

MICROTRANSACTION PADA PERILAKU GAME ADDICTION

SKRIPSI

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



NADIRA SEPTIANTI

NIM : 201910230311282

FAKULTAS PSIKOLOGI

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG

2023

MICROTRANSACTION PADA PERILAKU GAME ADDICTION

SKRIPSI

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

Oleh :

NADIRA SEPTIANTI

201910230311282

FAKULTAS PSIKOLOGI

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG

2023

SKRIPSI

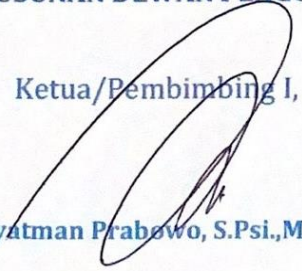
Dipersiapkan dan disusun oleh:

NADIRA SEPTIANTI
Nim : 201910230311282

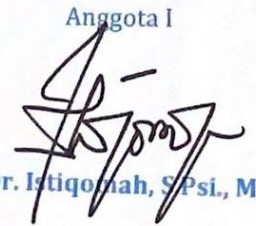
Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
Pada tanggal, 26 OKTOBER 2023
dan dinyatakan memenuhi syarat sebagai kelengkapan
memperoleh gelar Sarjana (S1) Psikologi
Universitas Muhammadiyah Malang

SUSUNAN DEWAN PENGUJI :

Ketua/Pembimbing I,


Adhyatman Prabowo, S.Psi.,M.Psi

Anggota I


Dr. Istiqomah, S.Psi., M.Si

Anggota II


May Lia Elfina, S.Psi.,M.Psi

Mengesahkan

Dekan,


Muhammad Sahis Yunfardi, M. Psi., Ph.D

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Nadira Septianti

NIM : 201910230311282

Fakultas / Jurusan : Psikologi / Psikologi

Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Malang

Menyatakan bahwa skripsi/karya ilmiah yang berjudul:

Microtransaction pada perilaku Game Addiction

(Studi Kasus *Player Dewasa Awal 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, 15 April 2023

Mengetahui

Ketua Program Studi



Sofia Amalia, S.Psi., M.Si

Yang menyatakan



Nadira Septianti

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Nadira Septianti

NIM : 201910230311282

Fakultas / Jurusan : Psikologi / Psikologi

Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Malang

Menyatakan bahwa skripsi/karya ilmiah yang berjudul:

Microtransaction pada perilaku Game Addiction

(Studi Kasus *Player* Dewasa Awal *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, 15 April 2023

Mengetahui

Ketua Program Studi



Sofa Amalia, S.Psi., M.Si

Yang menyatakan



Nadira Septianti

DAFTAR ISI

SURAT PENGESAHAN.....	iii
KATA PENGANTAR	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR LAMPIRAN	viii
ABSTRAK	1
<i>Microtransaction</i>	5
Jenis-jenis <i>Microtransaction</i>	6
Faktor-faktor pendorong <i>Microtransaction</i>	7
<i>Game Addicton</i>	7
Kriteria <i>Game Addiction</i>	7
Faktor-faktor mempengaruhi <i>Game Addiction</i>	9
METODE PENELITIAN.....	10
Rancangan Penelitian	10
Lokasi Penelitian.....	10
Sumber Data	10
Peran Peneliti.....	11
Metode Pengumpulan Data	11
Prosedur Analisis dan Interpretasi Data	11
Kredibilitas	12
HASIL PENELITIAN	13
Gambaran Umum Lokasi	13
Profil Subjek.....	13
Hasil Penelitian.....	13
Hasil Wawancara	14
DISKUSI.....	18
SIMPULAN DAN IMPLIKASI	21
REFERENSI.....	22

DAFTAR TABEL

Tabel 4. 1 Tema dan Sub-tema Hasil Penelitian.....	13
--	----



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Tabel Verbatim	25
Lampiran 2 Tabel Kategorisasi.....	54
Lampiran 3 Tabel Konsep.....	68
Lampiran 4 Tabel Triangulasi	72
Lampiran 5 Guide Wawancara	74
Lampiran 6 Informed Consent	83
Lampiran 7 Data Account <i>Mobile Legends</i> Subjek	84
Lampiran 8 Dokumentasi Kegiatan.....	86



DAFTAR GAMBAR

<i>Gambar 2 1 Contoh dari uang digital pada game.....</i>	<i>6</i>
---	----------



Microtransaction pada perilaku Game Addiction

(Studi Kasus : *Player* Dewasa Awal *Mobile Legend* di kota Malang)

Nadira Septianti

Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Malang

nadirasepp@gmail.com

ABSTRAK

Abstrak. Perkembangan teknologi dan ketersediaan akses internet yang lebih baik menjadikan *game online* sebagai pilihan praktis sarana hiburan. *Mobile Legends : Bang-Bang* merupakan *game online* yang sangat digemari karena menyediakan item virtual yang menarik. Namun hal tersebut dapat mendorong seseorang berperilaku narsistik dan konsumtif. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui *microtransaction* pada perilaku *game Mobile Legends : Bang-Bang* di Asrama Putra Daerah Kabupaten Nunukan Kalimantan Utara yang berada di Kota Malang. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis studi kasus. Untuk metode pengambilan data wawancara semi terstruktur dan dokumentasi. Karakteristik subjek pada penelitian ini adalah *player dewasa awal game online Mobile Legends : Bang-Bang* yang melakukan *microtransaction* dengan minimal transaksi tiga ratus ribu rupiah hingga jutaan. Teknik pengambilan sampel menggunakan teknik *purposive sampling*. Hasil penelitian menunjukkan adanya dampak *microtransaction* pada perilaku *game addiction* yaitu perilaku narsistik dan konsumtif, selain itu adanya emosi positif dan negative, dampak pada kesehatan serta konflik interpersonal dengan orang sekitar.

Kata Kunci: *Transaksi Mikro, Kecanduan Game.*

Abstract. The development of technology and the availability of better internet access make online gaming a practical choice of entertainment. *Mobile Legends: Bang-Bang* is a very popular online game for providing exciting virtual items. But it can encourage a person to be narcissistic and consumer. This research aims to find out the microtransactions on the behavior of the game *Mobile Legends: Bang-Bang* in the Putra district of Northern Borneo Nunukan district in Malang City. This research uses a qualitative approach to the type of case study. For semi-structured interview data collection methods and documentation. Characteristic of the subjects in this study are early adult players of the online game *Mobile Legends: Bang-Bang* who perform microtransactions with a minimum transaction of three hundred thousand rupees to millions. Sampling techniques using *purposive sampling*. The results of the research showed the impact of microtransactions on gaming addiction behavior, which is narcissistic and consumer behaviour, in addition to the presence of positive and negative emotions, the impact on health and interpersonal conflict with others.

Keywords: *Microtransaction, Game Addiction.*

Game online sendiri tidak pernah lepas dari perkembangan teknologi dan jaringan internet itu sendiri. *Game online* pertama kali dikenalkan di Amerika pada tahun 1980 dengan nama Sierra Network, kemudian setiap tahunnya *Game online* semakin banyak dikembangkan dan bertahan hingga saat ini (Wicaksana, 2020). Hal ini didukung dengan Data Entertainment Software Association (ESA) pada tahun 2018 menunjukkan 60% orang di Amerika bermain *Game online* setiap hari, dengan 56% pemain berjenis kelamin laki-laki dan 44% perempuan (Entertainment Software Association, 2018). Bermain *Game online* menjadi semakin populer di seluruh dunia, salah satunya di Indonesia. Hal ini ditunjukkan oleh peningkatan jumlah orang yang bermain *game online* di Indonesia. *Game online* adalah salah satu jenis hiburan yang paling populer di Indonesia, menurut survei yang dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) (Buletin APJII, 2020), dan diperkirakan meningkat hingga 21,6% pada tahun 2025 (Dahwilani, 2020). Selain itu, survei yang dilakukan Wearesocial dan Hootsuite (2020) menunjukkan bahwa sekitar 59% pengguna internet Indonesia menggunakan aplikasi game secara bulanan. Selain itu, ada 60 juta pemain *game online* di Indonesia, menurut studi dari Pokkt, Decision Lab, dan Mobile Marketing Association (MMA) (dalam Maulida, 2018). Jumlah ini diperkirakan akan meningkat menjadi 100 juta pada tahun 2020, menjadikan Indonesia sebagai negara dengan pemain game terbanyak di Asia Tenggara dan keenam di Asia (Sulistya, 2020). Data ini menunjukkan bahwa orang Indonesia sangat banyak yang bermain *game online*.

Untuk pertama kalinya *Game online* diperkenalkan di Indonesia pada tahun 2000. Yang dimana *Game online* hanya dapat dimainkan dengan perangkat komputer saja, dan *Game* yang dapat dimainkan saat itu hanya *DotA*, *League of Legends*, dan *Starcraft* (Kumpanan, 2021). Namun dengan seiring dengan perkembangan teknologi dan ketersediaan akses internet yang lebih baik menjadikan *Game online* lebih praktis dengan melalui penggunaan *smartphone* atau *tablet* sudah dapat memainkannya yang dimana hal ini disebut sebagai *Game mobile*, serta menjadikan salah satu jenis *Game mobile* yang paling digemari di Indonesia seperti *PUBG Mobile*, *Mobile Legends : Bang-Bang*, dan *Garena Free Fire*. Menurut (Nosrati & Karimi, 2013) terdapat tiga jenis *Game mobile* yaitu, *Massively multiplayer online Game* (MMOG), *Massively Multiplayer Online Game Role-Playing Game* (MMORPG), dan *Multiplayer Online Battle Arena* (MOBA). Berdasarkan hasil survei digital dari Telkomsel, tSurvey.id, mengemukakan bahwa *Mobile Legends: Bang-Bang* dengan genre *Multiplayer Online Battle Arena* (MOBA) merupakan *mobile game* yang paling banyak disukai di Indonesia. Mayoritas atau 67% responden memainkan *Game* ini. Dibandingkan dengan *game* aksi lainnya, *Mobile Legends* memiliki tingkatan yang disesuaikan dengan level permainan. Tingkatan dalam *Mobile Legends* meliputi *Warrior*, *Elite*, *Master*, *Grand master*, *Epic*, *Legend*, *Mythic*, dan *Mythic Glory* (Wibowo, 2017). *Game* ini membutuhkan *hero* atau lebih dikenal sebagai tokoh utama. Selain itu *game* ini juga menyediakan aksesoris yang biasa disebut item virtual salah satunya adalah *skins* atau kostum yang akan digunakan para *hero* sebagai aksesoris sekaligus penambah *power hero* tersebut. *Game* ini memiliki kelebihan diantaranya dapat terkoneksi secara otomatis karena menggunakan akun dari pemilik, serta *Games* ini dapat dilakukan secara berkelompok atau tim (Fahd, 2015).

Dengan adanya keberadaan dari salah satu perkembangan di industri hiburan yaitu *Game online* maka tidak menutup kemungkinan adanya dampak negatif yang ditimbulkan yaitu perilaku *Game addiction*, berdasarkan penelitian yang dilakukan Tattakuna (2016) mengatakan bahwa subjek dalam penelitian tersebut menghabiskan waktu dalam bermain *Game online* yaitu

hampir setiap hari bermain dan perharinya 5 sampai 15 jam. Menurut teori Griffiths (2005) dalam (Balakrishnan, 2018) terdapat 6 aspek kecanduan yaitu: *salience* (berpikir tentang bermain *Game online* sepanjang hari), *tolerance* (waktu bermain *Game online* yang semakin meningkat), *mood modification* (bermain *Game online* untuk melarikan diri dari masalah), *relapse* (cenderung untuk bermain *Game online* kembali setelah lama tidak bermain), *withdrawal* (merasa buruk jika tidak bermain *Game online*), *conflict* (bertengkar dengan orang lain karena bermain *Game online* secara berlebihan).

Jika ditelaah lebih dalam perkembangan *Game online* lebih signifikan dikarenakan adanya keunggulan yang tidak dapat diberikan kepada pengguna *Game offline*, misalnya, jika pengguna bosan dengan bentuk kostum karakter dalam game, mereka dapat menyarankan pengembang game untuk membuat update kostum agar pengguna tidak bosan dengan kostum yang monoton. Setelah ada update, pengguna yang ingin menggunakan kostum harus membelinya dengan uang mereka sendiri.. Menurut Wijaya (2015), 43,7 juta orang di Indonesia memainkan permainan online, dan 77,2% dari mereka membeli produk virtual yang berkaitan dengan permainan tersebut. Rata-rata demografi pembeli adalah antara 14 dan 40 tahun. Menurut Putra (2019), harga produk virtual game sangat beragam, mulai dari yang termurah hingga yang termahal. Contohnya adalah Mobile Legend, yang memiliki harga skin tertinggi sebesar 1 juta rupiah, dan PUBG, yang memiliki paket pakaian dan senjata lengkap seharga 5 juta rupiah.

Hal ini didukung dengan contoh kasus yang terjadi pada saat ini, dilansir dari berita Merdeka.com seorang perempuan asal Pontianak berinisial YS berumur 26 tahun melakukan aksi penipuan serta pencurian demi membeli fasilitas yang terdapat pada *Game Mobile Legends*, hal ini mengakibatkan bank mengalami kerugian hingga Rp.1,85 miliar. Selain itu kejadian yang sama terjadi di kota Palembang yang dimana melibatkan seorang laki-laki berumur 22 tahun nekat menggelapkan sepeda motor milik temannya agar bisa mendapatkan uang untuk bermain *Game online* dengan maksud supaya karakter *Game*-nya lebih kuat. Kondisi ini memaparkan bahwa biaya yang dikeluarkan untuk membeli produk *virtual* atau item yang melekat secara virtual pada *Game* yang dimainkan mencapai harga yang fantastis.

Untuk pembelian ini juga disebut sebagai sistem *Microtransaction*. *Microtransaction* adalah transaksi keuangan yang dilakukan secara online dengan menggunakan uang ril untuk membeli barang virtual di dalam Game. Electronic Arts atau EA, salah satu pengembang game terbesar di dunia, mengklaim bahwa penggunaan *Microtransaction* akan terus dilakukan selama 5 hingga 10 tahun ke depan ("*Microtransaction will be in every Game*", 2012). Menurut SuperData (2021) dan Julianti, S. dan Aljabar, M. R. (2021), transaksi mikro *game online* secara global pada tahun 2019 mencapai 120 miliar USD. Setengah dari transaksi ini adalah *game online* yang diakses melalui ponsel pintar, yang mencapai 64,4 miliar USD. Sebuah perusahaan dompet digital Dana menyatakan bahwa dari Januari hingga Oktober 2021, Indonesia telah menghabiskan 30 triliun rupiah untuk permainan internet.

Berdasarkan jurnal Saputra Pramana (2023) menemukan bahwasanya adanya pengaruh *microtransaction* pada kepuasan pemain, yang dimana para pemain seringkali menjadi orang yang lebih hedonist selama melakukan *microtransaction* untuk mencapai tujuan maupun kebutuhan dan keinginan agar dapat dipamerkan.

Menurut (King & Delfabbro, 2018; Sandy & Hidayat, 2019) terdapat kecanduan *Game online* yang menimbulkan dampak negatif berdasarkan aspek-aspek, Pertama, aspek kesehatan yang dimana dampak dari kecanduan *Game online* mengakibatkan kesehatan seseorang akan menurun secara fisik. Kedua, aspek psikologis dengan banyaknya adegan aksi kekerasan, seperti perkelahian, perusakan, dan pembunuhan yang secara tidak langsung dapat menciptakan dunia fantasi menjadikan seseorang menganggap bahwa kehidupan nyata merupakan dunia *Game online* membuat perasaan seseorang tidak terkontrol. Ketiga aspek akademik, daya konsentrasi seseorang biasanya terganggu, yang mengakibatkan kemampuan seseorang untuk menyerap pelajaran dengan baik. Keempat aspek sosial yang dapat menyebabkan penurunan interaksi sosial. Kelima aspek keuangan seseorang yang tidak memiliki uang dapat berbohong kepada orang tuanya dan melakukan berbagai hal, seperti mencuri agar dapat bermain *game online*.

Selain itu hal serupa juga terjadi dilingkungan peneliti tepatnya pada Asrama Putra Daerah Kabupaten Nunukan yang berada di Kota Malang pada umumnya asrama merupakan tempat pelajar maupun mahasiswa melakukan aktivitas kampus maupun aktivitas lain. Beberapa mahasiswa pada Asrama Putra Daerah Kabupaten Nunukan menjalani aktivitas mereka salah satunya dengan memainkan *Game*, bahkan tidak sedikit dari mereka yang kecanduan menjadi seorang *Gamer*, berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan oleh peneliti terhadap beberapa *player Game online Mobile Legends* yang masih berstatus mahasiswa aktif mengatakan bahwa mereka bisa menghabiskan waktu 3-6 jam perhari, hal ini dilakukan secara terus menerus setiap harinya. Hal tersebut di dukung berdasarkan kutipan salah satu pemain *Game online Mobile Legends* berinisial M;

“kalo dari saya pribadi memang saya sebelumnya sering diajak ngepush rank bareng senior-senior sebelumnya, apalagi pada saat season biasanya kita bisa main sampai larut malam malah bisa sampai tembus subuh cuma buat ngepush rank atau kejar tingkatan level yang tertinggal”

Berdasarkan hasil wawancara menunjukkan bahwa pengaruh lingkungan dapat mempengaruhi seseorang kecanduan *Game* yang mengakibatkan mereka lebih meluangkan sebagian besar waktu mereka untuk bermain *Game* sekaligus mengabaikan kesehatan mereka. Selain itu *player* lain berinisial FA juga mengatakan bahwa ;

“kadang saya sampai pakai uang SPP, kadang juga saya sampai buat skenario seolah-olah saya habis terkena musibah agar orang tua saya segera mengirimkan uang, padahal buat beli diamond, yah itu juga biar akun saya nantinya jauh lebih unggul lah dari yang lain lebih keren , baik dari segi hero, skins, emblem-emblem lainnya, dan peluang untuk memenangkan juga jauh lebih besar toh, yah meskipun banyak pengorbanan hehehe”

Berdasarkan hasil wawancara diatas menunjukkan bahwa mereka melakukan segala cara untuk memenuhi keinginan mereka didalam dunia *Game* serta demi memenuhi kebutuhan sosial mereka tanpa memikirkan konsekuensi yang akan didapatkan.

Terdapat beberapa penelitian yang dilakukan sebelumnya yang dimana faktor-faktor yang memengaruhi keputusan pelanggan untuk membeli item virtual pada Studi Kasus Mobile Commerce *Game Mobile Legends*. Penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Isa Asrori (2020) menemukan bahwa kualitas pengalaman berbelanja sangat berpengaruh terhadap minat

pelanggan untuk membeli item virtual karena harapan yang lebih besar dari pengalaman berbelanja meningkatkan ketertarikan pelanggan untuk membeli item virtual. Studi yang dilakukan oleh Elkaf Fahrezi Soebianto dan Putra Betty Purwandari, Imairi Eitiveni Mardiana Purwaningsih (2022) menemukan beberapa faktor yang mempengaruhi perilaku pemain saat membeli barang virtual di *Mobile Legends*. Faktor-faktor tersebut termasuk kepuasan, harga murah, harga diskon, dan ketersediaan. Sebuah penelitian yang dilakukan oleh Farida Indriani (2022) oleh Mohammad Raditya Syahmaulana menunjukkan bahwa ada kecanduan yang signifikan terhadap *Game Mobile Legends* dan keinginan untuk melakukan *microtransaction* pada game tersebut..

Dari penelitian yang dilakukan sebelumnya, mayoritas penelitian dilakukan dengan menggunakan metode kuantitatif. Hal ini dikarenakan penelitian tersebut ingin mengetahui adanya hubungan atau pengaruh antar dua variabel. Sedangkan penelitian dengan metode kualitatif masih jarang dilakukan, untuk mendapatkan sebuah data yang mendalam harus dilakukan penelitian dengan menggunakan metode kualitatif. Tujuan dilakukannya penelitian ini adalah untuk mengetahui proses, faktor pendorong, serta dampak dari *Microtransaction* terhadap perilaku *Game addiction* pada *players* dewasa awal *Game online Mobile Legends*. Selain itu penelitian ini juga dapat digunakan untuk menambah wawasan tentang perilaku belanja pada dewasa awal khususnya kalangan mahasiswa terhadap *Game online*.

Microtransaction

Microtransaction merupakan salah satu *e-commerce* yang disebut sebagai istilah *micropayment* yang artinya transaksi dalam jumlah kecil, misalnya untuk mengakses grafik, *Game* maupun informasi. *Microtransaction* dilakukan pemain secara tidak langsung dengan menggunakan uang asli yang dikonversikan menjadi mata uang virtual pada *Game*, atau secara langsung membeli lewat toko virtual (Van Berlo dan Liblik, 2016). Bisnis model inilah yang menjadi sumber pendapatan bagi penyedia jasa permainan interaktif elektronik. Selain itu transaksi mikro juga digunakan untuk menyediakan sumber pendapatan bagi para pengembang dalam permainan gratis.

Menurut Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE), "Transaksi Elektronik adalah perbuatan hukum yang dilakukan dengan menggunakan komputer, jaringan komputer, dan/atau media elektronik lainnya." Mikrotransaksi adalah jenis transaksi elektronik lainnya. Kemudian ada jenis perdagangan elektronik lainnya, seperti yang ditunjukkan oleh Undang-undang Nomor 7 tahun 2014 tentang Perdagangan, yang menetapkan bahwa perdagangan melalui sistem elektronik adalah perdagangan yang dilakukan melalui serangkaian perangkat dan prosedur elektronik. Namun, kedua peraturan tersebut tidak mengatur skema transaksi atau perdagangan elektronik secara khusus.

Jenis-jenis *Microtransaction*

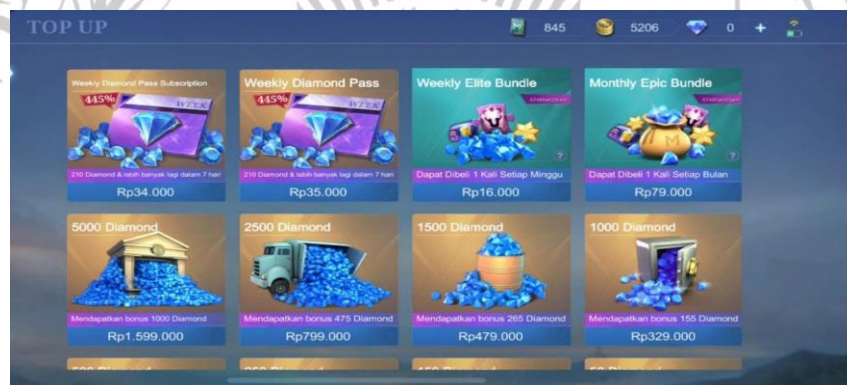
Menurut Rindasiwi (2022) mengemukakan terdapat skema jenis *Microtransaction*, antara lain;

Downloadable Content (DLC) adalah konten tambahan dalam permainan interaktif elektronik yang dapat diunduh oleh pengguna, baik secara gratis maupun dengan biaya tambahan. Dalam kebanyakan kasus, konten ini mengandung lanjutan cerita atau barang virtual yang dapat digunakan untuk melanjutkan permainan atau hanya untuk menambah penampilan.

