

SKRIPSI

PERILAKU KONSUMTIF MAHASISWA PEMAIN GAME ONLINE

***FREE FIRE* TERHADAP PEMBELIAN VIRTUAL ITEM**

(Studi Kasus Pada Mahasiswa/i Kos-Kosan Dhijori kelurahan Oesapa,

Kota Kupang)



OCTOVIANO VERDI G. MBORO DJAWA

431 17 006

PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI

FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

UNIVERSITAS KATOLIK WIDYA MANDIRA

KUPANG

2024



UNIVERSITAS KATOLIK WIDYA MANDIRA

Jl. Jend. Ahmad Yani 50 – 52 Kupang 85225, NTT-Indonesia

Telp. (0380) 833395, Fax. 831194

Website : <http://www.unwira.ac.id> E-mail : info@unwira.ac.id

BERITA ACARA UJIAN SKRIPSI

Pada Hari ini **Jumat, 07 Juni 2024 Pukul 09.00 WITA** Telah diadakan Ujian Skripsi Program Sarjana, bagi mahasiswa :

N a m a : **Octoviano Verdi G. Mboro Djawa**
NIM : **43117006**
Program Studi : **Ilmu Komunikasi**
Judul Skripsi :

PERILAKU KONSUMTIF MAHASISWA PEMAIN GAME ONLINE FREE FIRE TERHADAP PEMBELIAN VIRTUAL ITEM (Studi Kasus pada Mahasiswa Kos-Kosan Dhijori Kelurahan Oesapa Kota Kupang)

Di hadapan Panitia Ujian Skripsi yang terdiri dari :

1. Ketua : **Fransiska Desiana Setyaningsih, M.Si**
2. Sekretaris : **Innosensia E. I. Ndiki Satu, S.So.s, M.I.Kom**
3. Penguji Materi I : **P. Hendrikus Saku Bouk, SVD., S.Fil., MA**
4. Penguji Materi II : **Meylisa Yuliasuti Sahan, M.I.Kom**
5. Penguji Materi III : **Fransiska Desiana Setyaningsih, M.Si**
6. Pembimbing I : **Fransiska Desiana Setyaningsih, M.Si**
7. Pembimbing II : **Innosensia E. I. Ndiki Satu, S.So.s, M.I.Kom**

Hasil Ujian diperoleh sebagai berikut :

Nilai yang diperoleh dari Penguji I = 85
Penguji II = 85
Penguji III = 89

Lulus dengan Nilai = 86 / A

Belum Lulus dan diberikan kesempatan untuk ujian ulang pada :

HARI:.....,TANGGAL :, JAM :

Hasil Ujian Ulang =



Kupang, 07 Juni 2024
Ketua Tim Penguji,

Fransiska Desiana Setyaningsih, M.Si
NIDN: 0804127501

PERNYATAAN ORISINALITAS

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Octoviano Verdi G. Mboro Djawa
No.Regis : 431 17 006
Fakultas : Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik
Program Studi : Ilmu Komunikasi

Dengan ini menyatakan bahwa karya tulis (SKRIPSI) dengan judul:

PERILAKU KONSUMTIF MAHASISWA PEMAIN GAME ONLINE *FREE FIRE* TERHADAP PEMBELIAN VIRTUAL ITEM (Studi Kasus Pada Mahasiswa/i Kos-Kosan Dhijori kelurahan Oesapa, Kota Kupang).

Adalah benarbenar karya saya sendiri yang dibimbing oleh Ibu Fransiska D. Setyaningsih, M.Si selaku pembimbing I dan Ibu Innosensia E.I. Ndiki Satu, S.Sos, M.I.Kom selaku pembimbing II. Apabila dikemudian hari ditemukan penyimpangan, maka saya bersedia dituntu secara hukum.

Kupang, 20 November 2024

Mahasiswa



Octoviano Verdi G. Mboro Djawa

HALAMAN PENGESAHAN

**Skripsi ini telah diuji dan dipertahankan di depan tim penguji
Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik
Universitas Katolik Widya Mandira Kupang**

Hari/Tanggal : Jumat, 7 Juni 2024

Pukul : 10.00-Selesai

Tempat : Ruang Ujian Fisip

Disetujui Oleh

Pembimbing I



Fransiska D. Setyaningsih, M.Si

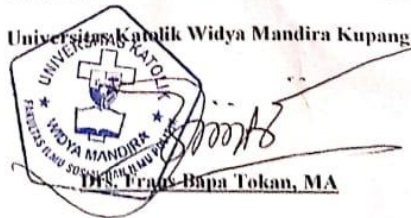
Pembimbing II



Innosensia E. I. N. Satu, Sos., M.I.Kom

Mengesahkan

**Dekan Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik
Universitas Katolik Widya Mandira Kupang**



Dr. Frans Bapa Tokan, MA

HALAMAN PERSETUJUAN

PERILAKU KONSUMTIF MAHASISWA PEMAIN GAME ONLINE

***FREE FIRE* TERHADAP PEMBELIAN VIRTUAL ITEM**

(Studi Kasus Pada Mahasiswa/i Kos-Kosan Dhijori kelurahan Oesapa,

Kota Kupang)

