).



Gambar 3.12 Item “attack”

4. Dampak Bermain Mobile Legends Bang Bang

Bermain *game* Mobile Legends Bang Bang memiliki dampak baik positif maupun negatif. Dampak positif bermain *game* Mobile Legends Bang Bang adalah menambah koneksi dengan teman *online* serta mengikuti berbagai kejuaraan (turnamen). SP menceritakan kisahnya mengikuti turnamen Mobile Legends Bang Bang hingga pergi ke luar kota secara gratis. Ia juga tak menyangka dari pengalamannya tersebut, ia tidak kebingungan mencari bantuan ketika akan pergi ke kota tertentu. Selain itu,

hasil dari turnamen yang berupa uang sangat membantu dirinya untuk menambah biaya sekolah dan biaya jajannya.

“Kalo aku pribadi nyesel enggak sih enggak ya. Soalnya dari aku pribadi kek aku dapat pengalaman banyak sih dari Mobile Legends dan aku jadi punya banyak koneksi sama temen-temen di luar kota, contoh karena aku maen Mobile Legends aku dulu pernah sampai Surabaya, aku bisa sampai Jakarta, bahkan aku dulu pernah bisa sampai Palembang, ya karena game ini. Dan aku bisa dibilang hampir gak ngeluarin uang sama sekali karena yaitu disponsori gitu, jadi kalo misal aku keluar kota atau kemana udah ada kenalan gitu, jadi mau kemana-mana itu gak bingung gitu. Itu kalo dilihat dari sisi positifnya sih sebenarnya. Cuma kebanyakan orang mandang game itu kayak apa sih maen game gak guna, buang-buang waktu aja. Cuma ya gitu, kembali lagi ke perspektif orang-orang. Mereka bilang gitu ya karena mereka merasa mereka gak pernah dapet dampak positifnya, cuma dampak negatif doang gitu. Cuma buat aku yang selalu dapat dampak positifnya gitu, ya aku merasa gak menyesal sama sekali.(...)Waktu itu sempet diajak untuk ikut turnamen, jadi sempat serius gitu dan alhasil kan menang, nah karena menang itu jadi kan aku kayak dapet uang tambahan gitu itu bisa buat bayar sekolah atau pun uang jajan” (SP, 27 Maret 2023).

SP juga mengatakan bahwa dengan bermain *game online* Mobile Legends Bang Bang, ia bertemu dengan pemain lain yang memiliki karakter berbeda-beda. Ia menyadari bahwa *game online* tidak hanya memberikan pengaruh buruk, namun hal ini bergantung kepada bagaimana cara pemain memandang positif *game* tersebut. Bagi SP, bermain *game* MLBB membuatnya bertemu dan memahami berbagai perilaku manusia dan ia akan belajar untuk mengatasinya, baik dalam *game* maupun di luar *game*.

“Kalo kita mabar kan biasanya kan kita kayak ketemu orang banyak, ketemu orang baru, dan kita jadi tau karakter orang, oh jadi kalo misal karakter orang ini dia maennya egois, jadi kita nangepinnya gimana gitu- secara gak langsung di real nanti kalo ketemu orang marah, kita jadi kayak udah tau, oh ini nanganinnya kayak gini-kayak gini gitu, jadi kayak aku lebih cenderung ke bagaimana mengatasi perilaku manusia kayak gimana sih, daripada mendalami karakter ya aku lebih cenderung kayak lebih memahami teman gameku dan aku terapin ke kehidupan realku” (SP, 27 Maret 2023).

Selain itu, EA juga menceritakan tentang dirinya yang merasa senang bertemu dengan pemain asing, Ia mengaku selain fitur-fitur yang tersedia

dapat diatur menggunakan bahasa Inggris, ia juga dapat melatih kemampuannya berbahasa Inggris dengan pemain *asing* yang ada di Mobile Legends. Selain itu, permainan tim ini tentu mengharuskan kerjasama dan pengaturan strategi yang baik antar pemain dalam tim. EA merasa *game* ini dapat membantunya mengasah kemampuan kerjasama dan penyusunan starteginya tersebut.

“Ya banyak, seneng kalau menang. Ditambah lagi sering mengasah kemampuan bermain menggunakan strategi, counter hero, item. Dari situ juga belajar bahasa Inggris ya, karena banyak pemain dari luar dan terkadang tulisan di dalam game berbahasa Inggris” (EA, 3 Januari 2023).

KS juga menceritakan bahwa ia melakukan jual beli akun dengan *player* lain dan mendapatkan keuntungan dari penjualannya. Saat ini, dapat ditemukan berbagai grup jual beli akun MLBB di FB, Instagram, bahkan di dalam *game* Mobile Legends Bang Bang. KS menyebutkan ia hanya melakukan pembelian sejumlah Rp 100.000 hingga Rp 200.000 pada akunnya dan menjual akun tersebut seharga Rp 400.000. Setelah itu, KS membeli akun dengan harga lebih murah dengan spesifikasi yang lebih baik dari akun sebelumnya.

“Karena skin yang pernah ku beli itu cuman sanrio. Cuman aku aku keluar uang untuk game itu nggak sampai dua ratus, seratus sekian doang dan aku pake wifi kan. Jadi aku main game tidak pernah menggunakan kuota dan aku menjualnya dengan harga empat ratus ribu. Menurut aku itu untung untuk aku ya dari segi duit doang nih. Tapi kalau dari segi hobi dan kesenangan, kalau boleh mutar waktu kayaknya nggak bakal jual akun nya, ya ada perasaan mungkin nyesel ya, ngapain dijual gitu ya ngapain coba jual, ya meskipun kita beli akun baru dan lebih bagus daripada aku yang lama. rasanya itu enggak sama kayak akun lama, walaupun itu skin skin nya lebih gila gila, mungkin bukan aku pertama kita jadi nggak ada feelnya gitu ya” (KS, 24 Februari 2023).

Di sisi lain, TR berbeda dengan keempat narasumber di atas. TR menyebutkan bahwa ia merasa terhibur ketika bermain *game* Mobile Legends Bang Bang terutama pada mode bermain *rank*. Saat bertanding dengan tim atau lawan publik (*random*), biasanya pemain akan melakukan

komunikasi melalui fitur *chat* atau *microfon*. Biasanya pemain yang *badplay* akan mendapatkan kalimat-kalimat kasar dari pemain lainnya. Hal ini menjadi hiburan tersendiri bagi TR.

“Sebenarnya itu kayak lebih ada, ngeliat public tu seru, dari segi bacotanya, omongannya, bikin gemes sih. Kalo klasik kan biasa saja begitu” (TR, 21 Maret 2023).

Selain dampak positif, tentu pemain *game* Mobile Legends Bang Bang juga merasakan dampak negatif dari bermain *game online* tersebut. SP mengatakan bahwa ia sering begadang hanya untuk bermain atau berlatih *game* Mobile Legends Bang Bang. Ia juga menyadari bahwa begadang merupakan perilaku tidak sehat dan mengganggu pola tidurnya. Meskipun begitu, SP menyarankan untuk tidak melakukan begadang terlalu sering.

“Kalo begadang ya jelas pernah sih, apalagi dulu waktu jaman-jaman hype-hypenya aku ML ya itu terutama waktu SMA yang jelas sih aku sering begadang karena kemungkinan karena latihan juga iya, tapi sebenarnya itu kek gimana ya mungkin karena memang akunya yang mau ya sama kayak kadang maen ranked gitu keenakan karena menang-menang terus jadi keterusan sampe udah kalah sekali baru selesai gitu, ya orang beda-beda sih, cuma kalo aku emang dasarnya kuat begadang jadi ya begadang. Begadang sih sebenarnya memang jujur itu ganggu kesehatan sih. Jadi kalo aku kadang nyaranin orang atau apa itu sebenarnya begadang itu ya sangat merugikan kalo bisa sih jangan bisa sama sekali ya kecuali kalo misal kayak besoknya weekend atau libur aku rasa sekali-kali mungkin gak papa kali ya cuman ya kalo bisa jangan sih” (SP, 27 Maret 2023).

Tidak hanya itu, KS juga mengatakan bahwa biasanya jika ia bermain pada malam hari dan menahan kantuk. Maka di pagi hari, KS akan merasa mengantuk dan mengganggu perkuliahannya. Ia bermain *game* di malam hari setelah berbagai rutinitasnya selesai. Jika terlalu malam memulai bermain MLBB, maka KS akan melanjutkannya terus hingga subuh.

“Maksimal nih ya, maksimal atau minimal rata rata lah ya. Enam jam mungkin enam sampai tujuh jam, aku kasusnya ya pas usia itu biasanya kalau misalkan malam begadang, besok paginya ngantuk. Kalau capek, pasti. Dulu agak mengganggu, agak mengganggu perkuliahan karena terlalu sering gitu ya frekuensi bermainnya gitu,

ya karena seringnya mungkin nggak papa ya selagi waktunya tepat pesanannya kan aku pulang ngajar jam delapan. Mungkin selain itu bisa dari jam sembilan sampai jam satu atau sampai jam tiga kayak gitu dan jam tiga kan nanggung subuh, ya sudahlah nunggu subuh. Akhirnya nya habis subuh ngantuk, kuliahnya kan pagi online sih” (KS, 24 Februari 2023).

Begadang sendiri merupakan perilaku hidup yang tidak sehat. Hal ini karena waktu malam hari adalah waktu wajar bagi seseorang untuk mengistirahatkan tubuhnya. Manusia akan tidur ketika mengantuk, jika menahannya tentu akan berdampak pada kesehatan dan kegiatan setelahnya. Bahkan, EA yang mengaku pernah begadang untuk bermain *game* Mobile Legends Bang Bang hingga menunggu waktu sahur, mengatakan bahwa ia pernah merasakan salah satu efek dari begadang yaitu pusing.

“Pernah sih sampe pusing gitu” (EA, 3 Januari 2023).

Dampak negatif lainnya yang dirasakan narasumber adalah pemborosan. EA menyenutkan bahwa terkadang ia merasa rugi karena telah menghabiskan beberapa rupiah untuk membeli *skin*.

“Apa ya, merasa senang aja maen game, gak dibilang rugi ya rugi sih kadang udah abis banyak gitu gak apa ya, kudunya beli apa kepingin dapat skin dengan harga 300 malah dapat harga 400 kadang kan kecewa gitu” (EA, 3 Januari 2023).

Berbeda dengan EA, SP merasa bahwa menghabiskan uang untuk membeli barang yang diinginkan tidaklah merugikan sama sekali. SP mengibaratkan bahwa keinginan membeli *skin* sama dengan keinginan membeli baju, jika keinginan terwujud, maka akan merasa senang dan bahagia.

“Kalo sering nabung buat beli skin enggak juga ya, tapi cenderung biasanya sih aku pribadi kalo beli skin itu untuk hero yang aku mau kayak aku sering pake heronya jadi kalo aku beli skin itu gak ngerugiin sama sekali gitu. Ya yang aku rasain kalo misal beli skin itu ya aku merasa senang karena itu yang aku mau ya, sebenarnya senengnya tu kayak kita pengen beli baju apa trus kita pakai baju itu kan jadinya senang gitu, tapi ya itu kembali ke kondisi ekonomi masing-masing sih” (SP, 27 Maret 2023).

Dampak lainnya dirasakan oleh TR dan SP, dalam wawancara TR menyebutkan bahwa *game* Mobile Legends bisa saja menjadi tempat pelampiasan dari kejenuhan kehidupan nyata. Menurut SP, mencari kebahagiaan sesuai dengan hobinya adalah hal yang wajar. Begitu pula menurut TR, di dalam bermain *game* perasaan senang ketika membantai lawan adalah salah satu pelampiasan emosi yang dapat ia lakukan jika merasa terlalu banyak masalah dalam hidupnya.

“Lebih tepatnya kayak tempat pelampiasan sih, soalnya bisa ngebantai juga kan di game. Ya menghilangkan stress dari- mungkin kayak beban di luar sih, kerjaan, kehidupan lah” (TR, 21 Maret 2023).

“Kalo misal soal menjadi wadah untuk memiliki dunia sendiri atau mencari kebahagiaan sendiri itu bisa, karena aku rasa setiap orang punya kebahagiaannya masing-masing, ada yang bisa dapat dari game, cuma ya itu lagi, pandangan orang terhadap game kebanyakan jelek ya, jadi kebanyakan orang itu kayak merasa gak diterima dan merasa kayak gak nyaman. Orang-orang kadang banyak ditemui lebih suka di dunia online ketimbang real, itu sebenarnya karena mereka itu merasa jenuh dengan orang-orang di real karena merasa tidak di support atau tidak dihargai. Kita juga kalo misal kita suka suatu hal dan orang-orang di sekitar kita gak menyukai hal itu kan kita juga gak suka kan. Jadi kita secara gak langsung pasti nyari tempat dimana kita merasa nyaman dan dihargai, dan itu ya orang-orang online itu, nyatanya kayak gitu. Jadi kita gak berhak sih mengatur kebahagiaan orang itu merugikan dia atau nggak. Menurutku gitu sih kalo ngomongin kebahagiaan sih. Kalo aku ngeliat kadang orang yang cenderung lebih nyaman di online tu jadinya jatuhnya kasian gak sih. Karena dia tuh kayak di real tu gak nemu tempat bersandar, gak nemu tempat ngomong, gak ada orang yang bikin nyaman, kayak dia mau ngobrol sama orang tu gak nyaman karena dia tuh selalu ngerasa orang gak akan setuju sama pendapatnya dia gitu, sedangkan di online dia lebih seru, lebih asik, banyak temen yang diajak ngobrol gitu kan, jadi lebih nyaman. Alhasil dia kayak jadi gak nyaman gitu di real, dan juga akhirnya dia ngerasa kayak selalu pengen online-online terus dan akhirnya kehidupan relaitanya berantakan dan segala macam. Tapi kalo aku pribadi sebanding sih, soalnya kalo diliat aku tuh kerja dari jam delapan pagi, pulangny tuh sekitar jam sembilan malam, jadi dua belas jam lebih aku berinteraksi dengan manusia-manusia real gitu, kalo temen-temen game ya biasanya kalo maen game doang sih atau gak ya kalo lagi gabut atau lagi jenuh sama orang-orang gitu. Cuma ya memang aku pribadi di real introvert

ya, jadi gak terlalu banyak temen, jadi kayak lebih kebanyakan sama temen online sih gitu” (SP, 27 Maret 2023).

Mengenai beberapa anggapan negatif tentang pemain *game* dengan kehidupan sosial yang buruk, narasumber dalam penelitian ini sepakat bahwa hal tersebut tidak dapat digeneralisasi. Hal ini karena baik kehidupan *online* dan kehidupan nyata yang dijalani oleh keempat narasumber tetap seimbang. Dari pengalamannya bermain, SP menyebutkan bahwa kehidupan *online (game)* dan kehidupan nyatanya masih terbilang seimbang. Sehingga ia merasa anggapan tersebut tidaklah benar. Ia menceritakan bahwa ia menjalani kehidupannya dengan sangat rasional dan sesuai porsinya. Ia belajar di sekolah, bermain saat waktunya bermain. Ia juga mengatur dirinya untuk mempersiapkan diri di dunia kerja nantinya. Saat ini, SP sudah memasuki dunia kerja dan menganggap *game* hanya selingan dan hobi saja.