Item atau barang adalah barang atau alat kosmetik yang digunakan untuk meningkatkan tampilan visual dalam permainan interaktif elektronik. Ini biasanya kulit kosmetik, yang dapat ditemukan dalam baju, tas, sepatu, topi senjata, dan banyak lagi.

In Game Money/Currency adalah bentuk nilai tukar yang digunakan dalam sistem permainan interaktif elektronik. Setiap permainan memiliki mata uang yang berbeda-beda, tetapi pada dasarnya memiliki tujuan yang sama, yaitu untuk membeli barang dan jasa yang hanya dapat dibeli dengan mata uang asli. Dalam game *Mobile Legends*, ini disebut sebagai diamond untuk menukar mata uang asli dengan mata uang dalam permainan.

Gambar 2 1 Contoh dari uang digital pada game



Battle Pass adalah jenis monetisasi yang memberi pengguna kesempatan untuk mendapatkan hadiah dengan melakukan pembelian tertentu. Setelah melakukan pembelian, pengguna harus menyelesaikan berbagai macam misi atau tujuan tertentu untuk mendapatkan tingkat *battle pass* yang lebih tinggi, yang berarti barang dan jasa yang mereka dapatkan akan semakin menarik. *Battle pass* biasanya dijual dengan harga terjangkau untuk menarik pelanggan.

Loot box/Crate *Loot box* adalah produk virtual yang dapat dibeli oleh pengguna atau pengguna untuk mendapatkan benda virtual lain dari berbagai pilihan tertentu. Benda virtual ini biasanya berupa kosmetik, karakter, skins, atau item lain yang dapat memengaruhi permainan interaktif elektronik yang menyediakan *loot box* itu sendiri. *Loot box* adalah metode monetisasi di mana pemain permainan interaktif elektronik dapat membeli barang dalam *loot box* atau mendapatkan barang gratis setelah memenuhi syarat atau tahap tertentu. Setiap *loot box* dapat diberi nama seperti *Booster Pack*, *Loot Crate*, *Gacha*, dll. Nama-nama ini disesuaikan dengan jenis permainan interaktif elektronik di mana *loot box* tersebut dapat ditemukan.

Faktor-faktor pendorong *Microtransaction*

Aset virtual merupakan objek berupa karakter, item, nilai tukar uang dan token yang berada di dalam *Game online*, Vili Lehdonvirta (2009). Berikut factor pendorong melakukan *Microtransaction* pada *Game online* ;

Functional, yaitu jika sebuah karakter di dalam *Game online* tersebut semakin lengkap dan kuat maka, akan memiliki nilai yang lebih tinggi daripada karakter yang biasa-biasa saja.

Hedonic, yaitu pemain melakukan pembelian virtual dikarenakan aset virtual yang mereka inginkan serta mendapatkan kesenangan untuk diri sendiri.

Social, yaitu yang dimana bertujuan agar mereka dianggap *smart, stylish, cool* dari karakter lain. Pembelian aset lebih dari pemain lain atau agar diterima suatu komunitas.

Game Addicton

Menurut Weinstein (2010), kecanduan *game online* didefinisikan sebagai penggunaan *game online* secara berlebihan atau kompulsif yang berdampak pada kehidupan sehari-hari seseorang. Individu yang menderita kecanduan *game online* biasanya menggunakan *game online* secara konsisten, menghindari kontak sosial, dan berkonsentrasi pada pencapaian *game online* daripada hal lain. Bermain *game online* selama lebih dari 30 menit setiap hari dianggap sebagai kecanduan (Mappaleo, 2009). Menurut penelitian (Majorsy, Kinasih, Andriani & Lisa (2013) mengatakan bahwa usia dewasa awal, merupakan periode bermula ketika seseorang mulai menjalani gaya hidup orang dewasa yang lebih mandiri dan mengurangi hubungan dengan teman-temannya. Salah satu cara berkomunikasi dengan teman lama adalah dengan bermain *game online*. Selain itu, tingkat kepuasan yang lebih tinggi pada usia dewasa awal ini dibandingkan dengan usia dewasa lainnya, yang meningkatkan kemungkinan kecanduan *game online*.

Kriteria Game Addiction

Menurut Griffiths (2005) dalam (Balakrishnan, 2018) menggunakan komponen-komponen kecanduan yang meliputi *salience, tolerance, mood modification, relapse, withdrawal dan conflict* ;

Salience

Yang dimana mengacu pada saat suatu aktivitas tertentu menjadi yang paling penting dalam hidup seseorang dan mendominasi pemikiran, perasaan, dan perilaku mereka, bahkan jika mereka tidak benar-benar melakukannya (Griffiths, 2005) dalam (Balakrishnan, 2018). Dalam konteks kecanduan game, *salience* berarti bahwa permainan mendominasi pemikiran, emosi, dan perilaku seseorang.

Tolerance

Menggambarkan proses di mana seseorang harus melakukan lebih banyak pekerjaan tertentu untuk mencapai efek sebelumnya. Toleransi adalah proses di mana seseorang mulai bermain game lebih sering, sehingga secara bertahap meningkatkan jumlah waktu yang dihabiskan

untuk permainan. Dalam kasus kecanduan bermain, seseorang akan perlu menghabiskan lebih banyak waktu untuk bermain permainan untuk mencapai tingkat kesenangan yang sama seperti sebelumnya (Baysak et al., 2016).

Mood Modification

menggambarkan pengalaman subjektif yang muncul saat seseorang melakukan aktivitas tertentu, seperti adanya perasaan yang menyenangkan dan/atau membuat stres yang terkait dengan pelarian (Griffiths, 2005) dalam Seseorang yang kecanduan game akan bermain game sebagai cara untuk mengubah suasana hati yang negatif menjadi suasana hati yang lebih positif (Baysak et al., 2016).

Relapse

Istilah yang mengacu pada kecenderungan suatu tindakan tertentu untuk kembali ke pola sebelumnya (Griffiths, 2005) dalam (Balakrishnan, 2018). Dalam kasus kecanduan game, setelah beberapa waktu tanpa bermain game, pecandu cenderung kembali ke cara mereka bermain game sebelumnya (Baysak et al., 2016).

Withdrawal

menggambarkan efek fisik dan/atau perasaan tidak menyenangkan yang muncul saat aktivitas tertentu tiba-tiba berkurang atau dihentikan (Griffiths, 2005) dalam Psikologis, seperti kemurungan dan emosi yang ekstrim, atau fisiologis, seperti mual, berkeringat, sakit kepala, insomnia, dan reaksi terkait stres lainnya, dapat mengalami efek withdrawal. Seseorang yang menjadi kecanduan permainan akan mengalami ketidaknyamanan psikologis atau fisiologis saat permainan dikurangi atau dihentikan (Baysak et al., 2016).

Conflict

menggambarkan konflik yang terjadi karena aktivitas tertentu yang dilakukan oleh pecandu, seperti konflik interpersonal (Griffiths, 2005) atau konflik intra psikis (Balakrishnan, 2018). Konflik interpersonal dapat membahayakan: 1. Hubungan pribadi mereka (pasangan, anak-anak, keluarga, teman, dll.), 2. Kehidupan mereka di tempat kerja atau sekolah, dan 3. Kehidupan mereka di tempat lain. Konflik intrapsikis juga dapat terjadi pada pecandu yang mengetahui bahwa mereka sangat terlibat dalam perilaku kecanduan dan ingin menghentikannya, tetapi tidak dapat melakukannya karena mereka kehilangan kontrol atas perilaku mereka (Griffiths, 2005) dalam Konflik adalah masalah interpersonal dan intra psikis yang dialami pecandu game sebagai akibat dari bermain game secara terus-menerus (Baysak et al., 2016)

Faktor-faktor mempengaruhi *Game Addiction*

Faktor-faktor tertentu dapat memengaruhi kecanduan *game online*, menurut Lumban dalam Dewandari (2013), antara lain sebagai berikut:

Gender dapat menyebabkan kecanduan *game online*. Laki-laki dan perempuan sama-sama tertarik pada permainan fantasi internet. Menurut penelitian, anak laki-laki lebih cenderung kecanduan game dan menghabiskan lebih banyak waktu di rental game daripada anak perempuan.

Kondisi psikologis menyebabkan para pemain video game yang bermain secara online menikmati bermimpi tentang permainan, berbagai situasi, dan karakter mereka. Fantasi dan peristiwa yang ada dalam permainan sangat kuat, membuat pemainnya tertarik untuk memainkan permainan lagi dan lagi. Pemain mengatakan dia termotivasi untuk terus bermain karena permainan memberinya kesempatan untuk menyatakan dirinya setelah jenuh dengan kehidupan nyata.

Jenis *game online* yang berbeda akan membuat seseorang kecanduan bermain *game online*. Hal ini disebabkan oleh munculnya jenis permainan baru dan yang lebih menantang, yang mendorong pemain untuk terus bermain.



METODE PENELITIAN

Rancangan Penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif merupakan sebuah jenis penelitian untuk memahami fenomena atau permasalahan sosial dengan menciptakan gambaran menyeluruh yang disajikan dengan kata-kata, melaporkan pandangan terperinci yang diperoleh dari narasumber, dan dilakukan dalam latar (*setting*) yang alamiah (Creswell dalam Zulham, 2020). Metode penelitian kualitatif dipilih dikarenakan adanya kedekatan antara peneliti dan subjek, oleh karena itu dalam penyampaian informasi akan lebih terbuka dan transparan sehingga data yang dikumpulkan bisa lebih mendalam.

Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian merupakan tempat di mana peneliti mendapatkan informasi untuk memperoleh data dalam penelitian. Penelitian dilakukan di Asrama Putra Daerah Kabupaten Nunukan yang berada di Kota Malang terletak di Jl. Perum Bukit Hijau, Tlogomas, Kec. Lowokwaru, Kota Malang.

Sumber Data

Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini berasal dari sumber data primer dan sekunder. Sumber data primer memberikan data langsung kepada peneliti atau pengumpul data, seperti melalui dokumen atau orang lain (Sugiyono, 2018:137). Sumber data primer dalam penelitian ini di dapat dari informan pelaku. Informan pelaku merupakan informan utama yang memberikan keterangan tentang dirinya, perbuatan, pikiran, pengetahuan, dan pengalamannya. Informan pelaku dalam penelitian ini dari penghuni Asrama Putra Daerah Kabupaten Nunukan yang berada di Kota Malang dan berstatus mahasiswa aktif dengan rentang usia 19-25 tahun. Adapun data sekunder dalam penelitian ini adalah jurnal, buku-buku, serta situs internet yang berkaitan dengan penelitian yang dilakukan.

Teknik *purposive sampling* adalah metode pengambilan sampel. Dalam penentuan ini, sampel penelitian tidak dipilih secara acak; sebaliknya, mereka diminta untuk berpartisipasi dalam penelitian (Poerwandari, 2005). Kriteria subjek dalam penelitian ini adalah pemain aktif *Mobile Legends* dan melakukan *Microtransaction* dalam pembelian barang virtual pada *Mobile Legends* dengan minimal transaksi tiga ratus ribu rupiah.

Peran Peneliti

Peran peneliti dalam penelitian ini adalah sebagai perencana penelitian, menentukan informan sumber data, melakukan pengambilan data, menganalisis data, dan menyimpulkan hasil penelitian. Dalam hal ini, peneliti merupakan kunci utama dalam melakukan penelitian. Pada penelitian ini, peneliti menempatkan dirinya dalam perspektif outsider. Hal tersebut dikarenakan, peneliti bukan merupakan penghuni dari Asrama Putra Daerah Kabupaten Nunukan oleh karena itu penelitian dapat dilakukan lebih mendetail dalam menggali informasi tanpa adanya intervensi dari peneliti.

Metode Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini, pengumpulan data dilakukan melalui wawancara dan dokumentasi. Wawancara adalah jenis percakapan yang dilakukan dengan tujuan tertentu dan dilakukan oleh dua orang: pewawancara (yang mengajukan pertanyaan) dan terwawancara (yang menjawab pertanyaan) (Moleong dalam Sidiq & Choiri, 2019).

Teknik wawancara yang digunakan adalah dengan menggunakan metode semi terstruktur, dimana proses wawancara mengacu pada sebuah rangkaian pertanyaan terbuka dan memungkinkan adanya pertanyaan baru selama proses wawancara berlangsung agar mendapatkan informasi yang lebih mendalam (Alijoyo dkk, 2021). Instrumen yang digunakan adalah pedoman wawancara (interview guide). Pedoman wawancara digunakan sebagai panduan dalam pengumpulan data saat melakukan wawancara. Dalam penelitian ini, wawancara merupakan metode pengumpulan data utama.

Dokumentasi menurut Sugiyono (dalam Sidiq & Choiri, 2019) adalah sebuah bentuk cara mendapatkan informasi dan data melalui buku, arsip, dokumen, tulisan, dan gambar yang dapat mendukung penelitian. Dalam penelitian ini, dokumentasi adalah berupa foto dan dokumen pada saat proses penelitian yang dapat dijadikan bukti keabsahan sebuah penelitian telah dilakukan.

Prosedur Analisis dan Interpretasi Data

Dalam penelitian ini, prosedur penelitian dibagi menjadi tiga tahapan (Moleong dalam Sidiq & Choiri, 2019), tahapan tersebut adalah (1) tahap pra-lapangan, (2) tahap lapangan, dan (3) tahap analisis data. Penjabaran dari tahapan tersebut adalah:

Tahap pertama, adalah pra-lapangan, dalam tahap ini sebelum dilakukan pengumpulan data diawali dengan menentukan fokus permasalahan atau fokus penelitian yaitu tentang *Microtransaction* pada perilaku *Game addiction*, menentukan tempat penelitian dalam penelitian ini adalah Asrama Putra Daerah, menentukan informan penelitian yaitu penghuni Asrama Putra Daerah, dan juga menyiapkan instrumen penelitian berupa pedoman wawancara.

Tahap kedua, adalah lapangan, dalam tahap ini peneliti melakukan penelitian di lapangan 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 ke dalam bentuk verbatim tertulis.

Tahap Ketiga, adalah analisis data. Sebelum dilakukan analisis data, dilakukan pengelompokan data. Pengelompokan data bertujuan untuk mengetahui karakteristik kemiripan data yang kemudian dikelompokkan ke dalam beberapa kategori sesuai dengan kriteria tertentu (Abdussamad, 2021). Setelah pengelompokan, dilakukan pengklasifikasian data. Pengklasifikasian data dilakukan agar terdapat suatu batasan mengenai bahasan yang akan diteliti. Pengklasifikasian data akan membuat data-data menjadi tersusun secara sistematis (Abdussamad, 2021). Setelah data diklasifikasi, dilakukan reduksi data. Reduksi data adalah proses penyederhanaan, penggolongan serta pembuangan bagian data yang sekiranya tidak perlu digunakan dan tidak berpengaruh pada hasil analisis data (Ahmad & Muslimah, 2021). Setelah dilakukan reduksi data, data dianalisis dan disajikan secara sistematis dan mudah dipahami, kemudian dari hasil temuan ditarik kesimpulan dan diverifikasi. Untuk menguji keabsahan data dilakukan triangulasi data.

Kredibilitas

Uji keabsahan data diperlukan untuk memastikan bahwa data dalam penelitian adalah valid dan kredibel. Jika ada persamaan antara apa yang telah dilaporkan peneliti dengan apa yang terjadi pada objek penelitian, data penelitian dapat dianggap kredibel. Data ditriangulasi untuk menguji kredibilitas penelitian ini. Menurut Sugiyono (dalam Feni, 2021), triangulasi data adalah metode pengumpulan data yang menggabungkan berbagai sumber dan data sebelumnya. Dalam penelitian ini, triangulasi sumber digunakan, yang berarti menguji kredibilitas sumber data dengan melakukan pengecekan data pada sumber data yang berasal dari sumber data lain.

HASIL PENELITIAN

Berikut merupakan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti selama dilapangan. Hasil penelitian diperoleh melalui instrumen wawancara, dan dokumentasi.

Gambaran Umum Lokasi

Asrama Putra Daerah Kabupaten Nunukan yang berada di Kota Malang terletak di Jl. Perum Bukit Hijau No.C/50, Tlogomas, Kec. Lowokwaru, Kota Malang. Asrama Putra Daerah merupakan salah satu fasilitas sekaligus aset milik pemerintah daerah yang dimana asrama sebagai tempat tinggal para pelajar dan mahasiswa aktif yang sedang menempuh pendidikan khususnya di kota Malang dan telah berdiri sejak tahun 2002. Asrama Putra Daerah hanya dihuni oleh para pelajar dan mahasiswa laki-laki yang berdomisili dari Kabupaten Nunukan Kalimantan Utara.

Profil Subjek

Subjek pada penelitian ini merupakan subjek Tunggal. Infroman pelaku berinisial FA merupakan subjek yang berusia 23 tahun dan berstatus mahasiswa tingkat akhir disalah satu universitas tinggi di Kota Malang, FA merupakan pemain *game online Mobile Legends* aktif dan juga melakukan *microtransaction* pada game online *Mobile Legends* serta merupakan salah satu penghuni dari Asrama Putra Daerah Kabupaen Nunukan Kalimantan Utara yang berada di Kota Malang.

Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil wawancara yang telah didapatkan oleh peneliti dari subjek *players game Mobile Legends* yang meliputi aspek-aspek *game addiction* dan *Microtransaction*, berikut hasilnya ;

Tabel 4. 1 Tema dan Sub-tema Hasil Penelitian

No	Tema Superordinate	Tema Subordinate
1.	Dampak <i>Microtransaction</i>	Perilaku Narsistik
		Perilaku Konsumtif
2.	Intensitas <i>Microtransaction</i> Pada <i>Game online Mobile Legends</i>	Frekuensi
		Durasi
3.	Perasaan <i>Microtransaction</i> Pada <i>Game online Mobile Legends</i>	Psikologis
		Fisiologis
4.	Motif Bermain <i>Game online Mobile Legends</i>	Daya Tarik
5.	Konflik	Interpersonal

Hasil Wawancara

Berdasarkan hasil wawancara telah didapatkan, bahwasanya *Microtransaction* pada perilaku *game addiction Mobile Legends* dapat memberikan beberapa dampak, yang dimana dampak *Microtransaction* tersebut dapat menimbulkan perilaku narsistik, dan perilaku konsumtif. hal ini dialami oleh subjek yang dimana pada dasarnya subjek memiliki hasrat untuk mendapatkan sebuah pengakuan social dengan melakukan tindakan *flexing* kepada teman-temannya, hal inipun dibuktikan dengan pernyataan subjek sebagai berikut ;

“Untuk tujuannya sih biar lebih ini sih mba untuk akun Mobile Legends itu kek lebih keren aja apalagi ketika memang berkumpul sama temen-temen jadi ada satu hal memang kita bisa pamerin ke mereka dan juga untuk tujuannya sih biar lebih semangat lagi untuk bermain game” (W3.IP1.FA,53-56), *“Ditanya merasa puas, yah merasa puas sekali sih mba, apalagi tujuannyakan memang salah satunya itu untuk bisa pamerlah kepada teman setim ataupun teman game”* (W4.IP1.FA,48-50).

Berdasarkan Urban Dictionary (2023) mengatakan bahwasanya *flexing* merupakan tindakan menyombongkan diri tentang hal-hal yang berhubungan dengan uang, seperti beberapa banyak uang yang kita miliki atau barang mahal apa saja yang kita koleksi.

Demi memenuhi perilaku narsistik tersebut, maka perilaku konsumtif tidak dapat dihindari yang dimana subjek telah menghabiskan sebagian uangnya hanya untuk membeli item virtual seperti skins pada *game online Mobile Legends* atau, hal inipun dibuktikan dengan pernyataan subjek sebagai berikut ;

“Kalo untuk berapa banyak itu juga untuk angka pastinya saya kurang tahu sih mba soalnya dari dulu 2017 sampai sekarang kalo bisa kita kisaran itu bisa sampai 10-20 jutalah mba lebih” (W1.IP1.FA,145-147). *“Emm kalo ditanya terkait berapa uang dihabiskan sekali Microtransaction itu, itu sih ga nentu sih mba tergantung event ataupun eh harga dari skin atau itemnya yang terbaru cuman kalo misalnya yang paling sedikit itu sekisaran Rp.350.000 an kalo untuk yang terbanyak dalam sekali itu pernah sih mba em.. sekisaran Rp.3.000.000 lebih”* (W4.IP1.FA,08-12). Hal tersebut sering dilakukan oleh subjek tanpa memperhitungkan dan mempertimbangkannya, dengan mengatakan ;

“Kalo untuk melakukan Microtransaction sudah tidak terhitung lagi mba , soalnya dari SD sampai saat ini sekarang” (W1.IP1.FA,120-121), *“Gatau sih mba saya jarang hitung, tapi minggu ini saya habis 350”* (W5.IP1.FA:91).

Selain itu untuk memenuhi perilaku konsumtifnya subjek melakukan tindakan manipulative dengan cara berbohong serta memanfaatkan orang lain untuk memenuhi keinginannya melakukan *microtransaction* untuk membeli item virtual incarannya. Hal ini dibuktikan dengan pernyataan subjek yaitu sebagai berikut ;

“eeh sering sih mba saya untuk menggunakan biaya SPP ataupun DPP yang seharusnya dibayar untuk kuliah malah saya gunakan untuk top up di game Mobile Legends” (W1.IP1.FA,160-162).

Subjek berbohong perihal pembayaran uang kuliahnya dan menggunakannya untuk membeli item virtual di *game online Mobile Legends*, kemudian subjek juga melakukan tindakan berbohong dan memanipulasi keadaan dirinya kepada teman-temannya agar mendapatkan pinjaman uang untuk melakukan *microtransaction*, hal ini dibuktikan pada pernyataan subjek yaitu,

“Iya soalnya saya bilang buat makan, bayar COD, biasa bilang habis ketilang gitu, ga bilang kalo buat top up gitu mba hehe” (W2.IP1.FA:84-85).

Perilaku konsumtif merupakan perilaku atau gaya hidup individu yang senang membelanjakan uangnya tanpa mempertimbangkan yang matang.

