

Microtransaction pada Perilaku Game Addiction
(Studi Kasus: *Player Remaja Mobile Legend* di Kota Malang)

SKRIPSI



Oleh:
Hajrah Nabila Harun
201910230311291

FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG
2023

Microtransaction pada Perilaku Game Addiction
(Studi Kasus: *Player Remaja Mobile Legend* di Kota Malang)

SKRIPSI

**Diajukan Kepada Universitas Muhammadiyah Malang Sebagai Salah Satu Persyaratan
untuk Memperoleh Gelar Sarjana Psikologi**



Oleh:
Hajrah Nabila Harun
201910230311291

FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG
2023

***MICROTRANSACTION PADA PERILAKU GAME ADDICTION
(STUDI KASUS PLAYER REMAJA MOBILE LEGEND
DI KOTA MALANG)***

SKRIPSI

Diajukan kepada Universitas Muhammadiyah Malang sebagai Salah satu persyaratan
untuk memperoleh Gelar Sarjana Psikologi



Hajrah Nabila Harun
NIM : 201910230311291

**FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG
2023**

SKRIPSI

Dipersiapkan dan disusun oleh:

Hajrah Nabila Harun

Nim : 201910230311291

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
Pada tanggal, 23 OKTOBER 2023
dan dinyatakan memenuhi syarat sebagai kelengkapan
memperoleh gelar Sarjana (S1) Psikologi
Universitas Muhammadiyah Malang

SUSUNAN DEWAN PENGUJI :

Ketua/Pembimbing I,

Adhyatman Prabowo, S.Psi., M.Psi

Anggota I

Hudaniah, S.Psi., M.Si

Anggota II

Retno Firdiyani, S.Psi., M.Psi

Mengesahkan

Dekan,

Muhammad Salis Yuniardi, M. Psi., Ph.D



SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Hajrah Nabila Harun
NIM : 201910230311291
Fakultas / Jurusan : Psikologi / Psikologi
Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Malang

Menyatakan bahwa skripsi/karya ilmiah yang berjudul :

"Microtransaction pada Perilaku Game Addiction (Studi Kasus: Player Remaja Mobile Legend di Kota Malang)"

1. Adalah bukan karya orang lain baik sebagian maupun keseluruhan kecuali dalam bentuk kutipan yang digunakan dalam naskah ini dan telah disebutkan sumbernya.
2. Hasil tulisan karya ilmiah/skripsi dari penelitian yang saya lakukan merupakan Hak bebas Royalti non eksklusif, apabila digunakan sebagai sumber pustaka.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar- benarnya dan apabila pernyataan ini tidak benar, maka saya bersedia mendapat sanksi sesuai dengan undang-undang yang berlaku

Malang, 21 November 2023

Mengetahui
Ketua Program Studi



Sofa Amalia, S.Psi., M.Si

Yang menyatakan




Hajrah Nabila Harun

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan Puji Syukur Penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan Rahmat dan Hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “*Microtransaction* pada Perilaku *Game Addiction* (Studi Kasus: *Player* Remaja *Mobile Legend* di Kota Malang)” sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana psikologi di Universitas Muhammadiyah Malang. Dalam proses penyusunan skripsi ini, penulis banyak mendapatkan bimbingan dan petunjuk serta bantuan yang bermanfaat dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak M. Salis Yuniardi, M. Psi., PhD., selaku dekan Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Malang.
2. Ibu Sofa Amalia, S. Psi., M.Si. sebagai Ketua Program Studi Psikologi.
3. Bapak Adhyatman Prabowo S. Psi., M. Psi., yang senantiasa memberikan bimbingan dan arahan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik dan lancar.
4. Informan yang telah bersedia berpartisipasi dalam penelitian yang telah dilakukan peneliti.
5. Penyelesaian skripsi ini tidak lepas dari berbagai pihak yang terkait secara langsung maupun tidak langsung, terutama dan istimewa dipersembahkan kepada kedua orang tua, kepada Ayah Muratno Harun, SE., Ibu Hasmiati Landri dan seluruh keluarga penulis yang senantiasa memberikan kasih sayang, didikan, materi, serta doa yang selalu dipanjatkan kepada Allah SWT. untuk penulis.
6. Teman-teman penulis yang tidak bisa disebutkan satu persatu yang memberikan motivasi dan semangat kepada penulis.
7. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu, yang telah terlibat selama proses perkuliahan penulis.

Penulis menyadari naskah ini masih jauh dari kata sempurna, sehingga kritik dan saran yang membangun sangat diperlukan oleh penulis guna memperbaiki dan mencapai kebermanfaatan tugas akhir ini bagi semua kalangan.

Malang, 21 September 2023
Penulis,



Hajrah Nabila Harun

DAFTAR ISI

SURAT PERNYATAAN	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	iii
DAFTAR LAMPIRAN	iv
ABSTRAK.....	1
<i>Microtransaction</i>	4
Jenis-jenis <i>Microtransaction</i>	5
Faktor pendorong melakukan <i>Microtransaction</i>	5
<i>Game Addiction</i>	5
Faktor-faktor yang mempengaruhi <i>Game Addiction</i>	6
Kriteria <i>Game Addiction</i>	6
METODE PENELITIAN	7
Rancangan Penelitian	7
Lokasi Penelitian	7
Sumber Data	7
Peran Peneliti	7
Metode Pengumpulan Data	8
Prosedur Analisis dan Interpretasi Data	8
Kredibilitas	8
HASIL PENELITIAN	9
Hasil Wawancara	10
DISKUSI	13
SIMPULAN DAN IMPLIKASI	16
REFERENSI	17

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Tabel Verbatim	20
Lampiran 2 Tabel Kategorisasi.....	45
Lampiran 3 Tabel Konsep	60
Lampiran 4 Hasil Triangulasi.....	63
Lampiran 5 Guide Wawancara.....	66
Lampiran 6 Informed Consent	68
Lampiran 7 Data Account Mobile Legends Subjek	69
Lampiran 8 Dokumentasi Kegiatan	72
Lampiran 9 Surat Verifikasi dan Uji Plagiasi.....	75



Microtransaction pada Perilaku Game Addiction (Studi Kasus: *Player Remaja Mobile Legend* di Kota Malang)

Hajrah Nabila Harun
Fakultas Psikologi, Universitas Muhammadiyah Malang
harunnabilaummacid@webmail.umm.ac.id

ABSTRAK

Abstrak. Perkembangan *game online* yang memunculkan sistem *microtransaction*, menjadi salah satu penyebab berkembangnya perilaku konsumtif pada remaja pemain *game online*. Remaja sangat mudah untuk mengakses *game online* salah satunya *Game Online Mobile Legend : Bang-bang* yang banyak digemari. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui *Microtransaction* pada perilaku *Game Addiction* pemain *game Mobile Legend : Bang-bang* di Kota Malang. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis studi kasus. Metode pengambilan data menggunakan wawancara dan dokumentasi. Karakteristik subjek dalam penelitian ini yaitu *player* remaja *game Mobile Legend* yang melakukan *microtransaction* dalam pembelian barang *virtual* dengan minimal transaksi lima puluh ribu rupiah hingga lima ratus ribu rupiah dan mengalami peningkatan durasi bermain *game* dengan waktu hingga lima jam lebih. Teknik pengambilan sampel menggunakan teknik *purposive sampling*. Hasil penelitian menunjukkan dampak *microtransaction* pada perilaku *game addiction* yaitu kondisi kesehatan menurun, pemborosan, adanya perilaku mencuri dan berbohong. Serta meraih prestasi dengan mengikuti turnamen *game mobile legend*. Pembelian *virtual item* dilakukan untuk melakukan investasi agar mendapatkan keuntungan. Hasil investasi akan digunakan untuk mendukung tujuan utama subjek yaitu menjadi atlet *Esport*.

Kata Kunci: Transaksi Mikro, Kecanduan Game

Abstract. The development of online games, which have given rise to microtransaction systems, is one of the causes of the development of consumer behavior among teenage online game players. It is very easy for teenagers to access online games, one of which is the popular online game *Mobile Legend: Bang-bang*. This research aims to determine *Microtransactions* on the *Game Addiction* behavior of *Mobile Legend: Bang-bang* game players in Malang City. This research uses a qualitative approach with a case study type. The data collection method uses interviews and documentation. The characteristics of the subjects in this research are teenage players of the *Mobile Legend* game who carry out microtransactions in purchasing virtual goods with a minimum transaction of fifty thousand rupiah to five hundred thousand rupiah and experience an increase in the duration of playing the game to more than five hours. The sampling technique uses purposive sampling technique. The research results show the impact of microtransactions on game addiction behavior, namely decreased health conditions, waste, stealing and lying behavior. And achieve achievements by participating in mobile legend game tournaments. Purchasing virtual items is done to make an investment to make a profit. The investment results will be used to support the subject's main goal, namely becoming an esports athlete.

Keywords: Microtransactions, Game addiction.

Kemajuan teknologi pada saat ini, penggunaan internet menjadi kebutuhan yang sangat penting bagi masyarakat salah satunya sebagai sarana hiburan, misalnya untuk bermain *game*. *Game online* sering diartikan dengan permainan video *game* dengan menggunakan jaringan internet (Desriyanti, 2018). *Game online* semakin berkembang menjadikan fitur dan teknologinya semakin mudah digunakan sehingga *game online* dapat diakses dimana saja dan kapan saja. *Game online* yang cukup populer di kalangan masyarakat, sehingga tak jarang dari mereka sering kali menghabiskan waktu yang cukup lama ketika bermain *game* tersebut. Salah satu *game online* yang cukup populer di kalangan masyarakat adalah *Game Online Mobile Legends*.

Game Online Mobile Legend : Bang-Bang merupakan *game* yang sangat populer di Indonesia dan menjadi *game* pertama teratas di *App Store* maupun di *Google Play Store*. *Operational Manager* Moonton Indonesia, yaitu Dimas Wiratama S menyatakan cukup besarnya pemakai aktif *game online mobile legend* di Indonesia hingga 50 juta dari total 170 juta pemakai aktif tiap bulan diseluruh dunia, dalam hal ini Indonesia di jadikan sebagai kontributor terbesar (Andina Librianty, 2018). *Game online mobile legends* adalah sebuah *game online* yang bertemakan pertempuran multi pemain (MOBA). *Game online Mobile Legends* adalah sebuah *game* multiplayer yang dimainkan secara tim 5 vs 5 untuk mengalahkan musuh atau tim lawan. Untuk memainkannya para pemain bisa menggunakan *hero* yang tersedia oleh sistem atau *hero* yang dibeli dengan koin. Setiap *hero* juga tentunya memiliki karakteristik yang berbeda yaitu *maksman, tank, mage, support* dan *assasin*.

Hasil survei dunia majalah Chips tahun 2015 menyebutkan adanya peningkatan pemain *game online* menjadi 42,8 juta pemain *game* pada tahun 2015 (Young, 2015). Menurut data lembaga survey global, IDC, pemain *game online* di Indonesia meningkat 30% pada tahun 2012 dan menghasilkan pendapatan dalam negeri sebesar 1,45 triliun, jumlah pemain *game online* tersebut hampir 20% dari pengguna internet di Indonesia. Menurut Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (2017) pemanfaatan internet untuk bermain *game* di Indonesia yaitu sebesar 54,13%. Data tersebut menunjukkan angka pemanfaatan internet untuk bermain *game* di Indonesia cukup tinggi. Di Indonesia, *game online* disukai oleh semua kalangan usia. Pengguna internet terbanyak di Indonesia adalah remaja dengan akses waktu yang berlebih dan mayoritas akses terhadap games online dan sosial media (Novianty, Sriati, & Yamin, 2019).

Kecanduan *game online* merupakan suatu kesenangan dalam bermain karena dapat memberi rasa kepuasan tersendiri, sehingga ada perasaan untuk mengulangi lagi kegiatan yang menyenangkan ketika bermain *game online* (Nurdilla, 2018). Bermain *game online* dalam waktu yang lama tanpa ada batasan waktu dapat dikatakan seseorang akan mengalami kecanduan dengan bermain *game online*, kecanduan bermain *game* secara berlebihan dikenal dengan istilah *game addiction* (DM, 2019). *World Health Organization* (2018) menyatakan bahwa kecanduan *game online*, juga dikenal sebagai *game addiction*, adalah gangguan mental yang dimasukkan ke dalam *International Classification of Diseases* (ICD-11). Ghuman & Griffiths (2012) menjelaskan ada masalah yang timbul dari aktivitas bermain *game online* yang berlebihan, di antaranya kurang peduli terhadap kegiatan sosial, kehilangan kontrol atas waktu, menurunnya prestasi akademik, relasi sosial, finansial, kesehatan, dan fungsi kehidupan lain yang penting. Hal ini diidentifikasi sebagai gangguan kontrol atas *game* karena seseorang memberikan lebih banyak perhatian pada *game* daripada kegiatan lain dan melakukan perilaku ini secara konsisten meskipun berdampak buruk pada dirinya sendiri.

Perkembangan teknologi telah memungkinkan orang untuk membelanjakan uang mereka di dunia nyata untuk barang *virtual* yang tersedia, seperti aksesoris atau peralatan khusus dalam dunia maya (Lehdonvirta et al., 2009). Di mana kasus ini dikenal sebagai konsumsi *virtual* atau banyak orang menyebutnya *microtransaction*. *Microtransaction* adalah transaksi keuangan yang dilakukan secara *online* dengan menggunakan uang *ril* untuk membeli barang *virtual* dalam *game* (Syahmaulana & Indriani, 2022). *Microtransaction* digunakan untuk membeli sejumlah fitur dalam *game online*, hal ini yang membuat remaja menggunakan uang asli secara berlebihan untuk membeli berbagai barang *virtual* yang bertujuan untuk meningkatkan menariknya permainan *online* mereka. Berlebihan dalam pembelian *online* dapat menyebabkan perilaku yang boros dan tidak bermanfaat. Selain itu, pemain yang memiliki status keuangan yang kurang mandiri, seperti pada siswa, pembelian *virtual* akan menggunakan uang saku harian mereka yang terbatas (Ambarwati, 2014; Pitaloka, 2013).

Ada beberapa fenomena penelitian tentang perilaku adiksi yang diakibatkan oleh game online. Dari hasil survey wawancara peneliti kepada beberapa informan di Kota Malang, bahwa seseorang memiliki kecanduan terhadap game online dengan alasan bermain game menjadi rutinitas setiap hari dan merasa gelisah ketika tidak bermain. Ada juga mengatakan mereka rela berbohong kepada orang tua untuk melakukan pembelian virtual. Salah satu informan di Kota Malang mengatakan :

“saya biasanya bermain game setiap hari selama 3 jam lebih, kalau libur sekolah biasanya saya bermain game bisa setengah hari bahkan lebih. Setiap hari saya harus bermain game, udah jadi runitiniasku kalo ga main ngerasa ga tenang. Waktunya makan pun saya sambil bermain game”.

Menurut wawancara di atas, *player* AP mengalami masalah ketika bermain *game online*. AP mengalami tekanan internal yang kuat untuk terus bermain *game online*, yang membuat mereka tidak dapat mengontrol diri dan menghabiskan banyak waktu untuk bermain *game online* dengan intensitas tinggi dan durasi. Selain itu MA juga mengatakan;

“setiap ada event bagus di game mobile legend, dari jauh-jauh hari saya sudah menyiapkan uang untuk top up untuk mendapatkan skin atau item yang saya mau. Berapapun uang yang harus saya keluarkan, asal saya mendapatkan skin atau item itu. Biasanya untuk top up saya minta uang ke orang tua alesannya beli buku”.

Berdasarkan hasil wawancara diatas menunjukan bahwa *player* MA sudah mempersiapkan biaya untuk membeli *virtual item* dengan melakukan segala cara untuk memenuhi keinginan *player*. Adapun contoh kasus yang terjadi pada saat ini, seorang remaja berinisial RA asal Kendari melakukan aksi pencurian *handphone* dan uang 6 juta dari mobil yang terparkir. Hal ini dilakukan untuk membeli barang *virtual item* yang terdapat pada *Game Mobile Legends*. Selain itu, kejadian yang sama terjadi di kota Padang yang melibatkan seorang remaja laki-laki berusia 16 tahun berinisial MI. MI sudah 11 kali melakukan aksi pencurian, hal ini dilakukan MI karena membutuhkan uang untuk bermain *game online*.

Adapun beberapa penelitian terdahulu yang dilakukan membahas tentang Perilaku Adiksi Remaja pada *Game online* oleh Elsa Rosiana (2019) remaja yang mengalami adiksi *game online* rela mengorbankan banyak hal seperti mengorbankan uang saku untuk membeli *voucher* bahkan remaja rela mencuri uang orangtua, berbohong, kehilangan motivasi belajar,

serta dampak negatif pada kesehatan sehingga remaja rentan akan penyakit karena menganggap bermain *game online* adalah bagian terpenting dalam hidupnya. Kemudian penelitian dampak *microtransaction* mempengaruhi pengalaman dan kepuasan pemain di *PUBG Mobile*, ditemukan bahwa pemain sering menjadi lebih hedonis selama mereka terus melakukan pembelian *virtual* untuk mencapai tujuan dan memenuhi kebutuhan dan keinginan mereka. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Sapto Irawan (2021), tiga faktor dapat memengaruhi kecanduan peserta didik terhadap *game online*. Faktor pertama, frekuensi bermain *game online*. Faktor kedua, waktu bermain *game online*. Faktor ketiga, permainan atau *game* yang disukai.

Dari penelitian yang telah dilakukan sebelumnya, banyak sekali kasus remaja yang melakukan pembelian menggunakan *microtransaction* yang berlebihan sehingga banyak remaja yang mengalami *game addiction* yang dapat merugikan dirinya sendiri. Permasalahan dalam penelitian ini perlu dilakukan secara detail dan mendalam. Oleh karena itu peneliti tertarik untuk mengangkat judul *-Microtransaction pada Perilaku Game Addiction (Studi Kasus : Player Remaja Mobile Legend di Kota Malang)*. Adapun tujuan dilakukannya penelitian ini adalah untuk mengetahui proses, faktor pendorong, serta dampak dari *Microtransaction* terhadap perilaku *game addiction* pada *player* remaja *game online mobile Legends*. Sedangkan manfaat dari penelitian ini yaitu untuk memberikan informasi ataupun pengetahuan mengenai *microtransaction* dan *game addiction*, serta sebagai referensi untuk penelitian selanjutnya.

Microtransaction

Microtransaction adalah transaksi keuangan yang dilakukan secara *online* dengan menggunakan uang *ril* untuk membeli barang *virtual* dalam *game* (Syahmaulana & Indriani, 2022). Sistem baru *microtransaction* memungkinkan pemain untuk membeli kebutuhan dalam *game* menggunakan uang sungguhan seperti *item*, kosmetik dan fitur *premium* lainnya (Davidovici-Nora, 2013). Dengan kemajuan teknologi, orang dapat dengan mudah membelanjakan uang mereka untuk barang *virtual* seperti aksesoris dan peralatan lainnya (Lehdonvirta et al., 2009). *Microtransaction* akan berkembang dengan cepat dan bertahan lama. Menurut *Electronic Arts*, salah satu pengembang *game* terbesar di dunia ("*microtransaction will be in every game*", 2012). *Microtransaction* adalah metode atau model bisnis untuk menghasilkan pendapatan pada aplikasi, permainan dan program. *Microtransaction* berlaku untuk pembelian barang dan jasa dengan mata uang asli dan dianggap sebagai pengeluaran bernilai rendah (Newman et al., 2016). Tetapi, diperlukan pembelian mata uang *virtual* terlebih dahulu (Pou et al., 2007).

Microtransaction sering digunakan oleh *game* gratis (*free to play*), yang secara gratis memberikan fitur dasar *game*. Namun, pemain dapat memperoleh fitur tambahan dengan biaya tambahan untuk meningkatkan kualitas layanan, kustomisasi, dan pengalaman. *Microtransaction* dimaksudkan untuk mengurangi perbedaan antara pemain yang menghabiskan banyak waktu luang untuk bermain *game* dan pemain yang memiliki waktu luang yang lebih sedikit. Hal ini karena *microtransaction* memberi pemain lebih sedikit waktu untuk memperoleh *item* atau penyesuaian melalui pembelian daripada menghabiskan waktu untuk mendapatkannya melalui alur *game*.

Jenis-jenis Microtransaction

Zendle et al. (2020) menyatakan bahwa *microtransaction* yang terjadi dalam permainan video dapat dikelompokkan ke dalam berbagai kategori. Pertama, *pay-to-win* adalah metode di mana pemain melakukan pembelian *virtual* di dalam permainan untuk mendapatkan fitur tambahan yang tidak dapat diperoleh dari permainan yang diunduh secara gratis. Dengan cara ini, pemain yang membayar lebih banyak uang untuk *microtransaction* akan dengan mudah mengalahkan pemain yang membayar lebih sedikit atau tidak membayar sama sekali. Kedua, kotak hadiah (*loot boxes*) diberikan kepada pemain setelah mereka menyelesaikan suatu ronde permainan atau dengan membeli barang dengan uang *digital*. Pemain yang membuka kotak hadiah akan mendapatkan barang *virtual* secara acak. Ketiga, *cosmetic* dalam *game online* adalah pembelian *virtual* yang digunakan hanya untuk meningkatkan tampilan karakter dalam permainan. Para pemain melakukan *microtransaction* kosmetik untuk mendapatkan kostum, desain karakter, dan barang *virtual* lainnya yang tidak mempengaruhi jalannya permainan. Namun, para pemain mendapatkan simbol status sebagai kelas sosial yang tinggi dalam permainan dengan memiliki barang kosmetik *virtual*.