“Kalo aku sih fifty fifty ya, gak terlalu cenderung ke satu sisi. Kalo mau akademik atau non akademik. Kalo lebih suka dunia sekolah atau game sih, sebenarnya sama-sama sih dua-duanya ya, kalo waktu sekolah ya sekolah kalo waktu game ya game. Soalnya aku ngerasa kayak aku gak bakalan terus bernaung di dunia game ini kayak mungkin dulu oke lah SMA aku bisa serius di game ya, cuma aku ngerasa gak bakal seterusnya, kayak kenyataannya pasti aku bakal butuh kerja dan lain-lain, jadi ya aku tetep fokus di sekolah. Ya berhubung aku SMK sih ya jadi ya gitu sih pemikiranku, jadi game ini untuk aku yang sekarang udah kerja, cuma sekedar ya untuk senang-senang aja sih” (SP, 27 Maret 2023).

KS juga menceritakan kesehariannya, mulai dari beribadah, kuliah, mengajar, dan aktivitas lainnya. Baginya baik kehidupan *game* atau kehidupan nyata harus tetap seimbang. Hobinya terhadap *game* Mobile Legends tentu tidak menghalanginya untuk terus berkegiatan di luar rumah.

“Iya karena kehidupan game sama sosialisasi di kehidupan harus sama sama bagus” (KS, 24 Februari 2023).

Begitu pula dengan TR, ia mengatakan bahwa selain bermain *game*, dia masih sering membantu di rumah, bekerja, dan melakukan hobi lainnya seperti memancing, acara desa dan lain-lain. Selain itu dia menambahkan

bahwa stigma negatif tentang pemain *game* saat ini sudah tidak dapat dibenarkan dikarenakan *event-event* MLBB khususnya, tidak hanya dilakukan secara *online* melainkan *offline* juga. Tentunya hal ini merupakan ajang kegiatan interaksi sosial dengan teman-teman lainnya dengan minat yang sama.

“Mancing, bantuin rumah juga sih. Untuk sekarang gak ada kegiatan rutin, aku dulu kerja di Bali, ini lagi pulang. Kegiatan lain ya kalo ada 17san, maulidan dan lainnya begitu” (TR, 21 Maret 2023).

“Soalnya sekarang banyak banget event-event ML dan turnamen-turnamen besar yang ditayangkan, banyak streamer-streamer game, yang bagaimana ya, bisa mengubah kehidupan. Bahkan banyak-banyak orang luar termotivasi jadi programer game begitu” (TR, 21 Maret 2023).

5. Komunitas Game Online Mobile Legends Bang Bang

Komunitas pemain *game online* Mobile Legends Bang Bang sangat mudah ditemukan baik secara virtual maupun secara langsung (tatap muka). Seperti halnya ESI Jember yang merupakan organisasi yang mewadahi berbagai cabang olahraga elektronik ada juga IESPA atau Indonesian Esport Association yang secara resmi berada di bawah naungan PBESI.

EA mengatakan bahwa adanya kelompok-kelompok yang memiliki minat yang sama, membuatnya terus terpacu untuk bermain *game* bersama dengan teman-temannya. Bahkan ia ingin mengikuti turnamen *offline* bersama dengan kelompok bermainnya. EA juga mengaku membentuk *squad* di dalam *game* yang berisikan teman-temannya baik teman *offline* maupun *online* untuk memudahkan komunikasi jika hendak mengajak bermain bersama.

“Enak sih ada banyak info turnamen kalo di esi, kadang pengen ikut tapi timnya kurang. Ada squad namanya Kapak Revengers ya isinya temen-temen main di game. Biar tinggal kirim undangan bermain di squad kalo main” (EA, 3 Januari 2023).



Gambar 3.13 Squad Kapak Revengers EA

KS juga merasakan hal serupa. Ia mengaku tidak pernah bermain *game* MLBB sendirian. Biasanya ia akan bermain *game* dengan teman satu *circleya* di kampusnya. Hal ini memudahkannya meraih kemenangan karena komposisi tim yang apik, kemampuan masing-masing yang sudah dipahami, dan *gameplay* yang selaras.

“Aku gak pernah maen sendiri sih, selalu bareng temen-temen di kampusku. Soalnya aku biasanya maen support, jadi aku butuh tim yang ngerti caraku maen” (KS, 24 Februari 2024).

TR menceritakan bahwa teman satu tongkrongannya juga merupakan sebuah kelompok bermain yang sangat kecil. Namun, setiap mengadakan pertemuan, mereka akan bermain bersama dan membahas strategi bermain yang akan dilakukannya, seperti *counter hero*, *counter item*, dan lain-lain.

“Ya kalo ketemu pasti mabar, terus ya bahas mau pake hero apa, kadang ya diajarin harus pake item apa. Enaknya main sama temen setongkrongan yak arena udah saling paham cara mainnya masing-masing orang gitu” (TR, 21 Maret 2023).

Selain itu, Mobile Legends Bang Bang menyediakan komunitas-komunitas virtual yang dapat diakses oleh setiap pemain. Tautan komunitas virtual resmi dikirimkan MLBB melalui fitur email pemain. Sehingga, setiap pemain dapat bergabung di komunitas yang sama. Komunitas virtual MLBB tersebar di Facebook, Instagram, Youtube, hingga aplikasi *streaming* lainnya seperti Discord. Selain itu, fitur *chat*, *group*, dan *squad*

dalam Mobile Legends juga berlaku sebagai saluran komunikasi antar pemain.



Gambar 3.14 Fitur Grup dalam Mobile Legends Bang Bang



Gambar 3.15 Komunitas (Grup) Resmi Mobile Legends Bang Bang Indonesia di Facebook

BAB IV

PEMBAHASAN

Pada bab ini, peneliti akan membahas mengenai temuan data yang telah diperoleh melalui wawancara mengenai bentuk-bentuk perilaku konsumtif pemain *game* Mobile Legends Bang-Bang di ESI (E-Sport Indonesia) Jember.

A. *Game Online* Mobile Legends Bang Bang

Adams mengatakan bahwa *game online* merupakan permainan yang dapat dimainkan oleh banyak orang dalam waktu bersamaan dengan adanya bantuan jaringan internet (Novrialy, 2019). Jaringan internet dalam hal ini menjadi jembatan penghubung antar pemain. Tentu saja, jika jaringan ini terputus, maka akses ke dalam *game online*.

Mobile Legends Bang-Bang adalah *game online* kategori MOBA yang dimainkan secara berkelompok 5 vs 5. Komposisi tim dan kekompakan sangat berpengaruh besar terhadap jalannya pertandingan. Meskipun begitu, kemenangan tetap diraih oleh tim yang mampu menghancurkan basis lawan.

Pada era perkembangan digital ini, berbagai permainan *online* terus melakukan inovasi yang menarik guna mencapai target pasarnya. Pemain tentu melakukan banyak pertimbangan dalam memilih *game* yang akan dimainkannya. Seperti beberapa narasumber yang mengatakan bahwa sebelum bermain *game* Mobile Legends ia sudah bermain COC, Free Fire, dan Valorant. Ketiga *game* tersebut juga merupakan *game online* yang hanya dapat diakses menggunakan internet.

Setiap pemain *game online* memiliki alasannya tersendiri dalam memilih *game* yang akan dimainkannya. Namun ada lima penyebab yang mendasari seseorang bermain *game online* (Yee, 2007).

1. *Escapism*, sesuai dengan artinya yaitu pelarian dari kenyataan. Pemain *game* ini hanya ingin mencari hiburan sesaat untuk menghilangkan jenuh yang dialaminya. Pemain ini terkadang hanya ingin beristirahat sejenak dari

beban kehidupannya seperti pekerjaan, sekolah, dan masalah lainnya. Terkadang pemain *game* hanya ingin rehat sejenak dari kesibukan-kesibukan duniawinya dan mencari kebahagiaannya melalui *game*.

Faktor ini disebutkan beberapa kali oleh narasumber peneliti, bahwa ia bermain *game* hanya sekedar hobi, untuk menghilangkan jenuh, dan menciptakan kebahagiaan sendiri. Namun, ditemukan juga bahwa pemain *game* juga kerap kali lelah dengan beban hidupnya dan mencari pelarian serta pelampiasan. Ia menjadikan *game* sebagai dunianya dan pelampiasan kelelahannya akan hidup.

2. *Manipulation*, pemain *game* ini sedang mencari sasaran untuk ia memanipulasi kekayaan diri dan kepuasannya. Dalam hal ini pemain *game* akan cenderung mengejek pemain lainnya. Manipulasi yang terparah akan berujung kepada tindakan curang dan tidak sportif dalam bermain *game*.

Dari temuan peneliti, pemain ESI Jember tidak sampai melakukan hal-hal curang atau tidak sportif di dalam *game*. Namun, mengejek pemain lainnya yang kalah tentu menjadikan hal “gemas” dan menggelitik bagi pemain *game* yang menang. Pemain MLBB biasanya melakukan *taunting* atau *recall* didepan musuh yang sudah mati (kalah).

3. *Relationship*, pemain ini bermain *game* atas dasar rasa ingin tahu dan menjalin hubungan dengan *player* lainnya bahkan dapat membangun sebuah hubungan yang mirip dengan isu dan masalah kehidupan. Pemain akan menyukai berhubungan dan berkomunikasi dengan *player* lainnya hingga menjalin hubungan yang lebih serius.

Narasumber penelitian ini menyebutkan bahwa berhubungan dengan pemain lainnya tentu memberikan beberapa manfaat baginya seperti memahami karakter orang lain, mendapatkan teman baru, belajar *gameplay* lain, hingga dapat berjumpa secara *offline* jika memungkinkan. Selain itu adanya fitur “afinitas” dalam *game* MLBB - yang memberikan keleluasaan bagi pemain untuk menjalin hubungan baik pasangan, sahabat, saudara dan orang kepercayaan dengan pemain lainnya – membuat pemain dapat menjalin *virtual relationship*.

4. *Achievement*, pemain ini bermain atas dasar rasa ingin mendapatkan pencapaian sesuai tujuannya. Seperti halnya kemenangan, *win rate*, *rank* tertinggi, *skin* lengkap, hingga mendapatkan popularitas melalui *game online*. Dalam penelitian ini, pemain ESI Jember menyebutkan bahwa pencapaian yang sangat memberikan keuntungan adalah kemenangan dalam turnamen baik skala kecil maupun besar. Turnamen MLBB dilakukan secara *offline* maupun *online* dengan hadiah dan penghargaan yang beragam.
5. *Immersion*, pemain ingin menjadi tokoh karakter yang ada dalam *game*. Hal ini terjadi ketika pemain menyukai kisah di balik karakter *game* atau sekedar menyukai visualisasi dari tokoh atau karakter yang ia mainkan. Tak jarang narasumber menyebutkan bahwa hero dengan visual indah, cantik atau tampan akan membuatnya tertarik dan melakukan pembelian terhadap *skin* yang dimiliki hero tersebut. Bahkan rasa kagum ini dapat dilakukan hingga meniru karakter tersebut (*cosplay*).

B. Perilaku Konsumtif dalam *Game Online* MLBB

Seiring berkembangnya waktu, *game online* Mobile Legends semakin diminati masyarakat di Indonesia, khususnya kalangan pelajar atau mahasiswa. MLBB dengan berbagai mode permainan di dalamnya, memberikan kenyamanan bagi pemain yang ingin bermain sendiri atau pun berkelompok. Selain itu, MLBB yang termasuk ke dalam cabang olahraga elektronik ini tentunya melahirkan atlet-atlet handal untuk mengikuti kejuaraan baik pada skala kecil maupun besar. Hal itu menjadikan *game online* MLBB dan lainnya terus melakukan inovasi yang kreatif dengan mengikuti perkembangan zaman. Keempat narasumber dari ESI Jember dapat dipastikan telah memainkan *game* Mobile Legends ini lebih dari setahun dan mengikuti beberapa *event* yang ditawarkan dalam MLBB.

Penelitian ini membahas mengenai Perilaku Konsumtif Pemain *Game* Mobile Legends Bang-Bang di ESI Jember. Anggasari menyebutkan bahwa perilaku konsumtif yaitu kegiatan membeli suatu barang atau jasa yang tidak

termasuk dalam hitungan (perencanaan), sehingga akan terkesan berlebihan (Triyaningsih, 2011). Dalam hal ini, perilaku yang muncul dari setiap pemain *game* Mobile Legends memiliki bentuk konsumtif yang bervariasi, baik dari segi waktu maupun tenaga yang telah dihabiskan untuk *game* MLBB.

Menurut Suyasa dan Fransisca, kebiasaan perilaku konsumtif pada seseorang dapat dipengaruhi oleh gaya hidupnya yang didorong dan dikendalikan oleh keinginannya dalam mewujudkan hasrat kesenangannya. Perilaku tersebut melekat pada diri seseorang karena kebiasaannya (konsumtif) telah menjadi gaya hidup (Lestarida et al, dalam Angelia, 2021). Hal ini lah yang menjadi landasan penelitian ini dilakukan untuk menemukan gambaran mengenai kebiasaan (gaya hidup) pemain *game* MLBB. Hubungannya terletak pada bagaimana kebiasaan-kebiasaaan yang melekat (gaya hidup) pada pemain *game* MLBB ini termasuk ke dalam indikasi konsumtif (berlebihan). Dalam konteks *game* ini, berlebihan baik dari segi waktu maupun materi didorong oleh rasa candu atau kecanduan akan *game* tersebut. Bentuk dari kebiasaan-kebiasaan berlebihan tersebut tentu memiliki berbagai variasi.

Menurut Chen & Chang (2008) beberapa aspek kecanduan bermain *game online* adalah sebagai berikut. *Pertama*, penarikan diri (*withdrawal*) yaitu rasa dan keinginan untuk semakin dekat dengan *game online* yang berakibat menjauhkan diri dari hal-hal yang tidak berkaitan dengan *game online*. Dari temuan peneliti, penarikan diri dapat dilihat pada perasaan pemain yang ingin berada pada lingkungan yang juga menyukai *game online*. Pemain *game* ini akan cenderung mencari *circle* pertemanan yang juga menyukai *game*, seperti mengikuti komunitas pecinta *game*, mengunjungi *café internet*, mengunjungi atau bahkan mengikuti *event-event game*.

Kedua, toleransi (*tolerance*). Toleransi dalam kasus ini juga diartikan sebagai bentuk penerimaan terhadap apa yang dilakukan. Pemain *game online* sudah menerima dengan sepenuh hati tentang apa yang sedang terjadi dengan dirinya. Pemain *game* akan terus mentolerir seberapa banyak waktu yang ia habiskan hingga pemain tersebut merasa puas. Mereka akan berhenti bermain setelah merasa puas dan penuh kemenangan. Seperti halnya temuan peneliti

mengenai durasi bermain narasumber yang menyebutkan bahwa ia akan berhenti ketika sudah kalah setelah kemenangannya yang berturut-turut. Narasumber penelitian ini menyebutkan bahwa tidak ada penyesalan yang ia rasakan selama bermain *game*. Meskipun kerap kali begadang dan berlebihan, pemain merasa itu adalah harga yang harus dibayar untuk mendapatkan kemenangan di dalam *game*. Pemain *game* juga tidak akan menyesal dengan pengeluaran uang yang ia gunakan untuk membeli *skin*, meskipun terbilang cukup mahal dan merugikan, hal tersebut akan dipercayai sebanding dengan kualitas yang ditawarkan oleh *skin* tersebut.