Selain itu terjadi peningkatan pada intensitas *Microtransaction* yang dilakukan subjek, hal ini terlihat pada frekuensi subjek melakukan *Microtransaction* setiap bulannya bahkan bisa setiap minggu, hal ini dibuktikan dengan pernyataan subjek yaitu, *“Kalo untuk melakukan Microtransaction, itu setiap minggu sih mba, bisa dibilang, karena tentunya setiap minggunya pasti ada rilis baru untuk item ntah itu skin atau sebagainya”* (W2.IP1.FA,48-50), *“Kalo hari ini gada mba, adanya minggu kemarin sih soalnya ada rilisan baru juga”* (W5.IP1.FA:86-87)

Selain itu, intensitas bermain *game* subjek juga semakin meningkat, subjek bermain *game* tidak memiliki jadwal khusus namun bermain *game* menjadi sebuah rutinitas bagi subjek serta menjadikan kegiatan pengisi waktu luang karena hal tersebut dilakukan setiap harinya yang dimana hal ini dibuktikan dengan pernyataan subjek yaitu, *“Dikatakan rutinitas, iya sih mba soalnya untuk bermain game ini saya melakukannya setiap hari”* (W1.IP1.FA,34-35). *“kalo untuk jadwal sekarang biasanya sih gada sih mba karena setiap ada waktu luang ataupun ada waktu itu memang saya lebih seringnya main game”*(W1.IP1.FA,62-64).

Selain frekuensi yang meningkat, maka durasi *Microtransaction* pada perilaku *game addiction Mobile Legends* subjek juga semakin meningkat, sebelumnya subjek melakukan *microtransaction* sebanyak 2x dalam sebulan hal ini didukung dengan pernyataan subjek yaitu *“Yah itu mba nda nentu, bulan kemarin 2x sih tapi langsung harga besar”* (W4.IP1.FA:39)

kemudian meningkat dalam sebulan subjek bisa melakukan transaksi sebanyak 3 hingga 4x, hal ini dibuktikan dengan pernyataan subjek yaitu, *“Nda nentu sih mba, kadang dalam sebulan bisa 3-4x sama tergantung rilisan terbaru ee ini yang sering ditunggu-tunggu soalnya harganya lumayan muahalpollll hehehe”*(W5.IP1.FA:93-95).

Selain durasi *microtransaction* yang meningkat, durasi bermain pada subjekpun juga semakin meningkat setiap harinya, yang dimana subjek mampu bermain 7 hingga 9 jam dalam sehari, bahkan subjek juga dapat menghabiskan 12 jam hanya untuk bermain *game online Mobile Legends*, hal ini dibuktikan dengan pernyataan subjek sebagai berikut:

“Kalo untuk pastinya sih kurang tau juga sih mba, bisa dibilang sekitaran 7 sampai 9 jam segitu untuk satu hari” (W1.IP1.FA,57-58). *“Kan biasa saya mainnya 6 sampai 8, 9 jam an gitu kan, nah kalo untuk sekarang meningkat bisa setengah hari itu ee karena habis season*

mba,kaya ngejar levelnya lagikan, nah kenapa sampai meningkat yah karena agak susah mba kembalikan levelnya lawan orang-orang proplayer soalnya, disisi lain saya orangnya ga terima kekalahan mba pokoknya harus winstreak hehehehe”(W5.IP1.FA:30-34).

Intensitas merupakan keadaan atau tingkatan atau ukuran intensnya pada waktu bermain dan melakukan *microtransaction* pada *game online Mobile Legends*

Saat bermain *game* seseorang akan merasakan berbagai macam bentuk emosional ataupun perasaan yang dimana hal tersebut dapat menyerang psikologis maupun fisiologis seseorang, baik itu bersifat negative maupun positif yang dapat ditimbulkan dari bermain *game* secara berlebihan, hal serupa juga dirasakan subjek sebagai *player game online Mobile Legends*, dari segi psikologi emosi, subjek merasakan senang, bahagia, dan bersemangat ketika mendapatkan item virtual incarannya setelah melakukan *microtransaction* hal ini dibuktikan dengan pernyataan subjek yaitu,

“Kalau untuk berpengaruh yah saya rasa sangat berpengaruh si mba setelah melakukan top up karna yang tadi saya katakan ketika kita menggunakan eee skin atau hero terbaru itu kita lebih semangat lagi apalagi eeeee untuk skin-skin baru kan efeknya lebih menarik tuh daripada noskin biasanya” (W3.IP1.FA:59-62), “Kalo untuk berdampak, saya rasa berdampak sih mba karena lebih enak aja gitu , untuk main game karena menggunakan skin terbaru jadi ada euforia bertambah pada saat bermain game” (W2.IP1.FA:36-38).

Serta perasaan emosi positif akan muncul ketika subjek juga dapat menyelesaikan pertandingan dan memenangkannya, hal ini dibuktikan dengan pernyataan subjek yaitu, *“Kalo untuk rasa sih lebih senang dan Bahagia karena sudah menyelesaikan satu game ataupun satu match itu akhirnya menang” (W1.IP1.FA,79-80).*

Tidak hanya emosi positif yang dirasakan oleh subjek namun juga ada emosi negative yang ditimbulkan seperti halnya subjek akan mengalami kegelisahan dan ketidakpuasan jika tidak mendapatkan item virtual incarannya atau tidak dapat melakukan *Microtransaction* pada *game online Mobile Legendsnya*, hal ini dibuktikan pada pernyataan subjek, yaitu *“Kalo untuk merasa untuk tidak melakukan apalagi hal yang saya inginkan ntah itu skin favorite saya nanti-nantikan kalo tidak mendapatkan itu yah tentunya ada rasa gelisah begitu mba ntah nanti rasanya hal yang kita inginkan tu tidak tercapai gitu” (W2.IP1.FA:59-62), “Kalau untuk hal yang terjadi atau dirasakan yah sangat kurang puas karna kan ada eee tujuan yang memang tidak dapat tercapai begitu apalagi yang memang hal yang sangat kita inginkan jadi yah bisa dikatakan gelisah sih mba” (W3.IP1.FA:80-83).*

Tak hanya itu subjek juga merasakan stress ringan, mengeluarkan bahasa kasar dan membanting handphone miliknya, hal tersebut muncul ketika subjek tidak dapat menyelesaikan pertandingan dan mendapatkan sebuah kekalahan, hal ini dibuktikan dengan pernyataan subjek yaitu, *“kalo untuk rasa kalah tentunya, kalo game atau pertandingan pastinya ada kalah dan menang, tapi kalo semisalnya rasa kalah itu pasti sangat stress sekali dan juga emosional tu ee bakal keluar entah nanti saya berkata kotor ataupun malah membanting hp begitu” (W1.IP1.FA,73-76).*

Bermain *game* secara berlebihan selain berdampak pada segi psikologis juga dapat berdampak pada segi fisiologis, hal ini juga dirasakan oleh subjek yang dimana mata subjek menjadi merah dan berair, pusing kepala, serta penyakit tipes yang dimiliki oleh subjek juga kambuh dikarenakan bermain *game* secara terus-menerus, hal ini dibuktikan dengan pernyataan subjek yaitu, *“kalo di fisik itu ada dimata karena sering merah dan berair”* (W1.IP.FA:102-109). *“Em... pernah mba, kek sakit kepala terus mata saya juga sering merah berair gitu”*(W5.IP.FA:62-63). *“Pernah mba, waktu itu saya tipes saya kambuh yah karena ngegame ini yah”* (W5.IP.FA:65).

Dampak psikologis merupakan sesuatu yang dapat dilihat atau yang akan terjadi didalam diri seseorang baik itu hal yang positif maupun negative begitupun dengan dampak fisiologis merupakan dampak yang terlihat pada kondisi fisik.

Kemudian dari motif bermain *game online Mobile Legends*, subjek memiliki ketertarikan dengan *game online Mobile Legends* yang memiliki tipe *game* yang sederhana serta didukung dengan pengaruh lingkungan dari teman-teman subjek yang juga memainkan *game online Mobile Legends* tersebut, serta subjek juga tertarik atau merasa penasaran akan isi dari *game online Mobile Legends* , hal ini dibuktikan dengan pernyataan subjek:

“kan awalnya saya juga bermain game MOBA tapi di PC itu Namanya Dota terus pada saat 2017 itu teman-teman yang lain itu pada pindah ke Mobile Legends karena memang lebih praktis, dan lebih cepat dan lebih gampang maka dari itu teman-teman saya juga main Mobile Legends maka saya tertarik” (W1.IP1.FA:50-54). *“Hal yang membuat saya kecanduan banyak sekali mba apalagikan di game MOBA ini itu memang jadi sering menggunakan strategi, dan juga banyak hal-hal baru ketika memang di update”* (W3.IP1.FA:10-12).

Motif merupakan salah satu alasan seseorang melatar belakangi atau melakukan sesuatu yang dikehendaki.

Selain itu bermain *game* secara berlebihan juga dapat memicu sebuah konflik, khususnya pada konflik interpersonal yang dialami oleh subjek yang dimana subjek, pernah bertengkar dengan orangtuanya karena ditegur untuk berhenti bermain *game* hal ini dibuktikan dengan pernyataan subjek yaitu, *“Kalo untuk bertengkar sih.. sering sih mba. Apalagikan pas didaerah tentunya orang tuakan melarang untuk bermain game terlalu berlebihan bermain game, cuman karena memang ee saya sudah terlalu asiknya bermain game seharian itu yang sulit jadi sering bertengkar”* (W2.IP1.FA,28-31),

Subjek juga pernah mengabaikan temannya dan enggan untuk memberikan kontribusi selama tinggal diasrama, subjek mengatakan *“Gapapa sebenarnya mba cuman karena saya ini jarang ikut sempet ditegur ketua asrama jugasih karena dibilang gada kontribusi gitu hehehe tapi yah saya abaikan lah kek ee apasih mending saya urus rank saya heheh”* (W5.IP1.FA:46-48), dan subjek juga pernah bertengkar dengan orang lain disertai dengan aksi kekerasan secara fisik atau pemukulan karena tidak menerima kekalahan saat bermain *game online Mobile Legends*, hal ini dibuktikan dengan pernyataan subjek yaitu, *“Ee waktu itu pernah saya diajak by one , kek satu lawan satu gitu mba tapi di game itu nah tapi saya kalah, saya ga terima dong, terus saya ajak by one secara langsung aja hehehe”* (W5.IP1.FA:54-56). *“Yah karena saya ga terima mba kek saya direndahin , yah berantem mba dah udah baku hantam heheh”* (W5.IP1.FA:59-60).

DISKUSI

Game Addiction merupakan kecanduan bermain *game* yang dilakukan secara terus menerus, pada penelitian ini dikhususkan pada *game online Mobile Legends*. Berikut uraian pembahasan berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan.

Pada kasus ini, peneliti mendapatkan bahwasanya terdapat dampak *microtransaction* pada *game addiction* yang disebabkan dengan adanya item virtual yang disediakan *game online Mobile Legends* tersebut mendorong seseorang berperilaku narsistik yang harus dipenuhi, dengan adanya item virtual yang ditawarkan oleh *game online Mobile Legends* menyebabkan para *players* harus memilikinya, yang pada akhirnya mendorong subjek melakukan flexing atau memamerkan pada teman-temannya, serta ingin diakui keberadaanya atas kepemilikan skin miliknya.

Hal ini sesuai dengan teori Vili Lehdonvirta (2009) mengenai faktor pendorong seseorang melakukan *microtransaction* terkait social yang dimana bertujuan agar mereka dianggap smart, stylish, cool dari karakter lain agar diterima suatu komunitas. Serta hal inipun didukung dengan hasil penelitian Rahayu, S. (2022) mengatakan bahwa Flexing dilakukan untuk mendapatkan penghormatan, pengakuan sosial, dan menunjukkan bahwa dia lebih maju dan berhasil daripada orang lain. Jika seseorang telah melakukan flexing sekali dan terus melakukannya, mereka akan merasa candu. Hal ini dilakukan untuk mempertahankan kualitas diri pelaku.

Dengan adanya perilaku narsistik yang harus dipenuhi maka hal tersebut memunculkan perilaku lainnya yaitu perilaku konsumtif yang merupakan seseorang dapat membelanjakan uangnya guna membeli sebuah produk virtual atau item virtual yang dimana hal tersebut menjadikan rasa keinginan para *player* yang harus dipenuhi tanpa mempertimbangkannya terlebih dahulu, hal ini pula yang terjadi pada subjek, yang dimana subjek menghabiskan ratusan hingga jutaan uangnya hanya untuk membeli item virtual atau skins pada *game online Mobile Legends*.

Hal ini sesuai dengan teori Vili Lehdonvirta (2009) terkait faktor hedonic yaitu keinginan mendapatkan sebuah kesenangan untuk diri sendiri dan juga hal tersebut sejalan dengan penelitian (Sitepu & Ginting, 2019) mengatakan bahwa keinginan yang muncul dari diri sendiri juga menjadi faktor dalam tindakan konsumtif pembelian skin *Mobile Legends*, karena gaya hidup mereka. Yang dimana hal tersebut menjadi keharusan sebagai *player game*.

Sehingga dapat dikatakan bahwasanya seseorang yang telah *game addiction* sulit untuk mengontrol diri terutama yang berkaitan dengan *game online* hal ini disebabkan hasrat konsumtif yang perlu dipenuhi untuk mendapatkan item virtual pada *game online Mobile Legends* miliknya, seseorang akan melakukan apa saja ketika ia sudah berada difase *addict*, begitupun yang terjadi pada subjek, ia melakukan perilaku konsumtif dengan cara tindakan manipulative seperti berbohong serta memanfaatkan orang lain untuk memenuhi keinginan pribadi, subjek berbohong perihal pembayaran uang kuliahnya dan menggunakannya untuk membeli item virtual di *game online Mobile Legends*.

Kemudian subjek juga melakukan tindakan berbohong dan memanipulasi keadaan dirinya kepada teman-temannya agar mendapatkan pinjaman uang untuk melakukan *microtransaction*. Hal ini didukung dengan teori menurut (Lewandowski, 1985) dalam (Darmojuwono, Setiawati, (2015) Manipulasi bahasa adalah tindakan untuk menggunakan bahasa untuk mempengaruhi atau mengarahkan perilaku, sikap, dan pendapat orang lain demi kepentingan sendiri. Tujuan dari manipulasi bahasa adalah untuk menutupi kenyataan dan mendorong seseorang untuk berperilaku atau memiliki pandangan yang diinginkan terhadap orang lain.

Tidak hanya itu, perilaku *game addict* pada subjek juga terlihat pada intensitas dari durasi bermain *game* seseorang yang dimana hal tersebut dilakukan secara terus-menerus, dari hasil wawancara sebelumnya telah dijelaskan bahwa durasi dalam melakukan *microtransaction* serta bermain *game online* subjek meningkat setiap harinya. Hal ini sejalan dengan teori (Gruffiths dkk, 2004) dalam (Kartini 2016) yang mengemukakan bahwa intensitas bermain *game online* merupakan banyaknya rata-rata seseorang bermain *game online* setiap minggu, selain itu menurut (Irawan & Siska W., 2021) mengatakan intensitas waktu yang berlebihan dalam bermain *game* membuat munculnya rasa penasaran ketika mengalami sebuah kekalahan yang dimana akan membuat pengguna terus bermain dan melakukan pencapaian (*achievement*) seperti level atau nilai tinggi pada *game* tersebut.

Semakin meningkat frekuensi maka durasipun juga semakin meningkat, subjek bisa melakukan transaksi sebanyak 3 hingga 4x dalam sebulan untuk membeli item virtual serta mampu menghabiskan waktu 6 hingga 12 jam sehari hanya untuk bermain *game online Mobile Legends*, Hal ini juga mendukung teori Hayadi, N. B. (2021), yang menyatakan bahwa kecanduan *game online* adalah keadaan di mana seseorang terikat pada kebiasaan yang sangat kuat untuk bermain *game online* dan tidak bisa lepas dari kebiasaan tersebut dari waktu ke waktu.

Saat bermain *game* seseorang akan merasakan berbagai macam bentuk emosional ataupun perasaan yang dimana hal tersebut dapat menyerang psikologis maupun fisiologis seseorang, baik itu bersifat emosi negative yaitu hal yang tidak menyenangkan maupun emosi positif yaitu hal yang menyenangkan, yang dimana dapat ditimbulkan dari bermain *game* secara berlebihan.

Subjek merasakan kegelisahan serta rasa tidak puas ketika subjek tidak dapat melakukan *microtransaction* atau mendapatkan virtual incarannya serta subjek juga mengalami emosional yang tidak terkontrol atau emosi negative muncul seperti stress, marah, berkata kasar hingga membanting handphone yang diakibatkan subjek tidak dapat menyelesaikan permainan atau dapat dikatakan mengalami sebuah kekalahan, hal ini didukung dengan teori menurut Drajad Edi Kuniawan (Kurniawan, 2017) yaitu dampak psikis yang ditimbulkan pada individu yaitu menjadi mudah marah, tidak dapat mengontrol emosi yang disebabkan kekalahan dalam bermain *game*.

Selain menyerang psikis, subjek juga mengalami gangguan kesehatan pada fisik, berdasarkan hasil wawancara telah dijelaskan bahwa subjek mengalami sakit pada bagian mata yang menjadikan mata subjek merah dan berair, serta kepala pusing dan penyakit tipes subjek kambuh dikarenakan bermain *game* secara terus menerus tanpa mengingat waktu dan beristirahat, hal ini didukung pada penelitian (Männikkö, Billieux, & Kääriäinen, 2015) mengatakan bahwa kecanduan *game online* mengakibatkan kesehatan seseorang menurun.

Seseorang yang kecanduan *game online* memiliki daya tahan tubuh yang lemah akibat kurangnya aktivitas fisik, kurang waktu tidur, dan sering terlambat makan.

Selain itu seseorang juga memiliki motif bermain *game online*, terkhusus pada *game* yang dimainkan secara terus menerus yang memiliki daya tarik yang cukup untuk para *players* nya. Pada permainan yang berbasis online, seringkali menyuguhkan konten- konten yang memacu adrenalin para *players*. Hal ini didukung dengan penelitian (Dewi Widya, 2016) mengatakan bahwa ketika terdapat tantangan disetiap level permainan. Maka hal ini menjadikan daya tarik bagi para pecinta tantangan untuk menyelesaikan permainan tersebut tanpa menghiraukan waktu sehingga kondisi tersebut dapat menyebabkan seseorang mengalami adiksi *game online*.

Selain itu pengaruh lingkungan juga merupakan salah satu motif seseorang bermain *game online*, hal ini didukung dengan teori Detria (2013) mengemukakan bahwa faktor eksternal khususnya lingkungan menjadi salah satu pemicu seseorang bermain *game online*, yang dimana lingkungan yang kurang terkontrol, karena melihat teman-temannya yang lain banyak yang bermain *game online* dan disertai dengan kepribadian yang memiliki hubungan sosial yang kurang baik, sehingga hal tersebut menjadikan bermain *game* sebagai aktivitas yang menyenangkan bagi individu itu sendiri.

Dengan daya tarik yang cukup kuat dari *game online* itu sendiri serta didukung dengan faktor lingkungan maka konflik interpersonal tidak bisa dihindari bagi para *game addiction*, yang dimana konflik interpersonal merupakan konflik yang ada didalam diri seseorang serta dapat melibatkan orang-orang sekitarnya. Subjek sering bertengkar dengan orangtuanya, memaki orang-orang ketika lagi marah, mengabaikan temannya, serta melakukan aksi kekerasan pada orang lain. Hal ini didukung dengan penelitian Menurut Chen (Cahyo, 2019) Pecandu *game online* cenderung untuk tidak menghiraukan bagaimana hubungan interpersonal yang mereka miliki, karena mereka hanya fokus pada *game online*.

Sejalan dengan perilaku *game addiction* pada diri subjek juga membentuk sebuah perilaku narsistik yang perlu dipenuhi, hal ini mendorong subjek melakukan segala cara agar memenuhi hasrat tersebut salah satunya adalah berperilaku konsumtif seperti boros serta didukung dengan tindakan manipulative keadaan dan berbohong tanpa memikirkan konsekuensi yang ditimbulkan.

Kemudian terdapat keterbatasan dalam penyusunan skripsi ini adalah pertemuan dengan subjek dikarenakan subjek selalu mengundur waktu pertemuan dengan beberapa alasan satu dan lain hal. Sehingga hal tersebut memperlambat proses pengambilan data selama penelitian, selain itu, belum banyak yang meneliti terkait *Microtransaction* pada perilaku *game addiction* yang meneliti pada *game Mobile Legends* sehingga referensi dalam penyusunan skripsi ini dapat dikatakan cukup kurang atau terbatas. Adapun kelebihan dari penyusunan skripsi ini adalah masih belum banyak penelitian yang meneliti tentang *Microtransaction* pada *game online* dengan menggunakan metode kualitatif studi kasus.

SIMPULAN DAN IMPLIKASI

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa *Microtransaction* pada Perilaku *Game Addiction* dapat mendorong seseorang berperilaku konsumtif hal ini dilakukan dengan tindakan manipulative keadaan, berbohong, mencuri guna memenuhi perilaku narsistik sebagai ajang flexing untuk mendapatkan sebuah pengakuan sosial.

Dengan adanya penelitian yang telah dilakukan, maka penelitian ini diharapkan dapat memberikan implikasi sebagai pengetahuan khususnya pada dewasa awal agar dapat mengontrol diri untuk tidak merasa *insecure* dengan cara bersyukur atas apa yang telah dimiliki, serta mengurangi penggunaan *skins* berlebih namun memperdalam *skills* agar mendapatkan apresiasi atas prestasi pada dunia *game online*.



REFERENSI

- Abdussamad, Z. (2021). *Metode penelitian kualitatif*. Makassar: CV. Syakir Media Press.
- Ahmad, A., & Muslimah, M. (2021). Memahami teknik pengolahan dan analisis data kualitatif. *Proceedings of Palangka Raya International and National Conference on Islamic Studies (PINCIS)*, 1(1), 173-186.
- Asosiasi Pengguna Jasa Internet Indonesia/APJII. 2018. "Data Statistik Pengguna Internet Indonesia 2018".
- Asrori, M. I. (2020). *Faktor Faktor Yang Mempengaruhi Minat Beli Item Virtual Pada Game mobile Legend (Studi Kasus Pada Mahasiswa Universitas Yudharta Pasuruan)* (Doctoral dissertation, Universitas Yudharta).
- Balakrishnan, J., & Griffiths, MD (2018). Loyalitas terhadap *Game online*, kecanduan *Game*, dan niat membeli terhadap fitur dalam *Game* selular *online*. *Komputer dalam Perilaku Manusia*, 87, 238–246. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2018.06.002>
- Dewandari, S. (2013). *Hubungan antara intensitas bermain Game online dengan motivasi belajar siswa kelas x smk negeri 1 sapuran kabupaten wonosobo*. Skripsi. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Kristen Satya Wacana.
- Darmojuwono, Setiawati. (2015). Manipulasi Bahasa dan Prasangka Sosial Dalam Komunikasi, Wacana, *Journal of the Humanities of Indonesia*, 02 Vol. 2; Iss.1, hal. 1
- Electronic Arts*. (2012). Diakses tanggal 4 2023 dari <https://www.gamespot.com/articles/Microtransactions-will-be-in-every-Game-says-ea-exec/1100-6383445/>
- Hasibuan, A. S. (2022). EVALUASI REGULASI PERMAINAN INTERAKTIF ELEKTRONIK DI INDONESIA (Studi terhadap Transaksi Elektronik atas Benda Virtual). *Ensiklopedia of Journal*, 4(2), 28-36.
- Julianti, S., & Aljabar, M. R. (2021). Analisis Rational Choice Theory terhadap Perilaku Menyimpang akibat Sistem Transaksi Mikro *Game online* pada Smartphone. *Deviance Jurnal kriminologi*, 5(2), 148-162.
- King, D. L., Delfabbro, P. H., Zwaans, T., & Kaptis, D. (2014). Sleep interference effects of pathological electronic media use during adolescence. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 12(1), 21–35. Doi: 10.1007/s11469-0139461-2
- Lehdonvirta, V., Wilska, T., & Johnson, M. (2009). Virtual consumerism: Case Habbo Hotel. *Information, Communication, & Society*, 12(7), 1069-1079.
- Liblik, K.-C., & van Berlo, K. (2016). The Business of Micro Transactions: What is the *players'* motivation for purchasing virtual items?
- Mappaleo, A. (2009). Kecanduan *Game online*. Applying The Family Counseling to Decrease The Addiction of Online *Game* at The Students. Surabaya.