Faktor pendorong melakukan Microtransaction

Barnes (2009), menjelaskan ada beberapa faktor yang mendorong melakukan *microtransaction* dalam *game online*. Pertama, *effort expectancy*, yang dipengaruhi oleh seberapa mudah bermain *game online* tersebut. Kedua *performance expectancy*, yang dipengaruhi oleh seberapa mudah pemain mendapatkan aset *virtual* seperti karena barang promo sesuai dengan harapan. Ketiga *quality*, yang dimaksud di sini adalah bagaimana pemain termotivasi untuk membeli aset *virtual* dan terlibat dalam transaksi di dalam *game* tersebut. Keempat *social influence*, pembelian aset *virtual* karena faktor sosial seperti rekomendasi teman atau yang banyak orang yang menggunakan. Kelima *personal real resources*, faktor individual atau kesenangan pribadi pembelian aset *virtual* yang mereka inginkan. Keenam *virtual item resources*, faktor kesediaan aset *virtual*, dimana sebagian aset *virtual* merupakan barang langka dan hanya tersedia pada *event* tertentu dan dalam waktu tertentu. Ketujuh *habit*, faktor dimana pemain secara rutin dan sadar membeli aset *virtual* didalam *game online*. Kedelapan *trust*, faktor pembelian yang dilakukan oleh orang yang dipercaya dan telah di kenal sebelumnya. Kesembilan *perceived profit-making opportunities*, pembelian dilakukan untuk mencari keuntungan.

Game Addiction

Young (2011), mengemukakan *game addiction* atau kecanduan *game online* merupakan salah satu jenis bentuk kecanduan dari teknologi internet atau yang dikenal dengan *internet addictive disorder*. Yee (2006), menjelaskan kecanduan *game online* sebagai perilaku seseorang yang ingin bermain *game online* secara terus-menerus dan berulang-ulang, menghabiskan banyak waktu, dan mungkin tidak dapat mengontrol atau mengendalikannya. Selain itu, *American Psychiatric Association* (2018) menggambarkan kecanduan *game online* sebagai perilaku yang sering mengganggu kehidupan sehari-hari. Berdasarkan penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa kecanduan *game online* adalah ketika seseorang kehilangan kontrol atau tidak dapat mengendalikan penggunaan berlebihan permainan yang terhubung ke internet, yang mengganggu kegiatan sehari-hari. Akibatnya, remaja yang kecanduan *game online* cenderung kurang tertarik pada kegiatan lain, merasa gelisah saat tidak dapat bermain *game online* (Jannah et al., 2015). Serta menurunkan prestasi akademik, kehilangan hubungan sosial, dan kesehatan menurun (Ghuman & Griffiths, 2012).

Faktor-faktor yang mempengaruhi Game Addiction

Menurut Young (dalam Martanto, 2014), menjelaskan terdapat faktor-faktor yang mempengaruhi kecanduan internet atau *game online*. Pertama ciri khas (*salience*), terkait dengan konsentrasi yang berlebihan saat bermain *game*. Bermain *game* akan menjadi prioritas utama bagi pemain ketika mereka harus berkonsentrasi pada hal lain, seperti mengerjakan tugas atau melakukan pekerjaan mereka. Kedua penggunaan yang berlebihan (*excessive use*), penggunaan atau bermain *game online* yang berlebih seperti mengabaikan kebutuhan hidup dasar seperti makan, tidur, dan mandi. Bahkan pemain biasanya menyembunyikan waktu mereka bermain *game* dari orang-orang yang mereka kenal atau orang-orang di sekitar mereka. Ketiga pengabaian pekerjaan (*neglect to work*), *player* mengabaikan pekerjaannya karena bermain *game online* sehingga produktivitas dan kinerja menurun, bahkan tugas dan pekerjaan akan diabaikan karena lebih memprioritaskan bermain *game*. Keempat antipasi (*anticipation*), bermain *game* adalah salah satu aktivitas yang paling penting dalam hidup karena digunakan sebagai strategi dalam menangani masalah yaitu untuk melarikan diri atau mengabaikan masalah yang terjadi di kehidupan nyata. Kelima Mengabaikan akan kehidupan sosial (*neglect to social life*), bermain *game* secara terus menerus dan mengabaikan kehidupan sosialnya bahkan mengorbankan kegiatan sosial untuk bermain *game*. Terakhir ketidakmampuan mengontrol diri (*lack of control*), penggunaan waktu yang tidak terkontrol akan berdampak negatif pada kesehatan karena menghabiskan banyak waktu untuk bermain *game online* dengan intensitas tinggi dan waktu yang lama.

Kriteria Game Addiction

Chang & Chen (2008), mengemukakan terdapat ada empat kriteria yang dapat digunakan untuk menentukan bahwa seseorang telah mengalami kecanduan *game online*. Pertama *compulsion*, merupakan dorongan atau tekanan kuat dari dalam diri sendiri untuk melakukan sesuatu secara terus-menerus dalam hal ini bermain *game online*. Kedua *withdrawal*, merupakan suatu upaya untuk menghindari sesuatu. Seseorang yang kecanduan *game online* merasa tidak mampu menghindari hal-hal yang berkaitan dengan *game online*. Mereka mengalami perasaan tidak nyaman seperti gelisah, ketika mereka tidak bermain *game online* yang membuat sulit bagi pecandu untuk menghindari hal-hal yang mereka sukai. Ketiga *tolerance*, upaya untuk mencoba menerima keadaan diri saat melakukan aktivitas atau melakukan sesuatu. Seringkali, toleransi ini dikaitkan dengan banyaknya waktu yang dihabiskan untuk melakukan aktivitas tertentu seperti bermain *game online*; kebanyakan orang yang bermain *game online* mencoba bermain hingga mereka merasa puas. Keempat *interpersonal and health-related problems*, merupakan masalah yang berkaitan dengan kesehatan dan interaksi diri dengan orang lain karena mereka cenderung berkonsentrasi pada permainan mereka. Pemain *game online* cenderung tidak peduli dengan hubungan *interpersonal*. Mereka juga mungkin tidak peduli dengan masalah kesehatan seperti tidak memiliki jadwal tidur yang teratur atau bahkan tidak sama sekali dan tidak menjaga pola makan yang sehat.

METODE PENELITIAN

Rancangan Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif. Menurut Sugiyono (Abdussamad, 2021), metode kualitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat *postpositivisme* yang digunakan untuk meneliti kondisi objek secara alamiah, dimana peneliti sebagai instrumen kunci. Metode kualitatif digunakan untuk mendapatkan data yang mendalam dan mengandung makna. Oleh karena itu, dalam penelitian kualitatif lebih menekankan pada makna daripada generalisasi.

Jenis penelitian yang digunakan yaitu studi kasus (*case studies*). Studi kasus adalah penelitian yang mendalam tentang individu, kelompok, organisasi, program kegiatan, maupun lainnya dalam waktu tertentu dengan tujuan memperoleh diskripsi yang utuh dan mendalam. Menurut Stake (Abdussamad, 2021), dalam membahas studi kasus (*case studies*) akan menekankan pada pendekatan kualitatif yang bersifat *naturalistic* dan berbasis pada budaya serta minat fenomenologi.

Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian merupakan tempat di mana peneliti mendapatkan informasi untuk memperoleh data dalam penelitian. Peneliti mengambil tempat penelitian di rumah subjek yang berada di Kecamatan Kedungkandang, Kota Malang.

Sumber Data

Sumber data primer dalam penelitian ini di dapat dari data hasil wawancara dengan informan. Sedangkan data sekunder dalam penelitian ini adalah jurnal, publikasi, serta *website* yang relevan dan berkaitan dengan penelitian yang dilakukan. Informan dalam penelitian ini yaitu seorang remaja berumur 13 tahun. Subjek dalam penelitian ini yaitu pemain *game Mobile Legend* yang memiliki kriteria adiksi terhadap game dengan minimal transaksi lima puluh ribu rupiah hingga lima ratus ribu rupiah dan mengalami peningkatan durasi bermain game hingga lima jam lebih. Penentuan informan dalam penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling*. Menurut Sugiyono (2016) *purposive sampling* adalah teknik pengambilan sampel sumber data atas pertimbangan tertentu.

Peran Peneliti

Peran peneliti sangat penting dalam penelitian untuk mencapai hasil yang diharapkan. Dalam hal ini, peran peneliti yakni sebagai pengumpul data utama mulai dari perencanaan sebuah penelitian, mengumpulkan data, melakukan analisis, serta menyimpulkan hasil penelitian. Selama penelitian berlangsung, peneliti akan ikut terlibat aktif sehingga peneliti akan memahami konteks dengan situasi dan *setting* fenomena alami yang sedang diteliti agar memudahkan subjek untuk bercerita jujur sehingga hasilnya akan lebih akurat.

Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu, wawancara dan dokumentasi. Wawancara yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara semi-terstruktur. (Sugiyono, 2012) mengemukakan wawancara semi-terstruktur adalah jenis wawancara *in-depth interview* yang bertujuan untuk menemukan permasalahan secara lebih dalam dan terbuka. Dokumentasi merupakan metode pengumpulan data dengan melihat atau menganalisis dokumen-dokumen berupa transkrip, foto-foto, dan sertifikat. Dokumentasi ini digunakan untuk melengkapi data yang diperoleh dari hasil wawancara maupun observasi yang bersumber dari dokumen dan rekaman yang berfungsi sebagai bukti keabsahan penelitian.

Prosedur Analisis dan Interpretasi Data

Proses penelitian data menurut Moleong (Ghony dan Almanshur, 2013) terdapat 3 tahap yaitu, tahap pra-lapangan, tahap lapangan, tahap analisis data. Pada tahap pra-lapangan, sebelum melakukan prosedur analisis data peneliti melakukan prosedur pengambilan sample penelitian. Langkah pertama, membuat daftar pertanyaan (*guide interview*). Langkah kedua, melakukan survei kepada sample yang memiliki kriteria game addiction yaitu *compulsion, withdrawal, tolerance, interpersonal and health-related problems*. Langkah ketiga, menentukan sample penelitian dan lokasi penelitian yang akan dilakukan melalui teknik *purposive sampling*.

Selanjutnya pada tahap lapangan, peneliti melakukan penelitian dilapangan untuk mengumpulkan data tentang *microtransaction* pada perilaku *game addiction* melalui wawancara secara langsung kepada narasumber dan juga dokumentasi, setelah wawancara dilakukan peneliti memindahkan hasil rekaman berdasarkan wawancara yang telah dilakukan ke dalam bentuk verbatim tertulis.

Pada tahap analisis data, peneliti mengorganisasikan data yang diperoleh melalui proses pengumpulan data. Sehingga data menjadi jelas, mudah dipahami, dan memiliki makna. Pada tahap analisis data dilakukan melalui tiga tahap. Tahap pertama, reduksi data dengan proses mengidentifikasi data mentah melalui proses ringkasan, pengkodean, dan kategorisasi, pengorganisasian dengan proses mengumpulkan atau menyatukan informasi data yang dihasilkan dari identifikasi awal proses reduksi data. Tahap kedua, interpretasi data dengan membuat kesimpulan berdasarkan hasil penelitian. Proses interpretasi data sangat bergantung pada pemahaman peneliti tentang informasi, teori, dan keilmuan tentang masalah atau subjek yang diteliti. Tahap ketiga, berdasarkan hasil ditarik kesimpulan dan diverifikasi untuk diuji keabsahan data dengan melakukan triangulasi data.

Kredibilitas

Dalam pengujian keabsahan data atau uji kredibilitas dalam penelitian kualitatif digunakan metode triangulasi. Sugiyono (2012), triangulasi dalam pengujian kredibilitas memiliki arti sebagai pengecekan data dari berbagai sumber dengan berbagai cara dan pada berbagai waktu. Penelitian ini menggunakan triangulasi sumber, yang berarti bahwa data yang diperoleh dari berbagai sumber yang telah ditentukan oleh peneliti dapat dievaluasi untuk menguji kredibilitas data. Dalam penentuan ini, peneliti menggunakan sumber-sumber berdasarkan hubungannya dengan penelitian.

HASIL PENELITIAN

Deskripsi Informan

Peneliti mendapatkan salah satu informan di Kota Malang yang memenuhi kriteria penelitian. MR merupakan seorang siswa kelas dua SMP yang berusia 13 tahun. MR bertempat tinggal di Kecamatan Kedungkandang, Kota Malang. MR memiliki intensitas bermain game yang meningkat dengan durasi lima jam lebih dan pengeluaran uang yang cukup besar dengan minimal transaksi lima puluh ribu rupiah hingga lima ratus ribu rupiah. Alasan MR melakukan transaksi dengan jumlah besar bagi seorang siswa karena MR ingin menginvestasikan akun gamenya dan hasil keuntungan akan digunakan MR sebagai modal untuk mencapai tujuan utamanya yaitu menjadi Atlet *E-sport*.

Penelitian ini dilakukan kepada subjek yang bermain game *Mobile Legend*. Dari metode wawancara yang telah dilakukan peneliti, didapatkan sebagai berikut.

Tema dan Sub-tema Hasil Penelitian

No	Tema <i>Superordinate</i>	Tema <i>Subordinate</i>	Deskripsi
1.	Dampak <i>Microtransaction</i>	Perilaku Konsumtif	Pemborosan uang, mencuri, berbohong dan mengikuti turnamen untuk melakukan <i>microtransaction</i>
		Investasi	Mengoleksi <i>virtual item</i> langkah untuk dijual kembali
		Atlet <i>E-Sport</i>	Mempersiapkan pengalaman, dan biaya untuk menjadi Atlet <i>E-sport</i>
2.	Motif <i>Microtransaction</i> pada <i>Game Online Mobile Legends</i>	Daya Tarik	Adanya rekomendasi dari lingkungan, promo dan <i>virtual item</i> yang berkualitas
3.	Perasaan melakukan <i>Microtransaction</i> pada <i>Game Online Mobile Legends</i>	Emosi	Menambah rasa percaya diri, rasa senang dan semangat ketika menggunakan <i>virtual item</i> . Ketika tidak melakukan <i>microtransaction</i> dan bermain game merasa gelisah
4.	Intensitas <i>Microtransaction</i> pada <i>Game Online Mobile Legends</i>	Frekuensi	Bermain <i>game</i> menjadi rutinitas dan setiap 1 minggu melakukan <i>microtransaction</i>
		Durasi	Melakukan <i>microtransaction</i> sudah tidak terhitung. Bermain <i>game</i> 5 sampai 9 jam dan waktu terus meningkat
5.	<i>Problem</i>	Perilaku	Fokus dan tidak bisa mengontrol diri ketika bermain <i>game</i>
		Kesehatan	Kesehatan menurun dan waktu tidur berkurang

Hasil Wawancara

Dilihat dari bagaimana *microtransaction* mempengaruhi perilaku konsumtif, subjek membelanjakan uangnya secara berlebihan untuk membeli *virtual item* yang menarik. Untuk membeli barang *virtual* subjek sering berbohong dan mencuri uang orang tuanya untuk membeli barang *virtual* yang diinginkannya. Terkadang, untuk menambah biaya *microtransaction* subjek harus mengikuti turnamen, yang mana uang yang dihasilkan dari turnamen digunakan subjek untuk membeli *virtual item*. Menurut subjek, alasannya melakukan *microtransaction* karena ingin menginvestasikan akun *Mobile Legend* untuk dijual kembali dengan harga yang dia inginkan. Untuk memperoleh lebih banyak keuntungan dari penjualan akun, subjek harus mengumpulkan 150 *virtual item* langkah. Hal ini terbukti dengan pernyataan subjek :

“Kadang juga aku alesan minta uang ke mamaku buat beli pulsa tapi uangnya aku pake buat topup” (W2.IP1.MR:104-105) *“aku biasanya ambil uang diwarung papaku buat nambahin uang topup”* (W2.IP1.MR:103-104). *“Karna kan kalo aku ikut turnamen lumayan hadiahnya bisa dipake nambah uang buat top up beli item”* (W1.IP1.MR:98-99) *“Aku juga mikir bisa jual akunku terus dapetin banyak uang dari koleksi skin langkah”* (W1.IP1.MR:207-208)

Uang yang nanti dihasilkan dari menginvestasikan akun akan digunakan subjek sebagai modal untuk mendukung impiannya untuk menjadi atlet *E-sport*, hal ini menjadi tujuan utama subjek dari bermain *game mobile legend*. Untuk mendukung impiannya sejak saat ini subjek sedang mempersiapkan persyaratan yang dibutuhkan untuk masuk ke tim *E-sport*, seperti mengikuti turnamen antar sekolah bahkan turnamen kejuaraan kota serta mempertahankan posisi ranknya. Hal ini terbukti dengan pernyataan subjek:

“uang dari jual akun mau aku pake buat ikut turnamen besar” (W1.IP1.MR:209) *“Iya mbak, sebenarnya cita-citaku masuk esport, makanya dari sekarang aku mulai ikut turnamen biar nanti aku bisa trial masuk ke tim yang besar”* (W3.IP1.MR:91-93) *“dari ikut turnamen aku sampe bisa bawa nama sekolah”* (W1.IP1.MR:157) *“Ada mbak, kalo mau masuk esport itu harus punya pengalaman ikut turnamen, rank minimal harus mytic glory sama win rate minimal harus 75% makanya aku ngejar dari sekarang”* (W3.IP1.MR:96-98).

Selain itu, terdapat motivasi subjek bermain *game mobile legends* yakni adanya pengaruh dari lingkungan sekitar seperti teman dan kakak subjek yang juga bermain *game mobile legends*. Subjek juga tertarik untuk melakukan *microtransaction* karena pengaruh *social media* seperti *youtube gaming* yang merekomendasikan pembelian *virtual item*. Subjek juga sering tergiur melakukan pembelian *virtual item* karena adanya *promo event* sehingga subjek bisa mendapatkan *virtual item* dengan harga yang rendah. Tak hanya pengaruh dari lingkungan sekitar dan harga *promo*, subjek tertarik melakukan *microtransaction* karena ingin mempunyai kesempatan lebih untuk memenangkan pertandingan dengan membeli *virtual item* yang berkualitas. Hal ini terbukti dengan pernyataan subjek:

“Hmm awalnya tau dari temen, sama sering nonton tutorial youtube gaming nah disitu direkomendasi buat top up” (W2.IP1.MR:63-64) *“Banyak diskon mbak kalo event itu pilihan skinnya banyak dan lebih murah”* (W2.IP1.MR:111-112) *“Dampaknya level emblem heroku bisa lebih tinggi dari pada musuh jadi aku bisa lebih sakit dan musuh susah buat matin aku jadi aku punya kesempatan buat menang”* (W2.IP1.MR:81-83)

Ketika bermain *game* muncul perasaan atau emosi-emosi yang dialami subjek seperti emosi positif dan negatif. Pada emosi positif, subjek merasa semangat ketika bermain *game* sehingga subjek bisa menikmati permainan dengan perasaan senang bersama orang sekitar bahkan menambah relasi baru dari bermain *game*. Tak hanya itu subjek juga merasa lebih percaya diri dan bersemangat ketika menggunakan *virtual item* pada saat bermain *game Mobile Legend* menurutnya ketika menggunakan *virtual item* pada saat pertandingan menambah kepuasan tersendiri bagi subjek. Pada emosi negatif, ketika subjek tidak bermain *game* subjek merasa gelisah dan tidak tenang ketika tidak bermain *game Mobile Legend*. Ketika subjek tidak melakukan *microtransaction* subjek merasa gelisah dan harus segera melakukan pembelian agar tidak tertinggal dari teman-temannya yang sudah melakukan pembelian *virtual item*. Hal ini terbukti dengan pernyataan subjek:

“Ee seru karena bisa main bareng sama teman-teman, aku bisa main sama kakaku atau aku bisa ketemu orang dari luar kota” (W1.IP1.MR:56-57) “Ya itu mbak kalo pake skin aku jadi makin semangat makin percaya diri gitu lo” (W1.IP1.MR:211-212) “kalo ga main pastinya gelisah kepikiran karna kayak ada yang kurang” (W1.IP1.MR:66) “Hm aku ngerasa gelisah tertekan, jadi kepikiran terus lah mbak karna ga bisa top up. Apalagi kalo temenku udah top up terus aku ga top up, iri gitu lah mbak, jadi aku harus punya juga” (W3.IP1.MR:142-144)

Karena adanya perasaan yang dialami subjek ketika bermain membuat subjek menjadi intens bermain *game Mobile Legend*, sehingga menjadi rutinitas setiap hari bagi subjek serta menjadikan bermain *game* sebagai kegiatan pengisi waktu luang seperti pada saat jam istirahat dan jam kosong disekolah. Tak hanya itu, frekuensi subjek melakukan *microtransaction* meningkat setiap minggu karena adanya rilis terbaru dalam *game Mobile Legend* setiap minggunya. Bahkan subjek melakukan *microtransaction* sudah tidak terhitung lagi. Hal ini terbukti dengan pernyataan subjek :

“Hm setiap hari mbak aku main game, itu udah jadi aktivitas ku setiap hari si mbak” (W1.IP1.MR:125-126) “Bisa dibilang setiap minggu mbak aku top up, karna kan tiap minggu itu pasti rilis stiker ato efek recall terbaru” (W4.IP1.MR:44-45) “Ee berapa kali lupa aku mbak nda terhitung soalnya dari awal main udah topup buat beli skin” (W1.IP1.MR:192-193)