Ketiga, komplusif (*complusion*). Aspek komplusif ini terlihat dari dalam diri pemain *game* yang terus bermain *game* dan memiliki motivasi yang besar untuk terus bermain. Dorongan yang kuat ini berasal dari ambisi dan tujuan pemain *game* tersebut. Dalam cuplikan wawancara, aspek komplusif terlihat dari kebiasaan pemain *game*. Ia akan terus bermain *game*, khususnya ketika pemain mendapatkan kemenangan. Setelah menang, pemain akan terdorong untuk bermain lagi dan lagi karena perasaan senangnya akan kemenangan tersebut. Selain itu, adanya tingkatan (*rank*) di dalam *game* MLBB membuat pemain terus berlomba-lomba mencapai *rank* tertinggi sekalipun sudah mengalami kekalahan berkali-kali.

Keempat, masalah hubungan interpersonal dan kesehatan. Hubungan interpersonal pemain *game online* yang mengalami gejala kecanduan (berlebihan) biasanya akan bermasalah, seperti jarang melakukan komunikasi dengan lingkungan luar, menyendiri di kamar, tidak melakukan interaksi dengan orang lain dan lain sebagainya. Dalam kasus ini, narasumber dari ESI Jember menentang pernyataan tersebut dikarenakan pendapat ini sudah tidak relevan dengan zaman ini. Pada zaman ini, *game online* termasuk Mobile Legends Bang-Bang sudah masuk ke dalam kelompok olahraga elektronik yang dilombakan dari skala kecil hingga kejuaraan dunia (Rifki, 2021).

Kondisi selanjutnya adalah kesehatan pemain *game online* yang bermasalah. Hal ini tentu berkaitan dengan pola makan, tidur dan pola hidup pemain *game online*. Dalam temuan peneliti menyebutkan bahwa pemain *game*

MLBB terbiasa dengan begadang (tidur hingga larut) bahkan tidak tidur sampai pagi karena bermain *game* atau sekedar berlatih. Hal ini kerap kali membuat pemain *game* merasa pusing dan mengganggu kegiatan selanjutnya disebabkan oleh kantuk. Tentunya pola makan juga akan menjadi berantakan karena sepanjang terjaga di malam hari tentu disuguhi dengan cemilan dan minuman-minuman yang berkafein.

Pada bab sebelumnya, peneliti telah menemukan beberapa gambaran perilaku konsumsi pemain *game* Mobile Legends Bang-Bang ESI Jember. Sehingga pada bab ini akan dibahas mengenai bentuk perilaku konsumtif yang muncul pada kebiasaan-kebiasaan bermain *game* yang terekam selama sesi wawancara.

1. Perilaku Konsumtif dari Segi Waktu (Frekuensi Bermain)

Empat narasumber yang telah melalui proses wawancara mengungkapkan bahwa frekuensi bermain sangatlah intens. Intens yang dimaksud disini yaitu bermain secara serius (*ranked*) selama lebih dari lima jam dalam sehari. Pertandingan pada mode *rank* akan menghabiskan waktu skitar 20-40 menit dalam satu pertandingan (*match*). Sehingga, *match* yang dimainkan berkisar antara 6-15 pertandingan perhari. Selain mode *rank*, MLBB juga menyediakan mode latihan, *custom*, dan *magic chest* yang dapat dimainkan sendiri maupun berkelompok, serta *classic* dan *brawl* yang dapat dimainkan 5 vs 5. Meskipun begitu, MLBB kerap kali menghadirkan mode *arcade* tambahan yang hanya akan muncul pada *event-event* tertentu.

Chen & Chang (2008) menyebutkan bahwa salah satu indikasi kecanduan dalam bermain *game* adalah adanya toleransi terhadap diri yang menyebabkan penerimaan terhadap apa-apa yang telah dilakukan selama bermain. Pemain *game* yang menjadi narasumber dalam penelitian ini akan merasa senang dan tidak menyesal terhadap waktu yang dihabiskan untuk bermain *game*. Hal ini tentu dipengaruhi oleh motivasi atau dorongan yang besar dalam diri pemain untuk terus menerus melakukan hal tersebut (2008).

Bentuk motivasi dan dorongan kuat pada diri pemain *game* MLBB ini terlihat pada kebiasaan pemain yang merasa senang dan termotivasi untuk menaikkan *rank*-nya dan menjadi salah satu alat untuk memotivasi pemain yang lainnya untuk melakukan hal serupa (bermain *rank*). Selain itu, salah satu narasumber memperlihatkan bahwa motivasi kuat dalam dirinya muncul karena ingin mendapatkan kemenangan pada turnamen resmi yang diadakan komunitas atau kementerian olahraga. Kemenangan dalam turnamen resmi baik dari skala kecil maupun besar akan memberikan keuntungan berupa piagam penghargaan, teman sesama atlet, hingga uang tunai. Untuk mencapai kemenangan dalam turnamen, tentu diperlukan latihan bersama tim dengan durasi yang tidak sedikit. Latihan yang dilakukan termasuk penyusunan strategi, berlatih bermain hero, menyamakan *rank* hingga bermain dalam waktu lama guna meningkatkan kerjasama. Pencapaian dalam *game online* ini selaras dengan pendapat Yee (2007) yang mengatakan, salah satu faktor yang mendorong orang bermain *game* adalah mendapatkan pencapaian (*achievement*).

Durasi bermain yang cukup intens dengan tujuan-tujuan tertentu di atas tentu memiliki dampak lain bagi pemain *game online* ini, yaitu kehidupan di luar *game* yang berkurang dan pola hidup yang kurang sehat (Chen & Chang, 2008). Hal ini terlihat pada kebiasaan narasumber yang bermain Mobile Legends hingga larut atau bahkan tidak tidur semalaman (begadang). Galuh Novi Wulandari (Dokter Rumah Sakit Jiwa Prof. Dr. Soeroyo Magelang) menegaskan bahwa begadang dapat memberikan pengaruh yang buruk baik secara fisik maupun mental. Efek buruk tersebut diantaranya kegemukan, kadar gula darah meningkat, konsentrasi menurun, stress, hingga menurunkan sistem imun tubuh. Hal ini tentu akan berakibat fatal jika dilakukan secara terus-menerus.

2. Perilaku Konsumtif dari Segi Uang (Pembelian dalam Game)

Item virtual di dalam *game* Mobile Legends meliputi *skin*, *hero*, *emblem*, *emoticons*, *starlight card*, *twilight card*, dan masih banyak lagi.

Keempat narasumber dalam penelitian ini mengaku bahwa item-item virtual yang sangat diminati adalah *skin* atau jubah hero (karakter) dalam *game*. Sedangkan pembelian item virtual lainnya tidak menarik bagi keempat narasumber dalam penelitian ini. Moningga, dalam Kemala (2008) menyebutkan ada beberapa alasan yang mendasari pembelian konsumen. Beberapa diantaranya dapat ditemukan dalam proses wawancara, yaitu:

a) Pembelian karena hadiah

Pembelian ini dilakukan atas keinginan untuk mendapatkan hadiahnya. Dalam *game* MLBB hal ini sering ditemukan pada *event-event spend diamond* yang memberikan perintilan-perintilan menarik selain hadiah utamanya yang juga menarik. Tentunya motif setiap pemain melakukan *gacha* pada event tertentu bergantung pada hadiah apa yang diinginkannya. Hal yang menjadikan daya tarik lainnya adalah kerap kali *event* yang diadakan MLBB tidak berbayar atau gratis namun memerlukan penyelesaian *quest* berupa bermain *game*.

b) Pengemasan yang menarik

Pembelian atas dasar ini berarti mengarah kepada visual yang ditawarkan. Dalam kasus *game* MLBB ini, pemain cenderung melakukan pembelian *skin* yang memiliki tampang cantik, ganteng, imut, keren, dan lain sebagainya.

c) Rasa percaya diri

Pembelian ini dilakukan karena rasa percaya diri ketika menggunakan barang tersebut. Dalam hal ini, bermain *game* MLBB dan membeli *skin-skin* yang rilis memberikan dampak yang kuat bagi pemain. Dengan bermain *game* MLBB tentunya orang akan percaya diri untuk bergabung ke dalam tongkrongan *gamenya* dan dengan *skin* yang digunakannya, pemain akan percaya diri untuk maju dan bermain dengan serius.

d) Konformitas terhadap model iklan

Pembelian ini didasari oleh model iklan dari produk yang diiklankan. Contoh saja dalam MLBB, *skin-skin* yang hadir terkadang melakukan

kolaborasi dengan tokoh-tokoh publik maupun anime. Seperti halnya - *skin jujutsu kaisen* yang berkolaborasi dengan Anime Jujutsu Kaisen, dan *skin All Star* yang berkolaborasi dengan *Girl Band* asal Korea- ITZY. Selain itu, brand Ambassador *game* MLBB yang turut mengiklankan *event-event* MLBB tentu akan mempengaruhi pembelian dalam *game*.

e) Mencoba produk berbeda

Pembelian ini dilakukan atas dasar coba-coba. Dalam permainan MLBB, biasanya pemain akan mencoba beberapa posisi hero berbeda, seperti Jungler, Support/Tank, Midlaner, Explaner, dan lain sebagainya. Untuk mencoba berbagai hero tersebut diperlukan pembelian hero menggunakan *battle point* yang didapatkan setelah bermain atau bahkan menggunakan *diamond*.

C. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Perilaku Konsumtif

Tingkatan konsumtif setiap orang sangat bervariasi berdasarkan daya dorong yang diterimanya. Fardhani & Izzati (2013) menyebutkan bahwa perilaku boros disebabkan oleh dua unsur, yaitu variabel luar dan dalam. Variabel luar ini kaitannya dengan kelas sosial, budaya, keluarga dan komunitas (pertemuan referensi). Sedangkan variabel dalam berkaitan dengan dorongan dari dalam individu seperti ide, karakter, konsep diri, pengalaman, dan gaya hidup.

Dalam penelitian ini, peneliti akan membahas beberapa hal yang muncul pada proses wawancara dan observasi yang telah dilakukan, yaitu:

1. Faktor Internal

a) Motivasi

Motivasi biasa dikenal dengan keinginan yang mendorong seseorang untuk membeli produk atau jasa (Lutfiah, nd). Contoh situasinya dapat digambarkan seperti kondisi saat seseorang haus, maka orang tersebut akan segera mencari air atau minuman lain untuk menghilangkan dahaga. Situasi tersebut terjadi karena kondisi fisiknya mendorongnya untuk membutuhkan dan mencari penghilang dahaga.

Sumarwan menegaskan bahwa dorongan utama dalam beraktivitas adalah sebuah motivasi. Dorongan ini hanya tercipta dalam kondisi tekanan karena adanya kebutuhan yang tidak terpenuhi (n.d). Pendapat ini senada dengan Yee (2007) yang menyebutkan bahwa adanya motivasi memberikan dorongan kuat dalam diri untuk terus bermain *game* dengan keinginan mencapai sesuatu (*achievement*) yang merupakan kebutuhan relatif pemain *game*.

Kesimpulan dari pernyataan di atas ialah sebuah motivasi akan muncul dikarenakan perasaan seseorang akan “butuh” terhadap suatu produk atau jasa. Rasa butuh itulah yang kemudian menjadi alasan kuat seseorang untuk memenuhinya. Dalam penelitian ini, pemain *game* Mobile Legends bermain secara berlebihan hingga melakukan pembelian *item game* terus-menerus dikarenakan adanya rasa butuh akan hal tersebut. Seperti contoh, seseorang harus memenangkan turnamen-guna mendapatkan penghasilan tambahan atau prestasi-yang mengharuskannya terus berlatih dengan bermain *game*.

b) Konsep Diri

Konsep diri adalah cara seseorang memandang diri sendiri, mengenal diri sendiri, dan memahami diri sendiri melalui cara pandang dirinya sebagai individu, merasakan apa yang ada di dalam diri, dan pandangan orang akan dirinya sendiri (Novilita & Suharnan, 2013). Nelvi, Syahniar & Alizamar berpendapat bahwa konsep diri ini akan mempengaruhi keputusan pembelian berdasar kepada sejauh mana seseorang tersebut menyesuaikan untuk dirinya. Chen & Chang (2008) juga menegaskan bahwa seseorang yang kecanduan terhadap *game* akan menerima terhadap apa yang dilakukannya selama bermain *game* dan akan terus menarik dirinya secara sadar untuk mendekati *game online*. Sehingga, sadar maupun tidak penerimaan ini menjadi konsep diri yang kuat pada pemain *game*.

Sebagai contoh, pada *game online* setiap orang memiliki tingkat konsumsi yang berbeda-beda bergantung dengan alasannya bermain

game. Narasumber dalam penelitian ini merasa dirinya harus membeli *skin* yang dia sukai. Hal ini tentu dikarenakan perilaku tersebut wajar dilakukan oleh kebanyakan orang, yaitu membeli barang yang disukai. Contoh lainnya dari salah satu narasumber yang memiliki prinsip hemat. Ia tidak merasa harus membeli *skin* dengan harga mahal, ia bisa melakukannya dengan melakukan perhitungan yang matang atau menunggu mendapatkan hadiah dari teman-temannya.

c) Karakter

Kepribadian yang dimiliki setiap orang tentu berbeda-beda. Namun, bukan berarti tidak memiliki kemiripan dengan orang yang lain. Kepribadian atau karakter ini terkadang memiliki kemiripan satu dengan yang lainnya. Karakter tentu akan sangat berpengaruh terhadap keputusan pembelian. Setiap pembeli akan memiliki perilaku yang berbeda atau cenderung sama, sesuai dengan karakter yang dimilikinya. Hal ini ditegaskan oleh Sumarwan (2015) bahwa karakter identic dengan perbedaan kualitas pada seseorang, perbedaan ini menggambarkan kualitas yang unik dari tiap-tiap individu.

Seperti contoh, pemain *game* (narasumber) dengan karakter lembut dan ramah cenderung memilih *skin* yang terlihat anggun dengan paras yang menawan. Ia juga memilih karakter dalam *game* yang dapat digunakan dengan santai dan jarak jauh. Berbeda dengan narasumber dengan perawakan tegas dan *macho*, selain memilih *skin* yang berparas menawan, ia juga memilih karakter dengan gaya bermain yang bar-bar menantang.

d) Pengalaman

Pengalaman adalah hal utama dalam proses membeli barang. Hal ini dapat dirasakan ketika seseorang mendapatkan perlakuan buruk dari sebuah toko, maka ia tidak akan kembali membeli produk atau jasa di toko yang sama. Pengalaman yang dimiliki setiap pembeli juga sangat bervariasi. Namun, pengalaman inilah yang menjadi salah satu alasan membeli suatu produk atau jasa.

Seperti contoh, seorang pemain *game* yang dihormati dan ditakuti karena memiliki *skin* dengan harga mahal, ia merasa percaya diri akan hal tersebut. Tentu seseorang itu akan membeli *skin* dengan harga serupa pada kesempatan berikutnya.

2. Faktor Eksternal

a) Kelas Sosial

Yunarti menyebutkan bahwa kelas sosial merupakan pembagian masyarakat ke dalam berbagai lapisan, salah satunya adalah penggambaran mengenai gaji dan tanggungjawab yang diterima (2015). Dalam keputusan pembelian, pembeli akan dibedakan kedalam dua kelas sosial, yaitu pembeli dengan pendapatan tinggi dan pembeli dengan pendapatan besar. Hal ini tentu akan mempengaruhi keputusan pembelian seseorang.