- Majorsy U., Kinasih A. D., Andriani, I., & Lisa W. (2013). Hubungan antara Keterampilan Sosial dan Kecanduan Jejaring Sosial pada Masa Dewasa Awal. *Proceeding PESAT (Psikologi, Ekonomi, Sastra, Arsitektur & Teknik Sipil)*, 01, pp. 78-84
- Merdeka.com. 2019. Kecanduan *Mobile Legends*, Perempuan Pontianak Rugikan Bank Rp1,85 Miliar. Diakses 12 Mei 2023. <https://www.merdeka.com/peristiwa/kecanduan-mobile-legends-perempuan-pontianak-rugikan-bank-rp-185-miliar.htm>
- Mobile Marketing Association. (2018), MMA Updates Definition of Mobile Marketing Available from: <https://lokadata.beritagar.id/chart/preview/pemain-Game-online-menurut-usia-2018-1579509362>. Diakses tanggal 04 Mei 2023.
- Newzoo. (2020). *Top Countries by Smartphone Users*. Diakses pada tanggal 12 Mei 2023. Retrieved from <https://newzoo.com/insights/rankings/top-countries-by-smartphone-penetration-and-users/>
- Poerwandari, Kristi, 2005. Pendekatan Kualitatif untuk Penelitian Perilaku Manusia. Jakarta : Fakultas Psikologi UI
- Putra, A. D. (2019). 900 juta demi kuda Ragnarok Mobile, Sultan atau gila?. Diunduh pada 15 Mei 2023 dari <http://www.geeq.id/Game/5198/900-juta-demi-kuda-ragnarokmobile-sultan-atau-gila>.
- Putra, Kurniawan. 2014. “Motif *Players* Dalam Proses Pembelian *Virtual Goods* Pada Permainan *Game online*”. Skripsi. Fakultas Ekonomi, Manajemen, Universitas Bengkulu. Bengkulu.
- Rahmawati, N. S. (2019). MENAPAKI ERA REVOLUSI INDUSTRI 4.0: PELUANG ATAU TANTANGAN BAGI PUSTAKAWAN?. *VISI PUSTAKA: Buletin Jaringan Informasi Antar Perpustakaan*, 21(3), 187-194.
- Rindasiwi, B. P. (2022). *Evaluasi Regulasi Permainan Interaktif Elektronik Di Indonesia (Studi Terhadap Transaksi Elektronik Atas Benda Virtual)* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Riau).
- Rudiansyah. 2014. Dampak *Game online* Terhadap Pelajar Dan Mahasiswa (Studi Kasus *Game Center* Di Btp Kelurahan Tamalanrea). Skripsi. Makassar. Universitas Hasanuddin.
- Sidiq, U. & Chiori, M.M. (2019). *Metode penelitian kualitatif di bidang pendidikan*. Ponorogo: CV. Nata Karya.
- 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).
- Tattakuna, N. (2016). *Game online* dan mahasiswa (Studi tentang respon mahasiswa atas keberadaan *Game online*). (Skripsi, tidak diterbitkan). Yogyakarta: Sosiologi, Fakultas Ilmu Sosial dan Politik Universitas Gadjah Mada Yogyakarta.

Undang-Undang No.11 Tahun 2008 jo Undang-Undang No.19 Tahun 2016 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE)

Undang-undang No. 7 tahun 2014 tentang Perdagangan

Weinstein, A.M. (2010). Computer and Video *Game* Addiction a Comparison Between *Game* Users and Non *Game* Users. The American Journal of Drug and Alcohol Abuse, 36, 268–276. Doi: 10.3109/ 009529902010491879.

Wijaya, K. K. (2015). Itemku: Marketplace gold dan item *Game online* Indonesia.

Diunduh pada 16 Mei 2023 dari <https://id.techinasia.com/itemku-marketplace-emitememdan-uang-Game-online-di-indonesia>

Zulham, M. (2020). *Analisis biaya operasional atas konsumsi bahan bakar alat berat berdasarkan volume muatan (survei dilakukan di PT. Kereta Api Logistik)*. [Skripsi, Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Indonesia Jakarta].
<http://repository.stei.ac.id/id/eprint/1460>



LAMPIRAN

Lampiran 1 Tabel Verbatim

Verbatim Wawancara Pertama

Nama : FA
Jenis Kelamin : Laki-laki
Usia : 22 tahun
Asal Daerah : Kabupaten Nunukan
Status : Mahasiswa aktif
Kode : W4.IP1.FA
Keterangan : (FA) = Informan Pelaku, (N) = Peneliti

Baris	Insial	Verbatim
01	N	Assalamualikum wr wb
02	FA	Waalaikumsalam wr wb
03	N	Sebelumnya izinkan saya memperkenalkan diri terlebih dahulu ,
04		perkenalkan nama saya Nadira Septianti , saya salah satu mahasiswi dari
05		Universitas Muhammadiyah Malang , khususnya jurusan Psikologi, jadi
06		disini maksud dan tujuan saya ingin mewawancarai sodara karena saya
07		sedang melakukan penelitian tugas akhir saya untuk memenuhi syarat S1
08		Psikologi, nah sebelum masuk ke wawancara saya ingin tanyakan apakah
09		anda bersedia menjadi subjek dan bersedia untuk diwawancara?
10	FA	Iya.. bersedia
11	N	Oke, terimakasih , ee sebelumnya mungkin saya bisa sebut mas dengan
12		inisial FA aja ya
13	FA	Iya FA aja mba hehehe
14	N	Iya , untuk usianya?
15	FA	Usia sekarang diumur 22 tahun
16	N	Okei , asal daerah?
17	FA	Asal daerah saya di Kalimantan Utara , kabupaten Nunukan
18	N	Okei ,status pendidikan mas?
19	FA	

20		Saya masih mahasiswa aktif disalah satu universitas tinggi swasta dimalang mba
21	N	Oh okei, kalo mas ga keberatan, boleh ga saya tanya terkait uang jajan perbulan mas?
22		
23	FA	Em uang jajan saya itu ee perbulan 1,5juta mba
24	N	Oh kalo boleh tau pekerjaan orangtua mas apa ya?
25	FA	Orangtua saya wiraswasta mba
26	N	Oh okei, kalo boleh tau ni mas nya anak keberapa dan berapa saudara?
27	FA	Saya anak pertama mba dari 3 bersaudara, saya punya 2 adek masih kecil
28	N	Okei, ee kalau boleh tau, apakah aktivitas kamu saat ini?
29	FA	Kalo untuk aktivitas sekarang , ya pastinya berkuliah terus bermain <i>game</i> , mungkin itu aja sih mba
30		
31	N	Okei , ee tadikan sodara mengatakan aktivitas anda selain kuliah disini itu ada bermain <i>game</i> , kalo boleh tau apakah bermain <i>game</i> tersebut menjadi semacam rutinitas dari sodara?
32		
33		
34	FA	Dikatakan rutinitas , iya sih mba soalnya untuk bermain <i>game</i> ini saya melakukannya setiap hari
35		
36	N	Okei, apa yang kamu ketahui tentang ee <i>game online</i> mobile?
37	FA	Ee kalo untuk pengetahuan terkait <i>game online</i> mobile online tentunya <i>game</i> yang dimainkan secara online di didevice handphone yang lebih praktis
38		
39		
40	N	Okei, ee kalo bole tau ee jenis <i>game online</i> mobile apa yang kamu mainkan saat ini?
41		
42	FA	Kalo untuk saat ini yang lebih sering atau cenderungnya itu lebih kearah <i>game</i> moba yakni <i>game Mobile Legends</i>
43		
44	N	Okei, kalo bole tau sejak kapan kamu tertarik dengan <i>game Mobile Legends</i> ?
45		
46	FA	Kalo untuk tertariknya <i>game Mobile Legends</i> itu pada saat kelas satu SMA, itu ditahun 2016-2017
47		
48	N	Okei, em kira-kira faktor apa yang mendorong kamu memainkan <i>game Mobile Legends</i> tersebut?
49		

50	FA	Untuk faktor yang mendorong pada saat awal 2017 itu , kan awalnya saya juga bermain <i>game</i> MOBA tapi di PC itu Namanya Dota terus pada saat 2017 itu teman-teman yang lain itu pada pindah ke <i>Mobile Legends</i> karena memang lebih praktis, dan lebih cepat dan lebih gampang maka dari itu teman-teman saya juga main <i>Mobile Legends</i> maka saya tertarik
51		
52		
53		
54		
55	N	Okei,kira-kira berapa lama durasi kamu memainkan <i>game Mobile Legends</i> tersebut dalam waktu sehari?
56		
57	FA	Kalo untuk pastinya sih kurang tau juga sih mba, bisa dibilang sekitaran 7 sampai 9 jam segitu untuk satu hari
58		
59	N	Okei, kalo bole tau kamu pernah ga menjadwalkan waktu untuk bermain <i>game</i> ?
60		
61	FA	Kalo untuk waktu menjadwalkan itu ketika kita ada tournament bareng , kalo untuk jadwal sekarang biasanya sih gada sih mba karena setiap ada waktu luang ataupun ada waktu itu memang saya lebih seringnya main <i>game</i> .
62		
63		
64		
65	N	Apa yang kamu rasakan ketika bermain <i>game</i> dan tidak bermain <i>game Mobile Legends</i> ?
66		
67	FA	Kalo untuk hal yang dirasakan tentunya pasti ada perbedaan gitu mba soalnya kalo tidak bermain <i>game</i> itu sudah kek merasa senang saya tu hilang begitu soalnya karena memang lebih cenderungnya untuk main <i>game</i> untuk mendapatkan rasa bahagia dan senang.
68		
69		
70		
71	N	Okei, eeee apa yang kamu rasakan ketika kalah dalam sebuah permainan tersebut?
72		
73	FA	Kalo untuk rasa kalah tentunya, kalo <i>game</i> atau pertandingan pastinya ada kalah dan menang , tapi kalo semisalnya rasa kalah itu pasti sangat stress sekali dan juga emosional tu ee bakal keluar entah nanti saya berkata kotor ataupun malah membanting hp begitu
74		
75		
76		
77	N	Oh okei,ee apa yang kamu rasakan ketika menang dalam sebuah permainan tersebut?
78		
79	FA	Kalo kalo untuk rasa sih lebih senang dan Bahagia karena sudah menyelesaikan satu <i>game</i> ataupun satu match itu akhirnya menang
80		

81	N	Okei, apa yang kamu rasakan ketika permainan kamu terhenti atau dihentikan?
82		
83	FA	Kalo untuk dirasakan henti dan dihentikan tentunya sangat marah dan kecewa sekali soalnya untuk <i>game</i> in ikan sudah , bisa dikatakan dah hamper separuh Sebagian dari hidup saya lah
84		
85		
86	N	Okei , eh kalo bole tau dimana lokasi kamu bermain <i>game Mobile Legends</i> tersebut?
87		
88	FA	Kalo untuk lokasi tentunya untuk saat ini ya di asrama dan juga dikopian bareng temen-temen
89		
90	N	Okei, eh kalo boleh tau siapa yang sering kamu ajak main pada <i>game</i> tersebut?
91		
92	FA	Kalo untuk sering ajak main tentunya yang sering tu teman-teman yang jago ya mba biar bisa menang yang banyak itu ada teman asrama , ada teman kampus juga dan juga ada teman-teman yang kenal nya di <i>game</i> dan alhamdulillahnya juga tinggal di Malang
93		
94		
95		
96	N	Oh okei , menurut kamu keuntungan apasih yang bisa kamu dapatkan dari bermain <i>game</i> tersebut?
97		
98	FA	Kalo untuk keuntungan yang saya katakana tadi itu tentunya ada rasa senang karena bermain dengan keseruan merasakan feel keseruan dan juga menambah relasi juga sih mba dengan teman-teman hobi yang sama
99		
100		
101	N	Okei, apakah kamu tau dampak dari keseringan bermain <i>game</i> ?
102	FA	Kalo untuk dampak yang memang saya rasakan tentunya kalo di fisik itu ada dimata karena sering merah dan berair dan juga pastinya dampak yang lain itu banyak keperluan ataupun banyak hal yang harus dilakukan tentunya mengerjakan tugas akhir saya skripsi yang memang sedang terhambat begitu
103		
104		
105		
106		
107	N	Eh apakah kamu sebelumnya pernah mendengar <i>Microtransaction</i> ?
108	FA	Belum mba , <i>Microtransaction</i> tu apa ya?
109	N	Oh iya jadi <i>Microtransaction</i> itu merupakan transaksi kecil atau dilakukan secara online jadi itu transajsi yang menggunakan uang asli terus diubah
110		
111		

112		menjadi uang digital pada tersebut, jadi kurang lebih seperti top up, mungkin sodara pernah mendengar kata top up?
113	FA	Oh iya pernah mba kalo top up
114	N	Oh iya kalo begitu sejak kapan kamu mengenal tentang <i>Microtransaction</i> atau top up tersebut?
115		
116	FA	Kalo untuk mengenal top up sudah dari lama sekali sih mba pada saat SD, karena saya juga SD kan sering bermain <i>game</i> , karena ada warnet jugakan milik orang tua maka dari itu saya sering bermain <i>game</i> tiap harinya
117		
118		
119	N	Okei, berapa kali kamu melakukan <i>Microtransaction</i> ?
120	FA	Kalo untuk melakukan <i>Microtransaction</i> sudah tidak terhitung lagi mba , soalnya dari SD sampai saat ini sekarang
121		
122	N	Okei, eh kalo boleh tahu transaksi apa yang kamu gunakan menggunakan <i>Microtransaction</i> dalam <i>game Mobile Legends</i> ?
123		
124	FA	Untuk transaksi dulu sih memang dulunya tu melakukan di setor dari aplikasinya <i>Mobile Legends</i> dan juga ada beberapa yang memang disupport ataupun dari brand ambassador <i>game Mobile Legends</i> yang memiliki tokoh sendiri dan disitu saya sering membelinya
125		
126		
127		
128	N	Okei, ee kalo bole tahu apasih factor pendorong kamu melakukan <i>Microtransaction</i> pada <i>game Mobile Legends</i> ?
129		
130	FA	Kalo untuk factor pendorongnya sih ee karena dari dulu saya pengen account saya ataupun karakter saya tu lebih bagus daripada teman-teman saya ketika memang ada teman-teman saya yang memiliki sesuatu hal yang baru kalo jika saya tidak memilikinya ada rasa sedih ataupun hal sebagainya bisa dikatakan FOMOLah mba
131		
132		
133		
134		
135	N	Oh okei, menurut kamu apakah microtransacton memberikan keuntungan atau kerugian?
136		
137	FA	Kalo untuk keuntungan atau kerugian itu tentunya ada plus minus sih mba ee untuk keuntungannya pastinya ee ada rasa ee Bahagia yang memang dapat memenuhi Hasrat saya untuk mendapatkan sesuatu yang saya inginkan. Kalo untuk kerugian tentunya ada suatu hal yang memang saya perlukan butuhkan tetapi malah larinya ke <i>Mobile Legends</i> ini
138		
139		
140		
141		

142	N	Okei, eh kalo boleh tahu sudah berapa, ee seberapa banyak uang yang kamu gunakan dalam melakukan <i>Microtransaction</i> pada <i>game Mobile Legends</i> ini?
143		
144		
145	FA	Kalo untuk berapa banyak itu juga untuk angka pastinya saya kurang tahu sih mba soalnya dari dulu 2017 sampai sekarang kalo bisa kita kisaran itu bisa sampai 10-20 jutalah mba lebih
146		
147		
148	N	Eh kalo bole tahu apa ajasih yang pernah kamu lakukan demi menggunakan <i>Microtransaction</i>
149		
150	FA	Kalo untuk hal apa aja tentunya untuk seorang mahasiswa itu tidak mendapatkan dana yang saya peroleh sendiri, dan tentunya dari orang tua pastinya ada hal entah meminta pada orang tua ada juga sedikit kebohongan untuk memenuhi dan juga pernah dulu itu saya sempat melakukan Tindakan yah kesimpanganlah yakni mencuri begitu uang orang tua untuk memenuhi Hasrat dalam mendapatkan suatu hal yang saya inginkan didalam <i>Mobile Legends</i> .
151		
152		
153		
154		
155		
156		
157	N	Oh okei...
158	FA	Oh iya mba kalo untuk pada saat kuliah , karena jauh dari orang tua yang tentunya disini memiliki kehidupan bebas yang bisa dibilang agak sulit dikontrol dari jauh pernah juga eeh sering sih mba saya untuk menggunakan biaya SPP ataupun DPP yang seharusnya dibayar untuk kuliah malah saya gunakan untuk top up di <i>game Mobile Legends</i>
159		
160		
161		
162		
163	N	Oh okei, mungkin sekiranya itu saja yang ingin saya tanyakan, eh kemungkinan besar aka ada wawancara lanjutan lagi nanti saya akan konfirmasi ke sodara, jadi untuk hari ini ckup , apakah sampai disini ada yang ingin ditanyakan dari sodara?
164		
165		
166		
167	FA	Gada sih mba, cukup
168	N	Okei, makasih ya sekian wassalamualaikum wr wb...
169	FA	Waalaikumsalam wr wb

Verbatim Wawancara Kedua

Nama : FA
 Jenis Kelamin : Laki-laki
 Usia : 22 tahun
 Asal Daerah : Kabupaten Nunukan
 Status : Mahasiswa aktif
 Kode : W4.IP1.FA
 Keterangan : (FA) = Informan Pelaku, (N) = Peneliti

Baris	Insial	Verbatim
01	N	Assalamualaikum wr wb..
02	FA	Waalaikumsalam wr wb
03	N	Yah jadi sodara hari ini kita melakukan wawancara kedua ya mungkin ada
04		beberapa yang ingin saya tanyakan lagi ke sodara
05	FA	Iya mba
06	N	Okei, jadi pertanyaan pertama , kamu biasanya start bermain <i>game</i> dari
07		jam berapa?apakah disaat waktu pagi?siang?sore?atau malam?
08	FA	Kalo untuk bermain <i>gamenya</i> sih .. tidak nentu y amba, cuman memang
09		yang paling sering itu, saya nya mulai dari malam habis isya gitu, ngepush
10		sampai... bisa sampai pagi juga atau mungkin sampai subuh gitu
11	N	Apasih yang membuat kamu tertarik dengan <i>Mobile Legends</i> ?
12	FA	Yah seru aja gitu mba buat strategi bareng teman, karenakan <i>Mobile</i>
13		<i>Legends</i> ini membutuhkan kerja sama tim kan jadi kita orang tuh suka
14		nyusun strategi gitulah
15	N	Okei, ee.. apakah kamu pernah menjadikan <i>game</i> sebagai pelarian dari
16		masalah kamu?
17	FA	Kalo untuk dibilang dijadikan pelarian sering sih mba, soalnya ada
18		masalah ntah di tugas akhir ataupun masalah pada pacar saya, tentunya
19		untuk menenangkan pikiran itu larinya ke <i>game</i> , untuk lebih simple nya
20	N	Apasih yang kamu rasakan ketika bermain <i>game</i> ?
21	FA	Yah saya merasa tenang aja merasa plong gitu e mba
22	N	Kalo kamu ga bermain ataupun kalah saat bermain?