Selain frekuensi meningkat, durasi bermain subjekpun menjadi semakin meningkat dan berlebih, dimana subjek mampu bermain lima hingga delapan jam dalam sehari, bahkan subjek bisa menghabiskan sembilan jam hanya untuk bermain *game Mobile Legend*. Hal ini terbukti dengan pernyataan subjek :

“Ee aku paling mainnya 5 sampe 6 jam setiap hari” (W1.IP1.MR:128) “Mainnya 6 sampe 8 jam mbak, mumpung libur kan jadi bisa bangun siang jadi kalo begadang sampe subuh gamasalah” (W2.IP1.MR:12-13) “Tadi si mulai mainnya dari jam 8 sampe adzan subuh, paling sekitar 9 jam” (W3.IP1.MR:07-08)

Ada dampak-dampak yang terjadi kepada subjek dari bermain *game online* yakni, dampak terhadap perilaku dan dampak terhadap kesehatan. Dari dampak terhadap perilaku, subjek tidak bisa mengontrol diri sehingga melupakan waktu belajar dan mengaji. Tak hanya itu subjek juga sering mengabaikan orang sekitar karena ketika sedang bermain *game* subjek merasa tidak fokus ketika diganggu oleh orang sekitar. Pada dampak terhadap kesehatan, subjek rela menunda makan untuk menyisihkan uang jajannya agar bisa melakukan

microtransaction. Subjek sering tidur larut malam sehingga menimbulkan kondisi fisik yang buruk seperti pusing karena pola tidur yang kurang teratur dan mata perih akibat sering terpapar radiasi *handphone*, bahkan subjek menderita penyakit *bell's palsy* pada wajah bagian kanan. Hal ini terbukti dengan pernyataan subjek,

“Ya itu mbak yang aku bilang tadi, aku sering berantem sama orangtua ku sama teman ku juga sering” (W1.IP1.MR:143-144) “Hmm ada, misal dimarahin orang tua karna jadi males ngaji sama males belajar” (W1.IP1.MR:160-161) “Sering mbak kayak di ajak omong gitu, tapi ga aku respon karna bikin ga fokus pas main” (W3.IP1.MR:24-25) “Hm engga jajan mbak. Makan sebelum berangkat aja, makanya disekolah perutku sering sakit karena telat makan, tapi ya gimana aku tahan aja biar bisa kesimpen uang topup” (W1.IP1.MR:241-243) “Hm seringnya si sakit kepala karna begadang, mataku juga jadi perih karna liap hp terus, sama aku sekarang lagi sakit belpasy di muka ku bagian kanan” (W1.IP1.MR:164-166) “aku sering didepan kipas angin kalo lagi main game, soalnya hpku selalu panas mba. Akhirnya karna keseringan depan kipas jadi kayak gitu, jadi muka bagian kananku sarafnya lumpuh” (W1.IP1.MR:168-170)



DISKUSI

Berdasarkan hasil wawancara, terdapat beberapa dampak dari *microtransaction* pada perilaku *game addiction Mobile Legends*, yang mencakup perilaku konsumtif seperti pemborosan, pencurian, dan kebohongan. Menurut Lou & Byun (2018), belanja termasuk dalam perilaku konsumtif karena, dalam situasi tertentu seseorang membeli sesuatu bukan karena kebutuhan mendesak; sebaliknya, untuk mendapatkan efek bahagia, semakin banyak barang yang dibeli semakin bahagia. Hal ini terlihat perilaku konsumtif yang dilakukan oleh subjek. Subjek cenderung berperilaku konsumtif dengan melakukan pemborosan hanya karena barang *virtual item* terlihat menarik, sehingga subjek sering membeli barang *virtual item* yang sebenarnya tidak diperlukan, seperti stiker atau *bundle pack*. Mereka melakukannya semata untuk meningkatkan keseruan dalam permainan, bahkan terkadang dengan cara berbohong dan mencuri uang milik orang tua agar dapat membeli barang *virtual item* yang diinginkan. Hal ini sejalan dengan penelitian menurut Elsa Rosiana (2019) remaja yang mengalami *game addiction* rela mengorbankan banyak hal, seperti mengorbankan uang saku untuk membeli *voucher* bahkan remaja rela mencuri uang orangtua, berbohong, kehilangan motivasi belajar, serta berdampak negatif pada kesehatan karena menganggap bermain *game online* adalah hal terpenting dalam hidupnya. Uang dari hasil mengikuti turnamen *Mobile Legends* digunakan untuk menambah biaya *microtransaction*, dengan alasan ingin menginvestasikan akun *Mobile Legends* mereka untuk dijual kembali dengan harga yang lebih tinggi, sehingga dapat mengumpulkan lebih banyak *virtual item* langka. Uang yang dihasilkan dari investasi tersebut akan digunakan untuk mendukung impian subjek untuk menjadi atlet *Esport*, yang membuat subjek mempersiapkan diri dengan mengikuti berbagai turnamen dan mempertahankan peringkat mereka.

Perilaku konsumtif seperti pemborosan, pencurian, dan kebohongan ini mencerminkan dampak negatif dari *game addiction Mobile Legends* yang dipicu oleh *microtransaction*. Subjek terjebak dalam lingkaran perilaku konsumtif ini karena dorongan untuk memiliki barang *virtual item* yang dianggap penting dalam permainan. Selain itu, pengaruh lingkungan sekitar dan promosi dari *social media* serta *promo event* turut memperkuat kecenderungan subjek untuk melakukan *microtransaction*, hal ini sejalan dengan penelitian (Song, Chung & Koo 2015) harga diskon menciptakan perubahan dalam emosi konsumen, sehingga konsumen yang berpikir bahwa mereka dapat memperoleh keuntungan merasa senang, dan meningkatkan niat mereka untuk belanja lebih banyak lagi.

Perasaan emosi seperti kegembiraan dan kegelisahan juga menjadi faktor penentu dalam intensitas bermain *game Mobile Legends*, yang pada gilirannya memperkuat perilaku konsumtif tersebut. Oleh karena itu, perlu adanya pemahaman dan pengawasan lebih lanjut terkait dampak *microtransaction* pada perilaku konsumtif dan *game addiction*, serta upaya untuk membantu subjek mengatasi masalah ini.

Berdasarkan pendapat ahli bahwasanya mengumakakan setiap kegiatan pasti memiliki dampak yang baik maupun buruk, hal ini sesuai dengan pernyataan (Skinner 1965) bahwa perilaku menghasilkan konsekuensi, konsekuensi inilah yang membuat terjadinya hal yang sama ataupun yang berbeda. Perasaan yang muncul ketika seseorang bermain game yaitu emosi negatif dan positif, emosi negatif cenderung perasaan yang tidak menyenangkan, sedangkan emosi positif cenderung perasaan yang menyenangkan bagi seseorang. Pada subjek emosi negatif yang dialami yaitu merasa gelisah, marah, tertekan dan tidak tenang ketika tidak bermain *game*. Hal ini sejalan dengan penelitian (Yayu 2015), dampak negatif dapat dilihat ketika remaja mengalami kekalahan akibat dari bermain *game online* membuat

remaja bersikap marah, emosional, dan kadang melempar benda di sekitar serta berteriak keras sehingga menimbulkan keresahan terhadap orang yang mendengarkan suara mereka. Sedangkan emosi positif yang dialami subjek berupa senang, bahagia dan puas karena menikmati permainan yang dimainkan. Hal ini sejalan dengan penelitian Mustikasari (2020) ketika bermain *game online* menyebabkan seseorang merasa senang dan terobsesi untuk menang karena mendapatkan kepuasan psikologi.

Hal ini pula berhubungan dengan intensitas. Intensitas dapat dilihat dari frekuensi dan durasi bermain *game online* seseorang, dimana *game* tersebut dimainkan secara terus-menerus. Dari hasil wawancara frekuensi subjek bermain *game* terus meningkat setiap harinya dan menjadikan bermain *game online* sebagai rutinitas, hal ini sejalan dengan penelitian (Young & De Abreu, 2011), menyatakan bahwa remaja memiliki kecenderungan yang lebih tinggi untuk mengalami kecanduan *game online* daripada dewasa dan efek negatif yang ditimbulkan juga lebih besar pada diri remaja yang bermain secara intensif karena mereka memiliki kecenderungan untuk menjadikan *game online* sebagai fokus utamanya. Tak hanya frekuensi yang meningkat, durasi pun juga ikut meningkat. Dari hasil wawancara subjek bisa melakukan *microtransaction* satu kali dalam seminggu, serta waktu bermain *game online* yang berlebih, bahkan subjek mampu menghabiskan lima hingga sembilan jam dalam sehari hanya untuk bermain *game Mobile Legends*. Hal ini sejalan dengan penelitian Hayadi (2021), mengemukakan bahwa kecanduan *game online* adalah suatu keadaan seseorang yang terikat pada kebiasaan yang sangat kuat dan tidak bisa lepas untuk bermain *game online*, dari waktu ke waktu akan terjadi peningkatan frekuensi, durasi atau jumlah dalam melakukan hal tersebut tanpa memperdulikan konsekuensi-konsekuensi negatif yang ada pada dirinya.

Selanjutnya, selain perilaku konsumtif dampak dari *microtransaction* dalam pertandingan subjek ingin selalu memenangkan pertandingan dengan melakukan pembelian *virtual item* yang berkualitas agar subjek mendapat pengakuan dari rekan timnya sehingga menimbulkan rasa bangga serta memuaskan kebutuhan subjek. Hal ini membuat subjek belajar dari pengalaman akan kepuasan tersebut yang membuat subjek terus melakukan *microtransaction*, hal ini berkaitan dengan konsep *Law of Effect* (Thorndike dalam Ormrod, 2012) bahwa sebuah perilaku yang disertai dengan konsekuensi yang menyenangkan akan cenderung diulang.

Pengaruh *microtransaction* dalam *game Mobile Legends* mendorong subjek untuk berinvestasi dalam akun *game* mereka. Pertama, subjek cenderung berperilaku konsumtif dengan membeli barang *virtual item* yang tidak diperlukan, seperti stiker atau *bundle pack*, hanya demi meningkatkan keseruan permainan. Bahkan, dalam beberapa kasus, subjek melakukan tindakan yang tidak etis seperti berbohong dan mencuri uang untuk membiayai pembelian barang *virtual*. Kedua, uang yang diperoleh dari mengikuti turnamen digunakan sebagai investasi dalam akun *Mobile Legends* subjek. Subjek memiliki motivasi untuk mengumpulkan barang-barang *virtual* yang langka dengan harapan dapat menjual akun mereka dengan harga tinggi di masa depan. Ini menciptakan pandangan bahwa akun *Mobile Legends* dapat menjadi sumber keuntungan finansial. Ketiga, tujuan jangka panjang subjek adalah menjadi atlet *e-sport*, yang mendorong mereka untuk berinvestasi dalam persiapan turnamen dan mempertahankan peringkat mereka dalam permainan.

Investasi dalam akun *game Mobile Legends* ini mencerminkan tingginya keterlibatan subjek dalam permainan dan motivasi mereka untuk mencapai kesuksesan finansial melalui *game*. Subjek menghadapi tekanan dari berbagai faktor eksternal, seperti pengaruh teman-teman, *social media* dan *promo event* yang semuanya memperkuat keinginan mereka untuk

berinvestasi lebih dalam permainan. Meskipun ada potensi keuntungan finansial dalam investasi ini, dampaknya terhadap perilaku konsumtif dan kesehatan subjek tidak boleh diabaikan. Oleh karena itu, penting untuk memahami keseimbangan yang sehat antara bermain game, investasi, dan dampaknya pada kehidupan sehari-hari subjek.

Dari setiap kegiatan yang buruk atau tidak bermanfaat akan menghasilkan suatu *problem* atau masalah. *Problems* dalam hal ini yakni perilaku *interpersonal* subjek terhadap lingkungan sekitar, berdasarkan wawancara subjek tidak bisa mengontrol diri dan sering mengabaikan orang sekitar ketika sedang asik bermain *game*. Hal ini sejalan dengan pendapat Young (2009), *game online* dapat membuat pemain menjadi cuek dan tidak peduli terhadap hal-hal yang terjadi di sekitar mereka, seperti teman, keluarga, dan orang-orang terdekat. Tak hanya perilaku *interpersonal*, permasalahan yang muncul yakni pada segi kesehatan subjek. Berdasarkan hasil wawancara subjek sering menunda makan, kurang tidur, mata perih akibat sering terpapar radiasi *handphone*, bahkan subjek menderita penyakit *bell's palsy* pada wajah bagian kanan, hal ini berkaitan dengan penelitian (Männikkö et al., 2015), kesehatan remaja menurun karena memiliki daya tahan tubuh yang lemah akibat kurangnya aktivitas fisik, kurang waktu tidur, dan sering terlambat makan.

Dampak dari *microtransaction* pada perilaku *game addiction Mobile Legends* yang tercermin dalam tujuan utama subjek untuk menjadi atlet *e-sport* menciptakan berbagai implikasi yang patut diperhatikan. Subjek, dalam upayanya untuk mencapai impian ini menunjukkan komitmen yang kuat untuk mengumpulkan aset dalam permainan, seperti *skin* dan stiker langka, melalui investasi finansial yang signifikan.

Tujuan subjek untuk menjadi atlet *e-sport* menjadi pendorong utama dalam keinginannya untuk berinvestasi dalam *game Mobile Legends*. Subjek bahkan menggunakan uang dari hasil mengikuti turnamen untuk mendukung pembelian *virtual item*. Hal ini mencerminkan tekad subjek untuk meraih sukses di dunia *e-sport* dan meningkatkan peluang mereka untuk bergabung dengan tim yang lebih besar. Namun, perlu dicatat bahwa impian ini juga membawa resiko. Subjek mungkin menghadapi tekanan yang lebih besar untuk tampil dengan baik dalam turnamen, yang bisa meningkatkan tingkat stres dan kecemasan mereka. Selain itu, intensitas bermain *game* yang tinggi dan investasi finansial yang signifikan juga dapat berdampak negatif pada kesejahteraan fisik dan emosional subjek, seperti kurang tidur, masalah kesehatan, dan ketidakmampuan untuk mengontrol diri.

Dalam konteks ini, penting bagi subjek dan orang-orang di sekitarnya untuk mempertimbangkan keseimbangan antara mengejar impian sebagai atlet *e-sport* dan menjaga kesehatan dan kesejahteraan subjek. Dukungan dari lingkungan, termasuk teman, keluarga, dapat membantu subjek menjalani dengan cara yang lebih seimbang dan berkelanjutan. Selain itu, perlu ditekankan pentingnya pendidikan dan pemahaman mengenai pengelolaan finansial yang sehat, agar subjek dapat mengelola investasi mereka dengan bijak tanpa merugikan diri mereka sendiri dan orang lain.

Keterbatasan yang ada dalam penyusunan skripsi ini adalah waktu dari subjek hal ini dikarenakan subjek mempunyai kesibukan sekolah dan mengikuti turnamen. Sehingga hal tersebut memperlambat proses pengambilan data. Selain itu, belum banyak penelitian terkait *Microtransaction* pada perilaku *game addiction* yang meneliti pada *game Mobile Legends* sehingga referensi dalam penyusunan skripsi ini cukup kurang. Adapun kelebihan dari penyusunan skripsi ini yaitu masih belum banyak penelitian yang meneliti tentang *Microtransaction* dengan metode kualitatif studi kasus ini.

SIMPULAN DAN IMPLIKASI

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai *Microtransaction* pada Perilaku *Game Addiction* (Studi Kasus: *Player Mobile Legends* Remaja di Kota Malang), dapat disimpulkan bahwa subjek menunjukkan perilaku *game addiction*. Hal ini dibuktikan dengan adanya bentuk perilaku yang dilakukan oleh subjek, diantaranya berperilaku konsumtif dengan melakukan pemborosan serta melakukan tindakan tidak terpuji seperti mencuri dan berbohong yang bertujuan untuk melakukan investasi dengan mendapatkan pendapatan yang lebih tinggi serta juga mendukung impian subjek untuk menjadi atlet *e-sport*.

Dengan adanya penelitian ini diharapkan bagi subjek dan orang-orang di sekitarnya untuk mempertimbangkan keseimbangan antara mengejar impian sebagai atlet *e-sport* dan menjaga kesehatan dan kesejahteraan subjek. Dukungan dari lingkungan, termasuk teman, keluarga, dan pelatih, dapat membantu subjek menjalani perjalanan mereka dengan cara yang lebih seimbang dan berkelanjutan. Selain itu, perlu ditekankan pentingnya pendidikan dan pemahaman mengenai pengelolaan finansial yang sehat, agar subjek dapat mengelola investasi mereka dengan bijak tanpa merugikan diri mereka sendiri.



REFERENSI

- Andina Librianty. (2018). *Indonesia Penyumbang Pengguna Aktif Terbesar untuk Mobile Legends*. Liputan6. Diakses 8 Juni 2023, dari <https://www.liputan6.com/tekno/read/3637149/indonesia-penyumbang-pengguna-aktif-terbesar-untuk-mobile-legends>
- APJII. (2017). *Hasil Survei Penetrasi dan Perilaku Pengguna Internet Indonesia*. Diakses melalui <https://apjii.or.id/survei>
- American Psychiatric Association. (2018). *Internet gaming*. Diakses pada 10 Juni 2023 <https://www.psychiatry.org/patients-families/internet-gaming>
- Ambarwati, S. (2014). *PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP PERILAKU KONSUMTIF SISWA PENGGGUNA GAME ONLINE: Studi terhadap Siswa SMA Negeri 23 Bandung* (Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Indonesia).
- Abdussamad, Z. (2021). *Buku Metode Penelitian Kualitatif*.
- Chen, Y. C., Chen, P. S., Hwang, J. J., Korba, L., Song, R., & Yee, G. (2005). An analysis of online gaming crime characteristics. *Internet Research*, 15(3), 246–261. [10.1108/10662240510602672](https://doi.org/10.1108/10662240510602672)
- Chang, H. H., & Chen, S. W. (2008). The impact of online store environment cues on purchase intention: Trust and perceived risk as a mediator. *Online information review*, 32(6), 818-841 <https://doi.org/10.1108/14684520810923953>
- Chung, N., & Koo, C. (2015). The use of sosial media in travel information search. *Telematics and Informatics*, 32(2), 215–229. <https://doi.org/10.1016/j.tele.2014.08.005>
- DM, E. R. (2019). Perilaku Adiksi Remaja Pada Game Online di Surabaya. *Fisip Unair*, 1-10
- Davidovici-Nora, M. (2013). Innovation in business models in the video game industry: Free-To-Play or the gaming experience as a service. *The computer games journal*, 2, 22-51.
- Desiriyanti Lisa (2018). Hubungan Adiksi Game Online Dengan kualitas Tidur pada mahasiswa di lingkungan Universitas Sumatera Utara. Skripsi.
- Griffiths, M. D., Davies, M. N., & Chappell, D. (2004). Online computer gaming: a comparison of adolescent and adult gamers. *Journal of adolescence*, 27(1), 87-96. <https://doi.org/10.1016/j.adolescence.2003.10.007>
- Ghuman, D., & Griffiths, M. (2012). A cross-genre study of online gaming: Player demographics, motivation for play, and social interactions among players. *International Journal of Cyber Behavior, Psychology and Learning (IJCBL)*, 2(1), 13-29. <http://dx.doi.org/10.4018/ijcbpl.2012010103>
- Hayadi, N. B. (2021). Perilaku menyimpang remaja yang kecanduan game online di rt 49 kelurahan sidodadi. *EJournal Sosiatri-Sosiologi*, 9(1), 30-41.
- Irawan, S. (2021). Faktor-faktor yang mempengaruhi kecanduan game online peserta didik. *Jurnal Konseling Gusjigang*, 7(1).
- Jannah, N., Mudjiran, M., & Nirwana, H. (2015). Hubungan kecanduan game dengan motivasi belajar siswa dan implikasinya terhadap Bimbingan dan Konseling. *Konselor*, 4(4), 200–207. doi: <https://doi.org/10.24036/02015446473-0-00>

