

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada zaman sekarang, teknologi dan informasi telah berkembang dengan sangat cepat dan telah memengaruhi banyak bidang, termasuk keuangan, pendidikan, bisnis, dan hiburan. Salah satunya hiburan dalam dunia teknologi bermain *game online*.

Game online, yang dapat didefinisikan sebagai program permainan yang terhubung melalui jaringan, memungkinkan untuk dimainkan kapan saja dan di mana saja secara bersamaan dengan kelompok di seluruh dunia, menjadi salah satu wadah yang sangat diminati oleh masyarakat. Bobby Bodenheimer (2081–1989). Berdasarkan pengertian game online di atas, dapat disimpulkan bahwa istilah "game online" mengacu pada salah satu jenis game yang dapat diakses melalui internet. Di dalam permainan online tersebut, ada berbagai permainan dalam bentuk gambar yang menarik yang dapat diubah sesuai keinginan pemainnya. Bahkan dalam game online tersebut, pemain dapat bersaing untuk mengumpulkan poin tertinggi, menentukan siapa yang akan kalah dan siapa yang akan menang.

Beberapa genre game online termasuk perang, battle royale, olahraga, dan puzzle. Genre battle royale adalah yang paling populer saat ini, dan banyak dimainkan oleh satu atau lebih orang dan bertarung untuk menang. Ini adalah salah satu dari banyak genre game online. Salah satunya *Free Fire game online mobile* yang bergenre *Battle Royale*.

111 Dots Studio mengembangkan game Battle Royale bernama Garena Free Fire, yang diterbitkan oleh Garena. Free Fire adalah game bergenre survival third-person

shooter di mana lima puluh pemain akan bertarung dalam sebuah map. Ada tiga mode permainan, yaitu solo (1 orang), duo (2 orang), dan squad (4 orang), di mana setiap pemain harus membunuh lawan satu sama lain untuk bertahan hidup dan menenangkan permainan. Seringkali, dalam game online free fire, mereka bekerja sama dengan film anime dan artis-artis terkenal untuk mengadakan acara.

Game ini sangat menarik dengan banyaknya pilihan karakter dan senjata yang dapat digunakan pengguna. Selain itu, ada berbagai macam kostum yang dapat dipilih sesuai keinginan Anda. Dalam *game online Free fire* menyediakan penawaran yang sangat menarik dengan mengadakan Event-Event khusus kepada pemain-pemainnya dengan cara melakukan Top Up diamond mulai dari harga yang beragam. Dengan melakukan Top Up pemain diberikan kelebihan masing-masing misalnya kostum-kostum dan senjata di dalam *game online Free Fire*. Sehingga pemain tertarik untuk melakukan pembelian item tersebut.

Pemain *game online ini* juga dapat dimainkan semua kalangan termasuk mahasiswa. Dikarenakan *game online Free Fire* bisa dilakukan saat penat mengerjakan tugas ataupun untuk mengisi waktu luang. Namun seiring dengan seringnya bermain, malah membuat para pemain ini kecanduan. Salah satu dampak dari kecanduan ini adalah dengan melakukan pembelian virtual item yang bervariasi atau biasa disebut *top up*. Karena *event-event* yang diberikan *game online Free fire* sendiri menarik untuk dimiliki oleh setiap orang karena setiap item yang dibeli pemain memiliki visual yang bagus dan kelebihan masing-masing. Terbilang cukup mahal, namun bagi para pemain yang telah kecanduan harga itu tidak menjadi masalah. Demi memuaskan keinginan

mereka membeli virtual item yang biasanya akan membantu dalam permainan game online.

Berdasarkan pengamatan awal yang penulis lakukan di kos Dhjori banyak yang menjadi pemain *game online Free Fire*. Bahkan tidak sedikit yang malah menjadi kecanduan. Karena kecanduan tersebut membuat mereka sering melakukan *top up* atau pembelian virtual item. Pembelian *virtual item* atau *top up* biasanya dilakukan melalui website. Penyedia *website* ini akan memberikan diskon besar-besaran demi menarik perhatian pemain game *Free Fire* agar membeli produk yang mereka tawarkan. Karena tertarik diskon tersebut mereka bahkan sampai menggunakan seluruh uangnya, sehingga untuk makan mereka rela meminjam ataupun menumpang di teman kos yang lain. Alasan penulis memilih Kos Dhjori sebagai tempat penelitian, dikarenakan pada lokasi ini terdapat banyak mahasiswa yang menjadi pemain *game online* dan sering melakukan *top up game* yang berlebihan. Sehingga sangat sesuai dengan penelitian penulis tentang perilaku konsumtif pada pemain *game online*.