23	FA	Kalo dalam sehari aja ga main kek gelisah gitu e mba, apalagi kalo semisal saya main terus kalah, kalo kalah sekali masih bisa dibawa betenanglah mba tapi kalo loststreak (kalah beruntun) saya full memaki
24		
25		
26	N	Apakah kamu pernah bertengkar seseorang sebelumnya diakibatkan kamu tu sering bermain <i>game</i> secara berlebihan?
27		
28	FA	Kalo untuk bertengkar sih .. sering sih mba, apalagikan pas di daerah tentunya orang tua kan melarang untuk bermain terlalu berlebihan bermain <i>game</i> , cuman karena memang ee saya sudah terlalu asiknya bermain <i>game</i> seharian, itu yang sulit jadi sering bertengkar, dan juga untuk teman-teman apalagi fokusnya ngepush atau kejar MMR , ada bahasanya di <i>Mobile Legends</i> , itu kalo main sama temen apalagi kalo kalah itu pastinya emosi meluap-luap
29		
30		
31		
32		
33		
34		
35	N	Okei,ee apakah <i>Microtransaction</i> ini berdampak pada cara bermain kamu?
36	FA	Kalo untuk berdampak, saya rasa berdampak sih mba karena lebih enak aja gitu , untuk main <i>game</i> karena menggunakan skin terbaru jadi ada euforia bertambah pada saat bermain <i>game</i>
37		
38		
39	N	Okei, em kalo boleh tau apa aja sih yang kamu beli di item di <i>game Mobile Legends</i> itu?
40		
41	FA	kalo untuk belinya sih setiap ada item ataupun skin , cuman saya arahnya lebih ke skin sih mba. Kalo semisalnya ada yang baru apalagi hero favorite saya
42		
43		
44	N	Oh berarti kamu lebih ke item yang skinnya aja ya?
45	FA	Iyaa
46	N	Okei , ee berapa sering kamu melakukan <i>Microtransaction</i> ? Setiap hari? Atau setiap minggu atau perbulan?
47		
48	FA	Kalo untuk melakukan <i>Microtransaction</i> , itu setiap minggu sih mba, bisa dibbilang, karena tentunya setiap minggunya pasti ada rilis baru untuk item ntah itu skin atau sebagainya
49		
50		
51	N	Okei, apakah kamu secara sadar melakukan <i>Microtransaction</i> tersebut?
52	FA	Kalo untuk dibbilang secara sadar, yah secara sadar tentunya mba , pastinya ada akunofficial resmi dari <i>Mobile Legends</i> nya itu sudah
53		

54		memperlihatkanlah terkait item-item yang akan rilis pada minggu depan atau bulan depan, jadi secara otomatis saya mempersiapkan terkait ee untuk menyiapkan ntah itu duit untuk membeli item tersebut
55		
56		
57	N	Apa yang kamu rasakan ketika, tidak melakukan <i>Microtransaction</i> sekali saja?
58		
59	FA	Kalo untuk merasa untuk tidak melakukan apalagi hal yang saya inginkan ntah itu skin favorite saya nanti-nantikan kalo tidak mendapatkan itu yah tentunya ada rasa gelisah begitu mba ntah nanti rasanya hal yang kita inginkan tu tidak tercapai gitu
60		
61		
62		
63	N	Okei, berarti tidak merasa puas begitukan?
64	FA	Iya betul sekali
65	N	Okei, eh boleh ga diceritakan secara singkat bagaimana proses kamu melakukan <i>Microtransaction</i> khususnya pada <i>game Mobile Legends</i> ini?
66		
67	FA	Kalo untuk <i>Microtransaction</i> di <i>Mobile Legends</i> sendiri, itukan saya memang sering lewat dari stor ataupun tokoh dari brand ambbasadornya <i>Mobile Legends</i> , jadi memang ada link online yang memang bisa diakses untuk masuk ke website tokoh tersebut, lalu kita akan pilih berapa diamond kita ingin beli lalu ada ee lewat untuk ntah nanti via transfer via rekening bank ataupun pulsa indomaret ataupun sebagainya, nah disitu kita bisa pilih mba jadi kalo semisal saya sering itu memang menggunakan m-Banking ataupun via transfer
68		
69		
70		
71		
72		
73		
74		
75	N	Oala gitu , kalo semisal ni kamu lagi gada uang terus ada item unlimited itu gimana?
76		
77	FA	Yah apapun caranya harus dapet sih mba hehehe
78	N	Biasa kamu berusaha dengan cara apa?
79	FA	Biasa sih saya gunakan uang bulanan saya, tapi kalo lagi kepepet banget terus uang saya habis, yah biasa saya pinjem uang anak asrama hehe
80		
81	N	Oh ya?biasa berani minjem berapa?
82	FA	Ga besar sih mba , saya tu minjemnya kek 100-200rb an aja
83	N	Oh dipinjem juga ya
84	FA	Iya soalnya saya bilang buat makan, bayar COD, biasa bilang habis ketilang gitu, ga bilang kalo buat top up gitu mba hehe
85		

86	N	Oh ya?
87	FA	Iya... tapi kan yah saya ganti gitu loh mba, tapi ya saya ga ngasih tau buat
88		top up gitu uangnya hehe
89	N	Kenapa emang?
90	FA	Yah biar langsung dipinjem aja mba
91	N	Oala gitu oke, yah mungkin cukup bagi saya dari pertanyaan-pertanyaan
92		dari saya dan dijawab sodara, em sekian wassalamualaikum wr wb
93	FA	Walaikumsalam wr wb.



Verbatim Wawancara Ketiga

Nama : FA
 Jenis Kelamin : Laki-laki
 Usia : 22 tahun
 Asal Daerah : Kabupaten Nunukan
 Status : Mahasiswa aktif
 Kode : W4.IP1.FA
 Keterangan : (FA) = Informan Pelaku, (N) = Peneliti

Baris	Insial	Verbatim
01	N	Assalamualaikum wr wb
02	FA	Waalaikumsalam mba
03	N	Yah.. mungkin ini kita wawancara ketiga kalinya ya mas FA
04	FA	Iya mba..
05	N	Okei, eh pertama saya mau tanyakan meenurut kamu, kamu kecanduan
06		gasih sama <i>game online Mobile Legends</i> ini?
07	FA	Eh kalo ditanya kecanduan, terkait main <i>Mobile Legends</i> bisa dikatakan
08		kecanduan banget
09	N	Em apasih yang buat kamu kecanduan bermain <i>game Mobile Legends</i> ini?
10	FA	Hal yang membuat saya kecanduan banyak sekali mba apalagikan di <i>game</i>
11		MOBA ini itu memang jadi sering menggunakan strategi, dan juga banyak
12		hal-hal baru ketika memang di update, ada hal yang memang kita harus
13		pelajari Kembali untuk mendapatkan ataupun menyesuaikan kepada
14		diupdatean ini, terus ketika memang ditanyakan terkait kecanduan yah
15		<i>Mobile Legends</i> ini juga mempertemukan teman-teman main bareng jadi
16	N	tidak boring sendiri mainnya mba
17		Emm... kamu pernah tidak mencoba bermain <i>game online</i> , selain <i>Mobile Legends</i> ?
18	FA	Kalo untuk selain <i>Mobile Legends</i> , udah sering sih mba, kalo untuk <i>game</i>
19		pc juga udah pernah coba yakni dota 2 sama Losaga itu pada saat waktu
20		SD atau SMPlah mba, kalo untuk dekat-dekat ini pernah nyoba PUBG
21		mobile cumin emang ga cocok tipe permainan saya jadi kalo untuk
22		sekarang lebih seringnya itu <i>Mobile Legends</i>
23	N	Ee oke , apa yang menarik kamu bermain <i>game online Mobile Legends</i> ini?
24	FA	

25		Kalo untuk hal yang tertarik karena ini <i>game</i> mobile jadi terkait dimanapun kapanpun ketika memang ada jaringan itu kita bisa bermain <i>game</i> bareng temen, nah kalo semisalnya tadi <i>game-game</i> sebelumnya saya sebutkan itu memang di pc jadi sulitlah untuk bermain dimana aja
26		
27		
28	N	Em oke, apakah ada rutinitas kamu lainnya selain bermain <i>game</i> ?
39	FA	Untuk rutinitas lainnya, itu yang pernah saya katakan itu saya kuliah mba
40	N	Em berarti rutinitas kamu yang bener-bener kuliah dan ngegame aja ya untuk rutinitas yang sering kamu lakukan?
41		
42	FA	Iya mba... tepat sekali hanya ngegame saja
43	N	Ee okai, kamu pernah tidak mencoba untuk berhenti bermain <i>game</i> ?
44	FA	Kalo untuk kepengen sih yah pengen mba karenakan sekarang pengen focus untuk kerjain tugas akhir atau skripsi emang rada agak sulit untuk berehnti soalnya untuk tidak bermain <i>game Mobile Legends</i> dalam satu hari ataupun dua haripun kaya ada hal yang kurang
45		
46		
47		
48	N	Kamu pernah punya masalah diakibatkan bermain <i>game</i> secara berlebihan ?
49		
50	FA	Em masalah, apaya ... eh saya sering abaikan orang-orang sekitar saya sih mba , kek semisal ditanya gitu saya ga gubris mereka ngomong hehe
51		
52	N	Apa tujuan mu melengkapi item di akun <i>Mobile Legends</i>
53	FA	Untuk tujuannya sih biar lebih ini sih mba untuk akun <i>Mobile Legends</i> itu kek lebih keren aja apalagi ketika memang berkumpul sama temen-temen jadi ada satu hal memang kita bisa pamerin kemereka dan juga untuk tujuannya sih biar lebih semangat lagi untuk bermain <i>game</i>
54		
55		
56		
57	N	Ooo kalau boleh tahu kalau, membeli item virtual berpengaruh nggak sama bermain kamu
58		
59	FA	Kalau untuk berpengaruh yah saya rasa sangat berpengaruh si mba karna yang tadi saya katakan ketika kita menggunakan eee skin atau hero terbaru itu kita lebih semangat lagi apalagi eeeee untuk skin-skin baru kan efeknya lebih menarik tuh daripada noskin biasanya
60		
61		
62		
63	N	Hal apa aja yang kamu lakukan demi mendapatkan item virtual incaran kamu?
64		

65	FA	Yah apapun caranya mba, saya bisa all in demi item yang saya incar
66	N	All in ? gimana tu?
67	FA	Eh yah saya bisa habiskan uang saya cuma untuk itu mba, bulan kemarin
68		saya sempat gadai laptop mba tapi alhamdulillah uda saya tembusi juga
69	N	Oh ya? Terus gimana cara kamu nembusinnya?
70	FA	Yah nanti saya minta uang aja buat service laptop gitu hehe
71	N	Oala gitu, emang tetap dikasih sama orangtua kamu?
72	FA	Tetap dikasihla mba, ee apalagi anaknya kan lagi skripsian
73	N	Oh berarti uda dicoba kaya gitu?
74	FA	Iya uda pernah mba hehe , uda saya blgkan mba saya bakal all in
75	N	Oh iya iya, tapikan kalo semisal ni laptop kamukan digadai terus kamu
76		gimana skripsiannya?ee selama laptop kamu dipegadaian gitu
77	FA	Yah kan ada laptop anak asrama mba yang bisa dipinjem
78	N	Oala gitu ya, em kira-kira apasih yang terjadi ketika kamu tidak
79		mendapatkan item virtual incaran kamu?
80	FA	Kalau untuk hal yang terjadi atau dirasakan yah sangat kurang puas karna
81		kan ada eee tujuan yang memang tidak dapat tercapai begitu apalagi yang
82		memang hal yang sangat kita inginkan jadi yah bisa dikatakan gelisah sih
83		mba
84	N	Setertarik itu kamu dengan skin ya?
85	FA	Iya mba, kek harus bangetlah saya punya , apalagi kalo semisal ada temen
86		saya yang punya, saya juga harus punya
87	N	Oh ya? Kamu pernah ga berantem gitu sama teman kamu karena <i>game</i> ?
88	FA	Berantem gimana dulu mba? Kalo memaki gitu sering
89	N	Pernah sampai berantem adu tonjok gitu ga?
90	FA	Ee ga pernah mba kecuali dulu sama orang luar aja
91	N	Oh ya? Karena apa tu?
92	FA	Yah karena e <i>game</i> juga mba
93	N	Kalo sama temen kamu pernah?
94	FA	Ga pernah, paling sering aduh mulut aja sih mba

95	N	Berarti sama temen-temen kamu aman-aman aja ya?
96	FA	Yah mau dibilang aman juga engga , dibilang ga aman juga ga mba hehehe
97	N	Waduh gimana tuh maksudnya mas hehe
98	FA	Yah gimana ya , em adalah beberapa yang sekarang Sudah ga sedekat dulu
99		apaya kek canggung gitu nah mba
100	N	Oh ya?kok bisa mas?
101	FA	Biasala masalah uang mba hehehe
102	N	Masalah uang gimana maksudnya mas?
103	FA	Hutang mba maksud saya, saya yang pinjem tapi selalu telat jadi kek yah
104		mungkin beliau uda males sama saya hehe
105	N	Oala, kalo boleh tau itu sama temen yang mana mas? Kampus?
106	FA	Engga mba, anak asrama hehe, saya berani sama anak asrama doang sih
107		mba minjemnya kalo nominal besar gitu
108	N	Oala gitu...
109	FA	Iya mba gitulah
110	N	Hhmm Oke-oke eeemmm mungkin itu aja yang ingin saya tanyakan
111		untuk wawacara hari ini eeee selebihnya mungkin nanti saya akan
112		konfirmasi Kembali ketika memang ada yang kurang diwawacara kali ini
113	FA	Oke mba siap
114	N	Makasih ya
115	FA	Iya sama-sama

Verbatim Wawancara Keempat

Nama : FA
 Jenis Kelamin : Laki-laki
 Usia : 22 tahun
 Asal Daerah : Kabupaten Nunukan
 Status : Mahasiswa aktif
 Kode : W4.IP1.FA
 Keterangan : (FA) = Informan Pelaku, (N) = Peneliti

Baris	Insial	Verbatim
01	N	Hai... assalamualaikum..
02	FA	Waalaikumsalam
03	N	Yah jadi kali ini kita wawancara keempat ya mas FA
04	FA	Iya mba
05	N	Okei, jadi mungkin ada beberapa pertanyaan aja yang ingin saya tanyakan yang pertama itu mungkin dalam sekali kamu melakukan <i>Microtransaction</i> berapa uang yang kamu habiskan?
06		
07		
08	FA	Emm kalo ditanya terkait berapa uang dihabiskan sekali <i>Microtransaction</i> itu, itu sih ga nentu sih mba tergantung event ataupun eh harga dari skin atau itemnya yang terbaru cuman kalo misalnya yang paling sedikit itu sekisaran Rp.350.000 an kalo untuk yang terbanyak dalam sekali itu pernah sih mba em.. sekisaran Rp.3.000.000 lebih
09		
10		
11		
12		
13	N	Oh okei, kira-kira usaha apa yang kamu lakukan dalam mendapatkan item virtual yang kamu inginkan?
14		
15	FA	Kalo untuk usahanya sih ya saya biasa gunakan uang jajan bulanan saya , tapi kalo uda ga mencukupi untuk dibeli ee saya biasa pinjem uang sama anak asrama kek buat tambah-tambah gitu e mba
16		
17		
18	N	Oh jadi kamu kek gali lubang tutup lubang ya hehe
19	FA	Iya mba gitulah bisa dibilang, jadi saya tu masih ada hutang dibeberapa anak asrama
20		
21	N	Oh gitu selain ee kek pinjem ke temen ada lagi ga?
22	FA	Eee ada mba saya juga sering ikut kegiatan tournament yang diadain ntah kopian ataupun ee organisasi ataupun yang lainnya ketika memang mendapatkan juara dari tournament itu kita mendapatkan hadiah mba ntah
23		
24		

25		uang ataupun diamond ataupun bentuk skin gitu juga kek ikut tournament
26		juga mba,
27	N	Oh berarti kamu juga sering ikut tournament-tournament gitu ya
28	FA	Iya mba, alhamdulillahnya sering ikut dan juga alhamdulillahnya sering
29		dapet juara alhamdulillah
30	N	okei apakah kamu tetap mengeluarkan uang demi item virtual berapapun
31		harganya?
32	FA	kalo untuk ditanya terkait itu ketika memang item ataupun skin yang saya
33		sangat inginkan bisa terjadi mba, saya bakal all in untuk mendapatkan apa
34		yang saya inginkan
35	N	Kalo bole tau kamu berapa kali sudah melakukan <i>microtransaction</i>
36	FA	Kalo ditanya berapa kali, nda nentu sih mba tapi tiap bulan saya selalu ada
37		top up
38	N	Oala biasa perbulan berapa kali transaksi?
39	FA	Yah itu mba nda nentu, bulan kemarin 2x sih tapi langsung harga besar
40	N	Oh ya? Harga besar maksudnya?
41	FA	Harga besar maksudnya pengeluaran dari saya
42	N	Oala, kalo bole tau berapa itu harga besarnya ?
43	FA	Kemarin itu saya 2x transaksi sekitar e sekali transaksi itu 800ribu mba
44	N	Berarti sekitar e 1.6juta ya
45	FA	Iya mba
46	N	Okei, apakah kamu merasa puas ketika mendapatkan pujian dengan
47		memiliki item virtual yang lengkap?
48	FA	Ditanya merasa puas, yah merasa puas sekali sih mba, apalagi
49		tujuannya memang salah satunya itu untuk bisa pamerlah kepada teman
50		setim ataupun teman <i>game</i>
51	N	Hmmm okei, selama kamu melakukan <i>Microtransaction</i> pada account
52		online <i>Mobile Legends</i> kamu , dampak apa yang kamu dapatkan kira-kira?
53	FA	Kalo untuk dampak ini mba apa tu? Apakah dampak terkait permainan
54		atau bagaimana?
55	N	Boleh kedua-keduanya

56	FA	Jadi kalo untuk dampak terkait permainan yah ketika memang
57		menggunakan sesuatu yang kita inginkan apalagi memang ee item terbaru
58		itu pasti menambah semangatlah bisa dikatakan menambah power kita
59		untuk lebih jago lagi, tapi kalo untuk saya lebih sering aduh skin sih mba
60		heheh tapi selainitu ee tetapi ketika memang kehidupan dalam sehari-hari
61		apalagi mengeluarkan uang banyak mau ndamau kita harus irit , karena
62		sudah mengeluarkan segitu banyaknya uang mendapatkan item itu cuman
63		ketika ditanya nyesal atau ndanya saya sih untuk saat ini belum menyesal
64		sayakan ga tau ni untuk kedepannya karena untuk sekarang memang lebih
65		focusnya itu pada <i>game Mobile Legends</i> jadi gitu sih mba
66	N	Oala gitu, kalo boleh tau kamu pernah ga bermasalah gara-gara bermain
67		<i>game</i> secara berlebihan?
68	FA	Saya paling sering bermasalah karena saya sering kacangi (abaikan) orang
69		sih mba selagi saya negpush gitu hehe jadi kek sering diteriaki, terus saya
70		teriaki balik karena yah saya jengkel lah lagi maen diajak ngobrol apa ga
71		focus saya jadinya, apalagi kalo posisinya saya serius ngepush terus ada
72		yang ganggu, aduh uda keluar kata-kata kotor dari mulut saya hehe
73	N	Oh itu kalo untuk ee top up kamu?pernah bermasalah ga?
74	FA	Maksudnya mba?
75	N	Maksudnya kamu kan sering beli skin gitu kan kek top up, pernah
76		bermasalah gitu karena keseringan?
77	FA	Em apaya, yah pusing mikir hutang aja sih mba hehe, kek biasanya tu kalo
78		kehabisan uang karena top up jadi biasanya uang makan gitu minjem dulu
79		ke temen hehehe
80	N	Oh okei, makasih mas mungkin kali ini mungkin itu saja yang saya
81		tanyakan kurang dan lebihnya mungkin saya akan konfirmasi Kembali
82		semisal ketika memang kali ini kurang gitu
83	FA	Iya mba... ntar diinfokan aja
84	N	Okei.. sebelumnya makasih ya
85	FA	Iya mba sama-sama

Verbatim Wawancara Kelima

Nama : FA
 Jenis Kelamin : Laki-laki
 Usia : 22 tahun
 Asal Daerah : Kabupaten Nunukan
 Status : Mahasiswa aktif
 Kode : W4.IP1.FA
 Keterangan : (FA) = Informan Pelaku, (N) = Peneliti

Baris	Insial	Verbatim
01	N	assalamualaikum.. hai mas
02	FA	Waalaikumsalam halo mba...
03	N	Yah jadi kali ini kita wawancara kelima ya mas
04	FA	Iya mba
05	N	Okei, kalo boleh tau hari ini ada main ga mas?
06	FA	Ada mba
07	N	Kalo boleh tau hari ini sudah berapa kali main?
08	FA	Kalo baru-baru ini saya main tadi 6x match sih mba
09	N	Oh ya? Dari jam berapa mas mainnya?
10	FA	Dari jam 2 subuh sih mba selesainya jam 7 tadi, e sekarang aja ini saya belum ada tidur hehehe
11		
12	N	Loh iyakah mas, aduh saya jadi ga enak ini mas
13	FA	Hehehe santai aja mba gapapa, soalnya saya sekalian mau bimbingan online sih mba takutnya kalo lanjut tidur malah ga kebangun kan bahaya toh hehehe
14		
15		
16	N	Oala aduh jadi ga enak saya mas, maaf ya sebelumnya
17	FA	Santai aja mba heheh lanjut aja pertanyaan mba
18	N	Okei jadi saya lanjut ya mas, sekali lagi mohon maaf sebelumnya, mas pernah ga merasa bosan gitu main <i>game</i> terus?
19		
20	FA	Engga dong mba, malah saya bosan kalo ga main, apalagi sekarang <i>Mobile Legends</i> sekarang sering update sering rilis hal-hal baru juga jadi saya tertarik gitu mba
21		
22		

23	N	Oala gitu, kamu pernah ga berpikir untuk berhenti main?
24	FA	Jangankan berpikir untuk berhenti mba, kurangi ngepush saja susah
25		apalagi mau berhenti, tapi untuk saat ini saya belom ada niatan vakum sih
26		mba
27	N	Oh ya? Berarti semakin hari semakin meningkat ya?
28	FA	Iya mba
29	N	Kalo bole tau berapa kali peningkatan?
30	FA	Kan biasa saya mainnya 6 sampai 8, 9 jam an gitu kan, nah kalo untuk
31		sekarang meningkat bisa setengah hari itu ee karena habis season mba , kaya
32		ngejar level lagikan, nah kenapa sampai meningkat yah karena agak susah
33		mba kembalikan levelnya lawan orang-orang <i>proplayer</i> soalnya, disisi lain
34		saya orangnya ga terima kekalahan mba pokoknya harus winstreak hehehe
35		
36	N	Jadi untuk sekarang ini gada waktu tertentu gitu mainnya?
37	FA	Gada mba, karena habis season itu malah saya ngepush terus hehehe
38	N	Kalo bole tau kenapasih kamu harus ngepush dalam satu hari ?
39	FA	Yah karena saya mau kembalikan level saya lagi mba karena kan ee
40		kemarin saya itu uda mythic malah turun ke epic gitu jauhkan nah
41		makanya saya push terus
42	N	Oala gitu, emang dekat-dekat ini kamu gada kegiatan?
43	FA	Adasih mba, kan saya tinggal diasrama nih nah kadang asrama ada
44		kegiatan gitu cuman saya jarang ikut karena ngepush ini
45	N	Nah terus gimana itu kalo kamu ga ikut?ga masalah?
46	FA	Gapapa sebenarnya mba cuman karena saya ini jarang ikut sempet ditegur
47		ketua asrama jugasih karena dibilang gada kontribusi gitu hehehe tapi yah
48		saya abaikan lah kek ee apasih mending saya urus rank saya heheh
49	N	Oala, kamu pernah berantem ga atau rebut gitu sesame penghuni asrama
50		karena <i>game</i> ?
51	FA	Sering mba ribut, yah karena hal memaki, dikata-kati gitulah tapi ga
52		sampai berantem baku hantam, pernah baku hantam sama orang luar aja
53	N	Ohya?itu karena apa?