Dalam *game online*, *Youtuber*, *Streamer*, *Professional Gamer*, membeli *item virtual* secara konstan (bukan mode hemat). Tentunya hal tersebut jauh berbeda dengan pembelian menggunakan mode hemat (diskon perhari sebesar 50 persen) yang dilakukan oleh *player gratisan* (sebutan untuk pemain *game* yang jarang membeli *item game*).

b) Keluarga

Keluarga adalah kelompok terkecil dalam masyarakat. Namun hubungan keluarga memiliki interaksi yang kuat, baik dari keluarga kandung maupun kerabat lainnya. Dari lingkungan kecil inilah pembeli (masing-masing individu) berkumpul dan saling mempengaruhi.

Seperti contoh, narasumber dalam penelitian ini yang memiliki adik seorang *gamer*, dan juga dirinya yang menjadi atlet *game* MLBB, lebih leluasa untuk membeli *item virtual* dengan atau tanpa izin orang tua, serta berbagi pengalaman kepada yang lainnya.

c) Komunitas *Game* Mobile Legends Bang Bang

Komunitas pada era digital ini mulai melakukan ekspansi besar-besaran. Hal ini dapat dilihat pada fenomenan maraknya komunitas virtual yang berada di media sosial, seperti *Twitter*, *Facebook*, *TikTok*,

Instagram, hingga Youtube. Komunitas inilah yang disebut dengan *virtual community*. Adanya komunitas virtual memungkinkan akan menumbuhkan perasaan dan koneksi hubungan pribadi (Ferdianto, 2020). Pada lingkup komunitas baik *offline* maupun *online*, setiap anggota yang melakukan interaksi akan berbagi pengalaman dan saling mempengaruhi. Hal inilah yang akan menjadi salah satu hal yang mempengaruhi keputusan pembelian.

Dalam hal ini, ESI Jember sebagai sebuah organisasi tempat berkumpulnya orang-orang dengan minat yang sama, akan melakukan interaksi dan komunikasi. Pengalaman ini akan terus bertambah dan akan mempengaruhi satu sama lain. Pemahaman dalam suatu komunitas pun tidak lain adalah mengenai apa yang sama-sama mereka minati, yaitu Mobile Legends Bang-Bang.

Mobile Legends Bang-Bang sendiri memberikan fitur grup dan tim guna mewadahi pemainnya bermain bersama semua orang tanpa mengenal jarak. Ini lah yang disebut dengan *virtual community*. Fitur dalam MLBB ini disediakan baik secara global (dalam negeri dan luar negeri), grup *private*, hingga *squad* atau tim bermain. Interaksi yang terjadi di dalam kelompok ini yang menjadi referensi atau salah satu pemicu seseorang mengambil keputusan pembelian.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan analisis perilaku yang telah dilakukan oleh peneliti, perilaku konsumsi pemain *game* MLBB di ESI Jember teridentifikasi menjadi dua bentuk. *Pertama*, perilaku konsumtif dilihat dari aspek waktu. Bentuk perilaku konsumtif ini dapat dilihat dari frekuensi bermain *game online* sebanyak tiga hingga sepuluh *match* perhari. Pemain *game* MLBB bahkan mengaku bermain dari malam hingga pagi (begadang) dan mengganggu kegiatan lainnya di pagi harinya. Pemain *game* ingin terus bermain *game* untuk meraih kemenangan. Meskipun begitu, pemain tidak merasa bahwa hal tersebut merugikan atau sebuah kesalahan, sebab apa yang dilakukannya merupakan kebahagiaan baginya.

Kedua, perilaku konsumtif dilihat dari aspek uang. Bentuk perilaku konsumtif ini dilihat dari kebiasaan melakukan pembelian *item virtual* yang berulang-ulang. Salah satu narasumber menghabiskan hingga Rp 500.000 untuk satu *skin* yang bahkan ia tidak dapat menggunakannya. Pemain ingin terus-menerus melakukannya sekalipun ia telah memiliki *skin* serupa pada hero tersebut. Pemain merasa hal tersebut layak dilakukan untuk mengoleksi *skin-skin* dengan harga yang fantastis.

Perilaku konsumtif yang dilakukan pemain *game online* memiliki alasan-alasan kuat dan secara sadar melakukan kegemarannya bermain *game* Mobile Legends serta melakukan pembelian di dalam *game* secara kolektif. Beberapa alasan yang mendorong perilaku tersebut disebutkan oleh Priaz Rizka Fardhani dan Umi Anugerah Izzati sebagai faktor internal seperti motivasi, konsep diri, karakter, dan pengalaman serta faktor eksternal seperti kelas sosial, keluarga, dan komunitas. *Faktor internal* berasal dari dalam diri pemain. Pemain *game* memiliki keinginan yang kuat untuk terus bermain *game* dan menaikkan tingkatan *gamenya* agar dapat dipamerkan kepada kelompok dan teman-temannya. Bagi pemain *game* MLBB, hal ini merupakan salah satu pencapaian (*achievement*) yang dapat

dijadikan patokan seberapa mahir (jago) bermain *game*. Selain itu, pengalaman narasumber, pemain dengan *rank* tinggi dan *skin* yang mahal, akan disegani oleh *player* lainnya dan membuatnya merasa lebih percaya diri untuk menyerang dan mengalahkan musuh. *Faktor Eksternal* berasal dari luar individu. Faktor ini memberikan pengaruh dari luar seperti keluarga, kelas sosial, komunitas dan teman sebaya. Pemain yang tergabung dalam sebuah komunitas akan cenderung melakukan pembelian *item virtual* dan terus bermain *game* MLBB karena mengikuti apa yang dilakukan teman-temannya. Salah satu narasumber yang memiliki dukungan dari keluarga tentu akan lebih leluasa bermain *game* dan melakukan pembelian di dalamnya.

B. Keterbatasan Penelitian

Peneliti menyadari bahwa penelitian ini jauh dari kata sempurna dan memiliki keterbatasan-keterbatasan selama penelitian. Salah satu keterbatasan tersebut yaitu komunitas ESI Jember yang sedang mengalami perombakan anggota, sehingga informan yang terpilih adalah atlet (pemain) MLBB yang dinaungi oleh ESI Jember. Penelitian ini hanya menggunakan metode kualitatif guna menganalisa perilaku yang tergambar pada pemain MLBB. Sehingga peneliti berharap, penelitian mendatang akan melengkapi keterbatasan ini dengan menganalisis dari segi yang berbeda sehingga pembahasan ini terus meluas dan berguna bagi civitas akademika maupun masyarakat masyarakat.

C. Saran

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat kepada pembaca. Khususnya bagi civitas akademika yang akan melakukan penelitian serupa mengenai perilaku konsumtif dalam *game online*. Penelitian ini tentu jauh dari kata sempurna. Harapan peneliti yaitu penyempurnaan dapat dilakukan pada penelitian selanjutnya dengan mengembangkan objek, metode penelitian hingga teori yang akan digunakan. Peneliti menyarankan pada penelitian selanjutnya untuk menggunakan metode *mixed* (campuran) guna mendapatkan hasil yang lebih akurat.

DAFTAR PUSTAKA

- Akhsaniyah & Yuliastuti, Maria (2022). Budaya Konsumtif Belanja Online Berbasis Teknologi Komunikasi oleh Perempuan di Masa Pandemi Covid 19. *Journal of Woman and Children Studies*. Vol 2 (1). Hal 34-52
- Angelia, Cynthia (2021). Perilaku Konsumtif Gamers Genshin Impact terhadap Pembelian Gacha. *Jurnal of Business and Economics Research*. Vol 2 No. 3 Hal 61-65
- Aninsi (2021) Game Nomor 1 di Indonesia dengan Pengunduh Terbanyak di PlayStore. *Katadata*. Diakses pada 30 Maret 2022 di <https://katadata.co.id/safrezi/digital/61571f8cc46f2/game-nomor-1-di-indonesia-dengan-pengunduh-terbanyak-di-playstore>
- Baur, Timo & Kolo, Castulus (2004). Living a Virtual Life: Social Dynamics of Online Gaming. *The International Journal of Computer Game Research*. Volume 4 (1), p.1-30
- Bungin, Burhan. (2009). *Penelitian kualitatif: Komunikasi, Ekonomi, Kebijakan Publik, dan Ilmu Sosial Lainnya*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Chen & Chang (2008). An Exploration of the Tendency to Online Game Addiction Due to User's Liking of Design Features. *Asian Journal of Health and Information Sciences*. Vol 3 No 4 p.38-51
- CNN (2020). Pengguna Gim Online Meningkat 75 Persen Kala Corona. *CNN Indonesia*. Diakses pada 30 Maret 2022 di <https://www.cnnindonesia.com/teknologi/20200331163816-185-488789/pengguna-gim-online-meningkat-75-persen-kala-corona>
- Creswell, Jhon W (2013). *Research Design: Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed*. Edisi Ketiga. Yogyakarta: Pustaka Belajar
- Dahwilani (2020). Survei: 16,5 Persen Masyarakat Habiskan Waktu Main Game Online selama Pandemi Covid-19. *INews*. Diakses pada 30 Maret 2022 di <https://www.inews.id/techno/internet/survei-165-persen-masyarakat-habiskan-waktu-main-game-online-selama-pandemi-covid-19>
- Danial, A R & Wasriah, Nana. (2009). *Metoda Penulisan Karya Ilmiah*. Bandung: Laboratorium PKn UPI.
- Eristiani (2014). Perilaku Bermain Game Online Line Pokopang pada Mahasiswi Universitas Telkom. *Avant Garde*. Vol 2 No 2

- Fardhani, P. R. & Izzati, U. A. (2013). Hubungan Antara Konformitas Dengan Perilaku Konsumtif Pada Remaja (Studi Pada Siswa Kelas XI SMA Trimurti Surabaya). *Prodi Psikologi UNESA*. Vol 2. No. 1
- Ferdianto (2020). Virtual Communities. *Sis.binus.ac.id*. Diakses pada 20 April 2022 di <https://sis.binus.ac.id/2020/12/04/virtual-communities/>
- Jemadu (2021). Daftar Game Mobile Terpopuler di Indonesia pada 2021. *Suara.com*. Diakses pada 30 Maret 2022 di <https://www.suara.com/tekno/2021/12/29/210941/daftar-game-mobile-terpopuler-di-indonesia-pada-2021>
- Liao, Gen-Yih., Tseng, Fan-Chen., Cheng, T & Theng, Ching-I (2020). Impact of gaming habits on motivation to attain gaming goals, perceived price fairness, and online gamer loyalty: Perspective of consistency principle. *Telematics and Informatics*. Volume 49: 101367
- Lim, Rendi (2021). Melirik Jumlah Pemain Aktif Mobile Legends, Masih Populer? *Esport.id*. Diakses pada 2 Februari 2022 di <https://esports.id/mobile-Legends/news/2021/03/a822554e5403b1d370db84cfbc530503/melirik-jumlah-pemain-aktif-mobile-Legends-masih-populer>
- Lutfiah., Basri, Muhammad., & Kuswanti, Heni (2022). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Perilaku Konsumtif Mahasiswa Pendidikan Ekonomi PPAPK Universitas Tanjungpura Pontianak. *Jurnal PPK*. Vol 11(3) hal 1-10. Diakses pada 23 Mei 2023 di <https://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/view/53456>
- Narendra, Pitra (2008). Metodologi Riset Komunikasi. Cetakan I, Yogyakarta
- Nelvi, Mitra., Syahniar, Syahniar., & Alizamar (2019). Consumptive Behavior of Students in Shopping Online and Implications in Guidance and Counseling Services in Universities. *International Journal of Research in Counseling and Education*. Vol 3 No.2, hal 120-124
- Nilamsari, Natalina (2014). Memahami Studi Dokumen dalam Penelitian Kualitatif. *Wacana*. Vol 13 No 2, hal 177-181
- Novilita, Hairina & Suharnan (2013). Konsep Diri Adversity Quotient Dan Kemandirian Belajar Siswa. *Jurnal Psikologi*. Vol. 8 (1) hal 619-632
- Pitaloka, Ardanareswari (2013). Perilaku Konsumsi Game Online pada Pelajar (Studi Fenomenologi tentang Perilaku Konsumsi Game Online pada Pelajar di Kelurahan Gemolong, Kabupaten Sragen tahun 2013). *Sosialitas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Sosiologi-Antropologi*. Diakses pada 6 April 2022 di

- <https://www.neliti.com/publications/13630/perilaku-konsumsi-game-online-pada-pelajar-studi-fenomenologi-tentang-perilaku-k>
- Prandini, Luh & Telagawathi, Ni Luh (2021). Faktor-Faktor Yang Menentukan Keputusan Pembelian Produk Virtual Dalam Online Games Mobile Legends. *Bisma: Jurnal Manajemen*. Vol 7. No 2. Hal 294-302
- Raco, J R. (2010). *Metode Penelitian Kualitatif: Jenis, Karakteristik dan Keunggulannya*. Jakarta: PT. Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Ratna, Nyuman (2010). *Metode Penelitian: Kajian Budaya dan Ilmu Sosial Humaniora pada Umumnya*. Yogyakarta: Pustaka Belajar
- Rumayar, Elizabeth (2011). Bagaimana Menciptakan Hubungan yang Baik dengan Orang Lain. *Jurnal Ilmiah Unklab*. Vol 15 No. 2 hal 78-88
- Saputro, M., Anandha, Nova., & Rizqi, Reza (2019). Perilaku Konsumen Dalam Keputusan Pembelian Item Pada Game Online Pubg Mobile. *Jurnal Ekonomi Dan Bisnis*. Vol 2. No 2. Hal 36-44
- Senoprabowo, Abi., Khamadi, Khamadi., Haryadi, Toto & Yudani, Hen (2017). Persepsi Visual Karakter Warrior Pada Game Online Warcraft, Perfect World, dan Nusantara Online. *Demandia*. Vol. 2 No, 2 hal. 161-181
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Tempo (2020). Pandemi Dorong Kenaikan Jumlah Pengguna Game. *Koran Tempo*. Diakses pada 30 Maret 2022 di <https://koran.tempo.co/read/ekonomi-dan-bisnis/461045/pandemi-dorong-kenaikan-jumlah-pengguna-game>
- Temukan Pengertian (2013). Pengertian Jenis dan Dampak Game Online. *temukanpengertian.com*. Diakses pada 24 Februari 2022 di <https://www.temukanpengertian.com/2013/06/pengertian-game-online.html>
- Wirasepta, Tedy & Suardi, Melisa (2019). Pengaruh Budaya Konsumerisme terhadap Masyarakat Kota. *Majalah Ilmiah UPI-YPTK*. Vol. 26 No. 1 hal 1-6
- Wirawan (2022). Sejarah Singkat Perkembangan Game Online. *MPL.id*. Diakses pada 24 Februari 2022 di <https://www.mpl.id/blog/sejarah-singkat-perkembangan-game-online/>

- Wulandari, Galuh (2022). Stop Begadang. *Yankes.kemkes*. Diakses pada 23 Mei 2023 di https://yankes.kemkes.go.id/view_artikel/686/stop-begadang
- Yee, N (2007). Motivations of Play in Online Games. *Journal of Cyber Psychology dan Behavior*. Vol 9 (6). Hal 772-775
- Young, Kimberly (2009). Understanding Online Gaming Addiction and treatment Issues for Adolescents. *The American Journal of family Therapy*. 37: 355-372 diakses pada tanggal 5 Agustus 2023 di https://www.netaddiction.com/articles/Online_Gaming_Addiction.pdf

LAMPIRAN

Draft Pertanyaan Pengurus ESI Jember

1. ESI di Jember sudah berapa tahun berdiri?
2. Ada berapa Pengurus ESI Jember saat ini?
3. Devisi apa saja yang ada di ESI Jember?
4. Apa visi dan misi ESI?
5. Kegiatan apa saja yang sudah dinaungi ESI Jember?