Berdasarkan latar belakang ini, muncul pertanyaan mengapa seseorang rela mengeluarkan uang sejumlah besar untuk membeli barang virtual yang dibeli melalui game online. Sebenarnya, hal itu tidak terlalu signifikan. Oleh karena itu, penelitian dengan judul "**Perilaku Konsumtif Mahasiswa/i Pemain Game Online Free Fire Terhadap Pembelian Item Virtual (Studi Kasus Pada Mahasiswa/i Kos-Kosan Dhjori Kelurahan Oesapa, Kota Kupang**" menarik minat penulis.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang sebelumnya terlihat adanya perilaku konsumtif sehingga penulis mengambil fokus penelitian Bagaimana perilaku konsumtif mahasiswa/i Kos Dhijori sebagai pemain *game online Free Fire* terhadap pembelian virtual item?

1.3. Tujuan Penelitian

Menurut rumusan masalah di atas, tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui perilaku konsumtif mahasiswa/i Kos Dhijori sebagai pemain *game online Free Fire* terhadap pembelian virtual item.

1.4 Manfaat Penelitian

Ada dua keuntungan dari penelitian ini: keuntungan teoritis dan keuntungan praktis.sebagai berikut :

1.4.1. Manfaat Teoritis

Diharapkan bahwa penelitian ini akan berfungsi sebagai referensi untuk kemajuan penelitian ilmu komunikasi, khususnya berkaitan dengan perilaku konsumtif siswa saat bermain *game online*.

1.4.2. Manfaat Praktis

1. Diharapkan penelitian ini akan memberi tahu akademis dan dan pemain *game online* di Kos Dhijori tentang dampak perilaku konsumtif bermain *game online*.
2. Mengetahui lebih dalam motivasi seseorang bermain *game online*.
3. Sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana bagi penulis.

1.5 Kerangka Pemikiran, Asumsi dan Hipotesis

1.5.1. Kerangka Pikiran

Kerangka pemikiran berfungsi sebagai model teoretis untuk menjelaskan teori-teori yang berkaitan dengan berbagai komponen penting dari masalah. Pada dasarnya, proses penulisan berorientasi pada pelaksanaan penelitian melalui kerangka pemikiran. Ini menunjukkan bagaimana game online dapat berdampak pada seseorang. Student Kos Dhijori adalah anggota masyarakat yang juga memainkan game online.

Salah satu cara terbaik untuk menghilangkan stres setelah hari yang penuh dengan aktivitas biasa adalah bermain game online. Pada awalnya hanya permainan rekreasi, para pemainnya akhirnya menjadi kecanduan. Menurut Clark dan Scott (dalam Handayani, 2018), ketagihan game online sering disebut sebagai game addiction. Ketagihan ini dapat dikaitkan dengan permainan game yang dapat membuat seseorang senang dan mendorong mereka untuk bermain game secara terus-menerus. Bisa membuat dunia nyata terabaikan setelah itu.