- Lehdonvirta, V., Wilska, T., & Johnson, M. (2009). Virtual consumerism: Case Habbo Hotel. *Information, Communication, & Society*, 12(7), 1059-1079. <https://doi.org/10.1080/13691180802587813>
- Lou, Y., & Byun, S. E. (2018). Stress-driven spending: Correlates of international students' adjustment strains and compulsive online buying. *Journal of International Students*, 8(4), 1522–1548. <https://doi.org/10.5281/zenodo.1467807>
- Moleong, Lexy J. 2013. Metodologi penelitian kualitatif. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Martanto, A., Hardjono, M. S., Karyanta, N. A., & Psi, S. (2014). Perilaku kecanduan game online ditinjau dari kesepian dan penerimaan kelompok teman sebaya pada remaja di kelurahan Jebres Surakarta. *Skripsi. Program Studi Psikologi Fakultas Kedokteran, Universitas Sebelas Maret Surakarta*
- Männikkö, N., Billieux, J., & Kääriäinen, M. (2015). Problematic digital gaming behavior and its relation to the psychological, social and physical health of Finnish adolescents and young adults. *Journal of Behavioral Addictions*, 4(4), 281–288. doi: [10.1556/2006.4.2015.040](https://doi.org/10.1556/2006.4.2015.040)
- Mustikasari, B., Setiawan, D., & Pratiwi, I. A. (2020). Analisis Kebiasaan Bermain Game Online Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia SD di Desa Prawoto. *Jurnal DIDIKA: Wahana Ilmiah Pendidikan Dasar*, 6(2), 181-190.
- Newman, R., Chang, V., Walters, R. J., & Wills, G. B. (2016). Web 2.0—The past and the future. *International Journal of Information Management*, 36(4), 591-598. <https://doi.org/10.1016/j.ijinfomgt.2016.03.01>
- Nurdilla, N. (2018). Hubungan Kecanduan Bermain Game Online Dengan Kualitasn Tidur Remaja. *Jurnal Online Mahasiswa Fakultas Keperawatan*. 5 (2), 120-126
- Ormrod, J. E. (2012). *Human learning*. NJ: Pearson Education, Inc
- Pou, R., Edmonson, B., Jaworski, D., & Gorman, K. (2007). *U.S. Patent Application No. 11/683,820*.
- Pitaloka, A. A. (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 Pend. Sos Ant*, 3(1).
- Sugiyono. (2012). Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Syahmaulana, M. R., & Indriani, F. (2022). PENGARUH MICROTRANSACTION YANG DISEBABKAN OLEH KECANDUAN DAN BERDAMPAK PERILAKU PEMBELIAN (Studi Kasus Pada Game Mobile Legend di Kota Jawa Tengah). *Diponegoro Journal of Management*, 11(5).
- World Health Organization. (2018). Gaming disorder. Diakses 8 Juni 2023, dari <https://www.who.int/features/qa/gaming-disorder/en/>
- Young, K. S. (2009). Internet addiction: The emergence of a new clinical disorder. *Cyberpsychology & behavior*, 1(3). <https://doi.org/10.1089/cpb.1998.1.237>
- Yee, N. (2006). Motivations for play in online games. *CyberPsychology & behavior*, 9(6), 772-775. <https://doi.org/10.1089/cpb.2006.9.772>
- Young, K. S. (2011). CBT-IA: The first treatment model for internet addiction. *Journal of Cognitive Psychotherapy*, 25(4), 304-312. <https://doi.org/10.1891/0889-8391.25.4.304>

Zendle, D., Cairns, P., Barnett, H., & McCall, C. (2020). Paying for loot boxes is linked to problem gambling, regardless of specific features like cash-out and pay-to-win. *Computers in Human Behavior*, 102, 181-191.
<https://doi.org/10.1016/j.chb.2019.07.003>



LAMPIRAN

Lampiran 1 Tabel Verbatim

Verbatim 1

Kode : W1.IP1.MR

Keterangan : (MR) = Informan Pelaku, (N) = Peneliti

Baris	Insial	Verbatim
01	N	Assalamualikum wr wb
02	MR	Waalaikumsalam wr wb
03	N	Sebelum wawancara dimulai, saya izin memperkenalkan diri terlebih
04		dahulu. Perkenalkan nama saya Hajrah Nabila Harun, saya
05		mahasiswa Universitas Muhammadiyah Malang jurusan Psikologi.
06		Disini saya ingin mewawancarai anda untuk penelitian tugas akhir
07		saya untuk memenuhi syarat Sarjana Psikologi. Apakah adek bersedia
08		menjadi subjek saya?
09	MR	Iya, bersedia
10	N	Dalam wawancara ini nama kamu akan saya samarkan menjadi MR
11	MR	Iya mbak
12	N	Umurnya sekarang berapa?
13	MR	Umur saya 13 tahun
14	N	Oke, sekarang kelas berapa dek?
15	MR	Kelas 2 SMP
16	N	Kalo boleh tau kamu berapa bersaudara dan anak beberapa?
17	MR	2 bersaudara, anak terakhir
18	N	Oh gitu, bisa ceritakan aktivitas kamu dalam sehari-hari?
19	MR	Ee kalau pagi berangkat sekolah, main ke rumah teman terus pulang
20		kerumah
21	N	Ohh pulang sekolah gak langsung kerumah, kalo bole tahu dirumah
22		teman ngapain?
23	MR	Eee ngumpul sama temen-temen, ngepush
24	N	Ngepush? Ngepush itu apa kalo boleh tau?
25	MR	Ngepush game mba
26	N	Oala, bisa ceritain gak dari mana kamu kenal game?

27	MR	Ee kenal game dari temen-temen, sama kakak saya
28	N	Deluan kenal dari temen apa kaka?
29	MR	Dari kaka sih mba, kan kaka sering ikut tournament juga jadi sering dapat info dari kaka
30		Berarti sering ngobrol dengan kaka terkait mobile legend?
31		Iya mba , dan ternyata temen-temenku juga main
32	N	Oala kalo dari teman, itu teman sekolah atau teman rumah?
33	MR	Dari teman sekolah sama rumah si, tapi lebih sering liat temen sekolah main
34		
35	N	Oh berarti kamu sering main disekolah ya?
36	MR	hahaha iya sering main mba, apalagi kalo jam kosong
37	N	Oke, biasanya kamu bermain game jenis apa?
38	MR	Ee kayak jenisnya game online yang bisa main bareng-bareng
39	N	Contoh gamenya seperti apa?
40	MR	Mobilelegend, PUBG, FF
41	N	Oke dari ketiga game yang disebutkan, paling sering dimainkan yang mana?
42		
43	MR	Ee.. mobilelegend si
44	N	Kenapa dari ketiga game itu, kamu lebih memilih game mobilelegend?
45		
46	MR	Ya karena teman-teman ku main mobilelagend semua
47	N	Oke kira-kira sejak kapan kamu main game mobilelegend?
48	MR	Ee main mobilelegend udah dari SD kelas 5
49	N	Oala dari SD kelas 5 ya sudah main game itu
50	MR	Ee iya
51	N	Kira-kira faktor apa yang mendorong kamu memainkan game mobilelegend?
52		
53	MR	Ee ya karena seru, gameplaynya juga bagus aku bisa milih hero yang aku suka
54		
55	N	Kalo boleh tau, serunya itu kenapa?
56	MR	Ee seru karena bisa main bareng sama teman-teman, aku bisa main

57		sama kakaku atau aku bisa ketemu orang dari luar kota
58	N	Oke, dalam satu hari biasanya kamu main berapa lama?
59	MR	Ee aku biasa mainnya 5 jam an
60	N	Oh gitu, dimana lokasi kamu bermain game?
61	MR	Dirumah , dirumah teman kalo gak di kopi-kopian
62	N	Apasih yang kamu rasakan saat bermain game?
63	MR	Eee ya waktu bermain game ngerasa senang,serulah mba
64	N	Oh gitu, kalo semisal kamu ga bermain game apa yang kamu rasakan?
65		
66	MR	kalo ga main pastinya gelisah kepikiran karna kayak ada yang kurang
67	N	Oh gitu, kira-kira apa yang bisa membuat kamu menikmati dalam memainkan game mobilelegend?
68		
69	MR	Ee ketika harus nyusun strategi tim si biar seru juga waktu harus war sama musuh
70		
71	N	Oh gitu kalo ketika kalah dalam game tersebut, apa yang kamu rasakan?
72		
73	MR	Hmm kalo kalah kesel lah sayang bintangnya turun, jadi aku main lagi sampe aku menang
74		
75	N	Oke, kalau menang dalam pertandingan game apa yang kamu rasakan?
76		
77	MR	Ee bahagia, karena kan kalo menang bintangku jadi naik
78	N	Okee misalnya ketika permainan terhenti atau harus dihentikan contohnya karena kendala jaringan, apa yang kamu rasakan?
79		
80	MR	Mangkel lah mbak apalagi sampe kalah. Hm apalagi kalo aku AFK sampe game selesai bisa jadi aku kena hukuman kayak ga bisa main dalam 3 menit gitu
81		
82		
83	N	Ohh gitu, terus ada gak aktivitas yang kamu suka selain bermain game?
84		
85	MR	Ee gak ada, aku cuman suka bermain game
86	N	Oh gituu, kamu pernah gak kepikiran ato nyoba buat ngurangin main game?
87		

88	MR	Hmm ga kepikiran si mbak , karena kan aku sering ikut turnamen juga mbak
89		
90	N	Oh gitu, bisa ceritain ga awal mula kamu bisa ikut turnamen?
91	MR	Awalnya karna sering ikut MCL menang terus nyoba-nyoba daftar turnamen antar sekolah. Karna sering menang jadi keterusan sampe sekarang
92		
93		
94	N	Emang MCL itu apa dek?
95	MR	MCL itu kayak turnamen setiap minggu yang diadain sama mobile legend
96		
97	N	Kalo boleh tau kenapa kok kamu bisa keterusan ikut turnamen?
98	MR	Karna kan kalo aku ikut turnamen lumayan hadiahnya bisa dipake nambah uang buat top up beli item
99		
100	N	Oala gitu, kalo boleh tau sejak kapan kamu ikut turnamen?
101	MR	Pas kelas 7 mba, belum lama
102	N	Oh gitu, itu ikut turnamen sendiri ato sama teman?
103	MR	Sama teman sekolah mba, kan turnamennya bawa nama sekolah
104	N	Oala gitu, kalo boleh tahu selama ikut turnamen sudah berapa kali menang nih?
105		
106	MR	Banyak mbak, pernah juara 1 south youth di SMA 10, juara 1 antar SMP dikota malang, juara Mzone, sama yang terbaru juara 1 kualifikasi kejuaran kota. Kan kalo aku sering ikut tunamen besar itu bisa jadi pengalamanku buat nanti masuk ke esport
107		
108		
109		
110	N	Wih hebat dong mainnya. Kenapa kok mau masuk esport?
111	MR	Kalo aku masuk esport aku bisa jadi atlit yang sesuai sama hobiku main game, diliat dari hasil prestasi yang aku dapetin sama dukungan dari keluargaku juga aku percaya aku bisa masuk esport mbak.
112		
113		
114	N	Biasanya itu turnamennya setiap bulan atau gimana dek?
115	MR	Kalo yang setiap bulan itu turnamen besar, kalo yg tiap minggu itu turnamen biasa aja ga dapet hadiah, tapi kalo menang diprofil akunku ada tandanya kalo aku pernah menang MCL.
116		
117		

118	N	Emang kenapa kalo ada tandanya kayak gitu?
119	MR	Ya kalo ada tandanya nanti waktu main aku lebih percaya diri si mba, karna kan diliat sama musuh kalo aku pernah menang MCL, apalagi kalo aku pake skin percaya diriku makin nambah
120		
121		
122	N	Oala gitu, berarti sering ya kamu main?
123	MR	Iya sering mbak main
124	N	Kalo boleh tau seberapa sering?
125	MR	Hm setiap hari mbak aku main game, itu udah jadi aktivitas ku setiap hari si mbak
126		
127	N	Oh gitu, berapa jam dalam sehari bermain game?
128	MR	Ee aku paling mainnya 5 sampe 6 jam setiap hari
129	N	Ohh kalo boleh tahu, biasanya kamu nentuin jam bermain game?
130	MR	Hmm nda nentu sih mbak, biasanya pas jam istirahat ato jam kosong main, pulang sekolah lanjut kerumah teman main, sore baru pulang kerumah, kadang malam kerumah teman lanjut ngepush kalo ga bisa kerumah temen dirumah aja sambil ngepush lagi sama kakak
131		
132		
133		
134	N	Oh gitu, terus gimana tanggapan orangtua kamu waktu liat kamu sering main game?
135		
136	MR	Ya sering ditegur, pernah sampe dimarah terus hpku disita mba
137	N	Terus kamu ga takut kalo hp kamu disita, kan ga bisa main game lagi dong?
138		
139	MR	Hmm enggak sih mbak, soalnya disita cuman sehari habis itu dibalikin lagi hpnya
140		
141	N	Kalo boleh tahu kamu pernah gak punya masalah karena bermain game secara berlebihan?
142		
143	MR	Ya itu mbak yang aku bilang tadi, aku sering berantem sama orangtua ku sama teman ku juga sering
144		
145	N	Ooh gitu, kamu pernah ga sampai berantem parah gitu?
146	MR	Hm pernah waktu itu disekolah berantem
147	N	Kalo boleh tau itu karena apa berantemnya?
148	MR	Karna temen timku ga terima kekalahan jadi adu mulut akhirnya

149		karna udah emosi semua jadi saling mukul mbak
150	N	Oh ya? terus gimana orangtua kamu tau ga kamu berantem?
151	MR	Yah tau, orangtua ku sampe dipanggil kesekolah
152	N	Terus gimana tu kelanjutannya dek?
153	MR	Kena marah mba, ya gara-gara itu lah hpku disita
154	N	Ohh gitu, jadi menurut kamu sendiri kira-kira ada gak dampak positif yang dirasakan dari bermain game mobilelegend?
155		
156	MR	Ada, karena bisa dapetin teman yang gak hanya di satu kota, sama dari ikut turnamen aku sampe bisa bawa nama sekolah
157		
158	N	Ohh gitu, ada ga dampak negatif yang kamu rasakan dari bermain game mobilelagend?
159		
160	MR	Hmm ada, misal dimarahin orang tua karna jadi males ngaji sama males belajar
161		
162	N	Sejauh ini apa yang kamu rasakan selama kamu main game dalam segi kesehatan kamu?
163		
164	MR	Hm seringnya si sakit kepala karna begadang, mataku juga jadi perih karna liap hp terus, sama aku sekarang lagi sakit belpasy di muka ku bagian kanan
165		
166		
167	N	Astaga kenapa kok kamu bisa kena belpasy dek?
168	MR	Jadi aku sering didepan kipas angin kalo lagi main game, soalnya hpku selalu panas mba. Akhirnya karna keseringan depan kipas jadi kayak gitu, jadi muka bagian kananku sarafnya lumpuh
169		
170		
171	N	Terus gimana orang tua mu tau?
172	MR	Iya tau mba, sekarang aku lagi ikut terapi
173	N	Oala gitu, nah disini kan kamu udah tahu dampak negatif nya, kenapa kamu ga mencoba berhenti atau ngurangin?
174		
175	MR	Eee kalo berenti gamau mbak, karna aku punya impian buat ikut turnamen internasional. Kalo buat ngurangin pernah si tapi gabisa karna teman sma kakaku selalu ajak aku main terus
176		
177		
178	N	Oh gitu, sebelumnya kamu pernah gak denger sistem mikrotransaksi?

179	MR	Hm belum, itu apa mbak?
180	N	Mikrotransaksi itu transaksi kecil secara online, jadi itu kayak pembelian pake uang asli terus diubah jadi uang digital. Biasanya si orang-orang nyebutnya top up. Kamu pernah dengar kata top up dalam pembelian game?
181		
182		
183		
184	MR	Ooh, kalau top up saya tahu mbak
185	N	Ohh gitu, kira-kira sejak kapan kamu mengenal mikrotransaksi atau top up?
186		
187	MR	Eee sejak bermain game mobilelegend mbak.
187	N	Pernah ga menggunakan sistem itu?
188	MR	Oh sering mbak aku top up
189	N	Seberapa sering dek?
190	MR	Hm hampir setiap minggu top up
191	N	Sudah berapa kali kamu menggunakan sistem itu?
192	MR	Ee berapa kali lupa aku mbak nda terhitung soalnya dari awal main udah topup buat beli skin
193		
194	N	Ohh gitu, Biasanya transaksi apa yang kamu gunakan dalam sistem mikrotransaksi pada game tersebut?
195		
196	MR	Ee paling sering si top up buat beli emblem, skin, sama stiker.
197	N	Oh gitu, kira-kira faktor apa yang mendorong kamu dalam melakukan sistem mikrotransaksi?
198		
199	MR	Ya aku topup biar akunku tambah menarik, waktu main juga damage heroku lebih berasa, sama aku kan suka koleksi skin-skin, stiker apalagi yang edisinya terbatas
200		
201		
202	N	Ooh gitu, emang ngaruh dalam pertandingannya ya?
203	MR	Ngaruh lah mbak, karna kalo hero ku sakit musuh lebih cepat mati sama, kalo pake skin aku ngerasa keren dan lebih percaya diri
204		
205	N	Kenapa kok harus koleksi skin yang edisinya terbatas?
206	MR	Hm karna menurutku kalo pake skin apalagi skin yang langka itu jadi nambah kepuasan gitu lo mbak, Aku juga mikir bisa jual akunku
207		

208		terus dapetin banyak uang dari koleksi skin langkah trus kan ee..
209		uang dari jual akun mau aku pake buat ikut turnamen besar
210	N	Kalo boleh tau kepuasan yang seperti apa?
211	MR	Ya itu mbak kalo pake skin aku jadi makin semangat makin percaya diri gitu lo
212		
213	N	Oh gitu, terus yang kamu bilang akunmu bisa dijual kalo koleksi skin,
214		berarti bisa dibilang sebagai investasi gitu ya ?
215	MR	Iya mbak investasi, kan sekarang juga banyak yang jual akun
216		harganya tu bisa sampe jutaan
217	N	Oh bisa ya kayak gitu akunnya dijual?
218	MR	Iya mbak bisa, makanya aku sekarang lagi ngumpulin koleksi skin-
219		skin sma stiker langkah biar nanti kalo udah ke kumpul banyak
220		akunku mau aku jual lebih mahal
221	N	Oala gitu, kamu punya berapa banyak skin nih?
222	MR	Sekitar 90 skin mbak, bentar saya liatin ke mbak
223	N	Ohh banyak ya
224	MR	Belum banyak si mbak
225	N	Emang kamu targetnya mau ngumpulin berapa banyak skin?
226	MR	Eee 150 skin biar dijual harganya lebih mahal
227	N	Oala gitu ta, biasanya berapa jumlah uang yang kamu habiskan untuk
228		melakukan sistem mikrotransaksi?
229	MR	Ee berapa ya.. paling sebulan 250rb, kalo ada event mungkin bisa
230		sampe 500rb
231	N	Menurut kamu dengan jumlah uang yang kamu keluarkan sepadan ga
232		dengan apa yang kamu dapetin?
232	MR	Sepadane mbak, karna aku bisa nikmatin skinny dan aku ga rugi juga
233		karna ya itu kayak yang aku bilang tadi akunku bisa dijual lagi
234	N	Oala gituu, kalo boleh tahu kamu melakukan mikrotransaksi ato
235		topup itu uangnya dari mana?
236	MR	Dari uang jajan mingguan yang dikasih orangtua, sama uang hasil

237		dari turnamen
238	N	Ohh jadi kamu sering sisihkan uang jajanmu gitu?
239	MR	Iya.. jadi disekolah aku ga jajan, uangnya aku simpan buat topup
240	N	Ohh berarti disekolah kamu ga jajan dong?
241	MR	Hm engga jajan mbak. Makan sebelum berangkat aja, makanya
242		disekolah perutku sering sakit karena telat makan, tapi ya gimana aku
243		tahan aja biar bisa kesimpenn uang topup
245	N	Terus kalo disekolah kamu laper gimana?
246	MR	Hm kadang aku minta makanan temenku se mbak ya kalo gak aku
247		tahan sampe pulang kerumah, soalnya kan uangku aku tabung buat
248		top up
249	N	Oala gitu, kenapa si kamu lebih milih sisihin uang jajanmu untuk
250		topup dari pada beli makan?
251	MR	Ee karena ada barang inceranku yang harus aku beli, jadi aku sering
252		nyisihin uang jajan, kalo makan kan bisa dirumah. Kan aku juga
253		nikamatin skinnya mm buat nambah koleksi juga si
254	N	Oalaa gitu, terus kalo boleh tahu barang incaran apa yang dimaksud?
255	MR	Ya itu kayak beli emblem biar heroku demagenya sakit, sama skin ,
256		stiker biar waktu ikut tunamen aku bisa ganti-ganti jadi kan koleksiku
257		nambah
257	N	Oala gitu.. mungkin wawancara hari ini cukup sampai disini
258		terimakasih ya atas waktunya, saya mohon maaf kalau ada salah kata
259		wassalamualaikum wr.wb
260	MR	Iya mbak, waalaikumsalam wr.wb

Verbatim 2

Kode : W2.IP1.MR

Keterangan : (MR) = Informan Pelaku, (N) = Peneliti

Baris	Insial	Verbatim
01	N	Halo, Assalamualikum wr wb
02	MR	Waalaikumsalam wr wb
03	N	Gimana nih kabarnya?

04	MR	Alhamdulillah baik mbak..
05	N	Hari ini masuk sekolah ta dek?
06	MR	Enggak mbak libur sekolah
08	N	Oala gitu, kalo libur sekolah aktivitasnya ngapain aja ?
09	MR	Hmm paling tidur makan main game sama beresin tempat tidur aja,
10		tapi jarang juga si beresinnya paling kalo disuruh sama mamaku aja
11	N	Oh gitu, kalo libur sekolah main mobilelegend berapa jam?
12	MR	Mainnya 6 sampe 8 jam mbak, mumpung libur kan jadi bisa bangun
13		siang jadi kalo begadang sampe subuh gamasalah
14	N	Itu mainnya full 8 jam ta? Ato ada istirahatnya?
15	MR	Iya ada mbak, gak full ngepush kayak ada istirahatnya gitu mbak,
16		kayak misalnya batrenya lobet aku tinggal makan dulu
17	N	Oh gituu, tadi ngepush menang atau kalah ni?
18	MR	Hmm tadi menang kalah si mbak, soalnya kan mainnya tergantung
19		timnya
20	N	Kalo boleh tau satu pertandingan bisa berapa menit?
21	MR	Eee satu pertandingan paling lama 35 menitan, paling cepet 15 menit
22		tergantung timnya aja si mbak
23	N	Oala gitu, jadi hari ini naik berapa bintang nih ?
24	MR	Hmm naik 5 bintang aja mbak, tadi timku mainnya ga enak
25	N	Maksudnya ga enak itu gimana?
26	MR	Ee tadi tu temenku mainnya pake hero baru, jadi dia belum ngerti
27		cara mainnya
28	N	Oh gitu, perasaanmu gimana setelah kalah dalam pertandingan?
29	MR	Hmm marah kesel karna bintangku turun, apalagi kalo sampe rank
30		heroku turun padahal aku susah-susah naikkannya.
31	N	Maksudnya rank hero turun gimana dek?
32	MR	Kan ada heroku yang udah masuk rank se jawa timur, jadi kalo aku
33		kalah poinnya bakal ngurang jadi aku ga masuk lagi di jawa timur,
34	N	Emang kalo rank heromu turun kenapa?