Draft Pertanyaan Pemain *Game Online Mobile Legends Bang Bang*

1. Sudah berapa lama saudara bermain game MLBB?
2. Berapa match yang sudah saudara mainkan?
3. Mengapa saudara menyukai game MLBB?
4. Berapa skin yang sudah saudara miliki?
5. Apa skin termahal yang saudara miliki?
6. Kira-kira sudah berapa uang yang saudara keluarkan?
7. Jika saudara sudah memiliki skin incaran, lantas apa yang akan saudara rasakan? Bahagia, memamerkan, atau membuat saudara semakin merasa jago & peercaya diri dalam bermain game?
8. Lantas, jika skin incaran saudara tidak berhasil dimiliki, akan seperti apa perasaan saudara, apa yang akan terjadi setelahnya?
9. Apabila skin incaran saudara sudah dimiliki maupun tidak dimiliki, akankah saudara akan berusaha untuk membeli skin yang lain? Jika ya, mengapa saudara memutuskan untuk membeli skin tersebut?
10. Apakah saudara pernah mengoleksi skin atau ingin memiliki koleksi terhadap skin-skin yang rilis? Jika ya, mengapa?
11. Mengapa saudara membeli skin yang mungkin saja saudara belum tentu bisa memakai hero tersebut?
12. Dari manakah Anda mendapatkan uang untuk membeli item dalam game?
13. Sebelum melakukan pembelian atau pertandingan, apakah saudara menonton video tutorial atau review terlebih dahulu (konten *gaming*)?

14. Apakah semua teman dalam kelompok bermain anda juga memiliki skin skin incaran dan limited?
15. Mengapa saudara sangat tertarik dengan skin skin tersebut bahkan dengan harga yang sulit dijangkau kaum menengah?
16. Apakah dalam komunitas saudara sering membahas mengenai skin skin terbaru, revamp, dan yang akan rilis? Jika ya, biasanya akan membahas tentang apa? Jika tidak, mengapa saudara sangat menginginkan skin skin tertentu?
17. Dalam sehari berapa Jam anda menghabiskan waktu untuk bermain game?
18. Dengan siapa sajakah saudara banyak menghabiskan waktu bermain game tersebut, saudara? Teman komunitas, atau public?
19. Jika saudara menang dalam mode ranked, bagaimana perasaan saudara dan apa yang akan saudara lakukan? Lantas jika kalah, bagaimana?
20. Jika saudara menang dalam mode brawl/classic bagaimana perasaan saudara dan apa yang akan saudara lakukan? Lantas jika kalah, bagaimana?
21. Apakah saudara sering berlatih hero baru atau berlatih hero favorit saja? Jika ya, seberapa sering saudara berlatih, berapa jam, dan melalui mode bermain apa? Jika tidak, bagaimana saudara melatih kemampuan bermain game dan strateginya?
22. Untuk apa saudara bermain game? Apakah saudara merasa hidup dan bahagia karena bermain game? Jika ya, mohon ceritakan perasaan saudara ketika bermain game.
23. 1Bagaimana saudara mendefinisikan keuntungan dan kerugian dalam bermain game?
24. Apakah saudara memiliki kesibukan lain selain bermain game? Jika ada, kesibukan apakah itu?
25. Lantas, dari kesibukan-kesibukan yang ada, bagaimana saudara menempatkan posisi prioritas dalam kegiatan yang lain?
26. Mengapa saudara rela menghabiskan uang demi skin dan item virtual di dalam game tersebut?

TRANSKRIP
INTERVIEW PEMAIN GAME MLBB

Selasa, 3 Januari 2023

WhatsApp Call

Peneliti : Rizqiyah Yusrinawati

Narasumber : EA

R: Sebelumnya, main game udah berapa lama nih?

E: Kurang lebih 6 thn

R: Waw, lama sekali ya. Maen game 6 thn itu sekedar hobi atau emang udah jadi pekerjaan professional?

E: Gabut doang

R: Gabut? Ini sebenarnya alasan gabut kenapa? Teman ada?

E: Karena temen temenya ngegame juga jadi ya ngegame aja gitu bareng-bareng sama temen

R: Oh karena temen temen pada ngegame. Jadi sekalian biar bareng gitu ngegame sama temen-temen

E: Ya

R: Emang yang dimaksud temen-temen ini, temen temen yang di sekitar atau temen-temen yang emang ada di game aja?

E: Temen-temen sekitar maen semua, jadi ikutan gitu

R: Nahh, awalnya ikut-ikutan emang karena menarik atau ada alasan lain?

E: Dulu aku maen COC dan mulai sepi peminat, karena ML emang lagi booming gitu 2018 di tempat kerja juga pas istirahat itu banyak yang main, jadi kepo terus mencoba install, main gitu sekali dua kali dan ya keterusan sampe sekarang

R: Oh, emang perasaan pertama kali nyoba dan akhirnya kok bisa lama banget gitu emang ada perasaan apa gitu, apakah anda merasa kalo menang gitu dan mendapatkan prestasi di dalam game atau perasaan lainnya?

E: Waktu ngegame itu pas maen seru pas menang kayak seneng gitu

R: Seneng aja ya? Kalo menang pernah ga merasa kayak. "oh aku pinter jago maen game"

E: Uh, pernah banget tuh. Kadang mikirnya oh aku GG banget nih kapan direkrut tim e sport

TRANSKRIP

INTERVIEW PEMAIN GAME MLBB

Selasa, 3 Januari 2023

WhatsApp Call

-
- R: Emang pernah pengen jadi time esport karena apa?
- E: Ya, dulu banyak konten Jess no Limit sama Oura maen ML. Jess ikut esport Evos. Kontennya jug GG banget Jess no limit. Trus kalo COC itu kan maennya pake klan, kalo lagi war klan, klannya sisa sedikit dan pada pindah *game* ML.
- R: Ini biasanya kalo di sekolah atau di tempat kerja, pernah mendapatkan prestasi akademik atau lainnya?
- E: Tidak
- R: Apakah ada salah satu alasan gitu misalkan kayaknya bidangku di game deh kayaknya aku bisa mendapatkan prestasi di game deh gitu, atau nggak?
- E: Nggak sih, soalnya emang gak ngincer di turnamen-turnamen gitu, gak pernah ikut juga, sebenarnya pengen, cuma gak ada tim aja gitu.
- R: Ohh. Tapi pernah ga merasa kayak, karena aku jago itu udah termasuk prestasiku gitu, pernah merasa kayak gitu?
- E: Pernah sih kadang.
- R: Emang selama main *game* gitu, perasaan positif apa yang pernah dirasa?
- E: Ya banyak, seneng kalau menang. Ditambah lagi sering mengasah kemampuan bermain menggunakan strategi, counter hero, item. Dari situ juga belajar bahasa Inggris ya, karena banyak pemain dari luar dan terkadang tulisan di dalam game berbahasa Inggris.
- R: Biasanya sehari maen berapa match?
- E: Lima match mungkin
- R: Kalo pas lagi hectic dan boomingnya pernah sampe berapa match paling banyak?
- E: Kayaknya 10 match gitu, 10 match betre abis, udah.
- R: Itu berarti pernah ga sampe begadang maen gamenya sampe capek banget gitu?
- E: Pernah sih sampe pusing gitu
- R: Ini pusing karena apa?
- E: Ya karena nggame keterusan dan kalah terus

TRANSKRIP

INTERVIEW PEMAIN GAME MLBB

Selasa, 3 Januari 2023

WhatsApp Call

-
- R: Oh bener-bener, kalau ngomongin masalah waktu nih pernah ga, kayak karena emang gak ada kerjaan lain, gak ada apapun akhirnya memilih game dan akhirnya keterusan sampe gak ada kegiatan-kegiatan sosial yang dilakuin, kayak yaudah seharian ngegame aja.
- E: Ngga sih, tetep melakukan kegiatan sosial
- R: Kegiatan sosial tuh misalnya kayak apa?
- E: Ya, bertetangga gitu ke tetangga trus kerja bakti sekitar gitu masih ikut sih
- R: Jadi kalo stigma tentang anak game yang biasanya nolep gitu setuju atau nggak
- E: Nggak sih
- R: Emang kenapa tuh? Ada cerita atau peristiwa yang memperlihatkan bahwa tidak nolep dsb?
- E: Ya sepanjang saya ngegame saya ya tetep keluar rumah dan berinteraksi dengan tetangga, tetep kayak keluar gitu kadang ke kafe gitu kadang
- R: Tapi kalo jumlah temen di real life sama temen online game, lebih banyak dimana?
- E: Lebih banyak di real life sih, kebanyakan teman di game pun ya temen real life.
- R: Menurut saudar enak ada komunitas esi di Jember atau kelompok yang isinya temen-temen seminat?
- E: Enak sih ada banyak info turnamen kalo di esi, kadang pengen ikut tapi timnya kurang. Ada squad namanya Kapak Revengers ya isinya temen-temen main di game. Biar tinggal kirim undangan bermain di squad kalo main
- R: Oh ya. Kalo terkait skin biasanya anda ni suka ngoleksi atau nggak nih?
- E: Ngoleksi sih kalo pas ada rejeki sih, kalo pengen dan pengen banget sih dikejar sampe dapat.
- R: Kalo ga bisa heronya tetep?
- E: Ya kalo bagus dan apa ya pengen gitu ya ambil aja gitu meskipun belum bisa
- R: Emang skin bagus itu gimana sih apanya sih

TRANSKRIP
INTERVIEW PEMAIN GAME MLBB

Selasa, 3 Januari 2023

WhatsApp Call

- E: Ya kita suka gitu kan tiap orang kesukaannya beda aja, ada yang suka yang gemoy-gemoy, ada yang suka kayak robot-robot gitu..
- R: Itu sukanya karena apa?
- E: Ya karena efek efek dari skill-skillnya itu keren sih
- R: Tapi kalo skin itu nambah damage ga?
- E: Nggak sih, tapi nambah rasa percaya diri sih
- R: Nambah gimana?
- E: Nambah rasa PD gitu pas maen gitu
- R: Oh jadi lebih percaya diri untuk maju gitu ya untuk ya bermain
- E: Ya, masak skin keren kok kalah ya
- R: Oh ya bener bener
- R: Berapa tuh kira kira yang udah pernah dikeluarkan gara-gara skin ini
- E: Paling gede ya paling gede tuh 500 ribuan kalo gak salah
- R: Emang kalo udah punya skin, gimana sih perasaannya?
- E: Oh aku udah punya skin nih, keren nih, siap ngebantai-bantai nih
- R: Trus kalo misal menang gimana perasaannya?
- E: Udah wah seneng banget, menang akhirnya
- R: Kayak apa tuh kalo digambarkan, kayak kita pas dapatkan apa di sekolah
- E: Kayak dapat nilai A sih kalo kalah ya anggap aja kita dapat nilai B- gitu
- R: Wah sangat jauh ya
- R: Kalau misal skin yang gak dipengin gak dapat gimana tuh?
- E: Ya kecewa gitu, kok bisa gak dapat gitu sih, harus coba lagi sih pas skinnya keluar lagi nih
- R: Kalo boleh tau selain skin biasanya yang ngeluarin uang itu di ML tu apa?
- E: Yah. Biasanya cuma top up untuk beli skin sih, gak buat beli yang lain.
- R: Kalo misalkan ada event-event gak ngejar yang lainnya?
- E: Ngga sih kalo eventnya bukan event skin sih gak ngejar

TRANSKRIP

INTERVIEW PEMAIN GAME MLBB

Selasa, 3 Januari 2023

WhatsApp Call

- R: Ini selain bermain game, anda biasanya ngapain aja nih sehari-hari
- E: Kadang ya TikToker, banyak tidurnya sih tapi, nonton film-film gitu
- R: Itu kalo beli skin biasanya uangnya kekumpul dari mana?
- E: Ya dari kerja gitu
- R: Selain kerja, ada hal lain yang dapatin uang?
- E: Apa ya, kadang jual buah di rumah, di rumah kan banyak pohon jadi ada yang bisa dijual gitu
- R: Oh jadi kalo udah pengen skin tertentu, itu bakal berusaha gitu buat dapatin skin itu
- E: Kalo diitung-itung itu bisa didapatkan ya dan apa ya nggak memberatkan kita ya kejar sih
- R: Apakah sampai saat ini udah merasa beruntung atau udah ada untungnya maen game? Atau merasa rugi?
- E: Apa ya, merasa senang aja maen game, gak dibilang rugi ya rugi sih kadang udah abis banyak gitu gak apa ya, kudunya beli apa kepingin dapat skin dengan harga 300 malah dapat harga 400 kadang kan kecewa gitu.
- R: Kenapa kok sampe rela ngeluarin uang cuma buat skin?
- E: Apa ya, biar makin PD aja pas maen make hero itu
- R: Biasanya review-review skin juga nonton gitu? Jadi dari situ ada keinginan buat beli atau ndak?
- E: Biasanya gitu sih, nonton dulu trus oh ada yang mau rilis skin baru nih, nabung ah buat beli gitu
- R: Temen di game juga banyak ya kayak real life?
- E: Banyak, tetangga juga banyak yang maen
- R: Jadi kalo kumpul-kumpul juga bahas game?
- E: Ya rata-rata bahas game
- R: Pernah ga demi menang atau demi bisa gapai target kayak ranked gitu, latihan dulu, latihan hero dulu, atau latihan strategi dulu
- E: Pernah sih latihan hero gitu sampe bisa gitu, pertama bisa latihan di akun-akun kecil gitu, biar coba-coba dulu, trus maen di akun utama gitu

TRANSKRIP
INTERVIEW PEMAIN GAME MLBB

Selasa, 3 Januari 2023

WhatsApp Call

- R: Jadi punya banyak akun juga ya?
- E: Pakai punya adek gitu, cuma pinjam buat latihan hahaha
- R: Biasanya dalam sehari kalo lagi booming, berapa jam sehari?
- E: Biasanya dari malam sih kalo maen, dari malem berapa jam ya, ya sekitar 5 jam lah ya, tapi itu gak terus terusan itu, paling 3 match 5 match istirahat, ngecharge hp gitu
- R: Biasanya sampe jam berapa itu?
- E: Sampe jam 11-12 gitu sudah
- R: Pernah sampe subuh?
- E: Nggak sih kalo sampe subuh, biasanya kalo sampe pagi tuh pas puasa sih, pas puasa tuh dari, kan taraweh trus harus, harus dulu sampe malam nah baru abis itu jam 10 udah baru ngumpul, mabar sampe waktu sahur itu, jadi sahur masih melek gitu, belum tidur.
- R: Jadi sekalian nunggu sahur? Emang kenapa kok sampe nunggu sahur, emang takut sahurnya kebablas atau gimana?
- E: Heeh takut kebablas gitu sih
- R: Gak ada yang bangunin kah?
- E: Yang di rumah juga kadang kebablasan sih
- R: Terakhir nih, kan kalo di game tuh ada hero nih ada pahlawan gitu, kayak pernah gak merasa pilih hero-hero tertentu cuma karena dia kekuatannya kayak gini atau dia punya aura yang keren atau dia punya aura positif dsb?
- E: Pernah sih
- R: Biasanya gimana?
- E: Kayak apa ya munculnya hero Ling hero Aamon gitu kan, wih keren nih, tampilnya keren, skill-skillnya juga mantep,
- R: Ganteng gitu diliat gak?
- E: Ya ganteng juga sih
- R: Pernah gak ketika kita maenin hero tertentu, kita kayak hero itu, kayak misalkan sekarang aku lagi pake hero yang comel jadi aku juga merasa ah aku comell sekarang saat maen game itu?