Diajukan Guna Syarat Kelulusan Pada Program Studi Ilmu Komunikasi

Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Universitas Katolik Widya Mandira Kupang

Diajukan Oleh:

Nama : Octoviano Verdi G. Mboro Djawa

No. Regis : 431 17 006

Program Studi : Ilmu Komunikasi

Disetujui Oleh:

Penguji I

Penguji II



P. Hendrikus Saku Bouk, SVD, S.Fil, MA



Meylisa Yulastuti Sahan, M.I.Kom

MOTO

“Yakin, Usaha, Sampai”

PERSEMBAHAN

Karya ini saya persembahkan kepada
Tuhan yang Maha Esa
Untuk Bapa Robet Dan Mama Puspitawati
Teman-teman angkatan 17 Prodi Ilmu Komunikasi
Almamater Universitas Katolik widya Mandira Kupang

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadiran Tuhan yang maha Esa, atas rahmat dan Penyertaan-Nya, karena senantiasa menolong dan menuntun penulis dalam menyelesaikan penyusunan skripsi dengan judul **“Perilaku Konsumtif Mahasiswa Pemain Game Online Free Fire Terhadap Pembelian Virtual Item (Studi Kasus Pada Mahasiswa Kos-kosan Dhijori Kelurahan Oesapa, Kota Kupang)”** untuk memenuhi syarat akademik guna menyelesaikan Program Sarjana (S1) Ilmu Komunikasi pada Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Katolik Widya Mandira

Penulis menyadari bahwa selama penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan, dorongan, serta bimbingan pemikiran dari berbagai pihak baik secara langsung maupun tidak langsung. Untuk itu, penulis ingin mengucapkan limpah terima kasih kepada :

1. Rektor Universitas Katolik Widya Mandira.
2. Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Katolik Widya Mandira.
3. Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Katolik Widya Mandira.

4. Ibu Fransiska Desiana Setyaningsih M.Si selaku pembimbing I dan Ibu Innosensia E I Ndiki Satu, S.Sos., M.I.Kom selaku pembimbing II yang telah mengorbankan waktu, tenaga dan pikiran serta motivasi dalam membimbing penulis dari persiapan proposal hingga menyelesaikan skripsi ini.
5. Pater Hendrikus S. Bouk, SVD, S. Fil, MA selaku penguji I dan Ibu Meylisa Yulastuti Sahan, M.I. Kom selaku penguji II yang telah mengoreksi skripsi penulis
6. Seluruh dosen Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Katolik Widya Mandira, yang selama ini memberikan bekal ilmu pengetahuan dan pengalaman kepada penulis.
7. Seluruh pegawai tata usaha dan perpustakaan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Katolik Widya Mandira yang dengan tulus membantu penulis dalam studi dan fasilitas sarana lainnya.
8. Orang tua tercinta Bapa Robert Yos Ghetain, Mama Puspitawati dan Ayah Lukman (Alm)) dan Bunda Susilowati yang sudah mendukung, menyemangati dan mendoakan penulis dalam menyelesaikan pendidikan awal hingga akhir ini.
9. Kakak tercinta Nia yang selalu memberikan dukungan, menghibur dan menemani ketika penulis menyusun ataupun

penulis lelah.

10. Pacar tersayang dan terbaik Risna Hamid yang selalu memberikan dukungan dan semangat dalam menyusun skripsi ini
11. Teman-teman seangkatan 2017: Sandro, Icat, Dio, Josua, koko, aldo dan semua teman-teman lainnya yang tidak pernah mengeluh dan sama-sama berjuang demi mendapatkan hasil terbaik dalam penulisan skripsi ini.
12. Youtube, WA, Instagram dan Mobile Legend yang selalu menghibur saat penulis lelah dalam mengerjakan skripsi ini.
13. Terima kasih kepada diri sendiri yang telah berjuang sejauh ini.

Penulis menyadari bahwa dalam penelitian ini masih banyak kekurangan serta masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, penulis mengharapkan saran dan kritik yang sifatnya membangun demi tercapainya kesempurnaan penelitian ini. Akhir kata, semoga penelitian ini bermanfaat bagi kita semua.