35	MR	Hm kan aku rencananya mau jual akunku, biar harganya mahal aku usahain hero-heroku masuk rank di Jawa Timur
36		
37	N	Oalaa gitu, terus pas marah kesal apa yang kamu lakuin?
38	MR	Ee kalo kalah marah-marah mbak terus ya main lagi sampe menang, buat ngembaliin poin sama bintang mbak
39		
40	N	Kalo boleh tahu cara melampiaskan amarahmu seperti apa?
41	MR	Mm paling sering kalo marah hpku lempar terus ngebacot ke temen karna kalah
42		
43	N	Oala gitu, terus gimana reaksi teman tim mu?
44	MR	Hm mereka ikut kesal juga kalo kalah, habis itu main lagi
45	N	Oala gitu, pernah gak sampe berkelahi karena kalah?
46	MR	Pernah, adu mulut gitu saling nyalahin, pernah juga sampe pukul-pukulan
47		
48	N	Oala gitu, kalo boleh tau gimana reaksi orang tua kamu disaat kamu terus menerus bermain game?
49		
50	MR	Ya dikasih wejangan gitu mbak, kayak ngingetin jangan sampe ninggalin pendidikan karena aku jarang belajar
51		
52	N	Pernah ga kamu cuek atau menolak permintaan orang sekitar karena lagi fokus main?
53		
54	MR	Hm sering mbak, misal aku lagi asik main tiba-tiba disuruh sama orang rumah buat bantu-bantu, ga aku dengerin gitu. Makanya aku lebih suka main dirumah temenku karna gak ada yang ganggu kalo aku main
55		
56		
57		
58	N	Oala gitu, terus misal ada tugas dari sekolah kamu kerjainnya kapan?
59	MR	Hm, kerjainnya pas disekolah nyontek punya temenku, kalo kerjain malem ga sempet udah ngantuk karna begadang ngepush
60		
61	N	Oala gitu ya, bisa ceritain asal mula kamu kenal mikrotransaksi atau topup?
62		
63	MR	Hmm awalnya tau dari temen, sama sering nonton tutorial youtube gaming nah disitu direkomendasi buat top up
64		
65	N	Kalo di hitung kira-kira berapa kali kamu sudah melakukan

66		mikrotransaksi atau top up?
67	MR	Haduh lupa mbak udah ga kehitung lagi berapa kali top up, mulai awal aku main kelas 5 SD aku udah top up buat beli stiker
68		
69	N	Oala gitu, biasanya berapa biaya yang harus dikeluarin untuk satu kali top up?
70		
71	MR	Ee sekali top up biasanya 80rb an itu pun cuman dapet 150 diamond, sedangkan buat upgrade kadang butuh lebih dari 150 diamond, tapi kalo waktu event aku topup bisa lebih dari itu. Soalnya kan kalo event barang-barangnya bisa lebih menarik
72		
73		
74		
75	N	Oala gitu, ada gak cara upgrade selain menggunakan sistem mikrotransaksi atau top up?
76		
77	MR	Emm ada si dari peti hadiah, tapi ya itu lama karna harus main dan harus menang terus
78		
79	N	Oh gitu, menurutmu apa dampak positif yang kamu rasakan dari sistem mikrotransaksi atau top up?
80		
81	MR	Dampaknya level emblem heroku bisa lebih tinggi dari pada musuh jadi aku bisa lebih sakit dan musuh susah buat matin aku jadi aku punya kesempatan buat menang, aku juga bisa ganti-ganti skin sma ngasih reaction pake stiker biar lebih percaya diri gitu mbak pas lagi main
82		
83		
84		
85		
86	N	Emang kenapa kok harus menang?
87	MR	Kalo damage heroku sakit terus menang aku bisa diakuin sama tim ku kalo aku jago mainnya, aku juga harus pertahanin rank heroku biar ga turun ranknya
88		
89		
90	N	Kalo boleh tahu berapa hero kamu yang udah masuk rank?
91	MR	Kalo rank jawa timur baru 1 hero, tapi rank kota malang 2 sama aku masuk yang kedungkandang juga itu yang masuk 2 hero
92		
93	N	Oala gitu, kalo dampak negatif yang kamu rasakan dari sistem mikrotransaksi atau top up ini apa?
94		
95	MR	Paling uang jajan kepace buat topup, jadi aku ga bisa jajan disekolah makanya disekolah aku sering kelaparan karna jarang beli makan
96		

97	N	Oh gitu, apa yang kamu rasain waktu ada event tapi kamu ga bisa top up?
98		
99	MR	Gelisah lah mbak, kayak ga tenang apalagi kalo ada skin hero yang biasa aku pake. Pasti aku bakal ngelakuin gimana caranya biar bisa top up
100		
101		
102	N	Kalo boleh tau, cara yang kamu maksud itu seperti apa?
103	MR	aku biasanya ambil uang diwarung papaku buat nambahin uang topup, Kadang juga aku alesan minta uang ke mamaku buat beli pulsa tapi uangnya aku pake buat topup
104		
105		
106	N	Kalo boleh tau, kenapa kok kamu bisa berani mencuri buat top up?
107	MR	Ya itu mbak aku mau ngoleksi skin-skin disetiap event. Aku mau heroku punya skin biar pas main kelihatan lebih keren apalagi waktu lagi turnamen, sama kan nanti akunku bisa dijual lagi
108		
109		
110	N	Oala gitu, biasanya kalo event gitu ada diskonnya ga ?
111	MR	Banyak diskon mbak kalo event itu pilihan skinnya banyak dan lebih murah, aku bisa beli lebih dari 3 skin kalo event. Ada yang paket juga, biasanya aku beli paket buat naikin level emblemku karna itu kan ngaruh banget kalo aku lagi war sama musuh
112		
113		
114		
115	N	Oh gitu, pernah gak kamu top up buat beli yang sebenarnya kamu ga butuh ?
116		
117	MR	Hmm sering si kayak beli stiker, kan sebenarnya itu ga butuh-butuh banget. Stikernya kan cuman buat seru-seruan aja pas lagi main. Biar aku bisa ngasih reaction gitu ke tim sama musuh
118		
119		
120	N	Oala gitu, terus gimana perasaan mu ketika udah selesai top up dan dapetin apa yang kamu mau?
121		
122	MR	Ya pasti seneng banget lah mbak waktu main aku jadi lebih percaya diri, kan kalo pake skin ada efek dan suara khusus gitu jadi aku semangat mainnya
123		
124		
125	N	Oke kalo gitu, cukup sekian untuk hari ini. Wassalamualaikum wr. wb
126		

127	MR	Waalaikumsalam wr.wb.
-----	----	-----------------------

Verbatim 3

Kode : W3.IP1.MR

Keterangan : (MR) = Informan Pelaku, (N) = Peneliti

Baris	Insial	Verbatim
01	N	Halo, Assalamualikum wr wb
02	MR	Waalaikumsalam wr wb
03	N	Gimana nih kabarnya dek?
04	MR	Hmm sekarang ngerasa lagi ga enak badan si mbak, karna ngepush
05		sampe jam 4 subuh mainnya
06	N	Oala gitu, hari ini udah main berapa jam?
07	MR	Tadi si mulai mainnya dari jam 8 sampe adzan subuh, paling sekitar 9
08		jam karna kan minggu ini mau ada season
09	N	Wow meningkat dari sebelumnya ya, emang season itu gimana?
10	MR	Iya mbak ngaruh. Season itu level ranknya di reset setiap 3 bulan
11		sama moonton, jadi aku ngepush terus biar nanti levelku ga turun jauh
12	N	Oala gitu, selama 9 jam main itu ada istirahatnya ga ?
13	MR	Ada, karena batrenya lobet total ditambah hpku panas harus jadi
14		harus berenti dulu se jam an
15	N	Oh gituu, selama satu jam itu kamu ngapain?
16	MR	Ee makan, rebahan
17	N	Ohh kalo ada waktu luang baru kamu makan ya?
18	MR	Iya mbak mumpung hp lagi di cas, kan kalo dipaksa main nantinya
19		keganggu karna ngelag
20	N	Oala gitu emang kalo kamu begadang, disekolah kamu ga ngantuk?
21	MR	Ya ngantuk kan begadang, kadang aku ketiduran waktu jam pelajaran
22		akhirnya aku dihukum disuruh berdiri selama jam pelajaran
23	N	Oala gitu, pernah ga kamu lagi asik main game git uterus diganggu?
24	MR	Sering mbak kayak di ajak omong gitu, tapi ga aku respon karna bikin
25		ga fokus pas main

26	N	Oh gitu, kalo boleh tau gimana si kamu bisa tertarik buat top up?
27	MR	Dari proplayer mbak kan aku sering nonton youtubenya, sering juga dikasih tau sama temen yang mana bagus buat dibeli
28		
29	N	Oh gitu, bisa ceritain ga gimana proses kamu melakukan sistem mikrotransaksi atau top up?
30		
31	MR	Hmm biasanya aku belinya di indomaret beli voucher google play, habis itu tinggal masukin kode vochernya di akun mobilelegend. Tapi sekarang ada yang lebih murah beli diweb jadi aku beli yang diweb, tapi aku belum punya atm jadi aku bayarnya lewat indomaret ato dana mbak
32		
33		
34		
35		
36	N	Oala gitu, terus biasanya berapa jumlah uang yang harus kamu keluarin buat sistem mikrotransaksi atau top up?
37		
38	MR	Hm tergantung kebutuhan, aku biasanya 150rb sekali top up
39	N	Oala gitu diwawancara sebelumnya kan kamu bilang kalo ada event kamu bisa mengeluarkan uang lebih, nah perbedaanya apa kalo ada event dan gak ada event?
40		
41		
42	MR	Eee kalo ada event pilihan yang mau dibeli lebih banyak. Karna kalo event itu banyak promo skin,hero sama peti hadiah yang edisinya terbatas. Pernah ada event promonya 1 diamond dapet 1 skin, waktu itu aku beli sampe 10 skin saking murahanya
43		
44		
45		
46	N	Oala gitu, terus berapa jumlah uang yang kamu keluarin kalo ada event?
47		
48	MR	Hm bisa sampe 500rb kalo ada event
49	N	Oh ya?emang event ada berapa kali ?
50	MR	Banyak kali mba
51	N	Dalam sebulan?
52	MR	3 bulan sekali mba event
53	N	Berarti kamu sekali ada event bisa habis 500rb gitu?
54	MR	Iya mba bisa habis 500rb kalo event
55	N	Bole tau ga, 500rb itu kamu beli apa aja ?
56	MR	Kalo event beli banyak mbak, kalo untuk 500rb itu aku belinya skin

57		sama stiker yang terbatas kayak stiker RRQ,GEEK
58	N	Oh yang eksklusif gitu ya ?
59	MR	Iya mba
60	N	Kenapa kok belinya yang edisi terbatas ?
61	MR	Ee karna kalo yg edisi terbatas ga semua orang bisa beli mbak, itu
62		juga bisa naikin harga akun ku kalo nanti aku jual
63	N	Oh gitu, kalo kamu jual akunmu, terus kalo misalnya nanti mau ikut
64		turnamen gimana?
65	MR	Oh kalo itu aku punya 2 akun mbak, yg satu buat akun turnamen, yg
66		satu itu buat nanti aku jual.
67	N	Oh punya 2 akun ya, terus uang buat kamu melakukan mikrotransaksi
68		kamu dapet dari mana?
69	MR	Ya dari uang jajan sekolah, sama uang hasil dari ikut turnamen yang
70		udah aku siapin dari sebelum event dimulai
71	N	Kalo boleh tau kalo berapa jumlah uang yang kamu dapetin dari ikut
72		turnamen?
73	MR	Hm kalo jumlahnya ga tentu sih, paling banyak 200rb paling dikit
74		50rb. Soalnya kan uangnya dibagi buat orang 5 sama harus kepotong
75		biaya pendaftaran turnamen, tapi lumayan juga walaupun ga banyak
76		uang dari hasil turnamen bisa aku pake buat top up
77	N	Tapi menurutmu ikut turnamen membantu kamu buat melakukan
78		mikrotransaksi?
79	MR	Lumayan membantu mbak uang dari hasil turnamen, kan dari uang
80		turnamen itu bisa aku pake buat nambahin uang top up ato ga
81		uangnya aku tabung buat ikut turnamen lagi
82	N	Emang kalo turnamen itu daftar pake uang sendiri?
83	MR	Iya mbak, biasanya daftar turnamen itu patungan 1 tim
84	N	Kalo boleh tau sebenarnya kenapa kok kamu mau ikut turnamen?
85	MR	Hm karna kan aku seneng main game, daripada cuman main biasa
86		aku sekalian ikut turnamen, apalagi aku sering liat kakaku ikut

87		turnamen jadi aku pengen ikut turnamen juga
88	N	Kaka kamu banyak cerita tentang tournament begitu ya?
89	MR	Iya mba sering, kalo dirumah sering ngobrol tentang dunia mobile legend dan event-event gitulah
90	N	Oala, berarti bisa dibilang kamu termotivasi ya dek
91	MR	Iya mbak, sebenarnya cita-citaku masuk esport, makanya dari sekarang aku mulai ikut turnamen biar nanti aku bisa trial masuk ke tim yang besar
92		
93		
94	N	Oala kamu mau masuk esport, kalo boleh tau kalo masuk esport itu ada syaratnya ga ?
95		
96	MR	Ada mbak, kalo mau masuk esport itu harus punya pengalaman ikut turnamen, rank minimal harus mytic glory sama win rate minimal harus 75% makanya aku ngejar dari sekarang
97		
98		
99	N	Oala gitu, susah juga ya syaratnya
100	MR	Iya mbak, makanya mulai dari sekarang aku siapin biar pas umurku 16 tahun aku bisa coba trial masuk ke tim besar. Soalnya aku pengen banget bisa jadi proplayer apalagi bisa ikut turnamen yang lebih besar
101		
102		
103	N	Oala gitu , kalo boleh tau uang jajanyang kamu siapin cukup buat dipake top up event ?
104		
105	MR	Hm kadang ga cukup si mbak, jadi aku harus cari cara buat tetap bisa top up
106		
107	N	Caranya seperti apa tu?
108	MR	Kayak yang aku bilang waktu itu mbak, aku sampe nekat ambil uang papaku diwarung, Soalnya juga kan uang hasil dari turnamen ga banyak mbak dan juga ikut turnamen belum pasti menang
109		
110		
111	N	Oh gitu, kalo misal pinjem ke temen cara kamu ganti uangnya gimana? Kan disini masih pelajar kan ya, belum ada penghasilan yang tetap
112		
113		
114	MR	Hm paling minta ke mamaku, alesan buat beli pulsa ato beli makanan
115	N	Oh gitu, mama mu tahu kalo kamu ambil uang diwarung?

116	MR	Ya gak tahu lah mbak, aku diem-diem ambil dilaci waktu papaku gak ada, kalo tau pasti aku udah dimarahin
117		
118	N	Oh gitu, berarti bisa dibilang kamu mencuri uang buat melakukan mikrotransaksi atau top up ya?
119		
120	MR	Hehe iya mbak nyuri buat top up
121	N	Kira-kira dalam sebulan kamu bisa berapa kali top up?
122	MR	Nda nentu sih mbak paling dikit sebulan itu bisa 2 kali top up, tiap minggu aku topup walaupun ga banyak-banyak ga sampe 100rb itu cuman buat beli bundle pack, stiker
123		
124		
125	N	Oh gitu, kalo event itu biasanya kapan?
126	MR	Setiap bulan pasti ada mbak, kalo event yang lebih besar itu adanya waktu season, tapi bulan depan ini ada event starlight
127		
128	N	Oh gitu, terus kamu ada rencana buat top up di event ini?
129	MR	Ada mbak, aku kemaren udah liat eventnya tapi belum bisa dibeli rencananya aku mau beli skin hero fighter yin karna skinny bagus keren kostumnya, jadi sekarang aku lagi ngumpulin uang soalnya harganya skinny lumayan mahal mbak
130		
131		
132		
133	N	Kalo boleh tau, harganya sekitar berapa?
134	MR	Hm sekitar 300an ribu mbak
135	N	Oala gitu, kenapa kok kamu tertarik beli skin heroitu?
136	MR	Ya aku tertarik beli karna buat nambah koleksi skin apalagi itu langkah, kan aku sekarang lagi bagusin akun ku buat nanti dijual. Hm sama itu juga salah satu hero favoritku mbak, apalagi kalo pake skin damagenya nambah 6%
137		
138		
139		
140	N	Oala gitu ya, misalnya nih kalo di event ini kamu ga bisa melakukan mikrotransaksi atau top up apa yang kamu rasakan?
141		
142	MR	Hm aku ngerasa gelisah tertekan, jadi kepikiran terus lah mbak karna ga bisa top up. Apalagi kalo temenku udah top up terus aku ga top up, iri gitu lah mbak, jadi aku harus punya juga
143		
144		
145	N	Oke kalo gitu dek terimakasih sekian wawancara hari ini, Wassalamualaikum wr.w
146		

147	MR	Iya, waalaikumsalam wr.wb
-----	----	---------------------------

Verbatim 4

Kode : W4.IP1.MR

Keterangan : (MR) = Informan Pelaku, (N) = Peneliti

Baris	Insial	Verbatim
01	N	Assalamualaikum wr wb...
02	MR	Waalaikumsalam wr wb mbak
03	N	Gimana hari nih kabarnya?
04	MR	Alhamdulillah baik aja mbak
05	N	Alhamdulillah ya, hari ini kamu ada main game gak?
06	MR	Ada mbak
07	N	Hari ini udah berapa kali main?
08	MR	Gak hari ini ajasih mbak satu minggu ini full aku main, buat
09		ngembaliin bintang gara-gara season kemarin mbak
10	N	Selama ngembaliin season ini kamu mainnya berapa jam?
11	MR	Hm sekitar 7 jam an mbak mainnya, soalnya kan kalo habis season
12		kayak gini musuhnya jadi lebih susah-susah karna habis direset jadi
13		sering ketemu proplayer
14	N	Oala gitu, emang main selama itu kamu ga cape?
15	MR	Cape si engga mbak paling sakit mata aja karna ngeliat hp terus, sama
16		muka bagian kananku sarafnya masih lumpuh jadi kadang masih
17		kerasa nyeri
18	N	Gimana kamu masih jalanin terapinya?
19	MR	Udah engga ikut terapi mbak karna orang tua masih sibuk, jadi kalo
20		nyerinya muncul aku minum obat penghilang nyeri
21	N	Kalo boleh tahu orang tuamu tau kalo kamu ngerasa sakit gitu?
22	MR	Tau mbak, sering diingetin ngurangin liat hp terus katanya matanya
23		perih karna radiasi dari hp tapi ga aku denger karna ya lagi asik main
24		ga bisa diganggu
25	N	Oh gitu, selama main apa yang kamu rasakan?
26	MR	Kalo aku kalah ya aku kesel mba, sambil ngomong-ngomong kasar

27		ke timku
28	N	Itu kalo kamu kalah, kalo menang gimana?
29	MR	Yo kalo menang seneng mba, teriak teriak
30	N	Pernah gak kamu punya masalah karena keseringan main game?
31	MR	pernah mba saya sering ditegur guru dikelas karna sering ketiduran
32		dikelas, sama sering diomelin mamaku juga mba karna main game
33		terus sampe pagi
34	N	Kamu ketiduran dikelas itu karena malem kamu ngegame?
35	MR	Iya mba aku begadang ngepush, makanya disekolah aku ngantuk
36	N	Oala gitu, kamu pernah ga main game sampe berantem gitu?
37	MR	Pernah mba, sama temenku
38	N	Oh gitu ya, sering ta berantemnya?
39	MR	Hm sering si, paling sering kalo lagi sama-sama emosi terus saling
40		ngegas gada yang mau ngalah yah berantem, kalo sampe pukul-
41		pukulan jarang si
42	N	Oala gitu, seberapa sering si dek kamu melakukan mikrotransaksi ato
43		top up?
44	MR	Bisa dibilang setiap minggu mbak aku top up, karna kan tiap minggu
45		itu pasti rilis stiker ato efek recall terbaru
46	N	Oh gitu ya, untuk minggu ini kamu ada top up ga?
47	MR	Ada mbak
48	N	Oh gitu, kamu beli apa kalo boleh tau?
49	MR	Hmm beli skin hero yin mumpung lagi ada diskon event starlight
50		mbak, jadi aku ga cuman dapet skin nya aja aku dapet gratis milih
51		hero yang lain juga
52	N	Oalaa event yang kamu bilang diwawancara sebelumnya ya, wah
53		lumayan juga ya?
54	MR	Iya mba, tapi ya emang agak mahal skin starlightnya soalnya kan itu
55		skin langkah mbak jadi kalo aku jual akun ku bisa naik harganya
56	N	Oala gitu, kalo boleh tahu di event itu kamu negluarin uang berapa?
57	MR	Hm sekitar 319rb mbak, itu udah promo harga awalnya 380rb