54	FA	Ee waktu itu pernah saya diajak by one , kek satu lawan satu gitu mba tapi di <i>game</i> itu nah tapi saya kalah, saya ga terima dong, terus saya ajak by one secara langsung aja hehehe
55		
56		
58	N	Oh ya? Terus gimana itu mas?
59	FA	Yah karena saya ga terima mba kek saya direndahin , yah berantem mba dah udah baku hantam heheh
60		
61	N	Oh ya selain berantem kamu pernah sakit ga karena main <i>game</i> terus?
62	FA	Em... pernah mba, kek sakit kepala terus mata saya juga sering merah berair gitu
63		
64	N	Pernah yang sampai parah banget ga mas?
65	FA	Pernah mba, waktu itu saya types saya kambuh yah karena ngegame ini yah
66	N	Kalo uda kek gitu gada niatan atau pesiun gitu mas?
67	FA	Gada mba yah Namanya penyakit lama ga buat saya mau pesiunan dini Hehehe tapi serius mba saya belum ada kepikiran sampai sana sih hehehe
68		
69	N	Apa yang kamu rasakan kalo kamu gabisa main <i>game</i> lagi?
70	FA	Yah yang pastinya sedihlah mba apalagi lagi seru-serunya ini saya main,
71	N	Kalo dari segi psikis gitu kamu pernah merasa terganggu ga?
72	FA	Kalo untuk itu saya kurang sadar juga sih mba, tapi kadang saya tu sering melamun terus kek nyusun strategi untuk main nanti kek nanti saya harus kek gini saya harus pake item ini sih biar sakit gitu mba.
73		
74		
75	N	Oh ya?itu setiap hari?
76	FA	Engga, ee iya sih keknya setiap hari soalnya kalo mau tidur saya kek gitu juga mba kek mengantar tidurlah istilahnya, kadang itu juga jadi omongan saya dengan teman sekamar saya sih hehehe
77		
78		
79	N	Oala gitu, kalo bole tau mas kan suka ngegame mas suka melakukan <i>Microtransaction</i> juga ga?
80		
81	FA	Suka mba, sebelumnya saya juga pernah bilangkan
82	N	Oh ya mas haha, itu kamu harus banget lakukan <i>Microtransaction</i> ?
83	FA	Iya mba soalnya itu beri saya keuntungan, karena kalo punya skin itu bisa nambah power apalagi skin yang eksektif beuh berdamage gitu mba
84		

85	N	Hari ini kamu ada beli ga?
86	FA	Kalo hari ini gada mba, adanya minggu kemarin sih soalnya ada rilisan baru juga.
87		
88	N	Kalo bole tau kamu beli item apa?
89	FA	Yang paling sering saya beli itu skin sih mba
90	N	Biasa habis berapa?
91	FA	Gatau sih mba saya jarang hitung, tapi minggu ini saya habis 350
92	N	Biasa kamu berapa kali <i>Microtransaction</i> sih?
93	FA	Nda nentu sih mba, kadang dalam sebulan bisa 3-4x sama tergantung rilisan terbaru ee ini yang sering ditunggu-tunggu soalnya harganya lumayan muahalpollll hehehe
94		
95		
96	N	Walaupun mahal tetap dibeli?
97	FA	Astaga mba sudah saya bilang saya bakal all in, sampai uang makan saya sampai ngutangpun tetap saya beli hehe..
98		
99	N	Oh ya?, demi banget ya mas
100	FA	Iya mba, demi skin apalagi kalo skin yang ekseklusif beh itu banyak diincar mba karena ngaruh banget ke hero nantinya, apalagi itu terbatas kek unlimited bisa jadi skin Langkah gitu
101		
102		
103	N	Oh jadi kamu beli untuk lebih kuat?
104	FA	Iya dong mba itu loh juga bisa bikin gertakan ke musuh sekalian suatu kebanggaan la punya skin langkah hehehe
105		
106	N	Oala gitu, iya deh mungkin itu saja yang ingin saya tanyakan , sekian wassalamualaikum wr wb
107		
108	FA	Iya mba waalaikumsalam wr wb...

Verbatim Wawancara Keenam

Nama : FA
 Jenis Kelamin : Laki-laki
 Usia : 22 tahun
 Asal Daerah : Kabupaten Nunukan
 Status : Mahasiswa aktif
 Kode : W4.IP1.FA
 Keterangan : (FA) = Informan Pelaku, (N) = Peneliti

Baris	Insial	Verbatim
01	N	Assalamulaikum mas
02	FA	Waalaikumsalam mba..
03	N	Yah jadi em gimana ni kabarnya mas?semoga sehat terus ya
04	FA	Alhamdulillah sehat mba , mbanya sehat?
05	N	Alhamdulillah sehat mas
06	FA	Alhamdulillah..
07	N	Hahah jadi gimana mas?masih main ML?
08	FA	Hahaha sejak kapan saya berhenti mba?
09	N	Oh hahah enga maksudnya....,
10	FA	Hahha iya masih kok mba
11	N	Ohahaha, em saya mau nanya ni mas terkait microtransaksi mas
12		khususnya pada <i>game Mobile Legends</i> kamu
13	FA	Oh iya iya boleh mba
14	N	Kan kamu sering ni beli item skin , nah kalo boleh tau sejauh ini kamu uda
15		punya berapa skin?
16	FA	Em berapa ya, bentar saya log in dlu mba hahha
17	N	Oh iya iya mas silahkan haha
18	FA	buka hp log in), Oh uda 257 skins mba, hero saya 121 hero ni
19	N	Wow banyak yah mas
20	FA	Iya dong haha
21	N	Itu semuanya beli mas?
22	FA	Ada beberapa yang gratis sih mba

23	N	Oh ya?kok bisa gratis ?
24	FA	Bisa mba dari ML nya ini, kan semisal kalo kita main secara terus menerus itu ada dipeti hadiah gitu
25		
26	N	Oala berarti banyak dapat skin gratisan dari peti hadiah ya
27	FA	Ga selalu dapat skin sih mba, itu random aja sebenarnya ga mesti dapet skin terus, kadang dapat emblem juga
28		
29	N	Oh ya?berarti Sebagian skin yang kamu punya itu beli?
30	FA	Iya mba saya beli
31	N	Skin termahal kamu berapa?
32	FA	3jt mba skin legends
33	N	Oh gitu , kamu punya skin unlimited berapa?
34	FA	Kalo untuk skin unlimited itu saya punya 25 skin mba
35	N	Oh banyak ya
36	FA	Hehehe ga juga sih mba
37	N	Em mungkin itu aja yang ingin saya tanyakan , terimakasih ya telah bersedia menjadi subjek saya
38		
39	FA	Iya mba sama-sama

Verbatim Wawancara Ketujuh (Informan Pendukung)

Nama : VR
Jenis Kelamin : Laki-laki
Usia : 24 tahun
Asal Daerah : Kabupaten Nunukan
Status : Mahasiswa aktif
Kode : W7.IP1.VR
Keterangan : (VR) = Informan Pendukung, (N) = Peneliti

Baris	Insial	Verbatim
01	N	Assalamulaiakum wr wb
02	VR	Waalaikumsalam wr wb mba..
03	N	Sebelumnya izinkan saya memperkenalkan diri terlebih dahulu ,
04		perkenalkan nama saya Nadira Septianti , saya salah satu mahasiswi dari
05		Universitas Muhammadiyah Malang , khususnya jurusan Psikologi, jadi
06		disini maksud dan tujuan saya ingin mewawancarai sodara karena saya
07		sedang melakukan penelitian tugas akhir saya untuk memenuhi syarat S1
08		Psikologi, nah sebelum masuk ke wawancara, saya ingin tanyakan apakah
09		kamu bersedia menjadi subjek pendukung dan bersedia untuk
10		diwawancara?
11	VR	Iya bersedia mba
12	N	Baik terimakasih, dalam wawancara ini terkait identitas kamu saya
13		rahasiakan
14	VR	Iya mba
15	N	okei mungkin langsung saja, Apakah bermain <i>game online</i> menjadi salah
16		satu rutinitas penghuni asrama?
17	VR	Ee bisa dibilang gitusih mba, semenjak saya kuliah dimalang itu dari
18		saenior-senior itu juga sudah bermain <i>game</i> dan juga jadi sampai turun
19		temurun lah ke junior-juniornya untuk bermain <i>game</i>
20	N	Sejak kapan bermain <i>game online</i> menjadi rutinitas penghuni asrama?
21	VR	Kalo untuk sejak kapannya saya juga kurang tau lah ya, cuman dari senior-
22		senior dari Angkatan saya juga sudah sangat bermain <i>game online</i> terbawa
23		sampai kebawah-bawahnya begitu saya juga sampai main

24	N	Apakah kamu mengetahui bahwa teman kamu kecanduan bermain <i>game</i> ?
25	VR	Saya mengetahuinya karena berhubung saya juga teman sekamarnya ee dari sodara ini memang dia kek kecanduan bermain <i>game online</i> gitu apalagi ML mba
26		
27		
28	N	Oh ya sejak kapan kamu menyadari hal tersebut?
29	VR	Ee kalo sejak kapan ya mba, saya tu ga perhatikan banget ya temen saya cuman ee setiap malam itu dia slalu bahas tentang ML sama saya, tapi yah disisi lain saya juga senang bahas karena kita orang nyusun strategi gitulah sekalian bahas seputar tentang ML
30		
31		
32		
33	N	Oh berarti sering ya kalian bahas tentang <i>game</i> Bersama?
34	VR	Iyalah mba Namanya teman sekamar haha
35	N	Oh iya iya hahah
36	VR	Ee sama saya sadar itu juga oh ya waktu pada saat dia itu sakit sampai waktu itu sakit typeskan sampai masuk rumah sakit , jadi saya tanyakan sebabnya itu kenapa? Memang dia mengatakannya itu karena memang dia terlalu banyak ngepush terlalu banyak bermain <i>game online</i> hingga lupa waktu lupa makan
37		
38		
39		
40		
41	N	Oh ya?memangnya kalian ga ngepush bareng?
41	VR	Bareng saya juga mba mainnya cuman memang yang waktu dia sakit itu ga sama saya makanya saya gatau penyebab dia sakit
42		
43	N	Oala gitu , emang berapa lamasih ee teman kamu bermain <i>game</i> dalam sehari?
44		
45	VR	Eh kalo untuk durasi pastinya saya juga kurang menghitung ya tapi kalo seingat saya itu dia bisa sampai eeee... 7 sampai 9 jam sehari habiskan waktu digame <i>online</i> gitulah mba , pernah sih paling lama itu pernah ee tapi itu sama saya juga mainnya pas mau season
46		
47		
48		
49	N	Oh ya? teman kamu ini bermain sepanjang hari?
50	VR	Bukan sepanjang harisih mba lebih kek setengah harilah kalo paling lama yang pernah saya tau, kek ga sampai 24jam gitu
51		
52	N	Engga, maksudnya bermainnya setiap hari selalu begitu atau bagaimana?
53	VR	Iya setiap hari begitu terus kalopun ada jeda yah paling 1-2 hari doang itu juga ada aja mainnya tapi ga sampai 4-9 jam begitulah
54		

55	N	Oala berarti tetap main aja ya
56	VR	Iya bisa dibilanglah mba
57	N	Oh okei okei, Dimana lokasi teman kamu bermain <i>game</i> tersebut?
58	VR	Kalo untuk lokasi teman saya bermain <i>game</i> itu sudah jelas dikamar, karena
59		memang kamikan ee teman sekamar dan juga kalo kami keluar itu untuk ee
60		misalnya kerja tugas kopian itu pastinya kami ee bermain <i>game online</i> gitu
61	N	Dengan siapakah teman kamu bermain <i>game</i> tersebut?
61	VR	Kalo teman-teman bermain <i>game</i> ini Sudah jelas dia itu bermain <i>gamenya</i>
62		dengan saya, karena saya juga teman sekamarnya dan juga teman-teman
63		anak asrama yang lain dan juga sering dia itu mengajak teman-teman
64		kelasnya untuk bermain <i>game online</i> untuk mabarlah istilahnya sekarang
65	N	Oh iya okei, Apakah kamu ada merasa dirugikan dari teman kamu pada saat
66		dia bermain <i>game</i> tersebut?
67	VR	Eeh kalo boleh jujur iya mba ya ada, kalo untuk secara materil dia itukan
68		eh bukan seringlah tapi terkadang itu dia meminjam uang sama saya untuk
69		dan pas saya tanyakan itu dia, keperluan dia untuk ee top up <i>game</i> seperti
70		itu dan kerugian lainnya karena saya teman sekamarnya saya jadi kurang
71		ada waktu untuk istirahatlah karenakan memang kalo bermain <i>game online</i>
72		ini berinteraksi juga dengan teman-teman di in- <i>game</i> kan jadi otomatis pasti
73		ada ngobrol dan pada saat dijam-jam tertentu pada hari tu dia agak sedikit
74		berisiklah kek gitu jadi kek mengganggu jam istirahat saya
75	N	Oh okei... Apakah kamu sebelumnya pernah mendengar sistem
76		<i>microtransaction</i> ?
77	VR	Ha belum pernah dengar sih mba itu apa mikro apa tadi?
78	N	Ohya jadi <i>microtransaction</i> itu kurang lebih seperti top up ya
79	VR	Oh top up...
80	N	Iyaa, jadi <i>microtransaction</i> itu merupakan transaksi digital secara online
81		yang dimana itu menggunakan uang ril terus dikonvers atau diubah
82		menjadi uang digital
83	VR	Oh berarti <i>microtransaction</i> ini e ini top up top up gitu
84	N	Iya top up top up gitu
85	VR	Oh okei..

86	N	Yah apakah kamu mengetahui bahwa teman kmau pernah melakukan <i>microtransaction</i> atau top up?
87		
88	VR	Kalo yang saya tau itu kan saya sering liat juga kalo dia top up tapi saya ga ngeh kalo di aitu beneran top up apa engga tapi kalo untuk yang saya ketahui itu pada saat dia pinjam uang sama saya, dan yang seperti saya bilang tadi, dia itu keperluannya pas saya tanya itu memang untuk melakukan tp up, seperti itu untuk bermain <i>game</i>
89		
90		
91		
92		
93	N	Oh ... kalo boleh tau berapa kali kamu melihat atau mengetahui ni teman kmau melakukan <i>microtransaction</i> ?
94		
95	VR	Hemmmm... kalo berapankali itu saya kurang tau sih ya mba , tapi memang kalo sering, dia cukup sering untuk top up mungkin kalo dari semiminggu itu bisa sampai 2x top up nah kalikan aja sendiri dalam sebulan tub isa berapa kal top up seperti itu
96		
97		
98		
99	N	Transaksi jenis apa yang biasa teman kamu gunakan dalam melakukan <i>microtransaction</i> ?
100		
101	VR	Ee kalo yang sering transaksinya itu yang biasa saya liat sering lewat m-banking gitu kalo bareng beliau tapi kadang lewat indomaret juga cuman itu jarangsih yang sering saya tau lewat m-banking nya
102		
103		
104	N	Oh okei... Menurutmu apa faktor pendorong teman kamu melakukan <i>microtransaction</i> pada <i>game</i> tersebut?
105		
106	VR	Ee kalo menurut saya yah mba untuk dia melakukan top up top up digame khususnya digame <i>Mobile Legends</i> itukan dia itu pengen kek terlihat lebihlah dari kita orang , soalnya kalo ada yang terbaru selalu ada saja dia punya, jadi memang gila ni orang kek hoki banget sama kek ee apalagi skin-skin yang baru yang unlimited gitukan wowlah sama ee saya liat juga tingkat kepedeannya tu juga semakin meningkat , tapi yah sapaasih yang ga bangga punya skin unlimited mba haha
107		
108		
109		
110		
111		
112		
113	N	Oh ya ya, em menurut kamu <i>microtransaction</i> ini memberikan keuntungan atau kerugian pada teman kamu ini?
114		
115	VR	Hmm ada plusminusnya sih mba kalo untuk keuntungan <i>microtransaction</i> nya yah ini dia itu bisa lebih pede bermain dan juga
116		
117		

118		inilah bisa ee pokoknya bisa lebih pedelah dalam bermain, tapi kalo untuk
119		kerugian itukan memang kerugiannya dari segi materil dari segi uang gitu
120	N	Oh okei, apakah kamu mengetahui total pengeluaran teman kamu dalam
121		membeli skin ?
122	VR	Eem kalo total secara keseluruhan sih saya kurang tau mba ya , karena
123		memang diakan yang Kelola uangnya sendiri gitu, tapi kalo yang saya tau
124		dia sekali melakukan top up itu paling sedikit jumlahnya itu 300rb nah itu
125		paling sedikit , mungkin mbanya bisa kali bayangin , yang paling sedikit
126		300rb kalo paling banyaknya yah bisa diatas 300rb dan itu persekali top up
127		doang
128	N	Oh em okei... sejauh ini usaha apa yang teman kamu lakukan demi
129		melakukan <i>microtransaction</i> ?
130	VR	Okei.. kalo sejauh ini yang saya keetahui, dia itu melakukan pernah kek
131		meminjem uang dibeberapa anak asrama
132	N	Oh ya?untuk top up gitu?
133	VR	Yah jadi kek kenapa saya tau karena beberapa anak tu pernah cerita ke
134		saya juga mba karenakan wajar ya saya dapat laporan kek gitu karena saya
135		sekamar dengan dia , jadi juga saya baru tau ternyata anak ini minjem
136		dibeberapa anak-anak yang lain juga gtu terus katanya beda-beda ceritalah
137		yang beliau sampaikan bahkan yang pernah saya dapat dia ini sampai
138		mengurangi uang makannya demi top up top up <i>game</i> seperti itu mba
139	N	Apakah kamu pernah mencoba ni untuk menasehati teman kamu terkait
140		bermain <i>game</i> secara berlebihan sekaligus melakukan <i>microtransaction</i>
141	VR	Kalo untuk menasehati sering sih mba , kek kami lagi makan lagi bareng
142		gitukan dikamar kek ngobrol dikamar tu saya sering coba nasehatin lah
143		jangan bermain <i>game</i> secara berlebihan ataupun topup berlebihan , tappi
144		memang anak ini sedikit batu sih bahkan dia itu sampai tetidur sampai kek
145		bentuk udang kalo mba nya tau itu karena sampai kelaparan , dan itu waktu
146		itu sayakan masih dikampus , pas saya pulang saya liat dia lah kok kek sakit
147		anak ni ,ternyata pas saya tanyain dia belum makan karena dia Sudha nda
148		punya uang buat makan karena uangnya habis buat top up skin

149	N	Oala gitu, sejauh ini temen kamu pernah bermasalah ga diakibatkan kecanduan <i>game</i> ML ini?
150		
151	VR	Masalah apaya, eemmm..... saya kurang tau jugasih dia punya masalah
151		apa karena keseringan bermain itu , cuman mungkin ke masalah
152		perekonomiannya sama kesehatan yang sering terlihat
153	N	Oh iya atau mungkin pernah bermasalah dengan orang gitu?
154	VR	Em bermasalah dengan orang?....(berpikir) oh pernah mba waktu itu dia
155		pernah berantem setau saya ya
156	N	Berantem dengan siapa?
157	VR	Sama orang luar waktu itu karena ML juga
158	N	Sering kah temen kamu berantem?
159	VR	Sejauh yang saya tau kalo sama orang luar itu doang sih mba , kalo sama
160		anak asrama sering ribut kek memaki gitulah biasalah ya kalo main <i>game</i>
161	N	Oh ya?
162	VR	Iya mba, oh pernah dibawa dirapat juga waktu itu masalah dia karena
163		emang anaknya kek pasif kan ya selama tinggal diasrama jadi pernah
164		dirapatkan bareng anak-anak yang lain gitu
165	N	Oh ya Terus gimana itu?
166	VR	Yah dianya dapet SP dari ketua asrama , nah itu saya juga kena karena
167		dibilang bodo amat sesama teman sekamar tapi ya gimana ya itukan balik
168		lagikan ya mba sama diri sendiri jadi yah begitulah
169	N	Oh iya sih, em itu saja yang ingin saya tanyakan mas, mungkin
170		sebelumnya saya mohon maaf ketika ada tutur kata saya yang
171		mneyinggung mas, selebihnya terimakasih atas waktunya
172	VR	Oh iya mba sama-sama
173	N	Iya mas wassalamualaikum wr wb
174	VR	Waalaikumsalam wr wb mba..

Lampiran 1 Tabel Kategorisasi

Dampak *Microtransaction*

Sumber Data	Initial Code	Code	Category
“Untuk tujuannya sih biar lebih ini sih mba untuk akun <i>Mobile Legends</i> itu kek lebih keren aja apalagi ketika memang berkumpul sama temen-temen jadi ada satu hal memang kita bisa pameran ke mereka dan juga untuk tujuannya sih biar lebih semangat lagi untuk bermain <i>game</i>” (W3.IP1.FA:53-56) “Ditanya merasa puas, yah merasa puas sekali sih mba, apalagi tujuannyakan memang salah satunya itu untuk bisa pamerlah kepada teman setim ataupun teman <i>game</i>” (W4.IP1.FA:48-50) “Kalau untuk berpengaruh yah saya rasa sangat berpengaruh si mba karna yang tadi saya katakan ketika kita menggunakan eee skin atau hero terbaru itu kita lebih semangat lagi apalagi eeeee untuk skin-skin baru kan efeknya lebih menarik tuh daripada noskin biasanya” (W3.IP1.FA,59-62) “Iya mba soalnya itu beri saya keuntungan, karena kalo punya skin itu bisa nambah power apalagi skin yang eksekultif beuh berdamage gitu mba” (W5.IP1.FA:83-84) “Iya dong mba itu loh juga bisa bikin gertakan ke musuh sekalian suatu	- Ingin mendapatkan pengakuan - Ingin terlihat hebat dan keren - FOMO	N.1.1 Flexing	N.1.2 Narsistik

kebanggaan la punya skin langkah hehehe” (W5.IP1.FA:104-105) “Kalo untuk factor pendorongnya sih ee karena dari dulu saya pengen account saya ataupun karakter saya tu lebih bagus daripada teman-teman saya ketika memang ada teman-teman saya yang memiliki sesuatu hal yang baru kalo jika saya tidak memilikinya ada rasa sedih ataupun hal sebagainya bisa dikatakan FOMOlah mba (W1.IP1.FA:130-134) “Iya mba, ke harus bangetlah saya punya, apalagi kalo semisal ada temen saya yang punya, saya juga harus punya” (W3.IP1.FA:85-86)			
“Kalo untuk berapa banyak itu juga untuk angka pastinya saya kurang tahu sih mba soalnya dari dulu 2017 sampai sekarang kalo bisa kita kisaran itu bisa sampai 10-20 jutalah mba lebih” (W1.IP1.FA,146-147) “Emm kalo ditanya terkait berapa uang dihabiskan sekali <i>Microtransaction</i> itu, itu sih ga nentu sih mba tergantung event ataupun eh harga dari skin atau itemnya yang terbaru cuman kalo misalnya yang paling sedikit itu sekisaran Rp.350.000 an kalo untuk yang terbanyak dalam sekali itu pernah sih mba em.. sekisaran Rp.3.000.000 lebih” (W4.IP1.FA:08-12)	- Menghabiskan uang ratusan hingga jutaan - Melakukan apapun demi membeli item virtual - Memanfaatkan oranglain - Memanipulasi keadaan	N.1.2.1 Boros N.1.2.2 Berbohong	N.2 Perilaku Konsumtif