Kupang, Juni 2024

ABSTRAK

Skripsi ini berjudul “Perilaku Konsumtif Mahasiswa Pemain Game Online Free Fire Terhadap Pembelian Virtual Item (Studi Kasus Pada Mahasiswa/i Kos-kosan Dhijori Kelurahan Oesapa, Kota Kupang)”. Perilaku konsumtif merupakan perilaku individu yang ditunjukkan dengan menonsumsi secara berlebihan dan tidak terencana terhadap jasa dan barang yang kurang atau bahkan tidak diperlukan.. Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk memperoleh pengetahuan tentang perilaku konsumtif mahasiswa pemain game online free fire terhadap pembelian virtual item (studi kasus pada mahasiswa kos-kosan dhijori kelurahan oesapa, kota kupang). Dengan teknik pengumpulan data yang digunakan yakni wawancara mendalam, observasi dan studi dokumen. Teknik analisis yang digunakan adalah reduksi data, penyajian data, penarikan kesimpulan. Dari hasil penelitian yang telah dilakukan mahasiswa pemain game online free fire ditemukan bahwa pembelian virtual item mengakibatkan terciptanya perilaku yang positif dan negatif. Pada perilaku positif ingin tampak berbeda dengan orang lain mereka ingin berbeda dari orang lain dalam hal penampilan dalam akun pada game online free fire , menarik perhatian orang lain yang melihat penampilan mereka karena seing menggunakan item yang memiliki kelebihan. Pada perilaku negatif mengakibatkan tidak memikirkan kebutuhan yang akan datang dikarenakan terus melakukan pembelian virtual item. Mengurangi kesempatan untuk menabung karena tergiur untuk terus membeli item yang dipromosikan oleh free fire. Dan ikut-ikutan dalam membeli item yang berkualitas dan memiliki kelangkaan.

Kata Kunci : Perilaku Konsumtif, *Free Fire*, Game Online, Virtual Item

DAFTAR ISI

BERITA ACARA	I
PERNYATAAN ORISINALITAS	II
LEMBARAN PENGESAHAN	III
LEMBARAN PERSETUJUAN	IV
MOTO	V
KATA PENGANTAR	VI
ABSTRAK.....	IX
DAFTAR ISI.....	X
DAFTAR GAMBAR.....	XIV
DAFTAR TABEL.....	XV
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Tujuan Penelitian.....	4
1.4 Manfaat Penelitian	4
1.4.1 Manfaat Teoritis	4
1.4.2 Manfaat Praktis.....	4
1.5 Kerangka Pemikiran, Asumsi dan Hipotesis.....	5
1.5.1 Kerangka Pikiran	5
1.5.2 Asumsi.....	8
1.5.3 Hipotesis.....	8

BAB II LANDASAN KONSEPTUAL.....	9
2.1 Hasil Penelitian Terdahulu.....	9
2.2 Game Online	11
2.2.1 Pengertian Game Online	11
2.2.2 Game Online Free Fire	11
2.3 Voucher Game.....	13
2.4 Perilaku Konsumtif	14
2.4.1 Perilaku Positif.....	15
2.4.2 Perilaku Negatif	15
2.4.3 Faktor Yang Mempengaruhi Perilaku Konsumtif.....	15
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	17
3.1 Metode Penelitian.....	17
3.2 Lokasi Penelitian.....	17
3.3 Satuan Kajian Dan Objek Penelitian.....	17
3.3.1 Satuan Kajian.....	17
3.3.2 Informan Kunci.....	18
3.3.3 Tabel Informan Penelitian.....	18
3.3.4 Alasan Pemilihan Informan.....	19
3.4 Definisi Konstruk dan Indikator	19
3.4.1 Definisi Konstruk	19
3.4.2 Indikator.....	19
3.5 Sumber Data Dan Teknik Pengumpulan Data	20

3.5.1 Sumber Data.....	20
3.5.2 Teknik Pengumpulan Data.....	20
3.6 Teknik Analisis Data.....	21
3.7 Teknik Interpretasi Data.....	22
3.8 Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data.....	22
BAB IV HASIL PENELITIAN	24
4.1 Sejarah Kos Dhijori.....	24
4.1.1 Free Fire	24
4.2.1 Proses Pendaftaran Akun Free Fire	26
4.2 Telaah Informan.....	27
4.3 Hasil Penelitian	30
4.3.1 Hasil Wawancara Dengan Informan.....	30
4.3.2 Hasil Observasi.....	37
BAB V PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN.....	42
5.1 Analisis Data	42
5.1.1 Game Online	42
5.1.2 Perilaku Konsumtif	43
5.1.3 Positif.....	43
5.1.4 Negatif.....	44
5.2 Interpretasi Data	46
5.2.1 Game Online free Fire.....	46
5.2.2 Perilaku Konsumtif	47

5.2.3 Positif.....	47
5.2.4 Negatif.....	50
BAB VI PENUTUP.....	52
6.1 Kesimpulan.....	52
6.2 Saran.....	53
DAFTAR PUSTAKA.....	54
LAMPIRAN	

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1.....	38
Gambar 4.2.....	39
Gambar 4.3.....	40
Gambar 4.4.....	41

DAFTAR TABEL

Tabel 3.3.3 Informan Penelitian.....	18
Tabel 4.2 Telaah Informan.....	28