58		lumayan promonya jadi aku makin tertarik
59	N	Itu kamu nyiapin uangnya nabung dulu ?
60	MR	Iya nabung dari uang jajan mingguan mba, tapi kmren itu uangku ke
61		kumpul baru 240rb sisanya aku ambil dari warung, tpambilnya dikit-
62		dikit gitu mbak ga langsung biar ga ketahuan papaku
63	N	Oh gitu, kalo boleh tau jajan kamu dalam seminggu itu berapa ?
64	MR	Hmm per harinya 25rb, tapi dikasihnya langsung buat 5 hari
65	N	Oala gitu, kalo boleh tahu dibulan ini kamu udah berapa kali top up?
66	MR	Udah 2 kali top up mbak
67	N	Oh gitu, kalo boleh tau kamu top up buat beli apa aja?
68	MR	Hmm yang pertama beli peti hadiah, trus yang kedua skin event
69		starlight
70	N	Oala, Peti hadiah itu kayak gimana?
71	MR	Ee jadi isinya kayak barang-barang random yang diacak gitu mbak,
72		tapi untungnya kemaren aku dapet barang yang bagus-bagus
73	N	Emang kamu beli peti hadiah itu butuh ato gimana?
74	MR	Sebernernya sih ga butuh mba, cuman ya aku pengen beli aja eh
75		untung juga kan dapet barang yang bagus
76	N	Biasanya kalo mau top up itu kamu rencanain ga?
77	MR	Hm kalo event aku rencanain dari jauh-jauh hari mbak, kalo bukan
78		event aku belinya ga direncanain, misal ada yang menarik tapi
79		menurutku ga penting tetap aku beli
80	N	Oala gitu, kalo boleh tau kalo dihitung kira-kira berapa banyak uang
81		yang sudah kamu keluarin buat melakukan mikrotransaksi?
82	MR	Hm berapa ya, ee mungkin sekitar 5 jutaan lah mbak uang yang udah
83		aku keluarin buat topup
84	N	Oke, terus kan kamu berencana nih buat jual akunmu, nah kira-kira
85		kamu mau jual berapa?
86	MR	Hm kalo sekarang aku masih gatau mbak mau jual berapa , soalnya
87		kan belum ke kumpul semua kan koleksiku. Ya paling nanti kalo jual
88		aku ambil untung 2-3jt lah. Soalnya kalo sekarang aku liat yang jual

89		itu biasanya bisa sampe 10jt tapi ya itu mbak akunnya harus bagus
90	N	Maksudnya akun bagus itu gimana?
91	MR	Ya itu mbak kayak win rate, rank hero, jumlah pertandingan, koleksi skin. Makanya sekarang kan aku lagi usaha buat bagusin akunku buat dijual nanti
92		
93		
94	N	Oala gitu ya, terus gimana deket-deket ini ada turnamen ga?
95	MR	Ada kak, festival pelajar sama dempo cup. Tapi yang paling deket festival pelajar, soalnya itu playoffnya sabtu-minggu selama 8 minggu
96		
97		
98	N	Playoff itu maksudnya gimana dek?
99	MR	Jadi selama 8 minggu itu tanding harus menang buat ngumpulin point biar ngamanin posisi di final, jadi ini kayak turnamen besar lah kalo di esport namanya MPL, tapi kalo yang ini masih antar pelajar aja.
100		
101		
102	N	Oala lama juga ya 8 minggu, harus kerja keras dong buat ngumpulin point ?
103		
104	MR	Iya mbak lama tapi gapapa lah hitung-hitung latihan sama ngumpulin pengalaman buat nanti aku masuk ke tim besar esport, kan kalo misal menang nih sertifikat ku jadi nambah, tambah lebih percaya diri lagi aku buat masuk esport
105		
106		
107		
108	N	Oala iya kan kamu mau masuk esport, terus kamu udah siapin apa aja buat masuk esport nih ?
109		
110	MR	Ee ngumpulin pengalaman si mbak, soalnya ga gampang buat masuk esport, makanya mulai dari sekarang aku ikut-ikut turnamen terus biar bisa ikut trial di tim besar
111		
112		
113	N	Oh gitu harus semangat terus berarti, yauda deh mungkin hari ini cukup. Makasi yaa wassalamulaikum wr.wb
114		
115	MR	Iya harus mbak, oh iya waalaikumsalam wr. wb

Verbatim 5**Kode : W5.IP2.AP****Keterangan : (AP) = Informan Pelaku; (N) = Peneliti**

Baris	Inisial	Pernyataan
1	N	Assalamualaikum wr.wb
2	AP	Waalaikumsalam wr.wb
3	N	Saya izin memperkenalkan diri terlebih dahulu. Perkenalkan nama saya Hajrah Nabila Harun, saya mahasiswa Universitas Muhammadiyah Malang jurusan Psikologi. Disini saya ingin mewawancarai anda untuk penelitian tugas akhir saya untuk memenuhi syarat Sarjana Psikologi. Sebelum wawancara dimulai, saya ingin tanyakan apakah kamu bersedia menjadi subjek pendukung dan bersedia untuk diwawancara?
4		
5		
6		
7		
8		
9	AP	Oh iya mbak bersedia
10	N	Baik terimakasih, terkait identitas kamu dalam wawancara ini akan saya rahasiakan
11		
12	AP	Oh iya mbak
13	N	Apa saya boleh tanya-tanya tentang subjek saya?
14	AP	Iya boleh mbak
15	N	Kamu ini kan kakaknya yaa dan tau kesehariannya, jadi saya mau bertanya ke kamu tentang kebenaran jawaban dari subjek saya ini
16		
17	AP	Oh iya mbak silahkan
18	N	Seberapa sering subjek saya ini bermain game?
19	AP	Sering setiap hari pasti dia main game, itu udah jadi rutinitas setiap hari apalagi kalo udah fokus main game udah ga bisa di ganggu. Sehari dia ga main itu ga bisa mbak, pasti kayak orang gelisah, kadang itu dia bisa main lebih dari 6 jam, aku kan sering main game bareng dia juga
20		
21		
22		
23	N	Oala gitu, kalo lagi main game biasanya emosinya gimana mas?

24	AP	Biasanya itu kalo lagi main terus kalah itu dia pasti marah-marah sampe teriak-teriak, tapi kalo dia menang langsung seneng
25		
26	N	Mas tau ga dampak yang terjadi pada subjek saya ini selama dia bermain game?
27		
28	AP	Ga bisa kontrol mainnya si mbak, dia sampe sakit belpasy di wajah kanannya, dia juga sering ngeluh sakit kepala sama matanya peri karna keseringan main hp. Saya sama orang tua udah sering ingetin tapi ga pernah didenger mbak
29		
30		
31	N	Oh gitu ya, mas sebelumnya tau atau pernah dengar mikrotransaksi?
32	AP	Iya tau mbak, semacam top up kan itu
33	N	Iya betul, mas tau ga kalo subjek saya ini pernah melakukan mikrotransaksi?
34		
35	AP	Iya tau mbak, sering dia itu top up, bisa seminggu sekali. Ee.. sebenarnya saya tau mbak adik saya ini sering bohong ke orang tua saya, bahkan saya pernah kedapatan dia nyuri uang buat top up. Tapi disitu langsung saya ingetin ke dia, saya gamau laporin dulu ke orang tua saya, karna saya kasihan kalo dia dimarah, makanya saya aja yang tegur dulu
36		
37		
38		
39		
40	N	Bisa sampe kayak gitu ya.. mas tau ga kenapa kok dia sampe seperti itu untuk melakukan mikrotransaksi ?
41		
42	AP	Terpengaruh dari teman-temannya mbak, apalagi kalo ada promo pasti dibeli katanya biar nambah rasa percaya diri main pake skin. Dia itu sampe rela ga jajan mbak di sekolah, biar uangnya bisa dipake buat top up.
43		
44		
45	N	Mas tau ga, subjek saya ini sudah menghabiskan uang berapa untuk mikrotransaksi?
46		
47	AP	Wah kalo berapanya aku kurang tau mbak, mungkin bisa jutaan. Soalnya kalo diliat dari koleksinya itu ada yang langkah, lumayan juga itu harganya. Tapi setahu sekarang dia lagi ikut turnamen-turnamen, uang hasil dari ikut turnamen biasa dipake dia buat
48		
49		
50		

		nambah uang top up
51	N	Oala gitu ya, mas tau ga kenapa kok subjek saya koleksi virtual item?
52		
53	AP	dia ngoleksi sma bagusin akunnya kan rencananya akunnya mau dijual lagi
54		
55	N	Emang kenapa kok dijual mas ?
56	AP	Katanya dia mau nabung dari akunnya itu, dia pernah cerita ke saya dia pengen jadi atlet esport, uang dari jual akun mau dipake modal buat ikut trial tim esport. Sebenarnya saya bangga mbak sama dia, karna dia mau berusaha buat masuk ke tim esport, kan ga gampang ya mbak buat masuk kesitu. Aku liat dari sekarang dia udah usaha ngumpulin pengalaman kayak ikut-ikut turnamen gitu mbak
57		
58		
59		
60		
61	N	Oala gitu, yaudah mas makasih ya atas informasinya. Maaf mengganggu waktunya. Wassalamualaikum wr.wb
62		
63	AP	Oh iya mbak, sama-sama. Waalaikumsalam wr.wb

Lampiran 1 Tabel Kategorisasi

Dampak *Microtransaction*

Sumber Data	Intial Code	Code	Category
-sering si kayak beli stiker, kan sebenarnya itu ga butuh-butuh banget. Stikernya kan cuman buat seru-seruan aja pas lagi main, biar aku bisa ngasih reaction gitu ke tim sama musuhl (W2.IP1.MR:117-119) -Hm tergantung kebutuhan, aku biasanya 150rb sekali top upl (W3.IP1.MR:38) -Hm bisa sampe 500rb kalo ada eventl (W3.IP1.MR:48) -Iya mba bisa habis 500rb kalo eventl (W3.IP1.MR:54) -Kalo event beli banyak mbak, kalo untuk 500rb itu aku belinya skin sama stiker yang terbatas kayak stiker RRQ,GEEKl (W3.IP1.MR:56-57) -tiap minggu aku topup walaupun ga banyak-banyak ga sampe 100rb itu cuman buat beli bundle pack, stikerl (W3.IP1.MR:122-124) -Hm sekitar 319rb mbak, itu udah promo harga awalnya 380rb (W4.IP1.MR:57) -Sebernernya sih ga butuh mba, cuman ya aku pengen beli aja eh untung juga kan dapet barang yang bagusl (W4.IP1.MR:74-75) -misal ada yang menarik tapi menurutku ga penting tetap aku belil (W4.IP1.MR:78-79) -aku alesan minta uang ke mamaku buat beli pulsa tapi uangnya aku	– Membeli barang yang tidak dibutuhkan – Melakukan pemborosan uang – Berbohong untuk mikrotransaksi – Mencuri untuk mikrotransaksi	N.1.1 Perilaku konsumtif	N.1. Dampak <i>Microtransacti on</i>

pake buat topup (W2.IP1.MR:104-105) -Hm paling minta ke mamaku, alesan buat beli pulsa ato beli makanan (W3.IP1.MR:114) -aku biasanya ambil uang diwarung papaku buat nambahin uang topup (W2.IP1.MR:103-104) -Kayak yang aku bilang waktu itu mbak, aku sampe nekat ambil uang papaku diwarung (W3.IP1.MR:108-109) -Ya gak tahu lah mbak, aku diem-diem ambil dilaci waktu papaku gak ada, kalo tau pasti aku udah dimarahin (W3.IP1.MR:116-117) -Hehe iya mbak nyuri buat topup (W3.IP1.MR:120) -Hm berapa ya, ee mungkin sekitar 5 jutaan lah mbak uang yang udah aku keluarin buat topup (W4.IP1.MR:82-83) -sisanya aku ambil dari warung, tpambilnya dikit-dikit gitu mbak ga langsung biar ga ketahuan papaku (W4.IP1.MR:61-62)			
-Karna kan kalo aku ikut turnamen lumayan hadiahnya bisa dipake nambah uang buat top up beli item (W1.IP1.MR:98-99) -Aku juga mikir bisa jual akunku terus dapetin banyak uang dari koleksi skin langkah trus kan ee.. uang dari jual akun mau aku pake buat ikut turnamen besar (W1.IP1.MR:207-209)	- Uang hasil turnamen diapakai ntuk melakukan mikrotransaksi - Mengumpulkan koleksi item virtual - Berencana menjual kembali akun mobile legend	N.1.3 Investasi	N.1. Dampak <i>Microtransacti</i> <i>on</i>

-Iya mbak investasi, kan sekarang juga banyak yang jual akun harganya tu bisa sampe jutaan(W1.IP1.MR:215-216) -Iya mbak bisa, makanya aku sekarang lagi ngumpulin koleksi skin-skin sma stiker langkah biar nanti kalo udah ke kumpul banyak akunku mau aku jual lebih mahal(W1.IP1.MR:218-220) -150 skin biar dijual harganya lebih mahal(W1.IP1.MR:226) -akunku bisa dijual lagi(W1.IP1.MR:233) -Hm kan aku rencananya mau jual akunku, biar harganya mahal aku usahain hero-heroku masuk rank dijava timur(W2.IP1.MR:35-36) -sama kan nanti akunku bisa dijual lagi(W2.IP1.MR:109) -Lumayan membantu mbak uang dari hasil turnamen(W3.IP1.MR:79) -Ee karna kalo yg edisi terbatas ga semua orang bisa beli mbak, itu juga bisa naikin harga akun ku kalo nanti aku jual(W3.IP1.MR:62-63) -Oh kalo itu aku punya 2 akun mbak, yg satu buat akun turnamen, yg satu itu buat nanti aku jual(W3.IP1.MR:65-66) -Lumayan membantu mbak uang dari hasil turnamen, kan dari uang turnamen itu bisa aku pake buat			
---	--	--	--

nambahin uang top upl (W3.IP1.MR:79-80) -Ya aku tertarik beli karna buat nambah koleksi skin apalagi itu langkah, kan aku sekarang lagi bagusin akun ku buat nanti dijual (W3.IP1.MR:136-137) -tapi ya emang agak mahal skin starlightnya soalnya kan itu skin langkah mbak jadi kalo aku jual akun ku bisa naik harganya (W4.IP1.MR:54-55) -Hm kalo sekarang aku masih gatau mbak mau jual berapa , soalnya kan belum ke kumpul semua kan koleksikul (W4.IP1.MR:86-87) -Makanya sekarang kan aku lagi usaha buat bagusin akunku buat dijual nanti (W4.IP1.MR:92-93)			
-Awalnya karna sering ikut MCL menang terus nyoba-nyoba daftar turnamen antar sekolah. Karna sering menang jadi keterusan sampe sekarang (W1.IP1.MR:91-93) -kan turnamennya bawa nama sekolah (W1.IP1.MR:103) -Kan kalo aku sering ikut tunamen besar itu bisa jadi pengalamanku buat nanti masuk ke esport (W1.IP1.MR:108-109) -Kalo aku masuk esport aku bisa jadi atlit yang sesuai sama hobiku main game, diliat dari hasil prestasi yang aku dapetin sama dukungan dari keluargaku juga aku percaya aku bisa masuk esport mbak	- Mengumpulkan pengalaman - Bercita-cita menjadi atlit esport - Memperispkan syarat-syarat untuk masuk esport - Mempertahankan rank	N.1.3 <i>Atlit Esport</i>	N.1. Dampak <i>Microtransacti on</i>

(W1.IP1.MR:112-113) -Kalo yang setiap bulan itu turnamen besar, kalo yg tiap minggu itu turnamen biasa aja ga dapet hadiah, tapi kalo menang diprofil akunku ada tandanya kalo aku pernah menang MCLl (W1.IP1.MR:115-117) -dari ikut turnamen aku sampe bisa bawa nama sekolahl (W1.IP1.MR:157) -Kan ada heroku yang udah masuk rank se jawa timur, jadi kalo aku kalah poinnya bakal ngurang jadi aku ga masuk lagi di jawa timurl (W2.IP1.MR:32-33) -aku juga harus pertahanin rank heroku biar ga turun ranknyal (W2.IP1.MR:88-89) -Kalo rank jawa timur baru 1 hero, tapi rank kota malang 2 sama aku masuk yang kedungkandang juga itu yang masuk 2 herol (W2.IP1.MR:91-92) -Iya mbak, sebenarnya cita-citaku masuk esport, makanya dari sekarang aku mulai ikut turnamen biar nanti aku bisa trial masuk ke tim yang besarl (W3.IP1.MR:91-93) -Ada mbak, kalo mau masuk esport itu harus punya pengalaman ikut turnamen, rank minimal harus mytic glory sama win rate minimal harus 75% makanya aku ngejar dari sekarangl (W3.IP1.MR:96-98)			
---	--	--	--

-Iya mbak, makanya mulai dari sekarang aku siapin biar pas umurku 16 tahun aku bisa coba trial masuk ke tim besar. Soalnya aku pengen banget bisa jadi proplayer apalagi bisa ikut turnamen yang lebih besar (W3.IP1.MR:100-102) -Iya mbak lama tapi gapapa lah hitung-hitung latihan sama ngumpulin pengalaman buat nanti aku masuk ke tim besar esport, kan kalo misal menang nih sertifikat ku jadi nambah, tambah lebih percaya diri lagi aku buat masuk esport (W4.IP1.MR:104-107) -makanya mulai dari sekarang aku ikut-ikut turnamen terus biar bisa ikut trial di tim besar (W4.IP1.MR:111-112)			
--	--	--	--

Motif Microtransaction pada Game Online Mobile Legends

Sumber Data	Intial Code	Code	Category
"Hmm awalnya tau dari temen, sama sering nonton tutorial youtube gaming nah disitu direkomendasi buat top up (W2.IP1.MR:63-64) -Dari proplayer mbak kan aku sering nonton youtubanya, sering juga dikasih tau sama temen yang mana bagus buat dibelil (W3.IP1.MR:27-28) -Ya itu mbak aku mau ngoleksi skin-skin disetiap event. Aku mau heroku punya skin biar pas main kelihatan lebih keren apalagi waktu lagi turnamen (W2.IP1.MR:107-109)	- Pengaruh lingkungan - Promo virtual item - Kualitas untuk memenangkan pertandingan	N.2.1 Daya Tarik	N.2. Motif Microtransacti on pada Game Online Mobile Legends

-Banyak diskon mbak kalo event itu pilihan skinnya banyak dan lebih murah (W2.IP1.MR:111-112) -Karna kalo event itu banyak promo skin,hero sama peti hadiah yang edisinya terbatas (W3.IP1.MR:42-44) -Rencananya aku mau beli skin hero fighter yin karna skinny bagus keren kostumnya(W3.IP1.MR:130-131) -Hmm beli skin hero yin mumpung lagi ada diskon event starlight mbak, jadi aku ga cuman dapet skin nya aja aku dapet gratis milih hero yang lain jugal (W4.IP1.MR:49-51) -lumayan promonya jadi aku makin tertarik (W4.IP1.MR:58) -Ee kenal game dari temen-temen, sama kakak sayal (W1.IP1.MR:27) -Dari teman sekolah sama rumah si, tapi lebih sering liat temen sekolah main (W1.IP1.MR:33-34) -Ya karena teman-teman ku main mobilelegend semual (W1.IP1.MR:46) -Sepadan mbak, karna aku bisa nikmatin skinny (W1.IP1.MR:232) -Ya itu kayak beli emblem biar heroku demagenya sakit, sama skin , stiker biar waktu ikut tunamen aku bisa ganti-ganti jadi kan koleksiku nambah (W1.IP1.MR:255-257) -Dampaknya level emblem heroku bisa lebih tinggi dari pada musuh			
--	--	--	--

jadi aku bisa lebih sakit dan musuh susah buat matikan aku jadi aku punya kesempatan buat menang (W2.IP1.MR:81-83) -Kalo damage heroku sakit terus menang aku bisa diakuin sama tim ku kalo aku jago mainnya (W2.IP1.MR:87-88) -biasanya aku beli paket buat naikin level emblemku karna itu kan ngaruh banget kalo aku lagi war sama musuh (W2.IP1.MR:113-114) -kan kalo pake skin ada efek dan suara khusus gitu jadi aku semangat mainnya (W2.IP1.MR:123-124)			
--	--	--	--