TRANSKRIP

INTERVIEW PEMAIN GAME MLBB

Selasa, 3 Januari 2023

WhatsApp Call

E: Nggak sih, Cuma ya apa ya duh keren aku pake hero itu, jadi kayak adalah ya perasaan kita masuk ke dalam game itu. Heeh meresapi gitu, kadang merasa kayak jadi Balmon gitu kadang.

TRANSKRIP
INTERVIEW PEMAIN GAME MLBB

Jumat, 24 Februari 2023

Google Meet

Peneliti : Rizqiyah Yusrinawati (Yis)

Narasumber : KS

R: Sebelumnya maen Mobile Legends udah berapa lama nih?

K: Sekarang udah nggak Yis, maen tapi jarang-jarang, dari kelas 2 SMA sih

R: Berarti itu sekitar game ML baru hadir ya

K: Gak baru baru banget sih,

R: Ya, mungkin pas lagi booming boomingnya ya

K: Iya, sekitar kayak mungkin belum booming banget ya pas itu yang nggak nggak se booming sekarang.

R: Kalo dulu saudara maen game nya sering banget gitu?

K: Kalau dulu benar-benar intens sampai sampai enggak tidur, pernah benar benar fokus ranked. Terus kalau kalah nangis kayak gitu.

R: Itu biasanya saudara main sendirian atau party selalu ada temannya.

K: Aku gak pernah maen sendiri sih, selalu bareng temen-temen di kampusku. Soalnya aku biasanya maen support, jadi aku butuh tim yang ngerti caraku maen

R: Jadi pas pas misalkan kalah gitu itu nangisnya bareng bareng dong?

K: Aku gak diambil hati sendiri gitu di game, sedih itu bukan cuma karena kalahnya ya. Mungkin karena udah mau kalah di bantu tim pula. Terus kita ngerasa badplay juga banyak lah, nggak cuman gara gara kalah doang sebenarnya kalau kalah mah ya sudah la

R: Tapi pas jaman jaman Anda main itu masih banyak nggak sih cowok cowok yang toxic misalkan ke apalagi player cewek nih, banyak atau masih parah?

K: Sekarang ga banyak, mungkin frekuensi bermainnya udah jarang ya, dan aku mainnya di low tier, jadi ga ada bacot karena skill di atas mereka kan maksudnya aku mainnya di bawah. Nah karena dulu mungkin aku mainnya udah di glory dan skill ku tidak sejago mereka dan aku bad play. Jadi ya sangat banyak hujatan itu.

R: Misalkan kalah kayak gitu. Ada nggak sih perasaan kayak pengen lanjut lagi sampai benar benar menang dan sesuai dengan target?

TRANSKRIP

INTERVIEW PEMAIN GAME MLBB

Jumat, 24 Februari 2023

Google Meet

-
- K: Target sih sebenarnya aku nggak ada ya, dan kalau itu apa ya nggak bisa sih. Soalnya kayak kalah nih langsung pengen berhenti atau pengen main untuk memenuhi target? Enggak sih ya tergantung mood nya aja. Kalau waktu kalah kita ya berhenti tapi kalau mau lanjut ya lanjut, itu intinya tidak ada target dan menangis. Dan kalah itu tidak menjadi alasan untuk berhenti sih, juga kan namanya game pasti ada kalah menang juga kan gitu ya biasanya
- R: Saudara sering lihat gameplay, lihat tutorial gitu gak atau main sebisa kita belajar belajar sendiri?
- K: Aku biasanya diajarin teman sih. Aku jarang nggak lihat tutorial, jarang banget malah mungkin. Bahkan dulu itu pernah iseng doang dan tidak diterapkan. Karena menurut ku kalau tutorial kan kita cuma melihat skill skill yang di layar ya kan nggak dengan tangan orangnya bergerak kemana gitu jadi nggak jelas. Sebenarnya juga juga online ya. Cuman teman aku mungkin lebih jelas kayak skillnya diarahin atau habis beli ini ini gitu. Lebih jelas aja, mungkin pelan lebih jadi mengerti lah itu
- R: Kira kira kalau dikalkulasikan ya Anda tuh kalau main berapa jam per hari?
- K: Maksimal nih ya maksimal atau minimal rata rata lah ya. Enam jam mungkin enam sampai tujuh jam, aku kasusnya ya pas usia itu biasanya kalau misalkan malam begadang, besok paginya ngantuk. Kalau capek, pasti.
- R: Jadi nggak mengganggu kesehatan atau sempet ada permasalahan kesehatan?
- K: Dulu agak mengganggu, agak mengganggu perkuliahan karena terlalu sering gitu ya frekuensi bermainnya gitu, ya karena seringnya mungkin nggak papa ya selagi waktunya tepat pesanannya kan aku pulang ngajar jam delapan. Mungkin selain itu bisa dari jam sembilan sampai jam satu atau sampai jam tiga kayak gitu dan jam tiga kan nanggung subuh, ya sudahlah nunggu subuh. Akhirnya nya habis subuh ngantuk, kuliahnya kan pagi online sih.
- R: Dari situ dapat disimpulkan ya berarti Anda banyak kegiatan, di mana itu kegiatan nggak cuma tentang game gitu kan,
- K: Ya ada ngajar ada kuliah juga ya, jadi bisa dibilang ada kerjaan, ada pendidikan juga yang dikejar di sini.

TRANSKRIP

INTERVIEW PEMAIN GAME MLBB

Jumat, 24 Februari 2023

Google Meet

-
- R: Anda main game itu untuk apa? Sekedar hobi atau pengen lanjut ke jenjang yang serius. Kayak misalkan pekerjaan atau profesional gamer?
- K: Maksudnya. Maaf tadi sinyalnya abis putus putus.
- R: Sekedar hobi atau pengen lanjut ke jenjang yang serius. Kayak misalkan pekerjaan atau profesional gamer?
- K: Jadi misalkan aku pengen jadi pro player atau brand ambassador, gitu. Nggak, nggak, nggak ada sama sekali. Cuman waktu itu sempat, ini mungkin ya kayak kalau ada lomba lomba di fakultasnya, lomba antar lembaga gitu, itu keinginan ikut pasti ada tadi untuk benar benar jadi pro player yang itu menjadi pekerjaan utama itu enggak sama sekali.
- R: Kalo kayak skin atau item item di dalam ML yang itu, Anda juga suka?
- K: Suka sih cuma biasanya aku nunggu yang heronya aku bisa, gak selalu beli sih. Jadi misalkan aku merasa itu wasting, aku merasa ini tidak menguras sepuluh persen dari tabunganku aku beli. Tapi kalau misalkang menguras tabunganku, aku gak beli. Misalkan kayak aku suka banget. Menurut aku skin kolektor dan sentralnya yang jelas itu tidak berniat untuk dibeli ya aku nggak beli.
- R: Dari hal itu berarti Anda nggak, nggak begitu ngebet ya nggak kayak nggak mengoleksi gitu ya. Kalau gitu kira kira menurut Anda skin apa yang paling worth it dan itu mahal gitu buat Anda?
- K: Selama kira main main game aku nggak pernah beli skin. Jujur ya karena dibeliin, semua rata rata itu dibeliin ada skin yang aku beli. Dan menurut aku waktu itu skin floryn. Karena kan dia kalau nggak salah aku cuman habis seratus sepuluh atau sekian diamond. Dan itu dari eventnya utuh kan cuman top up. Terdapat skin setelah sepuluh kali spin kalau nggak salah gitu kan. Jadi tapi itu worth it banget harganya segitu. Dan itu momen yang aku gak tau mau beli skin lain. Di event itu juga Jadi nggak cuma dapat skin aja tapi dapat beberapa hal lainnya.
- R: Jadi pas itu seratus diamond ya
- K: Iya dari diamond yang dibeli itu dibuat kalau gak salah ya seratus sepuluh.
- R: Kalau nggak salah Anda beli apa dm nya
- K: Sorry suaramu putus putus
- R: Maaf ya soalnya lagi di desa. Diamond yang dibeli jadinya dibuat apa dong? Ada teman yang beliin dibuat apa pas itu sama Anda?

TRANSKRIP

INTERVIEW PEMAIN GAME MLBB

Jumat, 24 Februari 2023

Google Meet

-
- K: Waktu itu aku enggak buat beli apa apa karena akun aku udah ada yang mau beli. Jadi aku memang mau jual akun jadi udah biarin tumpuk aja gitu. Namanya juga beli karena pengen aja karena di masa masa yang sebentar ini pengen aja nikmatin pakai skinny floryn
- R: Nah saudara pernah jual akun kan ya. Nah itu menurut Anda waktu itu nyesel nggak jual akun yang mungkin udah lama kita pakai. Kita juga udah pernah beli skin dari akun itu pernah top up begitu kira kira rugi atau malah b ajah dan malah menguntungkan buat kita.
- K: Kalau dibilang untung atau nggak aku malah untung
- R: Itu. Kenapa?
- K: Karena skin yang pernah ku beli itu cuman sanrio. Cuman aku aku keluar uang untuk game itu nggak sampai dua ratus, seratus sekian doang dan aku pake wifi kan. Jadi aku main game tidak pernah menggunakan kuota dan aku menjualnya dengan harga empat ratus ribu. Menurut aku itu untung untuk aku ya dari segi duit doang nih. Tapi kalau dari segi hobi dan kesenangan, kalau boleh mutar waktu kayaknya nggak bakal jual akun nya, ya ada perasaan mungkin nyesel ya, ngapain dijual gitu ya ngapain coba jual, ya meskipun kita beli akun baru dan lebih bagus daripada aku yang lama. rasanya itu enggak sama kayak akun lama, walaupun itu skin skin nya lebih gila gila, mungkin bukan aku pertama kita jadi nggak ada feelnya gitu ya
- R: Kayak mungkin karena bukan akun kita yang asli bukan akun utama kita, jadi feel nya kurang gitu. Btw dulu Andakan sempat bilang tadi ya kalau Anda biasanya digift gitu sama teman ya. Nah itu biasanya teman diri life atau Anda punya teman online, virtual di dalam game gitu?
- K: Macam macam sih. Ada yang diberikan teman di real, ada juga yang dibeliin teman in game.
- R: Mungkin saudara masih menjalin hubungan baik meskipun teman itu virtual?
- K: Iya Alhamdulillah ya.
- R: Jadi kemungkinan stigma tentang orang yang biasanya main game itu nolep atau lain sebagainya itu bisa dipatahkan gitu ya.
- K: Iya karena kehidupan game sama sosialisasi di kehidupan harus sama sama bagus

TRANSKRIP

INTERVIEW PEMAIN GAME MLBB

Jumat, 24 Februari 2023

Google Meet

- R: Tapi pernah nggak Anda ketemu sama orang yang emang dia gamer gitu. Terus dia nggak nggak punya kehidupan sosial yang baik?
- K: Sebentar, nggak ada sih yang aku tahu lah ya, terus kayak diam diam dia hidupnya kehidupan sosial waktu itu.
- R: Nah, kalau misalkan nih lain topik, misalkan Anda main di ranked ya, terus Anda menang sekali. Ini ada perasaan senang dan kayak menggebu gebu atau ambisi gitu?
- K: Ada sih ambisi buat naikin rank lagi lagi dan seterusnya gitu ada. Jadi kayak terpacu gitu ya untuk maen lagi gitu
- R: Kalau main brawl atau klasik gitu menarik nggak menurut Anda?
- K: Terus terang aku enggak. karena tidak menghasilkan apapun. Kalian dan aku bukan tipe orang ya... Intinya menurut aku klasik atau brawl itu tidak, juga mau ngapain gitu ya malah ngabisin waktu doang gitu ya.
- R: Kalo sekarang sudah jarang maen game?
- K: Iya, jarang. Sebulan mungkin bisa cuma tiga kali, empat kali atau satu kali mungkin oke, jadi udah udah sedikit mengurangi ya karena memang bukan prioritas utama kita saat ini.
- R: Begitu ya? Tapi masih hubungan baik sama teman teman yang mungkin dulu pernah kenal secara virtual gitu?
- K: Masih masih terjalin gitu sih.
- R: Oke terakhir nih, Anda kan dulu sampe begadang, kuliah keganggu, sekarang Anda nyesel gak atas kejadian di masa lalu itu?
- K: Misalkan kayak gitu pasti nggak ada. Jadi melewati aja gitu ya. Ya dulu dulu sekarang sekarang gitu berarti ya oke itu aja. Dari pianda sekarang lagi ngajar ya yaudah fokus ngajar.
- R: Yeayy, oke deh Anda, makasih ya udah bantu wawancara kali ini.

TRANSKRIP
INTERVIEW PEMAIN GAME MLBB

Selasa, 21 Maret 2023

WhatsApp Call

Peneliti : Rizqiyah Yusrinawati (Yis)

Narasumber : TR

R: Yis mulai yaa pertanyaannya. Sudah berapa lama maen game?

T: Sekitar 1 tahun

R: Oh itu dulu awal maen game bagaimana ceritanya?

T: Awalnya sih ikut-ikut teman, dulu kan sering kumpul, dulu game ku beda, eh pas aku coba tertarik.

R: Oh, memang dulu maen game apa kok beda?

T: Free Fire.

R: Oke, jadi coba ML biar bisa maen bareng sama teman teman ya?

T: Eh iya, biar bisa maen bareng sama mereka

R: Eh itu biasanya kalo maen game maen bareng atau biasa sendirian?

T: Dulu sering bareng teman sih, sekarang sudah sendirian

R: Oh temennya makin kesini makin banyak kesibukan sendiri-sendiri?

T: Heeh, bener.

R: Menurut Saudara, MLBB tu game yang bagaimana sih?

T: Eh bagaimana suaranya patah-patah

R: Maaf-maaf. Menurut Saudara MLBB itu game seperti apa sih?

T: Menurutku kayak bagaimana ya, seru saja sih, dari dulu aku kan cuma penasaran, pas aku coba eh seru, nantangin sih

R: Saudara berarti suka hal-hal yang berbaur tantangan begitu?

T: Iya bener

R: Ada di dalam game tersebut yang menurut Saudara bermanfaat sehingga memutuskan untuk terus maen game itu?