“Kemarin itu saya 2x transaksi sekitar e sekali transaksi itu 800ribu mba” (W4.IP1.FA:43) “Astaga mba sudah saya bilang saya bakal all in, sampai uang makan saya sampai ngutangpun tetap saya beli hehe.. “ (W5.IP1.FA:97-98) “kalo untuk ditanya terkait itu ketika memang item ataupun skin yang saya sangat inginkan bisa terjadi mba, saya bakal all in untuk mendapatkan apa yang saya inginkan” (W4.IP1.FA:32-34) “Eh yah saya bisa habiskan uang saya cuma untuk itu mba, bulan kemarin saya sempat gadai laptop mba tapi alhamdulillah uda saya tembusi juga” (W3.IP1.FA:67-68) “Yah apapun caranya mba, saya bisa all in demi item yang saya incar“ (W3.IP1.FA:65) “Iya uda pernah mba hehe , uda saya blgkan mba saya bakal all in” (W3.IP1.FA:74) “Yang paling sering saya beli itu skin sih mba” (W5.IP1.FA:89) “eeh sering sih mba saya untuk menggunakan biaya SPP ataupun DPP yang seharusnya dibayar untuk kuliah malah saya gunakan untuk top			
---	--	--	--

up di <i>game Mobile Legends</i>” (W1.IP1.FA,160-162) “Biasa sih saya gunakan uang bulanan saya, tapi kalo lagi kepepet banget terus uang saya habis, yah biasa saya pinjem uang anak asrama hehe” (W2.P1.FA;79-80) “Ga besar sih mba , saya tu minjemnya kek 100-200rb an aja” (W2.IP1.FA:82) “Iya soalnya saya bilang buat makan, bayar COD, biasa bilang habis ketilang gitu, ga bilang kalo buat top up gitu mba hehe” (W2.IP1.FA:84-85) “Yah nanti saya minta uang aja buat service laptop gitu hehe” (W3.IP1.FA:70) “dan tentunya dari orang tua pastinya ada hal entah meminta pada orang tua ada juga sedikit kebohongan untuk memenuhi dan juga pernah dulu itu saya sempat melakukan Tindakan yah kesimpanganlah yakni mencuri begitu uang orang tua untuk memenuhi Hasrat dalam mendapatkan suatu hal yang saya inginkan didalam <i>Mobile Legends</i>” (W1.IP1.FA:151-156)			
--	--	--	--

Motif Bermain Game online Mobile Legends

Sumber Data	Initial Code	Code	Category
“kan awalnya saya juga bermain <i>game</i> MOBA tapi di PC itu Namanya Dota terus pada saat 2017 itu teman-teman yang lain itu pada pindah ke <i>Mobile Legends</i> karena memang lebih praktis, dan lebih cepat dan lebih gampang maka dari itu teman-teman saya juga main <i>Mobile Legends</i> maka saya tertarik” (W1.IP1.FA:50-54) “Yah seru aja gitu mba buat strategi bareng teman, dikarenakan <i>Mobile Legends</i> ini membutuhkan kerja sama tim kan jadi kita orang tuh suka nyusun strategi gitulah” (W2.IP1.FA:12-14) “Hal yang membuat saya kecanduan banyak sekali mba apalagi di <i>game</i> MOBA ini itu memang jadi sering menggunakan strategi, dan juga banyak hal-hal baru ketika memang di update” (W3.IP1.FA:10-12) “<i>Mobile Legends</i> ini juga mempertemukan teman-teman main bareng jadi tidak boring sendiri mainnya mba” (W3.IP1.FA:14-15) “Engga dong mba, malah saya bosan kalo ga main, apalagi sekarang <i>Mobile Legends</i> sekarang sering update sering rilis hal-hal baru juga jadi saya tertarik gitu mba” (W5.IP1.FA:20-22) “Engga, ee iya sih keknya setiap hari soalnya kalo mau tidur saya kek gitu juga mba kek mengantar tidurlah istilahnya, kadang itu juga jadi omongan saya dengan teman	- Pengaruh teman - Menyusun strategi permainan - Menambah relasi - Memikirkan <i>game</i> sepanjang hari	N.2.1 Daya tarik	N.2 Motif Bermain Game online Moile Legends

sekamar saya sih hehehe” (W5.IP1.FA:76-78)			
--	--	--	--

Intensitas *Microtransaction* Pada *Game online Mobile Legends*

Sumber Data	Initial Code	Code	Category
“Gatau sih mba saya jarang hitung, tapi minggu ini saya habis 350” (W5.IP1.FA:91) “kalo untuk belinya sih setiap ada item ataupun skin” (W2.IP1.FA:41) “Kalo hari ini gada mba, adanya minggu kemarin sih soalnya ada rilisan baru juga” (W5.IP1.FA:86-87) “Kalo untuk melakukan <i>Microtransaction</i>, itu setiap minggu sih mba, bisa dibilang, karena tentunya setiap minggunya pasti ada rilis baru untuk item ntah itu skin atau sebagainya” (W2.IP1.FA:48-50) “kalo untuk jadwal sekarang biasanya sih gada sih mba karena setiap ada waktu luang ataupun ada waktu itu memang saya lebih seringnya main <i>game</i>” (W1.IP1.FA:61-64) “untuk bermain <i>gamenya</i> sih .. tidak nentu ya mba, cuman	- Setiap ada item selalu beli - Melakukan <i>microtransaction</i> setiap minggu - Setiap hari bermain <i>game</i> - Bermain <i>game</i> menjadi salah satu rutinitas	N.3.1 Frekuensi	N.3 Intensitas <i>Microtransaction</i> Pada <i>Game online Mobile Legends</i>

memang yang paling sering itu, saya nya mulai dari malam habis isya gitu, ngepush sampai... bisa sampai pagi juga atau mungkin sampai subuh gitu” (W2.IP1.FA:08-10) “Dikatakan rutinitas , iya sih mba soalnya untuk bermain <i>game</i> ini saya melakukannya setiap hari” (W1.IP1.FA:34-35) “Gada mba, karena habis season itu malah saya ngepush terus hehehe” (W5.IP1.FA:37) “dimanapun kapanpun ketika memang ada jaringan itu kita bisa bermain <i>game</i> bareng temen” (W3.IP1.FA,24-26) “Jangankan berpikir untuk berhenti mba, kurangi ngepush saja susah apalagi mau berhenti, tapi untuk saat ini saya belum ada niatan vakum sih mba”(W5.IP1.FA:24-26)			
“Kalo untuk melakukan <i>Microtransaction</i> sudah tidak terhitung lagi mba , soalnya dari SD sampai saat ini sekarang” (W1.IP1.FA:120-121) “Nda nentu sih mba, kadang dalam sebulan bisa 3-4x sama tergantung rilis terbaru ee ini yang sering ditunggu-tunggu	- Tidak terhitung melakukan transaksi - Dalam sebulan 3 hingga 4x transaksi - Bermain <i>game Mobile Legends</i> 7 hingga 9 jam sehari - Meningkatnya waktu bermain setiap harinya	N.3.2 Durasi	

soalnya harganya lumayan muahalpolll hehehe” (W5.IP1.FA:93-95) “Kalo untuk pastinya sih kurang tau juga sih mba, bisa dibilang sekitaran 7 sampai 9 jam segitu untuk satu hari” (W1.IP1.FA:57-58) “Kalo baru-baru ini saya main tadi 6x match sih mba” (W5.IP1.FA:08) “Dari jam 2 subuh sih mba selesainya jam 7 tadi, sekarang aja ini saya belum ada tidur hehehe” (W5.IP1.FA:10-11) “Kan biasa saya mainnya 6 sampai 8, 9 jam an gitu kan, nah kalo untuk sekarang meningkat bisa setengah hari itu ee karena habis season mba” (W5.IP1.FA:30-31)			
--	--	--	--

Perasaan Melakukan *Microtransaction* Pada Game online *Mobile Legends*

Sumber Data	Initial Code	Code	Category
“Kalo untuk merasa untuk tidak melakukan apalagi hal yang saya inginkan ntah itu skin favorite saya nanti-nantikan kalo tidak mendapatkan itu yah tentunya ada rasa gelisah begitu mba ntah nanti rasanya hal yang kita inginkan tu tidak tercapai gitu” (W2.IP1.FA:59-62) “Kalau untuk hal yang terjadi atau dirasakan yah sangat kurang puas karna kan ada eee tujuan yang memang tidak dapat tercapai begitu apalagi yang memang hal yang sangat kita inginkan jadi yah bisa dikatakan gelisah sih mba” (W3.IP1.FA:80-83) “karena sudah mengeluarkan segitu banyaknya uang mendapatkan item itu cuman ketika ditanya nyesal atau ndanya saya sih untuk saat ini belum menyesal sayakan ga tau ni untuk kedepannya karena untuk sekarang memang lebih focusnya itu pada <i>game Mobile Legends</i> jadi gitu sih mba” (W4.IP1.FA:61-65) “Kalau untuk berpengaruh yah saya rasa sangat berpengaruh si mba karna yang tadi saya katakan ketika kita menggunakan eee skin atau hero terbaru itu kita lebih semangat lagi apalagi eeeee untuk skin-skin baru kan efeknya lebih menarik tuh daripada noskin biasanya” (W3.IP1.FA:59-62) “Kalo untuk berdampak, saya rasa berdampak sih mba karena lebih enak aja gitu , untuk main <i>game</i> karena menggunakan skin terbaru	- Kurang puas ketika tidak mendapatkan skin - Gelisah ketika tidak mendapatkan skin - Tidak merasa menyesal melakukan <i>microtransaction</i> - Semangat saat menggunakan skin - Senang ketika memenangkan pertandingan - Bahagia ketika memenangkan pertandingan - Stress ketika mendapat kekalahan dalam pertandingan - Emosian ketika mendapat kekalahan dalam pertandingan dan terganggu dalam bermain	N.4.1 Psikologis Emosi	N.4 Perasaan bermain <i>game</i> <i>online</i> <i>Mobile</i> <i>Legends</i>

jadi ada euforia bertambah pada saat bermain <i>game</i>” (W2.IP1.FA:36-38) “Jadi kalo untuk dampak terkait permainan yah ketika memang menggunakan sesuatu kita inginkan apalagi memang ee item terbaru itu pasti menambah semangatlah bisa dikatakan menambah power kita untuk lebih jago lagi “(W4.IP1.FA:56-59) “Kalo untuk hal yang dirasakan tentunya pasti ada perbedaan gitu mba soalnya kalo tidak bermain <i>game</i> itu sudah kek merasa senang saya tu hilang begitu soalnya karena memangkan lebih cenderungnya untuk main <i>game</i> untuk mendapatkan rasa bahagia dan senang” (W1.IP1.FA:67-70) “tentunya ada rasa senang karena bermain dengan keseruan merasakan feel keseruan dan juga menambah relasi juga sih mba dengan teman-teman hobi yang sama” (W1.IP1.FA:98-100) “Kalo untuk rasa sih lebih senang dan Bahagia karena sudah menyelesaikan satu <i>game</i> ataupun satu match itu akhirnya menang” (W1.IP1.FA:79-80) “kalo semisalnya rasa kalah itu pasti sangat stress sekali dan juga emosional tu ee bakal keluar entah nanti saya berkata kotor ataupun			
---	--	--	--

malah membanting hp begitu” (W1.IP1.FA:73-76) Kalo untuk dirasakan henti dan dihentikan tentunya sangat marah dan kecewa sekali soalnya untuk <i>game</i> inikan sudah , bisa dikatakan dah hampir separuh Sebagian dari hidup saya lah (W1.IP1.FA:83-85) “Kalo untuk merasa untuk tidak melakukan apalagi hal yang saya inginkan ntah itu skin favorite saya nanti-nantikan kalo tidak mendapatkan itu yah tentunya ada rasa gelisah begitu mba ntah nanti rasanya hal yang kita inginkan tu tidak tercapai gitu “ (W2.IP1.FA,59-62) “ada bahasanya di <i>Mobile Legends</i>, itu kalo main sama temen apalagi kalo kalah itu pastinya emosi meluap-luap” (W2.IP1.FA,32-34) “Yah saya merasa tenang aja merasa plong gitu e mba” (W2.IP1.FA:21) “Kalo dalam sehari aja ga main kek gelisah gitu e mba, apalagi kalo semisal saya main terus kalah, kalo kalah sekali masih bisa dibawa betenanglah mba tapi kalo loststreak (kalah beruntun) saya full memaki” (W2.IP1.FA:23-25) “soalnya untuk tidak bermain <i>game Mobile Legends</i> dalam satu hari			
--	--	--	--

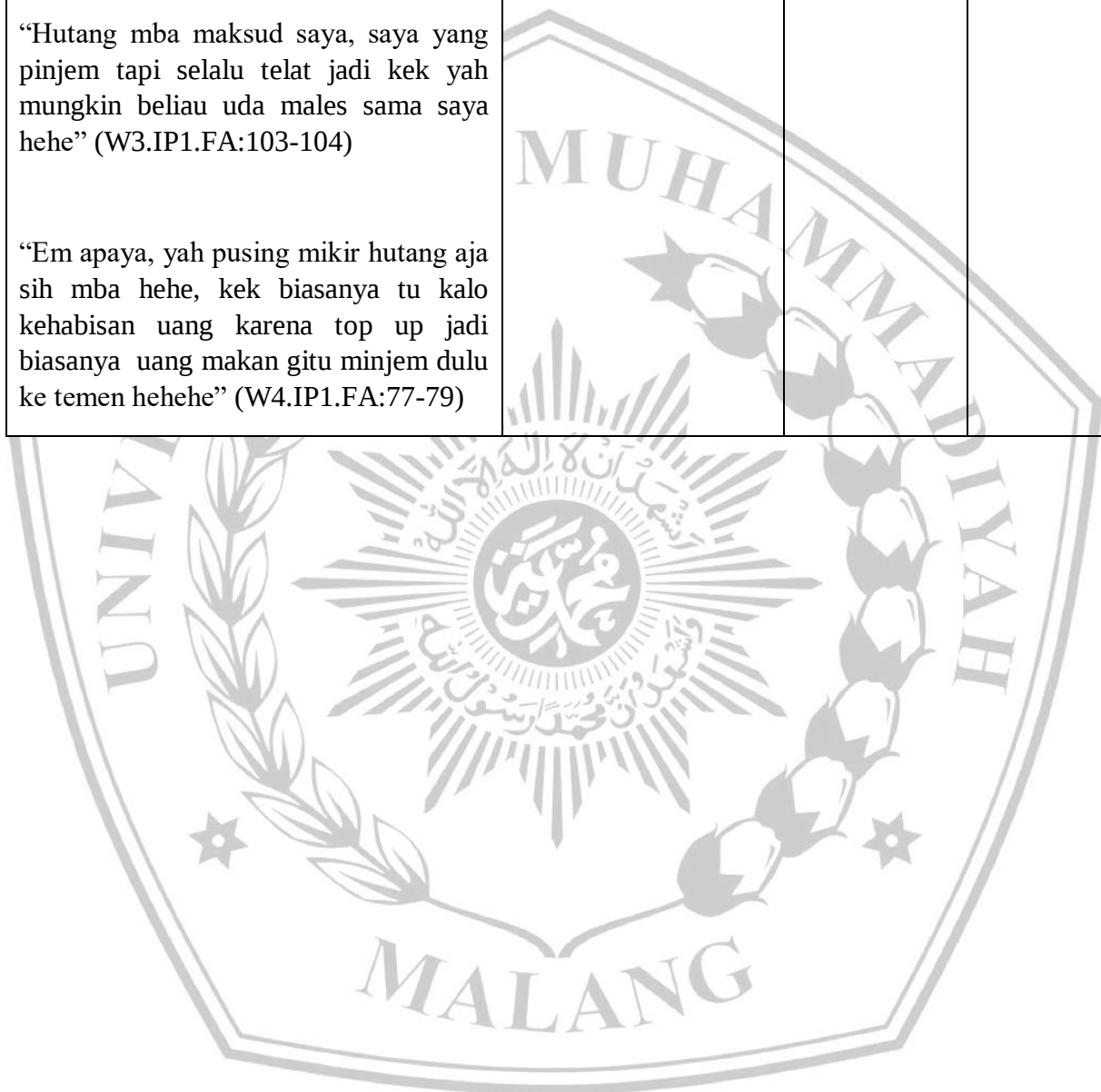
ataupun dua haripun kaya ada hal yang kurang” (W3.IP1.FA,46-47) “Yah yang pastinya sedihlah mba apalagi lagi seru-serunya ini saya main” (W5.IP1.FA:70)			
“kalo di fisik itu ada dimata karena sering merah dan berair” (W1.IP.FA:102-103) “Em... pernah mba, kek sakit kepala terus mata saya juga sering merah berair gitu” (W5.IP.FA:62-63) “Pernah mba, waktu itu saya types saya kambuh yah karena ngegame ini yah”. (W5.IP.FA:65)	- mata menjadi tidak sehat - penyakit menjadi akut	N.4.2 Fisiologis	

Konflik

Sumber Data	Initial Code	Code	Category
“Kalo untuk bertengkar sih.. sering sih mba. Apalagikan pas didaerah tentunya orang tuakan melarang untuk bermain <i>game</i> terlalu berlebihan bermain <i>game</i>, cumin karena memang ee saya sudah terlalu asiknya bermain <i>game</i> seharian itu yang sulit jadi sering bertengkar” (W2.IP1.FA,28-31) “Em masalah, apaya ... eh saya sering abaikan orang-orang sekitar saya sih mba , kek semisal ditanya gitu saya ga gubris mereka ngomong hehe” (W3.IP1.FA:50-51)	- keras kepala - Mengabaikan orang sekitar - berantem dengan orang sekitar - terlilit hutang	N.5.1 Interpersonal	N.5 Konflik

“Saya paling sering bermasalah karena saya sering kacangi (abaikan) orang sih mba selagi saya negpush gitu hehe jadi kek sering diteriaki, terus saya teriaki balik karena yah saya jengkel lah lagi maen diajak ngobrol apa ga focus saya jadinya, apalagi kalo posisinya saya serius ngepush terus ada yang ganggu, aduh uda keluar kata-kata kotor dari mulut saya hehe” (W4.IP1.FA:68-72) “Gapapa sebenarnya mba cuman karena saya ini jarang ikut sempet ditegur ketua asrama jugasih karena dibilang gada kontribusi gitu hehehe tapi yah saya abaikan lah kek ee apasih mending saya urus rank saya heheh” (W5.IP1.FA:46-48) “Sering mba ribut, yah karena hal memaki, dikata-kati gitulah tapi ga sampai berantem baku hantam, pernah baku hantam sama orang luar aja” (W5.IP1.FA:51-52) “disisi lain saya orangnya ga terima kekalahan mba pokoknya harus winstreak hehhehe”(W5.IP1.FA:34-35) “Ee waktu itu pernah saya diajak by one , kek satu lawan satu gitu mba tapi di <i>game</i> itu nah tapi saya kalah, saya ga terima dong, terus saya ajak by one secara langsung aja hehehe” (W5.IP1.FA:54-56) “Yah karena saya ga terima mba kek saya direndahin , yah berantem mba dah			
--	--	--	--

udah baku hantam heheh” (W5.IP1.FA:59-60) “Ee ga pernah mba kecuali dulu sama orang luar aja” (W3.IP1.FA:90) “Hutang mba maksud saya, saya yang pinjem tapi selalu telat jadi kek yah mungkin beliau uda males sama saya hehe” (W3.IP1.FA:103-104) “Em apaya, yah pusing mikir hutang aja sih mba hehe, kek biasanya tu kalo kehabisan uang karena top up jadi biasanya uang makan gitu minjem dulu ke temen hehehe” (W4.IP1.FA:77-79)			
--	--	--	--



Lampiran 2 Tabel Konsep

Category	Subcategory	Pattern
N.1 Dampak <i>Microtransaction</i>	N.1.2 Narsistik	Ingin mendapatkan pengakuan sosial atas keberadaannya dan kepemilikan item eksekultif
	N.1.2 Perilaku Konsumtif	- Menghabiskan uang ratusan hingga jutaan rupiah hanya untuk membeli item virtual atau <i>skins</i> - Rela memberikan semuanya demi item virtual Memanfaatkan orang lain untuk memenuhi keinginan membeli item virtual - Berbohong pada orangtua dan teman-teman
N.2 Motif Bermain <i>Game online</i>	N.2.1 Daya tarik	- Ingin mendapatkan hadiah - Karena <i>Mobile Legends</i> lebih praktis dan terpengaruh dengan teman-teman - Banyak konten-konten dari <i>game Mobile Legends</i> yang buat tertarik - Menambah relasi pertemanan - Tidak berhenti memikirkan <i>game</i>
N.3 Intensitas	N.3.1 Durasi	- Setiap minggu beli item terbaru - Setiap waktu selalu diisi dengan bermain <i>game</i> <i>Game</i> menjadi rutinitas dikarenakan sistem <i>game</i> melakukan reset menjadikan para pemain lebih sering bermain untuk menaikan kembali level rank. - Tetap bermain <i>game</i> ketika jaringan dan tempat mendukung
	N.3.2 Frekuensi	- Sering melakukan <i>Microtransaction</i> hingga tidak terhitung - Melakukan <i>microtransaction</i> 3 hingga 4x dalam sebulan - Bermain <i>game</i> tanpa melihat waktu - Jam bermain semakin meningkat setiap harinya dari 6 jam hingga bisa mencapai setengah hari hanya untuk bermain.