Perasaan melakukan *Microtransaction* pada Game Online Mobile Legends

Sumber Data	Initial Code	Code	Category
-Ya kalo ada tandanya nanti waktu main aku lebih percaya diri si mba, karna kan diliat sama musuh kalo aku pernah menang MCL, apalagi kalo aku pake skin percaya diriku makin nambah (W1.IP1.MR:119-121) -Hm karna menurutku kalo pake skin apalagi skin yang langka itu jadi nambah kepuasan gitu lo mbak (W1.IP1.MR:206-207) -aku juga bisa ganti-ganti skin sma ngasih reaction pake stiker biar lebih percaya diri gitu mbak pas lagi main (W2.IP1.MR:83-84) -Ya itu mbak kalo pake skin aku jadi makin semangat makin percaya	- Percaya diri ketika menggunakan virtual item - Senang ketika bermain game - Menikmati game - Gelisah ketika tidak melakukan microtransaction - Merasa gelisah tidak tenang ketika tidak bermain game - Semangat ketika menggunakan virtual item	N.3.1 Perasaan	N.3. Perasaan melakukan <i>Microtransaction</i> pada Game Online Mobile Legends

diri gitu lol (W1.IP1.MR:211-212) -kalo pake skin aku ngerasa keren dan lebih percaya diri (W1.IP1.MR:204) -Ya pasti seneng banget lah mbak, waktu main aku jadi lebih percaya diri. (W2.IP1.MR:122-123) -Eee ya waktu bermain game ngerasa senang,serulah mbal (W1.IP1.MR:63) -Ee ya karena seru, gameplaynya juga bagus aku bisa milih hero yang aku suka (W1.IP1.MR:53-54) -Ee seru karena bisa main bareng sama teman-teman, aku bisa main sama kakaku atau aku bisa ketemu orang dari luar kotal (W1.IP1.MR:56-57) -Ee ketika harus nyusun strategi tim si biar seru juga waktu harus war sama musuh (W1.IP1.MR:69-70) -Ee bahagia, karena kan kalo menang bintangku jadi naik (W1.IP1.MR:77) -Ee gak ada, aku cuman suka bermain game (W1.IP1.MR:85) -Yo kalo menang seneng mba, teriak teriak (W4.IP1.MR:29) -Gelisah lah mbak, kayak ga tenang apalagi kalo ada skin hero yang biasa aku pake (W2.IP1.MR:99-100) -Hm aku ngerasa gelisah tertekan, jadi kepikiran terus lah mbak karna			
--	--	--	--

ga bisa top up. Apalagi kalo temenku udah top up terus aku ga top up, iri gitu lah mbak, jadi aku harus punya jugall (W3.IP1.MR:142-144) -kalo ga main pastinya gelisah kepikiran karna kayak ada yang kurangll (W1.IP1.MR:66) -kalo kalah kesel lah sayang bintangnya turun, jadi aku main lagi sampe aku menangll (W1.IP1.MR:73-74) -Mangkel lah mbak apalagi sampe kalah. Hm apalagi kalo aku AFK sampe game selesai bisa jadi aku kena hukuman kayak ga bisa main dalam 3 menit gitull (W1.IP1.MR:80-82) -Hmm marah kesel karna bintangku turun, apalagi kalo sampe rank heroku turun padahal aku susah-susah naikkinnnyall (W2.IP1.MR:29-30) -paling sering kalo marah hpku lempar terus ngebacot ke temen karna kalahll (W2.IP1.MR:41-42) -Kalo aku kalah ya aku kesel mba, sambil ngomong-ngomong kasar ke timkull (W4.IP1.MR:26-27)			
--	--	--	--

Intensitas Microtransaction pada Game Online Mobile Legends

Sumber Data	Intial Code	Code	Category
-Oh sering mbak aku top upll (W1.IP1.MR:188) -Hm hampir setiap minggu top upll (W1.IP1.MR:190)	– Setiap minggu melakukan Microtransaction – Rutinitas bermain game	N.4.1 Frekuensi	N.4 Intensitas Microtransacti on pada Game Online Mobile Legends

-Ee paling sering si top up buat beli emblem, skin, sama stikerl (W1.IP1.MR:196) -Nda nentu sih mbak paling dikit sebulan itu bisa 2 kali top up, tiap minggu aku topup walaupun ga banyak-banyak ga sampe 100rb itu cuman buat beli bundle pack, stikerl (W3.IP1.MR:122-124) -Bisa dibilang setiap minggu mbak aku top up, karna kan tiap minggu itu pasti rilis stiker ato efek recall terbaru (W4.IP1.MR:44-45) -hahaha iya sering main mba, apalagi kalo jam kosongl (W1.IP1.MR:36) -Iya sering mbak mainl (W1.IP1.MR:123) -Hm setiap hari mbak aku main game, itu udah jadi aktivitas ku setiap hari si mbakl (W1.IP1.MR:125-126) -Hmm nda nentu sih mbak, biasanya pas jam istirahat ato jam kosong main, pulang sekolah lanjut kerumah teman main, sore baru pulang kerumah, kadang malam kerumah teman lanjut ngepush kalo ga bisa kerumah temen dirumah aja sambil ngepush lagi sama kakakl (W1.IP1.MR:130-133) -jadi aku ngepush terus biar nanti levelku ga turun jauh (W3.IP1.MR:11) -Gak hari ini ajasih mbak satu			
--	--	--	--

minggu ini full aku main, buat ngembaliin bintang gara-gara season kemarin mbakl (W4.IP1.MR:08-09)			
-Ee berapa kali lupa aku mbak nda terhitung soalnya dari awal main udah topup buat beli skinl (W1.IP1.MR:192-193) -Haduh lupa mbak udah ga kehitung lagi berapa kali top up, mulai awal aku main kelas 5 SD aku udah top up buat beli stikerl (W1.IP1.MR:67-68) -Ee aku biasa mainnya 5 jam anl(W1.IP1.MR:59) -Ee aku paling mainnya 5 sampe 6 jam setiap hari (W1.IP1.MR:128) -Mainnya 6 sampe 8 jam mbak, mumpung libur kan jadi bisa bangun siang jadi kalo begadang sampe subuh gamasalahl (W2.IP1.MR:12-13) -sampe jam 4 subuh mainnyall (W3.IP1.MR:05) -Tadi si mulai mainnya dari jam 8 sampe adzan subuh, paling sekitar 9 jaml (W3.IP1.MR:07-08) -Hm sekitar 7 jam an mbak mainnya, soalnya kan kalo habis season kayak gini musuhnya jadi lebih susah-susah karna habis direset jadi sering ketemu proplayerl (W4.IP1.MR:11-13) -Ya ngantuk kan begadang, kadang aku ketiduran waktu jam pelajaran akhirnya aku dihukum disuruh berdiri selama jam pelajaranl	- Tidak terhitung melakukan mikrotransaksi - Bermain game 5 sampai 9 jam - Waktu bermain meningkat - Waktu bermain game yang berlebih	N.4.2 Durasi	

(W3.IP1.MR:21-22)			
-pernah mba saya sering ditegur guru dikelas karna sering ketiduran dikelas, sama sering diomelin mamaku juga mba karna main game terus sampe pagil (W4.IP1.MR:31-33)			

Problems

Sumber Data	Intial Code	Code	Category
-Ya sering ditegur, pernah sampe dimarah terus hpku disita mbal (W1.IP1.MR:136) -Hmm enggak sih mbak, soalnya disita cuman sehari habis itu dibalikin lagi hpnyal (W1.IP1.MR:135-136) —Ya itu mbak yang aku bilang tadi, aku sering berantem sama orangtua ku sama teman ku juga seringl (W1.IP1.MR:143-144) -Hm pernah waktu itu disekolah beranteml (W1.IP1.MR:146) -Karna temen timku ga terima kekalahan jadi adu mulut akhirnya karna udah emosi semua jadi saling mukul mbakl (W1.IP1.MR:148-149) -Yah tau, orangtua ku sampe dipanggil kesekolahl (W1.IP1.MR:151) -Kena marah mba, ya gara-gara itu lah hpku disital (W1.IP1.MR:153) -Hmm ada, misal dimarahin orang tua karna jadi males ngaji sama	– Tidak bisa mengontrol diri – Mengabaikan orang sekitar	N.5.1 Perilaku	N.5. Problems

males belajar (W1.IP1.MR:160-161) -Pernah, adu mulut gitu saling nyalahin, pernah juga sampe pukul-pukulan (W2.IP1.MR:46-47) -Hm sering mbak, misal aku lagi asik main tiba-tiba disuruh sama orang rumah buat bantu-bantu, ga aku dengerin gitu. Makanya aku lebih suka main dirumah temenku karna gak ada yang ganggu kalo aku main (W2.IP1.MR:54-57) -Sering mbak kayak di ajak omong gitu, tapi ga aku respon karna bikin ga fokus pas main (W3.IP1.MR:24-25) -Tau mbak, sering diingetin ngurangin liat hp terus katanya matanya perih karna radiasi dari hp tapi ga aku denger karna ya lagi asik main ga bisa diganggu (W4.IP1.MR:22-24) -Hm sering si, paling sering kalo lagi sama-sama emosi terus saling ngegas gada yang mau ngalah yah berantem, kalo sampe pukul-pukulan jarang sil (W4.IP1.MR:39-41)			
-Hm engga jajan mbak. Makan sebelum berangkat aja, makanya disekolah perutku sering sakit karena telat makan, tapi ya gimana aku tahan aja biar bisa kesimpenn uang topup (W1.IP1.MR:241-243) -Paling uang jajan kepace buat topup, jadi aku ga bisa jajan disekolah makanya disekolah aku sering kelaparan karna jarang beli	- Terlambat makan - Mata menjadi perih - Kurang tidur akibat bermain game - Menderita penyakit belpasy	N.5.2. Kesehatan	

makanan (W2.IP1.MR:95-96) -kadang aku minta makanan temenku se mbak ya kalo gak aku tahan sampe pulang kerumah, soalnya kan uangku aku tabung buat top up (W2.IP1.MR:246-248) -Hm seringnya si sakit kepala karna begadang, mataku juga jadi perih karna liap hp terus, sama aku sekarang lagi sakit belpasy di muka ku bagian kanan (W1.IP1.MR:164-166) -aku sering didepan kipas angin kalo lagi main game, soalnya hpku selalu panas mba. Akhirnya karna keseringan depan kipas jadi kayak gitu, jadi muka bagian kananku sarafnya lumpuh (W1.IP1.MR:168-170) -Iya mba aku begadang ngepush, makanya disekolah aku ngantuk (W4.IP1.MR:35) -kalo kerjain malem ga sempet udah ngantuk karna begadang ngepush (W2.IP1.MR:59-60) -sakit mata aja karna ngeliat hp terus, sama muka bagian kananku sarafnya masih lumpuh jadi kadang masih kerasa nyeril (W4.IP1.MR:15-17)			
--	--	--	--

Lampiran 2 Tabel Konsep

<i>Category</i>	<i>Subcategory</i>	<i>Pattern</i>
N.1 Dampak <i>Microtransaction</i>	N.1.1 Perilaku Konsumtif	• Membeli virtual item yang tidak dibutuhkan tanpa mempertimbangkan terlebih dahulu • Melakukan pemborsan uang untuk melakukan <i>microtransaction</i> • Rela berbohong kepada orang tua untuk melakukan <i>microtransaction</i> • Melakukan pencurian untuk mendapatkan barang yang diinginkan
	N.1.2 Investasi	• Hasil dari mengikuti turnamen digunakan untuk menambah biaya <i>microtransaction</i> • Mengumpulkan koleksi virtual item serta item langka • Berencana menjual kembali akun mobile legend untuk mendapatkan keuntungan lebih
	N.1.3 Atlit Esport	• Mengumpulkan pengalaman untuk masuk ke tim esport dengan mengikuti turnamen-turnamen • Mempunyai cita-cita menjadi atlit esport • Sudah mempersiapkan dari sekarang syarat-syarat yang dibutuhkan untuk masuk ke esport
N.2 Motif <i>Microtransaction</i> pada <i>Game Online Mobile Legends</i>	N2.1 Daya Tarik	• Melakukan <i>microtransaction</i> karena mendapatkan rekomendasi teman dan <i>social media</i> • Pembelian virtual item promo dengan harga yang lebih murah • Menggunakan virtual item berkualitas agar mendapatkan kesempatan lebih untuk memenangkan pertandingan
N.3 Perasaan melakukan <i>Microtransaction</i> pada <i>Game Online Mobile Legends</i>	N.3.1 Emosi	• Menambah rasa percaya diri, rasa senang, serta semangat ketika menggunakan virtual item • Menikmati permainan dengan perasaan senang bersama orang sekitar serta menambah relasi baru dari bermain game • Merasa gelisah saat tidak bisa melakukan <i>microtransaction</i> • Merasa gelisah, tidak tenang ketika tidak bisa bermain game mobile legend
N.4 Intensitas	N.4.1 Frekuensi	• Setiap 1 minggu 1 kali melakukan

Microtransaction pada Game Online Mobile Legends		<i>microtransaction</i> Bermain game <i>mobile legend</i> menjadi rutinitas setiap hari
	N.4.2 Durasi	- Sering melakukan mikrotransaksi hingga tidak terhitung jumlah uang yang dikeluarkan - Waktu bermain game yang berlebih, waktu yang dihabiskan untuk bermain game 5 sampai 9 jam setiap hari - Waktu bermain terus meningkat
N.5 Problems	N.5.1 Perilaku	- Tidak bisa mengontrol diri ketika bermain game - Tidak memperdulikan lingkungan sekitar hanya focus pada game
	N.5.2 Kesehatan	- Rela menunda makan untuk menyisihkan uang agar bisa melakukan <i>microtransaction</i> - Mata menjadi perih akibat terus menerus terpapar radiasi handphone - Waktu tidur berkurang akibat sering bermain game - Menderita penyakit belpasy pada wajah sebelah kanan

Pattern 1: Dampak Microtransaction	Pattern 2: Motif Microtransaction pada Game Online Mobile Legends	Pattern 3: Perasaan melakukan Microtransaction pada Game Online Mobile Legends
- Membeli virtual item tanpa yang tidak dibutuhkan tanpa mempertimbangkan terlebih dahulu - Melakukan pemborsan uang untuk melakukan <i>microtransaction</i> - Rela berbohong kepada orang tua untuk melakukan <i>microtransaction</i> - Melakukan pencurian untuk mendapatkan barang yang	- Melakukan <i>microtransaction</i> karena mendapatkan rekomendasi teman dan <i>social media</i> - Pembelian virtual item promo dengan harga yang lebih murah - Menggunakan virtual item berkualitas agar mendapatkan kesempatan lebih untuk memenangkan pertandingan	- Menambah rasa percaya diri, rasa senang, serta semangat ketika menggunakan virtual item - Menikmati permainan dengan perasaan senang bersama orang sekitar serta menambah relasi baru dari bermain game - Merasa gelisah saat tidak bisa melakukan <i>microtransaction</i>

diinginkan • Hasil dari mengikuti turnamen digunakan untuk menambah biaya <i>microtransaction</i> • Mengumpulkan koleksi virtual item serta item langka • Berencana menjual kembali akun mobile legend untuk mendapatkan keuntungan lebih • Mengumpulkan pengalaman untuk masuk ke tim esport dengan mengikuti turnamen-turnamen • Mempunyai cita-cita menjadi atlit esport • Sudah mempersiapkan dari sekarang syarat-syarat yang dibutuhkan untuk masuk ke esport		• Merasa gelisah, tidak tenang ketika tidak bisa bermain game mobile legend
---	--	---

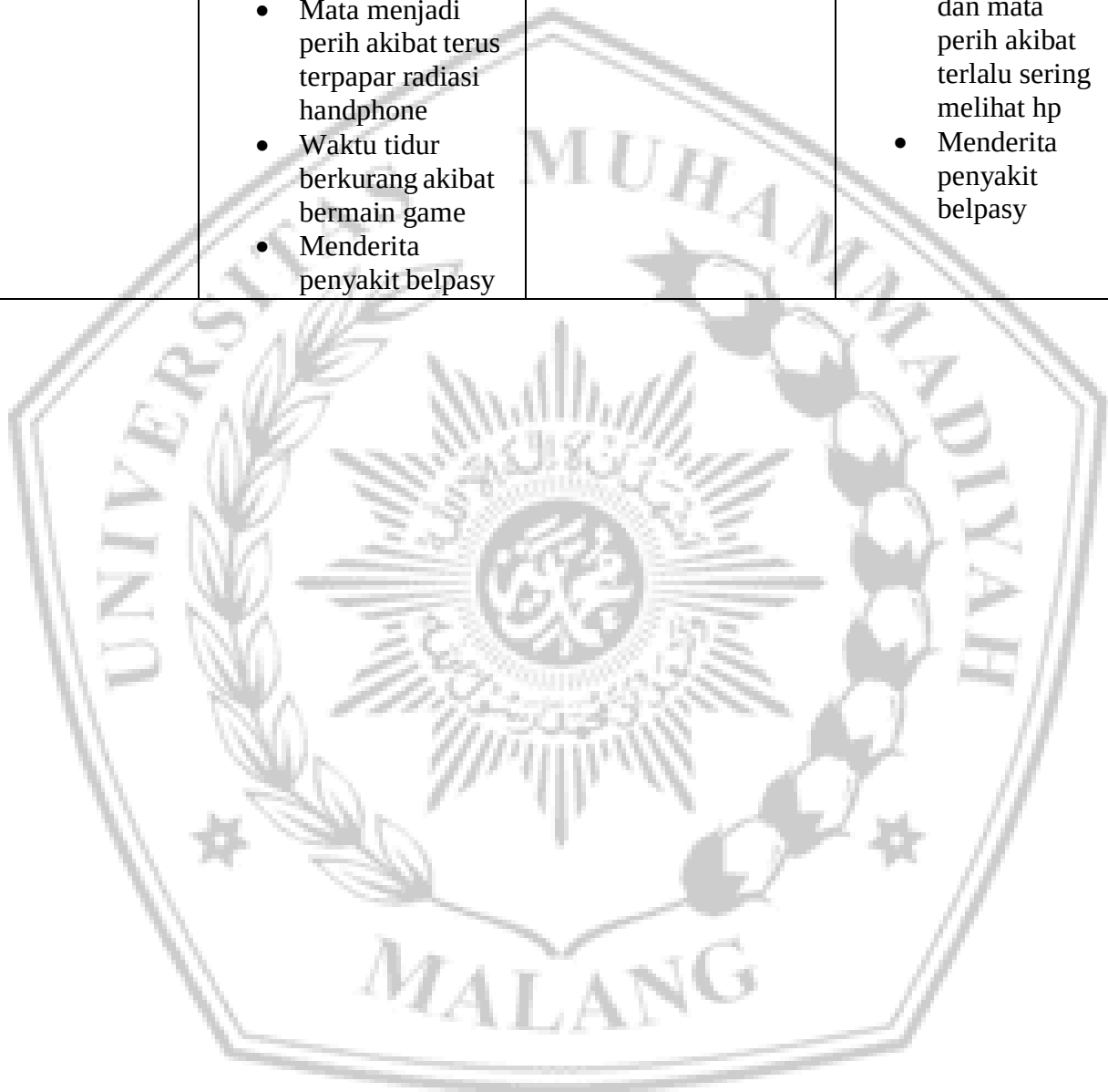
Pattern 4: Intensitas Microtransaction pada Game Online Mobile Legends	Pattern 5 : Problems
• Setiap 1 minggu 1 kali melakukan <i>microtransaction</i> • Bermain game <i>mobile legend</i> menjadi rutinitas setiap hari • Sering melakukan mikrotransaksi hingga tidak terhitung jumlah uang yang dikeluarkan • Waktu bermain game yang berlebih, waktu yang dihabiskan untuk bermain game 5 sampai 9 jam setiap hari • Waktu bermain terus meningkat	• Tidak bisa mengontrol diri ketika bermain game • Tidak memperdulikan lingkungan sekitar hanya focus pada game • Rela menunda makan untuk menyisihkan uang agar bisa melakukan <i>microtransaction</i> • Mata menjadi perih akibat terus menerus terpapar radiasi handphone • Waktu tidur berkurang akibat sering bermain game • Menderita penyakit belpasy pada wajah sebelah kanan

Lampiran 3 Hasil Triangulasi

Category	Informan 1	Informan 2	Hasil Triangulasi
Dampak <i>Microtransacti on</i>	• Membeli virtual item yang tidak dibutuhkan • Melakukan pemborsan • Rela berbohong kepada orang tua untuk melakukan <i>microtransaction</i> • Melakukan pencurian untuk mendapatkan barang yang diinginkan • Mengikuti turnamen untuk menambah biaya <i>microtransaction</i> • Mengumpulkan koleksi virtual item • Berencana menjual kembali akun game • Mengumpulkan pengalaman untuk masuk ke tim esport • Mempunyai cita-cita menjadi atlet esport • Sudah mempersiapkan syarat-syarat yang dibutuhkan untuk masuk ke esport	• Mencuri dan berbohong untuk to up • Hasil dari ikut turnamen untuk menambah uang top up • koleksi virtual item untuk dijual kembali • Menjual akun sebagai modal mengikuti trial tim esport • Bercita-cita menjadi atlet esport • Mengumpulkan pengalaman untuk ke esport	• Melakukan pencurian dan berbohong untuk melakukan <i>microtransact ion</i> • Hasil dari mengikuti turnamen digunakan untuk menambah biaya <i>microtransact ion</i> • Mengumpulka n koleksi virtual item yang nantinya akan dijual kembali. • Hasil dari penjualan akun digunakan untuk mengikuti trial di tim esport • Mempunyai impian untuk menjadi atlet esport • Berusaha mengumpulka n pengalaman untuk masuk ke tim esport
Motif <i>Microtransacti on</i> pada <i>Game Online Mobile Legends</i>	• Melakukan <i>microtransaction</i> karena rekomendasi teman dan <i>social media</i>	• Terpengaruh dari teman dan promo	• Melakukan <i>microtransact ion</i> karena pengaruh lingkungan dan harga

	• Pembelian virtual item promo • Menggunakan virtual item agar memenangkan pertandingan		yang lebih murah
Perasaan melakukan <i>Microtransaction</i> pada <i>Game Online Mobile Legends</i>	• Menambah rasa percaya diri, rasa senang, serta semangat ketika menggunakan virtual item • Menikmati permainan bersama orang sekitar serta menambah relasi baru dari bermain game • Merasa gelisah saat tidak bisa melakukan <i>microtransaction</i> • Merasa gelisah, tidak tenang ketika tidak bisa bermain game	• Menambah rasa percaya diri ketika pakai skin	• Rasa percaya diri bertambah ketika menggunakan virtual item
Intensitas <i>Microtransaction</i> pada <i>Game Online Mobile Legends</i>	• Setiap 1 minggu 1 kali melakukan <i>microtransaction</i> • Bermain game menjadi rutinitas setiap hari • Sering melakukan mikrotransaksi hingga tidak terhitung jumlah uang yang dikeluarkan • Waktu bermain game 5 sampai 9 jam setiap hari • Waktu bermain terus meningkat	• Seminggu sekali top up • Main game rutinitas setiap hari • Main game bisa lebih dari 6 jam	• Melakukan <i>microtransaction</i> satu minggu sekali • Bermain game menjadi rutinitas setiap hari • Waktu bermain game lebih dari 6 jam
<i>Problems</i>	• Tidak bisa mengontrol diri ketika bermain game	• Tidak bisa diganggu saat main game • Tidak jajan	• Tidak bisa diganggu ketika sedang focus bermain