T: Kalo menurutku, sejak aku bermain game itu, aku lebih tahu celah-celah kalau misal menghadapi tipe musuh Marksman, exp, atau tanker, sudah tahu celah-celahnya untuk bisa ngehandlenya begitu

TRANSKRIP

INTERVIEW PEMAIN GAME MLBB

Selasa, 21 Maret 2023

WhatsApp Call

-
- R: Berarti perlu ada permainan berulang ya kalo untuk mengetahui strategi tersebut?
- T: Iya, harus maen berkali-kali dulu, jadi gak sekali maen saja.
- R: Biasanya bagaimana sih kalo liatin orang maen game agar menang?
- T: Biasanya sih kalau aku, scroll Youtube dulu, terus kalo penasaran langsung coba di klasik, atau di mode practice, baru di ranked kalo sudah jago.
- R: Oh, eh kalo ngomongin tentang berkali-kali percobaan, biasanya Saudara maen berapa kali classic atau ranked sampe akhirnya merasa jago?
- T: Gak nentu sih. Biasanya sehari bisa 3 kali atau bahkan 5 kali
- R: Itu paling sering maen maode apa?
- T: Random sih, paling sering mode ranked.
- R: Kenapa itu?
- T: Sebenarnya itu kayak lebih ada. Bagaimana ya ehehe. Ngeliat public tu seru, dari segi bacotanya, omongannya, bikin gemes sih. Kalo klasik kan biasa saja begitu.
- R: Sejauh ini Saudara pernah maen sampe begadang karena seru? Biasanya berapa match?
- T: Pernah sih begadang sampe jam 12san, itu mungkin sekitaran 6-7 match.
- R: Banyak ya?
- T: Iya ehe biasanya maen sama teman begitu
- R: Oh jadi itu pas kumpul-kumpul ya?
- T: Iya, soalnya kalo sendiri gak lama, apalagi kalo teman random kan gak saling paham posisinya, jadi harus nyesuaikan dulu.
- R: Oh iya ya karena jarang mabar jadi kurang chemistry ya. Itu kalo begadang begitu pernah kelelahan?
- T: Mungkin kalo itu ya capeknya sih, mungkin lelah dipianda saja sih soalnya losestreak begitu
- R: Ahahha memang kalo win streak perasaannya bagaimana?

TRANSKRIP
INTERVIEW PEMAIN GAME MLBB

Selasa, 21 Maret 2023

WhatsApp Call

-
- T: Kalau aku pribadi sih seneng apalagi bareng teman-teman, kan bisa tinggi-tinggian rank begitu, jadi kalo sudah sampai mitik begitu wah ini sudah nyampe mitik ini, bisa jadi tantangan buat dia yang belum mitik begitu
- R: Eh jadi tantangan rank begitu bikin tambah motivasi begitu ya?
- T: Kalo dari segi game iya sih
- R: Pernah ga merasa kalo rank kita tinggi begitu ya, ada perasaan bahwa kita lebih jago begitu?
- T: Kayaknya enggak sih.
- R: Jadi biasanya tinggi-tinggian rank itu bagaimana, dapatkan apa itu kalo rank tinggi?
- T: Cuma senang saja sih. Bagaimana ya jelasinnya, soalnya kan cuma game, gabisa dijadikan patokan saja.
- R: Dulu alasan Saudara maen game apa?
- T: Ya hanya ikut-ikutan teman saja biar bisa maen bareng saja.
- R: Eh berarti kalo kumpul begitu bahas apa?
- T: Mungkin yang dibahas tentang kekompakan saja sih, misal nanti mau war harus kumpul, terus nanti kalo kumpul-kumpul lagi seenggaknya bisa lebih jago lagi dan tahu posisi begitu. Ya kalo ketemu pasti mabar, terus ya bahas mau pake hero apa, kadang ya diajarin harus pake item apa. Enaknya main sama temen setongkrongan yak arena udah saling paham cara mainnya masing-masing orang gitu
- R: Jadi bahas strategi begitu ya?
- T: Eh iya, setiap kumpul malah setiap kali match bahas counter dan strategi maen
- R: Oh, berarti sudah banyak bisa heronya ya?
- T: Ehehe iya
- R: Menurut Saudara apa yang paling menyenangkan pas maen game?
- T: Ketika ngebantai musuh. Jadi misal kita kayak di game menang gold, menang level, kita bisa recall recall di depan dia begitu, bisa ngejek begitu
- R: Hahahahaha. Jadi kayak ngejek yang kalah begitu ya?
- T: Iya, tapi bisa come back sih begitu

TRANSKRIP
INTERVIEW PEMAIN GAME MLBB

Selasa, 21 Maret 2023

WhatsApp Call

- R: Wkwkkw karena terlalu santai ya?
- T: Iyaa bener ehheh
- R: Biasanya Saudara kalo ngejek tim yang kalah begitu perasaannya bagaimana?
- T: Ya cuma seneng saja sih. Kayak gemes begitu loh.
- R: Iya, kalo Saudara kalo kalah pernah kesel sama teman se tim?
- T: Pernah sihh,
- R: Biasanya setim kalo mabar dan salah satunya beban, itu diapain?
- T: Ya dikasi tahu tentang, ya biasanya sih bebannya dari segi item, kalo skill nya sudah paham, cuma gagal di item doang, jadi dikasi tahu tentang itemnya saja
- R: Begitu. Kalo mengenai item dan skin, Saudara pernah beli diamond untuk melakukan pembelian dalam game?
- T: Untuk sampai sekarang, belum pernah sih.
- R: Biasanya kalo skin dapatnya bagaimana?
- T: Iya ambil yang event gratisan,
- R: Apa saja itu event yang gratisan biasanya?
- T: Misal event-event ketika setelah apa itu namanya, reset season itu kan ada skin setiap tahun itu, mungkin dari event itu, atau ada keluaran hero baru dan skin baru kan kadang ada yang gratisan. Kan ada juga yang di lucky spin itu, jadi segitu doang sih kalo tentang skin itu. Itu kan ticket buat dapetinnnya kan dari permainan di game dan quest begitu.
- R: Event begitu kan ada periodenya ya, berarti Saudara ngejar quest ya?
- T: Kalo aku pribadi sih se selesainya, kalo ngerasa sudah cukup maen, ya cukup saja.
- R: Memang kalo sudah dapat skin, perasaannya bagaimana?
- T: Ya senang sih, sebenarnya ada target skin yang dipengenin tapi pakai diamond begitu, kayaknya aku gak begitu fokus di game gak begitu mementingkan skin, jadi aku gak beli kayak cuma sekedar kagum saja begitu.
- R: Oh, kayak gak worthit untuk dibeli begitu ya?

TRANSKRIP

INTERVIEW PEMAIN GAME MLBB

Selasa, 21 Maret 2023

WhatsApp Call

-
- T: Iya. Soalnya dari segi apa namanya itu, keunggulannya itu, setiap skin kan ada nilai plus nya segini tiap skin begitu, kalau skin kan sama saja semuanya misal tank +100 semua, mage plus assasin +8 semua begitu.
- R: Memang skin itu bagus dilihat dari apanya sih?
- T: Dari kombinasi warnanya sih kalau aku. Sama itu karakternya.
- R: Sejauh ini skin yang dipengenin paling mahal berapa sih harganya?
- T: Di diamond mungkin kisaran 300 san begitu
- R: Terus kalo maen pakai skin bagaimana?
- T: Ya enak saja, lebih keliatan pakai skin begitu, kayaak dari segi gameplay kayak lebih berdamage begitu
- R: Eh memang skin tambah damage kah?
- T: Kalo dari yang kulihat, kayak itu ada sih cuma +8 begitu, ada plus tapi dikit doang
- R: Terus, kalo skin yang dipengen tapi kita gak punya bagaimana?
- T: Mungkin ada perasaan sedih, tapi yaa sedih tu gak terlalu sih karena cuma kagum saja.
- R: Ya, gak maksain begitu ya. Kalo punya bagaimana?
- T: Mungkin bakal jadi lebih sedikit agresif yaa maennya
- R: Oh jadi lebih percaya diri maennya?
- T: Iya bener.
- R: Saudara gak koleksi skin berarti ya?
- T: Iyaa, gak koleksi.
- R: Perasaan ingin punya skin itu karena liat review kah?
- T: Biasanya pas ada event begitu, terus liat di game, misal lagi pakai hero yang aku suka terus ada skin bagusnya terus aku suka begitu
- R: Oh in game ya, ini dalam setahun lebih Saudara maen game, apa sih untungnya?
- T: Kalau dari keuntungan pribadi sih kayak kalau misal maen sendiri untuk menghilangkan stress dan bisa ngelampiasinnya bisa di game gitu. Kayak

TRANSKRIP
INTERVIEW PEMAIN GAME MLBB

Selasa, 21 Maret 2023

WhatsApp Call

misalnya memang capek dan marah banget dan malah tambah sebaiknya sih.

R: Memang stress dan capek karena apa ini?

T: Mungkin kayak beban di luar sih, kerjaan, kehidupan lah

R: Jadi bisa dibilang game ini salah satu alat untuk refreshing begitu ya?

T: Lebih tepatnya kayak tempat pelampiasan sih, soalnya bisa ngebantai juga kan di game

R: Hahaha, tapi bukannya tambah stress ya, atau bagaimana?

T: Tergantung ya tergantung sih, biasanya begitu tapi kalo orangnya jago dan bisa ngebantai, stressnya ilang, tapi kalo gak jago dan malah dibantai, ya gak makin jadiii frustrasii

R: Hahaha iya juga ya, selain game Saudara apa yang dilakuin?

T: Mancing, bantuin rumah juga sih. Untuk sekarang gak ada kegiatan rutin, aku dulu kerja di Bali, ini lagi pulang. Kegiatan lain ya kalo ada 17san, maulidan dan lainnya begitu

R: Kegiatan Saudara kan sama teman juga ya, nah kalo di game juga ada teman?

T: Kebanyakan teman-teman nyata itu juga teman di game. Ada teman online yang cuma di game, di ML gak banyak sih, kalo di Free Fire dulu banyak.

R: Masih berhubungan?

T: Kalo di ML sudah nggak, kalo FF sekarang juga nggak, soalnya sudah ku uninstall hehe

R: Berarti masih sepadan teman-teman nyata dan online?

T: Iya

R: Saudara setuju stigma player game itu No. Life?

T: Nggak sih, soalnya sekarang banyak banget event-event ML dan turnamen-turnamen besar yang ditayangkan, banyak streamer-streamer game, yang bagaimana ya, bisa mengubah kehidupan. Bahkan banyak-banyak orang luar termotivasi jadi programmer game begitu.

R: Itu berarti bisa jadi profesi ya?

TRANSKRIP

INTERVIEW PEMAIN GAME MLBB

Selasa, 21 Maret 2023

WhatsApp Call

- T: Tergantung yang maennya sih. Kayak misal dibuat konten. Tapi ya kalo cuma mau seneng sisi baiknya cuma ngilangin stress saja.
- R: Kalo misalnya kalah in game, bagaimana perasaannya?
- T: Perasaannya sih kayak lebih greget saja sih, kayak lebih emosi begitu, ayo jangan lose streak begitu masa kalah tok begitu
- R: Oke deh itu saja, nanti kalo ada perlu data lebih lanjut, Yis chat ya.
- T: Boleh.
- R: Terima kasih, Assalamualaikum
- T: Waalaikumussalam

TRANSKRIP

INTERVIEW PEMAIN GAME MLBB

Senin, 27 Maret 2023

WhatsApp Call & Voice Note

Peneliti : Rizqiyah Yusrinawati

Narasumber : SP (Pau)

- R: Pau sekarang udah terhitung berapa tahun maen mlbb?
- P: Sebenarnya kalo misal bener-bener diitung dari pertama kali aku maen itu mungkin sekitar 2017 atau bisa dibilang 6 tahun yang lalu ya
- R: Trus kenapa sih Pau suka maen game tersebut, menurut Pau, MLBB itu seperti apa di hidup Pau?
- P: Alasan suka itu karena sebelum ada ML juga suka maen game, Cuma karena kendala ya kayak agak ribet ke warnet ya dan kurang lebih ML ni seperti mirip game yang dulu pernah aku maenin, jadi aku nyoba gitu loh dan ternyata seru akhirnya keterusan dan itu jadi kayak moodbooster dan kayak ngisi waktu luang sampai sekarang. Dan sebenarnya dulu karena cuma sekedar untuk maen maen aja tapi makin kesini karena waktu itu sempet diajak untuk ikut turnamen, jadi sempat serius gitu dan alhasil kan menang, nah karena menang itu jadi kan aku kayak dapet uang tambahan gitu itu bisa buat bayar sekolah atau pun uang jajan jadi akhirnya aku coba seriusin di bidang ML itu mungki sekitar 2-3 thn
- R: Wiih. Jadi MLBB ga sekedar hobi ya buat Pau? Tapi dapat menghasilkan sesuatu juga ya
- P: Kalo buat aku pribadi ya memang hobi juga tapi cuman sih siapa sih yang gak seneng kalo misal hobinya bisa dijadiin pekerjaan jadi kayak jadi dapat menguntungkan diri sendiri gitu. Cuman ya itu tergantung perspektif orang-orang juga ya. Ada yang melihat kalau maen game itu kayak merugikan karena buang-buang waktu, tapi di sisi lain kalo diliat dari sisiku atau pandanganku ya itu gak merugikan sama sekali kan.
- R: Biasanya dalam sehari maen berapa match Pau? Maen sendiri atau bersama teman bahkan party? Sukanya maen rank, classic atau brawl dan arcade lainnya?
- P: Dalam sehari sih biasanya aku sekitar 3-5 match ya karena sekarang aku kerja dan kebetulan banyak lemburnya jadi ya gitu. Kalo aku sih sebisa mungkin kalau bisa sih nge rank ya dan itu party

TRANSKRIP

INTERVIEW PEMAIN GAME MLBB

Senin, 27 Maret 2023

WhatsApp Call & Voice Note

-
- R: Pau kalo misal rank, terus menang, apa yang bakal dilakukan selanjutnya? Perasaannya gimana sih, kalo diibaratkan di dunia kerja, Pau kalo menang kayak dapat apa sih?
- P: Ya kalau untuk aku pribadi sih yang pasti sih merasa senang yak arena dalam game itu kan pasti kayak banyak perjuangan lah antara aku dan juga timku kan, tapi ya tergantung juga kalo untuk sekarang sih ya cuma sekedar senang aja beda sama yang dulu sih. Kalo dulu kan kayak bener-bener gimana caranya gitu kayak menang trus biasanya kalo menang untuk sekarang kan cuma sekedar senang kalo dulu itu kayak ada koreksi dimana yang salah dimana yang kurang sama tim gitu jadi ya beda aja, cuma ya intinya sama-sama senang.
- R: Kalau misal kalah, Pau gimana?
- P: Kalau misal dalam latihan atau maen biasa sih sebenarnya gak terlalu ini ya, beda lagi kalau misalkan kayak ikut turnamen trus kalah itu tentunya sih ya ngerasa sedih sama kecewa ya. Cuma, dimana-mana ya kalo kita usaha trus kayak gak em gak dapat yang apa kita mau ya sebenarnya agak sedih sih cuma ya gak berarti buat putus disitu juga, tapi ya tergantung orangnya juga sih.
- R: Pau lebih banyak temen real di kehidupan atau in game?
- P: Kalau temen sih kebanyakan online ya kalau ML
- R: Pau pernah ga sih ngerasa maen game itu juga salah satu cara kita untuk mendapatkan sesuatu, misal pengakuan?
- P: Sebenarnya kalau misal kayak kesannya mendapatkan sesuatu atau pengakuan, kayaknya enggak sih. Lebih kea rah kayak pelarian aja sih kayak jenuh real atau capek sama yang ada disini jadi ya maen gitu ketemu orang-orang baru di game gitu kan denger cerita-cerita baru, kayaknya cenderung ke situ sih.
- R: Kalo diminta tiba tiba berhenti untuk maen game, mau ga?
- P: Berhenti sih kayaknya gak mau karena aku merasa itu bukan sesuatu yang buruk buat aku sih, jadi menurutku gak mau
- R: Role Pau biasanya apa? Kenapa pilih itu? Apa pertimbangannya?
- P: Kalo aku pribadi sih lebih suka mage yak arena sebenarnya kalo karena pendapat pribadi sih karena karakternya ya cantik-cantik, lucu-lucu sih.