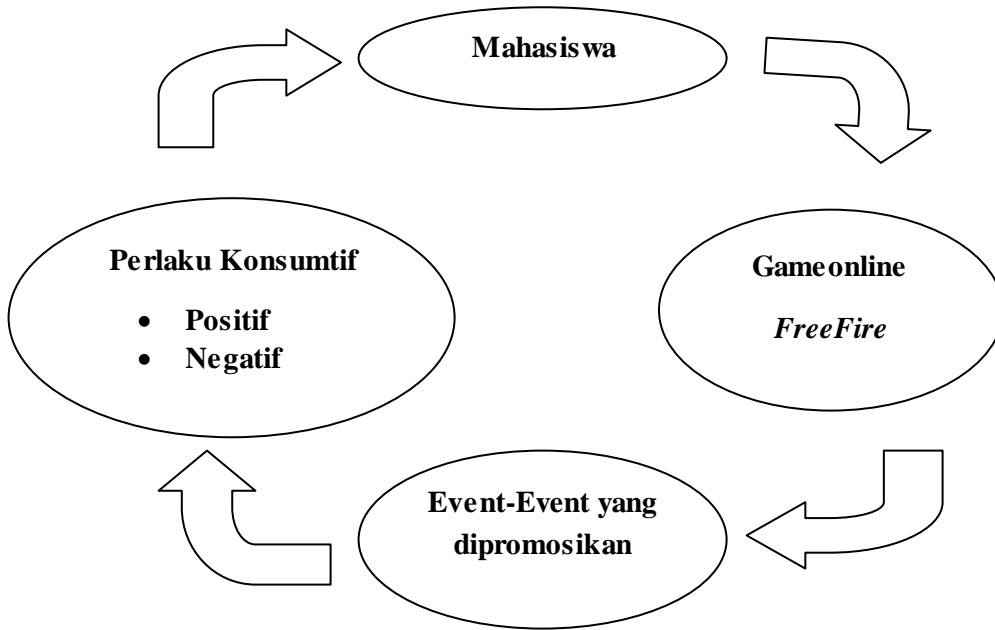
Keinginan untuk bermain game mendorong pembelian item virtual. Pemasok game online telah menjadikan barang virtual sebagai salah satu sumber penghasilan utama mereka. Dijelaskan bahwa ada dua jenis barang virtual: alat peraga fungsional yang berfungsi untuk meningkatkan kemampuan pengguna dalam permainan. Selain itu, ada alat peraga dekoratif yang memiliki kemampuan untuk mengubah tampilan game pengguna (Ho dan Wu, 2020). Adanya diskon *voucer game* yang ditawarkan oleh

website pembelian maupun aplikasi juga sangat berpengaruh sehingga para pemain *game online Free Fire* ini sampai melakukan pembelian virtual item dengan harga yang tidak murah.

Dengan berbagai kemudahan yang ditawarkan oleh pengembang game, mungkin membuat siswa menjadi konsumtif. Dorongan dalam diri seseorang untuk melakukan aktivitas konsumsi tanpa henti untuk mencapai tingkat kepuasan mereka dikenal sebagai perilaku konsumtif sendiri. Perilaku ini dapat berkembang menjadi sebuah kebiasaan yang dapat dilakukan berulang kali dalam jangka waktu yang lama (Lestarina et al., 2017). Dalam Kos Dhijori, siswa menunjukkan perilaku konsumtif saat bermain game online ini. Banyak dari mereka menggunakan uang bulanan yang diberikan orang tuanya untuk membeli barang virtual tersebut. Karena adanya tren untuk membeli barang virtual tersebut, hal tersebut dilakukan hanya untuk memuaskan keinginan. atau promosi yang ada dalam game tersebut. Gambar berikut menunjukkan kerangka pemikiran penulis.

Gambar 1.1

Kerangka Pemikiran



(Sumber: Abstraksi Penulis. 2023)

Yang Menjadi topik utama adalah mahasiswa, dimana para mahasiswa ini sering bermain game online free fire, Karena hoby atau sekedar mengisi waktu luang. Dalam game free fire biasanya sering diadakan dievent-event untuk mempromosikan vittual item, yang biasanya digunakan dalam game untuk pertempuran dengan harga yang bervariasi. Karena tergiur dengan event yang dipromosikan yang awalnya hanya sekedar membeli satu kali menjadi keseringan dan tidak terkontrol. Hingga terjadilah perilaku konsumtif.

1.5.2 Asumsi

Asumsi penelitian berfungsi sebagai dasar bagi masalah yang akan diteliti dan didefinisikan sebagai anggapan dasar atau titik tolak pemikiran yang dapat diterima secara umum (Ridwan 2018). Dengan ini peneliti berasumsi bahwa telah terlihat perilaku konsumtif mahasiswa/i di Kos Dhijori yang memainkan *game online Free Fire*. Hal tersebut diketahui berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan dan pengamatan awal penulis.

1.5.3 Hipotesis

Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap masalah yang masih bersifat praduga karena harus dibuktikan kebenarannya. Hipotesis juga mencoba mengatakan sekaligus mengarahkan perspektif penelitian yang akan datang. Dengan kata lain, suatu pendapat yang digunakan untuk mengetahui kenyataan yang sebenarnya dari suatu hal yang kebenarannya masih belum diketahui (Darus, 2018).

Adapun hipotesis dalam penelitian ini adalah adanya perilaku konsumtif mahasiswa/i pemain *game online Free Fire*. Hal ini didasarkan pada adanya pembelian virtual item yang terjadi secara terus-menerus.