	• Tidak memperdulikan lingkungan sekitar • Rela menunda makan untuk melakukan <i>microtransaction</i> • Mata menjadi perih akibat terus terpapar radiasi handphone • Waktu tidur berkurang akibat bermain game • Menderita penyakit belpasy	disekolah • Sakit kepala dan mata perih • Menderita belpasy	game • Menyimpan uang saku untuk melakukan <i>microtransact ion</i> • Sakit kepala dan mata perih akibat terlalu sering melihat hp • Menderita penyakit belpasy
--	---	---	--



Lampiran 4 Guide Wawancara

Wawancara Peratama

1. Apa aktivitas kamu saat ini ?
2. Bagaimana asal mula kamu mengenal game online?
3. Jenis game online apa yang saat ini kamu mainkan?
4. Sudah berapa lama memainkan game tersebut, kalau ingat dari season berapa?
5. Faktor apa yang mendorong kamu memainkan game tersebut?
6. Berapa lama waktu bermain game yang kamu habiskan dalam satu hari?
7. Dimana lokasi kamu bermain game ?
8. Dengan siapa kamu bermain game ?
9. Bagaimana perasaan kamu ketika bermain game dan tidak bermain game?
10. Apa yang membuat kamu bisa menikmati game tersebut?
11. Apa yang kamu rasakan ketika kalah dalam game tersebut?
12. Ketika menang dalam game tersebut, apa yang anda rasakan?
13. Apa yang kamu rasakan ketika permainan terhenti atau harus dihentikan?
14. Apakah ada aktivitas yang kamu suka selain bermain game ?
15. Apakah kamu pernah mencoba mengurangi aktivitas bermain game?
16. Menurut kamu apa dampak positif yang kamu rasakan dari bermain game ?
17. Dampak negatif yang kamu rasakan dari bermain game ?
18. Apakah bermain game mengganggu aktivitas belajar serta aktivitas harian?
19. Apakah kamu pernah mendengar sistem Microtransaction/Mikrotransaksi?
20. Sejak kapan kamu mengenal sistem mikrotransaksi?
21. Apakah kamu pernah menggunakan sistem tersebut dalam bermain game?
22. Berapa kali kamu menggunakan sistem tersebut?
23. Biasanya transaksi apa yang kamu gunakan dalam mikrotransaksi pada game tersebut?
24. Apa faktor yang mendorong anda dalam melakukan mikrotransaksi?
25. Berapa jumlah uang yang kamu habiskan untuk melakukan sistem mikrotransaksi?
26. Dari mana kamu mendapatkan uang untuk melakukan mikrotransaksi?
27. Apa yang kamu rasakan setelah melakukan mikrotransaksi?
28. Menurut kamu apakah mikrotransaksi memberikan kamu keuntungan atau kerugian?

Wawancara Kedua

1. bagaimana perasaanmu ketika kalah dalam bermain game?
2. dengan cara seperti apa melampiaskan amarah?
3. bagaimana tanggapan orang tua ketika kamu terus menerus bermain game?
4. apakah pernah terjadi konflik ketika bermain game?
5. apakah ketika bermain game kamu mengabaikan orang sekitar?
6. bagaimana awal mula mengenal microtransaction?
7. sudah berapa kali melakukan microtransaction?
8. berapa biaya yang di keluarkan untuk melakukan microtransaction?
9. apakah ada dampak positif dan negatif yang dirasakan dari melakukam microtransaction?
10. bagaimana perasaanmu ketika tidak bisa melakukan microtransaction?
11. apakah pernah kamu melakukan microtransaction untuk membeli virtual item yang tidak di butuhkan?
12. bagaimana perasaanmu setelah melakukan microtransaction?

Wawancara Ketiga

1. bagaimana awal mula tertarik melakukan microtransaction?
2. bagaimana proses ketika melakukan microtransaction?
3. berapa jumlah uang yang di keluarkan ketika melakukan microtransaction?
4. berapa kali dalam satu bulan melakukan microtransaction?
5. apa yang kamu rasakan ketika ada event namun tidak bisa melakukan microtransaction?

Wawancara Keempat

1. apakah kamu masih menjalani terapi belpasy?
2. apakah orang tua kamu mengetahui perihal kesehatanmu?
3. bagaimana perasaanmu selama bermain game?
4. apakah pernah terjadi konflik/masalah ketika bermain game?
5. seberapa sering kamu melakukan microtransaction?
6. apakah minggu ini kamu melakukan microtransaction?
7. berapa jumlah uang yang kamu keluarkan untuk melakukan microtransaction pada minggu ini?
8. berapa kali dalam satu bulan kamu melakukan microtransaction?
9. kamu menggunakan sistem microtransaction dalam game untuk membeli virtual item apa?
10. dalam melakukan microtransaction apakah sudah kamu rencanakan sebelumnya?
11. berapa jumlah uang yang sudah kamu keluarkan sejak awal untuk melakukan microtransaction?

Wawancara Kelima

1. seberapa sering subjek bermain game?
2. bagaimana emosi subjek ketika bermain game?
3. apa dampak yang dialami subjek selama bermain game?
4. apakah subjek pernah melakukan microtransaction?
5. berapa jumlah uang yang sudah dikeluarkan subjek untuk melakukan microtransaction?
6. apakah anda mengetahui alasan subjek mengoleksi virtual item?

Lampiran 5 *Informed Consent*

KESEDIAAN TERTULIS (INFORMED CONSENT)

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

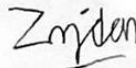
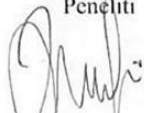
Nama Partisipan : MR
Jenis Kelamin : Laki-Laki
Tanggal lahir/umur : 13 Tahun
Alamat : Jl. Danau Limboto, Kota Malang

Menyatakan **SETUJU** dan **BERSEDIA** untuk pelaksanaan penelitian kualitatif dengan jenis studi kasus oleh Hajrah Nabila Harun (201910230311291) Mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Malang yang sedang melakukan penelitian untuk memenuhi Tugas Akhir Strata 1.

Dalam kegiatan ini, saya telah menyadari, memahami, dan menerima bahwa:

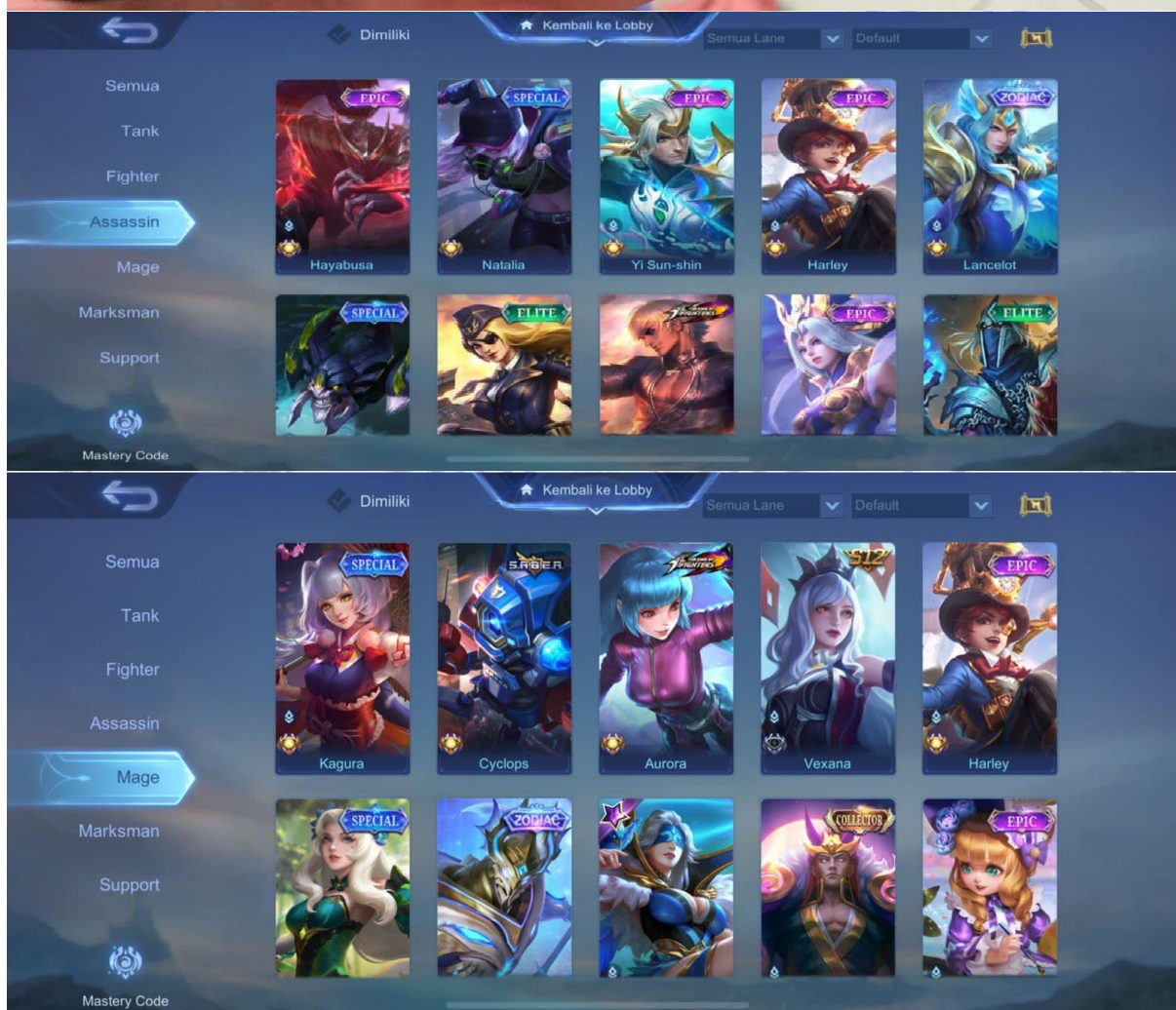
1. Saya **BERKOMITMEN** terlibat penuh dan aktif selama proses kegiatan observasi dan wawancara selama kurang lebih 2 bulan dengan 4 pertemuan.
2. Proses wawancara dilakukan setiap minggu dengan satu pertemuan
3. Saya **BERHAK** untuk menolak apabila penelitian yang dilakukan tidak berkenan bagi saya
4. Saya menyetujui untuk mengikuti proses kegiatan observasi dan wawancara dengan durasi waktu 1 jam dalam setiap pertemuan
5. Saya diminta untuk memberikan informasi yang sejujur-jujurnya berkaitan dengan hal yang akan diteliti.
6. Identitas dan informasi yang saya berikan akan **DIRAHASIAKAN** dan tidak akan disampaikan terbuka kepada umum, kecuali untuk kepentingan penelitian dengan jaminan informasi tertulis maupun gambar pribadi saya dirahasiakan.
7. Saya menyetujui adanya perekaman proses wawancara dan dokumentasi yang berlangsung, dalam bentuk audio, foto, maupun video.
8. Guna menunjang kelancaran proses yang dilaksanakan, maka segala hal yang terkait dengan waktu dan tempat akan disepakati bersama.
9. Saya menyetujui untuk **MENJAGA KERAHASIAAN** segala bentuk proses pelaksanaan penelitian yang dilakukan.

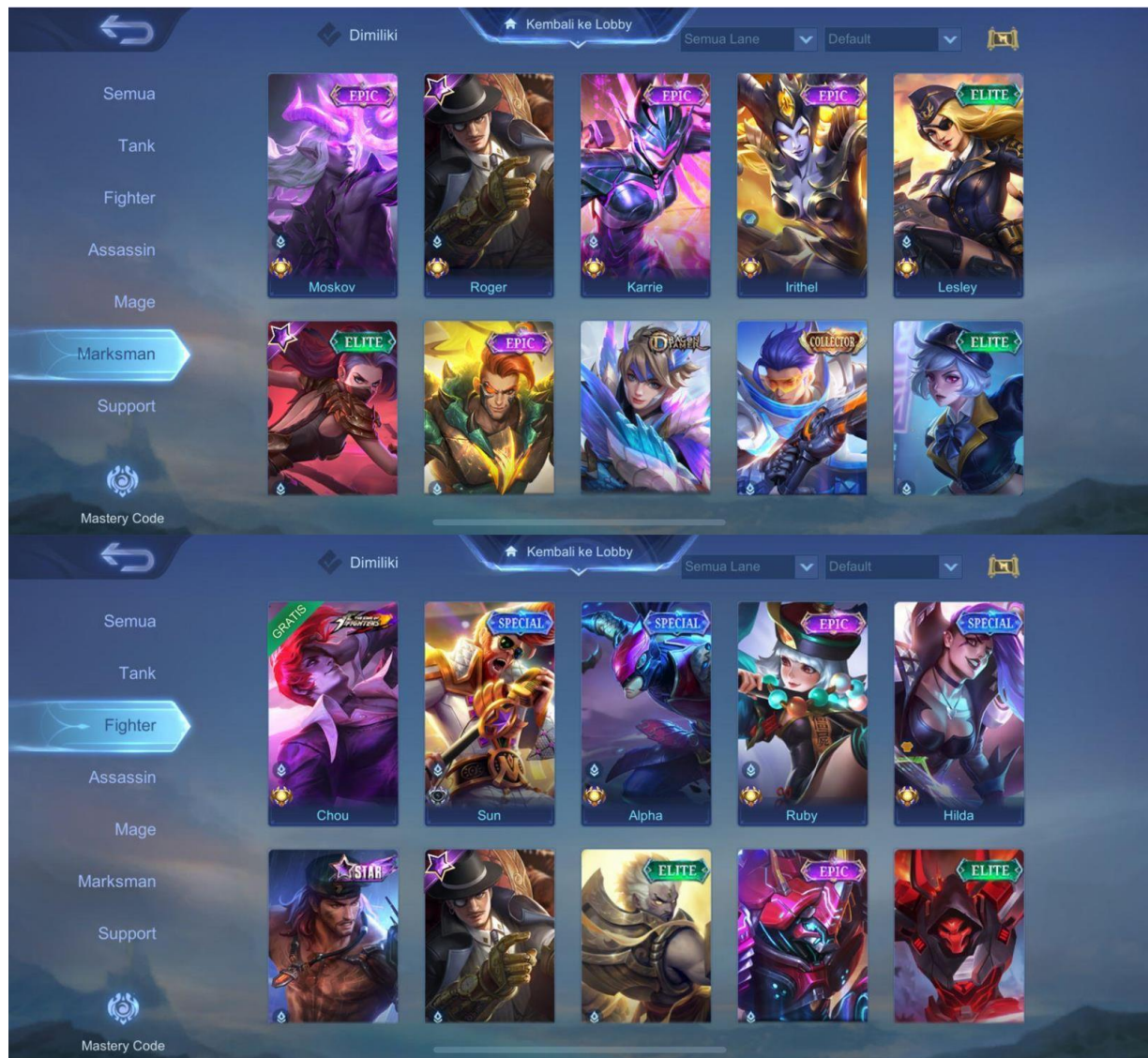
Setelah membaca penjelasan tertulis diatas, saya dalam keadaan **SADAR** dan **TIDAK ADA PAKSAAN** dari pihak manapun memutuskan untuk menyetujui dan menandatangani surat kesediaan tertulis, sehingga saya bersedia untuk mengikuti kegiatan penelitian hingga proses penelitian berakhir.

	Malang, 15 Juni 2023
Partisipan  (MR)	Peneliti  (Hajrah Nabila Harun)

Lampiran 6 Data Account Mobile Legends Subjek







Keterangan: Subjek memiliki 99 Heros, 101 Skins, 27 Stickers serta 2 Hero masuk kedalam rank kota Malang, dan 1 Hero masuk kedalam rank Kedungkandang

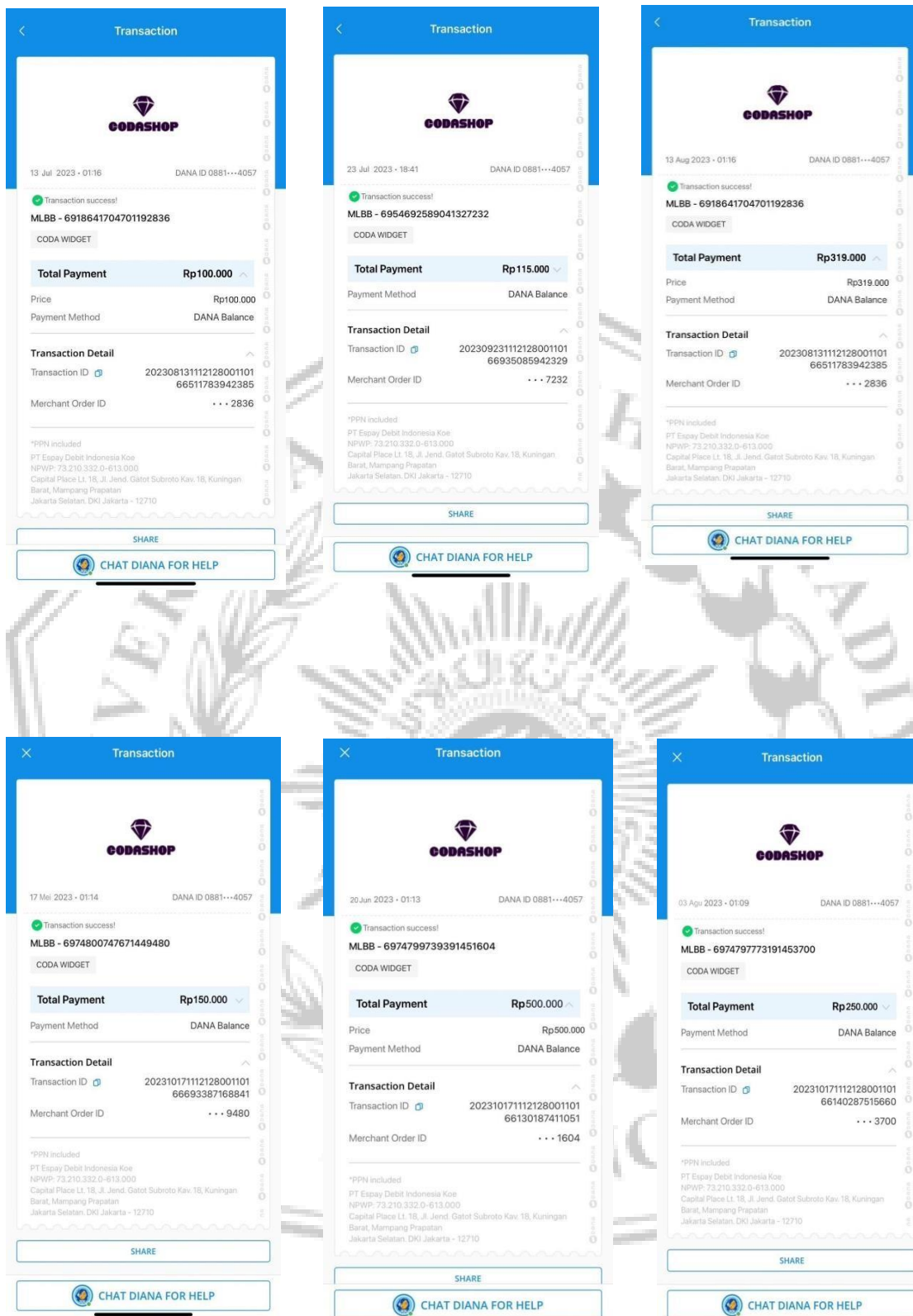
Lampiran 7 Dokumentasi Kegiatan



Keterangan: Wawancara bersama subjek dan Informan Pendukung



Keterangan: Subjek ketika mengikuti turnamen dan penghargaan subjek selama mengikuti turnamen



Keterangan: Sebagian bukti transaksi Subjek dalam melakukan *microtransaction*

Lampiran 8 Surat Verifikasi dan Uji Plagiasi



LABORATORIUM FAKULTAS PSIKOLOGI UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG

Jl. Raya Tlogomas No. 246 Malang 65144 Telp. 0341-464318

SURAT KETERANGAN

No: E.6.a/718/Lab-
Psi/UMM/X/2023

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Yang bertanda tangan dibawah ini Tim Divisi Psikometri Laboratorium Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Malang, menerangkan dengan sesungguhnya bahwa mahasiswa tersebut dibawah ini:

Nama : Hajrah Nabila Harun
NIM : 201910230311291
Dosen Pembimbing : 1) Adhyatman Prabowo, M.Psi
2)

Yang bersangkutan telah melakukan :

1. **Verifikasi Analisa Data.Hasil: Lulus /Perbaikan**
2. **Cek Plagiasi**

Hasil: Lulus/Perbaikan

Dengan keterangan sebagai berikut:

No	Judul Skripsi	Batas Maksimal	Hasil
1	Microtransaction pada Perilaku Game Addiction (Studi Kasus : Players RemajaMobile Legends di Kota Malang)	25%	4%

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.
Wassalamu'alaikum Wr. Wb.



Malang, 9 Oktober
2023Petugas Cek

Navy Tri Indah Sari, M.Si