TRANSKRIP

INTERVIEW PEMAIN GAME MLBB

Senin, 27 Maret 2023

WhatsApp Call & Voice Note

Cuma kalo dari sisi gameplay sih biasanya kalo buat early game itu mage itu sakit banget sih damagenya, jadi lebih cenderung ke fastgame gitu

R: Pau suka skin skin juga ga? Atau item lainnya?

P: Kalo ngomongin skin sih ya tentu aja jelas tertarik lah ya sekarang siapa yang gak tertarik kan, malah kalo aku pribadi kan ada hero kesukaanku gitu jadi hampir semua skinnya itu aku punya

R: Eh berarti Pau sering nabung buat dapatin skin yang dipengen ya?

P: Kalo sering nabung buat beli skin enggak juga ya, tapi cenderung biasanya sih aku pribadi kalo beli skin itu untuk hero yang aku mau kayak aku sering pake heronya jadi kalo tuh aku beli skin itu gak ngerugiin sama sekali gitu

R: Pau pernah beli skin bagus tapi sebenarnya Pau ga bisa heronya?

P: Kalo beli skin bagus tapi gak pernah pake heronya sih gak pernah sih kecuali kalo misal kek gacha ya namanya gacha kan untung-untungan dapatnya random, jadi terkadang ya dapat bagus tapi heronya gak pake gitu. Tapi kalo misal top up untuk beli skin yang aku gak pake, ga pernah sih.

R: Emang apa sih yang dirasakan Pau kalo maen pake skin?

P: Ya yang aku rasain kalo misal beli skin itu ya aku merasa seneng karena itu yang aku mau ya, sebenarnya senengnya tu kayak kita pengen beli baju apa trus kita pakai baju itu kan jadinya seneng gitu, tapi ya itu kembali ke kondisi ekonomi masing-masing sih

R: Kira kira skin di game itu layak untuk mengurangi tabungan kita atau tidak?

P: Sebenarnya kalo layak nya sih enggak ya, cuma itu kan tergantung sudut pandang sih. Kayaknya setiap orang punya kesenangannya masing-masing lah ya, cuma caraku kesenanganku ya mungkin ya beli skin itu cuma ya itu tetep gak sampe sangat-sangat buang-buang uang disitu sih, yaa yang aku mau aja

R: Biasanya untuk memutuskan beli skin, nonton review dulu?

P: O yang jelas ya nonton reviewnya dulu ya walaupun terkadang direview dan waktu rilis gak sama sih ya cuman gak sampe beda-beda amat lah

R: Pertimbangan apa saja yang dilakukan Pau untuk beli skin tersebut?

P: Kalo pertimbangan sih kayaknya gak ada ya. Biasanya sih kalo udah satu hero beli satu skin sih yaudah sih gak beli lagi kecuali untuk hero yang aku suka aja sih. Atau enggak kek misal ada satu hero yang aku udah punya

TRANSKRIP

INTERVIEW PEMAIN GAME MLBB

Senin, 27 Maret 2023

WhatsApp Call & Voice Note

skinnya cuma kek keluar lagi skin baru dan aku kek pengen banget stuck gitu jadi ya aku beli

R: Pau kan sekarang kerja yaa, apa tidak repot kalo pas pulanginya masih bermain game dll?

P: Yaa kerja sih cuman ya memang terkadang pulang kerja tu capek cuman kadang ya diliat kondisi aja sih kalo misal kek lagi pengen maen ya maen kalo keadaan gak memungkinkan misal kek capek trus gak pengen maen ya gak maen, liat-liat kondisi aja sih

R: Biasanya Pau ngatur antara game dan kerjaan gimana?

P: O yang jelas aku maen ya biasanya kalo pulang gitu jadi seandaya gak mengganggu, kalo nggak ya pas hari libur sih.

R: Pau pernah begadang karena game?

P: Kalo begadang ya jelas pernah sih, apalagi dulu waktu jaman-jaman hype-hypenya aku ML ya itu terutama waktu SMA yang jelas sih aku sering begadang karena kemungkinan karena latihan juga iya tapi sebenarnya itu kek gimana ya mungkin karena memang akunya yang mau ya sama kayak kadang maen ranked gitu keenakan karena menang-menang terus jadi keterusan sampe udah kalah sekali baru selesai gitu, ya orang beda-beda sih, cuma kalo aku emang dasarnya kuat begadang jadi ya begadang

R: Kalo begadang, pernah ngaruh ke kesehatan tidak?

P: Kalo begadang sih sebenarnya memang jujur itu ganggu kesehatan sih. Jadi kalo aku kadang nyaranin orang atau apa itu sebenarnya begadang itu ya sangat merugikan kalo bisa sih jangan bisa sama sekali ya kecuali kalo misal kayak besoknya weekend atau libur aku rasa sekali-kali mungkin gak papa kali ya cuman ya kalo bisa jangan sih

R: Pau lebih sering ngabisin waktu di game untuk bagian apa? nonton tutorial, latihan strategi, atau maen aja?

P: Kalo aku sih hampir gak pernah nonton review gitu ya atau kayak nonton strategi dan lain-lain, kayak ngikutin tim-tim nasional sekarang itu lagi tanding apa atau apa itu kayaknya nggak sih, aku lebih cenderung maen game sama temen-temen sih gitu, ya kurasa kayak daripada udah jelas strategi dari youtube atau apa gitu kayak kurang sih ya kayak mending langsung terjun ke lapangan gitu mungkin ya. Karena juga kalo kita maen sama banyak orang, ketemu banyak orang, kita ketemu banyak gameplay baru, aku rasa itu lebih yaa lebih nambah ilmu ya kasarnya gitu lah.

TRANSKRIP

INTERVIEW PEMAIN GAME MLBB

Senin, 27 Maret 2023

WhatsApp Call & Voice Note

- R: Apa Pau pernah nyesel udah milih maen game?
- P: Kalo aku pribadi nyesel enggakya sih enggak ya. Soalnya dari aku pribadi kek aku dapat pengalaman banyak sih dari Mobile Legends dan aku jadi punya banyak koneksi sama temen-temen di luar kota, contoh karena aku maen Mobile Legends aku dulu pernah sampai Surabaya, aku bisa sampai Jakarta, bahkan aku dulu pernah bisa sampai Palembang, ya karena game ini. Dan aku bisa dibilang hampir gak ngeluarin uang sama sekali karena yaitu disponsori gitu, jadi kalo misal aku keluar kota atau kemana udah ada kenalan gitu, jadi mau kemana-mana itu gak bingung gitu. Itu kalo dilihat dari sisi positifnya sih sebenarnya. Cuma kebanyakan orang mandang game itu kayak apa sih maen game gak guna, buang-buang waktu aja. Cuma ya gitu, kembali lagi ke perspektif orang-orang. Mereka bilang gitu ya karena mereka merasa mereka gak pernah dapet dampak positifnya, cuma dampak negatif doang gitu. Cuma buat aku yang selalu dapat dampak positifnya gitu, ya aku merasa gak menyesal sama sekali.
- R: Berarti bisa dibilang waktu yang dikeluarkan sepadan lah ya sama hasil yang didapatkan?
- P: Nah, iya. Ya memang awalnya sih mamaku kayak agak gak setuju ya, cuman dilihat dari ya aku dapat prestasi, aku pernah menang turnamen, sampai aku bisa beli apa yang aku mau sendiri, aku bisa bayar uang sekolahku sendiri, jadi ya pandangan orang jadi beda gitu kan, ya liat dari hasilnya juga sih.
- R: Terus sekarang gimana pandangan orang tuamu saat kamu main game?
- P: Kayaknya sekarang udah gak masalah sih, soalnya karena mungkin dari aku dulu kayak gitu ya adikku dua juga maen game, mamaku gak terlalu ngelarang sih, dan juga ya adikku juga jadi kayak ikut-ikutan turnamen juga kayak aku, jadi kadang minta saran ke aku kayak apa, ya kurang lebih kayak gitu lah, yang jelas pandangan orang tuaku udah gak buruk sih.
- R: Waktu SMA kan Pau maen gamenya lebih banyak ya, memangnya Pau lebih suka kegiatan non akademik atau akademik?
- P: Kalo aku sih fifty fifty ya, gak terlalu cenderung ke satu sisi. Kalo mau akademik atau non akademik. Kalo lebih suka dunia sekolah atau game sih sebenarnya sama-sama sih dua-duanya ya, kalo waktu sekolah ya sekolah kalo waktu game ya game. Soalnya aku ngerasa kayak aku gak bakalan terus bernaung di dunia game ini kayak mungkin dulu oke lah SMA aku bisa serius di game ya, cuma aku ngerasa gak bakal seterusnya, kayak

TRANSKRIP

INTERVIEW PEMAIN GAME MLBB

Senin, 27 Maret 2023

WhatsApp Call & Voice Note

kenyataannya pasti aku bakal butuh kerja dan lain-lain, jadi ya aku tetep fokus di sekolah. Ya berhubung aku SMK sih ya jadi ya gitu sih pemiandaku, jadi game ini untuk aku yang sekarang udah kerja, cuma sekedar ya untuk senang-senang aja sih. Jadi yang masa-masa dulu udah aku anggap masa lalu.

R: Menurut Pau, apakah game ini bisa menjadi wadah untuk membentuk duniamu sendiri?

P: Kalo menurut aku pribadi, kalo misal soal menjadi wadah untuk memiliki dunia sendiri atau mencari kebahagiaan sendiri itu bisa, karena aku rasa setiap orang punya kebahagiaannya masing-masing, ada yang bisa dapat dari game, cuma ya itu lagi, pandangan orang terhadap game kebanyakan jelek ya, jadi kebanyakan orang itu kayak merasa gak diterima dan merasa kayak gak nyaman. Orang-orang kadang banyak ditemui lebih suka di dunia online ketimbang real, itu sebenarnya karena mereka itu merasa jenuh dengan orang-orang di real karena merasa tidak di support atau tidak dihargai. Kita juga kalo misal kita suka suatu hal dan orang-orang di sekitar kita gak menyukai hal itu kan kita juga gak suka kan. Jadi kita secara gak langsung pasti nyari tempat dimana kita merasa nyaman dan dihargai, dan itu ya orang-orang online itu, nyatanya kayak gitu. Jadi kita gak berhak sih mengatur kebahagiaan orang itu merugikan dia atau nggak. Menurutku gitu sih kalo ngomongin kebahagiaan sih. Kalo aku ngeliat kadang orang yang cenderung lebih nyaman di online tu jadinya jatuhnya kasian gak sih. Karena dia tuh kayak di real tu gak nemu tempat bersandar, gak nemu tempat ngomong, gak ada orang yang bikin nyaman, kayak dia mau ngobrol sama orang tu gak nyaman karena dia tuh selalu ngerasa orang gak akan setuju sama pendapatnya dia gitu, sedangkan di online dia lebih seru, lebih asik, banyak temen yang diajak ngobrol gitu kan, jadi lebih nyaman. Alhasil dia kayak jadi gak nyaman gitu di real, dan juga akhirnya dia ngerasa kayak selalu pengen online-online terus dan akhirnya kehidupan relaitanya berantakan dan segala macam. Tapi kalo aku pribadi sebanding sih, soalnya kalo diliat aku tuh kerja dari jam delapan pagi, pulangny tuh sekitar jam sembilan malam, jadi dua belas jam lebih aku berinteraksi dengan manusia-manusia real gitu, kalo temen-temen game ya biasanya kalo maen game doang sih atau gak ya kalo lagi gabut atau lagi jenuh sama orang-orang gitu. Cuma ya memang aku pribadi di real introvert ya, jadi gak terlalu banyak temen, jadi kayak lebih kebanyakan sama temen online sih gitu.

R: Kalo Pau gimana? Pau lebih cenderung bahagia di online atau offline?

TRANSKRIP

INTERVIEW PEMAIN GAME MLBB

Senin, 27 Maret 2023

WhatsApp Call & Voice Note

-
- P: Aku rasa gak bisa sih kalo misal kayak ditanya cenderung kemana. Sebenarnya itu tergantung perspektif sih. Jadi kalo kamu mau liat dari sisi positifnya ya pasti bagus, kalo kamu liat dari sisi negatifnya ya pasti jelek. Ya sama kayak gimana ya, kalo kamu tanya aku cenderung di real ya tergantung, aku mau lihat realku indahnya atau aku mau liat jeleknya, itu kan gak sama, jadi aku sih mending ya sama-sama baik, mau buruk apa mau baik aku merasa ya baik semua lah, gak, maksudnya kita masih, gimana ya ngomongnya ya, jalanin ajalah gitu. Aku rasa sama-sama sih, gak ada buruknya. Kalopun ada buruknya, aku rasa semua akan baik-baik aja gitu.
- R: Pau maen game pernah suka sama pemeran atau heronya kah, sampai pengen jadi kayak mereka?
- P: Kalo suka sih jelas ya, karena ya ada yang ganteng ada yang cantik gitu kan. cuma untuk aku menjadi heronya sih enggak ya, tapi aku lebih cenderung sih lebih tau- jadi misal kayak gini, kalo misal kita maen berlima gitu kan kita pasti biasanya kan ngobrol sama orang, dari ngobrol kita kan cerita-cerita sama orang, jadi tuh kita bisa tau karakter orang gitu kan, kalo kita mabar kan biasanya kan kita kayak ketemu orang banyak, ketemu orang baru, dan kita jadi tau karakter orang, oh jadi kalo misal karakter orang ini dia maennya egois, jadi kita nanggapinnya gimana gitu- secara gak langsung di real nanti kalo ketemu orang marah, kita jadi kayak udah tau, oh ini nanganinnya kayak gini-kayak gini gitu, jadi kayak aku lebih cenderung ke bagaimana mengatasi perilaku manusia kayak gimana sih, daripada mendalami karakter ya aku lebih cenderung kayak lebih memahami teman gameku dan aku terapin ke kehidupan realku. Ya itu sih kalo orang bisa nyampe ke pemiandaku ini ya itu sih, aku pribadi mikirnya gitu.
- R: Tapi Pau pernah pengen jadi kayak visual heronya gitu?
- P: Oh ya pernah lah, apalagi hero-hero yang cantik gitu kan, pasti aku pernah pingin lah, siapa sih kadang yang gak pengen gitu, apalagi kalo mau diseriusin bisa di cosplay loh, cuman aku sih gak mau.
- R: Kenapa Pau?
- P: Malunya sih gak kuat aku mah hahahah
- R: Pau pernah beli skin karena dia kolaborasi dengan tokoh terkenal gitu?
- P: Gak pernah, tapi aku mau huhuhu
- R: Rada mahal sih huhuhu. Yaudah makasih banyak ya Pau udah mau jawab dan bantu penelitian ini