N.4 Perasaan Melakukan <i>Microtransaction</i> Pada <i>Game online Mobile Legends</i>	N.4.1 Psikologis Emosi	Secara psikis subjek gelisah ketika tidak melakukan <i>microtransaction</i> serta tidak mendapatkan item incarannya, merasa ada yang kurang ketika tidak menggunakan skin begitupun ketika kalah ataupun terganggu pada saat bermain <i>game</i> maka psikologi emosi negative yang akan muncul seperti halnya merasakan stress, emosi, gelisah, selain itu subjek juga merasakan emosi positif seperti halnya merasakan senang, bahagia dan seru ketika subjek mendapatkan kemenangan serta menggunakan skin favoritnya
	N.4.2 Fisiologis	Selain psikis, fisik pun dapat terganggu terutama pada mata yang menjadi sakit, berair, merah, dan sakit kepala serta penyakit lainnya kambuh ketika memiliki penyakit bawaan.
N.5 Konflik	N.5.1 Interpersonal	- Sering mengabaikan orang-orang sekitar - Bertengkar dengan orang sekitar baik orang tua, pacar dan teman - Terlilit hutang

Lampiran 4. Tabel *Pattern*

<i>Pattern 1: Dampak Microtransaction</i>	<i>Pattern 2: Motif Bermain Game online</i>	<i>Pattern 3: Intensitas Bermain Game online</i>
• Sering melakukan <i>Microtransaction</i> hingga tidak terhitung • Setiap ada item terbaru selalu dibeli • Tidak bisa mengontrol keuangan • Rela memberikan semuanya demi item virtual • Ingin mendapatkan pengakuan sosial atas keberadaannya dan kepemilikan item eksklusif • Memanfaatkan orang lain untuk memenuhi keinginan membeli item virtual • Berbohong pada orangtua dan teman-teman	• Ingin mendapatkan hadiah • Karena <i>Mobile Legends</i> lebih praktis dan terpengaruh dengan teman-teman • Banyak konten-konten dari <i>game Mobile Legends</i> yang buat tertarik • Menambah relasi pertemanan	• Setiap waktu bermain • <i>Game</i> menjadi rutinitas dikarenakan sistem <i>game</i> melakukan reset menjadikan para pemain lebih sering bermain untuk menaikan kembali level rank. • Tetap bermain <i>game</i> ketika jaringan dan tempat mendukung • Tidak berhenti memikirkan <i>game</i> • Bermain <i>game</i> tanpa melihat waktu • Jam bermain semakin meningkat setiap harinya dari 6 jam hingga bisa mencapai setengah hari hanya untuk bermain.
<i>Pattern 4: Perasaan Bermain Game online</i>	<i>Pattern 5: Konflik</i>	
• Adanya rasa kecewa, emosi, kacau, marah, hingga stress ketika mengalami kekalahan dalam bermain <i>game online</i> • Jika tidak bermain <i>game online</i> akan muncul rasa tertekan karena tidak menghasilkan uang tambahan • Adanya rasa menyesal jika <i>game</i> yang dimainkan kalah • Munculnya rasa senang, bahagia, dan puas saat bermain <i>game online</i>	• Sering mengabaikan orang-orang sekitar • Bertengkar dengan orang sekitar baik orang tua dan teman • Terlilit hutang yang membuat subjek kehilangan respect dengan temannya	

- | | |
|--|--|
| <ul style="list-style-type: none">• Secara psikis khususnya pada psikologi emosi seseorang akan menimbulkan emosi positif yang dimana ketika menang maka perasaan senang, bahagia dan seru akan muncul sebaliknya ketika kalah ataupun terganggu maka psikologi emosi negative yang akan muncul seperti hanya merasakan stress, emosi, gelisah• Selain psikis , fisik pun dapat terganggu terutama pada mata yang menjadi sakit, berair, merah, dan sakit kepala serta penyakit lainnya kambuh ketika memiliki penyakit bawaan. | |
|--|--|

Lampiran 3 Tabel Triangulasi

Category	Informan 1	Informan 2	Hasil Triangulasi
Dampak <i>Microtransaction</i> pada <i>Game online Mobile Legends</i>	• Menghabiskan uang ratusan hingga jutaan • Melakukan apapun demi membeli item virtual • Ingin terlihat keren dan flexing • FOMO • Berbohong dan memanfaatkan orang lain	• Sekali transaksi 300rb untuk membeli item skin • Sering memamerkan skin terbaru kepada teman-teman • Berbohong ke saya dan teman-teman asrama	• Berperilaku konsumtif, membelanjakan uang secara berlebihan tanpa mempertimbangkannya terlebih dahulu • Berperilaku narsistik, melakukan flexing guna mendapatkan sebuah pengakuan social • Berperilaku manipulative, melakukan tindakan berbohong memanfaatkan orang lain guna memenuhi keinginan pribadi
Motif Pada <i>Game online Mobile Legends</i>	• Pengaruh teman-teman saya • Belajar Menyusun strategi • Menambah relasi	• Sering bahas terkait strategi sebelum tidur untuk bertanding nantinya	• Faktor lingkungan sangat mempengaruhi seseorang • Konten-konten dari <i>game</i> tersebut menjadi faktor pendorong seseorang kecanduan
Intensitas Pada <i>Game online Mobile Legends</i>	• Setiap minggu beli item • Setiap ada item baru selalu dibeli • Setiap hari bermain <i>game</i> • <i>Game</i> menjadi rutinitas	• Seminggu bisa 2x top up • Bermain <i>game Mobile Legends</i> salah satu rutinitas	• Sering melakukan <i>microtransaction</i> setiap minggu serta <i>game</i> menjadi rutinitas
Perasaan Pada <i>Game online Mobile Legends</i>	• Gelisah stress ketika bisa melakukan <i>microtransaction</i> serta marah dan membanting hp ketika	• Sering teriak-teriak dan memaki ketika kalah serta memukul-mukul layar hpnya	• Emosional tidak terkontrol ketika mengalami kekalahan dalam bermain <i>game</i> dan ketika tidak

	mendapatkan kekalahan • Senang Bahagia dan bersemangat ketika mendapatkan skin yang diinginkan serta mendapatkan sebuah kemenangan dalam pertandingan di <i>game</i>	• Mencurahkan kekecewaannya ketika tidak dapat membeli skin atau <i>microtransaction</i> • Bahagia kalo menang apalagi pakai skin legends atau unlimited yang dia punya	mendapatkan item yang diinginkan • Sebaliknya ketika memenangkan pertandingan dan mendapatkan item yang diinginkan merasakan Bahagia dan bersemangat
Konflik Pada Game online Mobile Legends	• Pernah berkelahi karena <i>game</i> • Bertengkar dengan orangtua dan selalu mengabaikan orang-orang sekitar • Terlilit hutang	• Berkelahi karena <i>game</i> • Tidak memiliki hubungan yang baik diasrama • Memiliki hutang di beberapa anak	• Tidak memiliki social yang baik • Berhutang menjadi penambah beban pada diri individu



Lampiran 4 Guide Wawancara

A. Pedoman Wawancara Pertama

a. Identitas diri subjek

Inisial Nama : FA
 Jenis Kelamin : Laki-laki
 Usia : 22 tahun
 Asal Daerah : Kabupaten Nunukan, Kalimantan Utara
 Status : Mahasiswa aktif

Aspek	Pertanyaan
<i>Salience dan repulse</i>	1. Apa yang kamu ketahui tentang <i>game online mobile</i> ? 2. Sejak kapan kamu tertarik dengan <i>game</i> tersebut? 3. Apakah aktivitas tersebut menjadi semacam rutinitas? 4.
<i>Tolerance</i>	5. Berapa lama durasi kamu memainkan <i>game</i> tersebut dalam waktu sehari? 6. Apakah kamu menjadwalkan waktu untuk bermain <i>game</i> ? 7. Berapa kali kamu melakukan <i>microtransaction</i> ? 8. Transaksi apa yang kamu gunakan dalam melakukan <i>microtransaction</i> pada <i>game</i> tersebut? 9. Seberapa banyak uang yang kamu gunakan dalam melakukan <i>microtransaction</i> pada <i>game</i> tersebut? 10. Hal apa saja yang pernah kamu lakukan demi menggunakan <i>microtransaction</i> pada <i>game</i> tersebut?
<i>Mood modification</i>	11. Faktor apa yang mendorong kamu memainkan <i>game</i> tersebut? 12. Dimana lokasi kamu bermain <i>game</i> tersebut? 13. Dengan siapakah kamu bermain <i>game</i> tersebut? 14. Sejak kapan kamu mengenal tentang <i>microtransaction</i> ?

Withdrawal

15. Apa faktor pendorong kamu melakukan *microtransaction* pada game tersebut?

16. Apa yang kamu rasakan ketika bermain game dan tidak bermain game tersebut?

17. Apa yang kamu rasakan ketika kalah dalam sebuah permainan?

18. Apa yang kamu rasakan ketika menang dalam sebuah permainan?

19. Apa yang kamu rasakan ketika permainan terhenti/dihentikan?

20.

Conflict

21. Apakah kamu ada merasa dirugikan dalam bermain game tersebut?

22. Apakah kamu tahu dampak dari keseringan bermain game?



A. Pedoman Wawancara Kedua

a. Identitas diri

Inisial Nama : FA
Jenis Kelamin : Laki-laki
Usia : 22 tahun
Asal Daerah : Kabupaten Nunukan, Kalimantan Utara
Status : Mahasiswa aktif

Aspek	Pertanyaan
<i>Salience dan repulse</i>	1. apakah kamu secara sadar melakukan <i>microtransaction</i> ?
<i>Tolerance</i>	2. Kamu biasanya star bermain game dari jam berapa? Apakah disaat waktu pagi?, siang?, sore?, atau malam? 3. Seberapa sering kamu melakukan <i>microtransaction</i> ? Setiap hari?, setiap minggu?atau perbulan?
<i>Mood modification</i>	4. Apakah kamu pernah menjadikan game sebagai pelarian dari masalah kamu? 5. Boleh diceritakan secara singkat bagaimana proses kamu melakukan <i>microtransaction</i> ?
<i>Withdrawal</i>	6. Apasih yang kamu rasakan ketika bermain <i>game</i> ? 7. Apakah <i>microtransaction</i> berdampak pada cara bermain kamu?
<i>Conflict</i>	8. Apakah kamu pernah bertengkar dengan seseorang karena diakibatkan bermain game secara berlebihan?

A. Pedoman Wawancara Ketiga

a. Identitas diri

Inisial Nama : FA
Jenis Kelamin : Laki-laki
Usia : 22 tahun
Asal Daerah : Kabupaten Nunukan, Kalimantan Utara
Status : Mahasiswa aktif

Aspek	Pertanyaan
<i>Salience dan repulse</i>	1. Kamu pernah tidak mencoba bermain <i>game online</i> selain <i>Mobile Legends</i> ? 2. Apakah ada rutinitas kamu lainnya?, selain bermain game? 3. Kamu pernah tidak mencoba untuk berhenti bermain game? 4.
<i>Tolerance</i>	-
<i>Mood modification</i>	5. hal apasih yang membuat kamu kecanduan bermain game <i>Mobile Legends</i> ini? 6. Apa tujuan kamu melengkapi item di account game <i>Mobile Legends</i> kamu? 7. Hal apa yang menarik kamu bermain <i>game online Mobile Legends</i> ini?
<i>Withdrawal</i>	8. Apa yang terjadi ketika kamu tidak mendapatkan item virtual incaran kamu?
<i>Conflict</i>	9. Kamu pernah punya masalah diakibatkan bermain <i>game</i> secara berlebihan ?

A. Pedoman Wawancara Keempat

a. Identitas diri

Inisial Nama : FA
 Jenis Kelamin : Laki-laki
 Usia : 22 tahun
 Asal Daerah : Kabupaten Nunukan, Kalimantan Utara
 Status : Mahasiswa aktif

Aspek	Pertanyaan
<i>Salience dan repalse</i>	-
<i>Tolerance</i>	1. Dalam sekali kamu melakukan <i>microtransaction</i> berapa uang yang kamu habiskan? 2. bole tau kamu berapa kali sudah melakukan <i>microtransaction</i>
<i>Mood modification</i>	-
<i>Withdrawal</i>	1. Apakah kamu merasa puas Ketika mendapatkan pujian dengan memiliki item virtual yang lengkap? 2. Selama kamu melakukan <i>microtransaction</i> pada akun <i>game online Mobile Legends</i> kamu, dampak apa yang kamu dapatkan?
<i>Conflict</i>	3. kalo boleh tau kamu pernah ga bermasalah gara-gara bermain <i>game</i> secara berlebihan? 4. kalo untuk <i>microtransaction</i> apa kamu Terkendala?

A. Pedoman Wawancara Kelima

a. Identitas diri

Inisial Nama : FA
 Jenis Kelamin : Laki-laki
 Usia : 22 tahun
 Asal Daerah : Kabupaten Nunukan, Kalimantan Utara
 Status : Mahasiswa aktif

Aspek	Pertanyaan
<i>Salience dan repulse</i>	1. Kamu pernah tidak berpikir untuk berhenti bermain game <i>Mobile Legends</i> ? 2. Apakah kamu punya niat untuk pensiun bermain game?
<i>Tolerance</i>	3. Hari ini kamu ada main ga? 4. Hari ini sudah berapa kali main? 5. Ada waktu tertentu tidak kamu bermain game? 6. kalo waktu weekend gitu durasinya mainnya makin meningkat ga atau sama aja? 7. Kamu berapa kali melakukan <i>microtransaction</i> ?
<i>Mood modification</i>	8. Kamu ga merasa bosan main game terus? 9. Kalo dari segi psikis kamu pernah terganggu ga? Semisal kamu kepikiran terus ni dengan <i>Mobile Legends</i> kamu?
<i>Withdrawal</i>	10. Bagaimana jika kamu tidak bisa bermain game <i>Mobile Legends</i> lagi?
<i>Conflict</i>	-

A. Pedoman Wawancara Keenam

a. Identitas diri

Inisial Nama : FA
Jenis Kelamin : Laki-laki
Usia : 22 tahun
Asal Daerah : Kabupaten Nunukan, Kalimantan Utara
Status : Mahasiswa aktif

<i>Aspek</i>	<i>Pertanyaan</i>
<i>Salience dan repulse</i>	-
<i>Tolerance</i>	1. apakah hari ini masih bermain game? 2. Kamu sudah punya berapa skin? 3. Skin termahal kamu berapa? 4. kamu punya skin unlimited berapa?
<i>Mood modification</i>	-
<i>Withdrawal</i>	-
<i>Conflict</i>	-



A. Pedoman Wawancara Pendukung

a. Identitas diri

Inisial Nama : VR
 Jenis Kelamin : Laki-laki
 Usia : 24 tahun
 Asal Daerah : Kabupaten Nunukan, Kalimantan Utara
 Status : Mahasiswa aktif

Aspek	Pertanyaan
<i>Salience dan repulse</i>	1. Apakah bermain <i>game online</i> menjadi salah satu rutinitas penghuni asrama ? 2. Sejak kapan bermain <i>game online</i> menjadi rutinitas penghuni asrama? 3. Apakah kamu mengetahui bahwa teman kamu kecanduan bermain <i>game</i>? 4. Sejak kapan kamu menyadari hal tersebut? 5. Apakah kamu sebelumnya pernah mendengar sistem <i>microtransaction</i>? 6. apakah kamu mengetahui bahwa teman kamu pernah melakukan <i>microtransaction</i>?
<i>Tolerance</i>	5. Berapa lama durasi yang dimainkan oleh teman kamu dalam waktu sehari? 6. Berapa kali kamu melihat atau mengetahui teman kamu melakukan <i>microtransaction</i>? 7. Apakah kamu mengetahui total pengeluaran dari teman kamu dalam melakukan <i>microtransaction</i> tersebut?
<i>Mood modification</i>	8. Dimana lokasi teman kamu bermain <i>game</i> tersebut? 9. Dengan siapakah teman kamu bermain <i>game</i> tersebut? 10. Menurutmu apa faktor pendorong teman kamu melakukan <i>microtransaction</i> pada <i>game</i> tersebut? 11. Menurut kamu apakah <i>microtransaction</i> memberikan

Withdrawal

Conflict

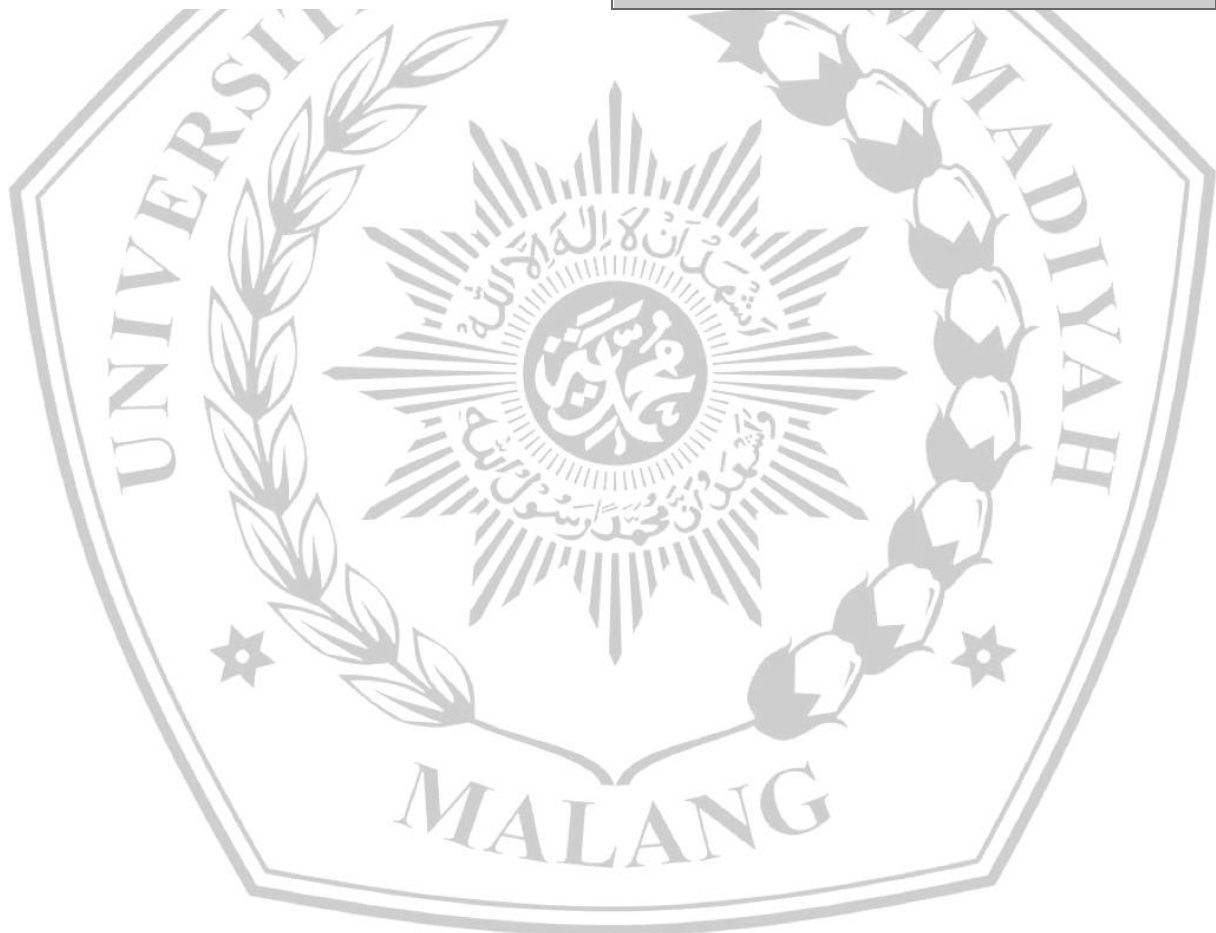
keuntungan atau kerugian pada teman kamu?

-

12. Apakah kamu ada merasa dirugikan dari teman kamu pada saat dia bermain game tersebut?

13. Hal apa saja yang pernah teman kamu lakukan demi menggunakan *microtransaction* pada game tersebut?

14. sejauh ini temen kamu pernah bermasalah ga diakibatkan kecanduan *game* ML ini?



Lampiran 5 *Informed Consent*

KESEDIAAN TERTULIS (INFORMED CONSENT)

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

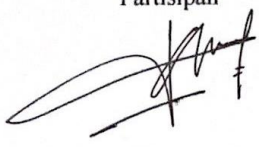
Nama Partisipan : FA
Jenis Kelamin : Laki-Laki
Tanggal lahir/umur : 25 September 2000
Alamat : Jl. Tlogomas, Kota Malang

Menyatakan **SETUJU** dan **BERSEDIA** untuk pelaksanaan penelitian kualitatif dengan jenis studi kasus oleh Nadira Septianti (201910230311282) 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 wawancara dan dokumentasi selama kurang lebih 2 bulan dengan 6 pertemuan.
2. Proses wawancara dilakukan setiap minggu dengan satu hingga dua pertemuan.
3. Saya **BERHAK** untuk menolak apabila penelitian yang dilakukan tidak berkenan bagi saya.
4. Saya menyetujui untuk mengikuti proses kegiatan wawancara dan dokumentasi 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 **DIRAHASIKAN** 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 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.

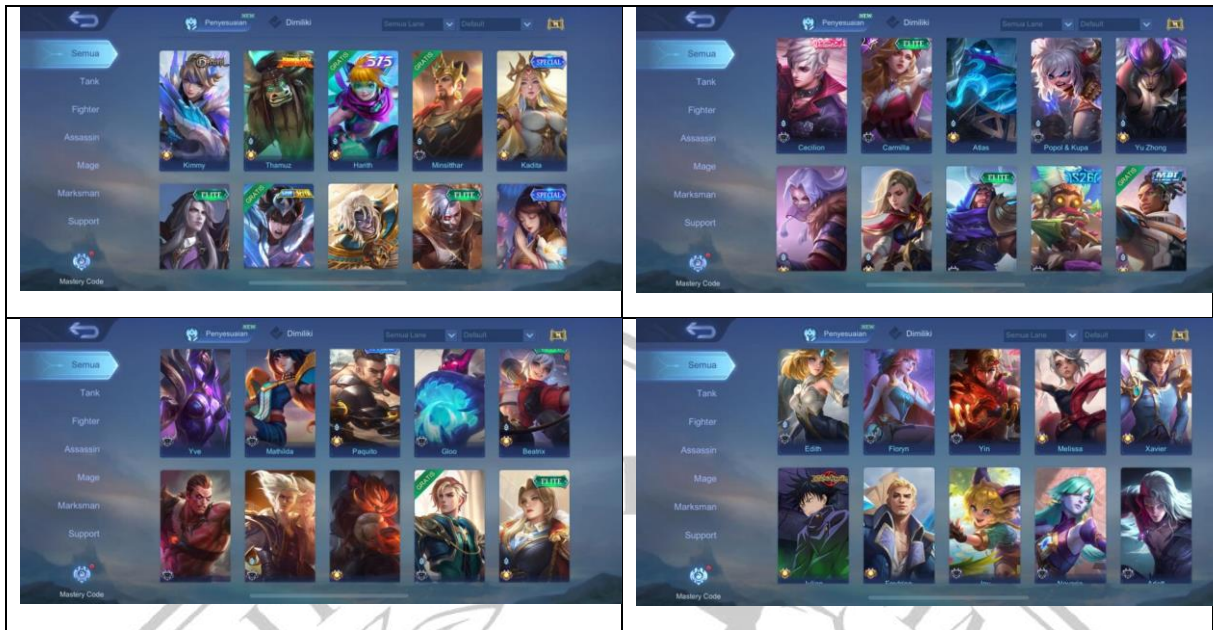
Setelah membaca penjelasan tertulis diatas, saya dalam keadaan **SADAR** dan **TIDAK ADA PAKSAAN** dari pihak manapun memutuskan untuk menyetujui dan menandatangani surat kesediaan tertulis, sehingga saya bersedia untuk mengikuti kegiatan penelitian hingga proses penelitian berakhir.

	Malang, 20 Juni 2023
Partisipan  (FA)	Peneliti  (Nadira Septianti)

Lampiran 6 Data Account Mobile Legends Subjek

Account Mobile Legends Subjek





Subjek memiliki 121 Hero dan 257 Skins , lampiran diatas merupakan sebagian milik subjek.

Lampiran 7 Dokumentasi Kegiatan







**LABORATORIUM FAKULTAS PSIKOLOGI UNIVERSITAS
MUHAMMADIYAH MALANG**

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

SURAT KETERANGAN

No: E.6.a/700/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 : Nadira Septianti
NIM : 201910230311282
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 Dewasa Awal Mobile Legends di Kota Malang)	25%	8%

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



Malang, 3 Oktober
2023 Petugas Cek

Navy Tri Indah Sari, M.Si