

BAB IV

HASIL PENELITIAN

Pada bab ini peneliti akan membahas hasil penelitian, termasuk sejarah singkat dari harga game Dhijori *Mobile Free Fire*, gambaran tentang bagaimana siswa bermain game online, evaluasi dari responden dan temuan yang diuraikan sebagai berikut.

4.1 Sejarah Singkat Kos Dhijori

Kos Dhijori pertama kali didirikan pada tahun 2013 oleh Bapak Julius Petrus Rihi di Kelurahan Oesapa, Kota Kupang, Nusa Tenggara Timur. Kos Dhijori menjadi tempat tinggal sementara bagi para mahasiswa dari berbagai daerah yang menempuh pendidikan tinggi beberapa perguruan tinggi di kota Kupang, kebanyakan mahasiswa yang tinggal di kos Dhijori berasal dari berbagai daerah seperti Alor, Ende, Kefa, Maumere, Atambua dan Manggarai. Kos Dhijori bukan saja menjadi tempat tinggal melainkan juga tempat saling tukar pikiran, saling berdiskusi tentang pendidikan, mengekspresikan diri melalui *hoby* seperti menyanyi, main *game* dan juga berkendara.

4.1.1 Free Fire

111 Dots Studio membuat Garena *Free Fire*, juga disebut sebagai *FF*, adalah permainan battle royale yang dirilis untuk Android dan iOS oleh Garena. Dalam permainan ini, setiap pemain dikirim ke pesawat dan harus melakukan terjun bebas. Ketika mereka dikirim untuk bertarung melawan pemain lain dan bertahan hidup,

semua pemain mencari senjata dan peralatan medis. Nanti di tengah permainan, pesawat akan lewat dan meluncurkan airdrop dalam bentuk kotak yang memiliki rompi anti peluru, helm, senjata khusus seperti AWM, Groza, M79 dan M249, serta senapan mesin. *Game Free Fire* sendiri masuk ke pasaran Indonesia pada Tahun 2017 dan masih bertahan sampai sekarang. Dimana kita dapat mengatur strategi agar dapat mengalahkan musuh dan memenangkan pertandingan yang biasa disebut Booyah atau menang dan dalam *game free fire* terdapat banyak karakter yang bisa dipakai oleh semua player *game free fire* yang bisa di *top up* untuk mendapatkan karakter-karakter yang bagus dan memiliki keahlian yang bisa membantu dalam pertempuran. Jika telah melakukan *top up* dalam *game free fire* memiliki banyak peluang untuk memiliki *skin* senjata maupun kostum.

Dalam *game free fire* dibagi menjadi beberapa kategori dalam permainan solo, duo, squad. Permainan dalam kategori *solo* yang artinya *player free fire* bermain sendiri tidak dibantu oleh teman dalam permainan. Pertempuran dalam kategori *solo* kurang diminati oleh kebanyakan *player free fire* karena bermain sendiri akan sangat susah untuk memenangkan permainan. Permainan dalam kategori *duo* yaitu yang dimana para pemain membentuk tim sebanyak 2 orang saja. Dalam kategori permainan *squad* yang dimana *player free fire* membentuk tim sebanyak 4 orang. Dalam mode ini menjadi favorit sebagian banyak *player free fire* dikarenakan setim yang berisikan 4 orang akan saling support dan bisa saling berkomunikasi.

Game Battle Royale Free Fire merupakan *Game* sangat populer di Indonesia dengan menduduki peringkat ke dua di Playstore dan sudah di download pengguna

mecapai 1 M lebih. Game ini juga dapat dimainkan oleh semua kalangan termasuk juga mahasiswa. *Game Free Fire* juga menjadi salah satu game favorit di kalangan mahasiswa yang tinggal di kos Dhjori

4.1.2 Proses Pendaftaran Akun Free fire

Untuk bisa membuat akun Free fire terbilang mudah, ada beberapa cara membuat akun free fire yang mudah untuk pengguna baru

1. Membuat akun baru *free fire* menggunakan Facebook

- Buka *Game Free fire*
- Pada bagian awal, silahkan tap ikon gerigi (pengaturan) dipojok kanan atas
- Kemudian tap sign in dengan Facebook
- Silahkan masukan Email/no Hp dan password akun Facebook tersebut
- Jika sudah kamu akan masuk ke game Free Fire dengan akun Facebook baru tersebut

2. Proses Membuat Akun Baru *Free Fire* dengan menggunakan Google

- Buka *Game Free Fire*
- Pada bagian awal, silahkan tap ikon gerigi (pengaturan) dipojok kanan atas
- Silahkan tap sign in dengan *Google*
- Pilih akun Google yang ingin dijadikan akun baru *Free Fire*

- Jika sudah kamu akan otomatis masuk ke *game fire fire* dengan akun *google* baru tersebut

3. Proses Pembelian Virtual Item dalam bentuk diamond

Sebelum melakukan pembelian Virtual Item yang diinginkan pemain dapat langsung menggunakan layanan pembayaran seperti *Google Play*, dan DANA. Tapi sebagian pemain sering menggunakan *Google play* untuk melakukan pengisian diamond. Berikut merupakan cara melakukan pengisian diamond menggunakan *Google Play* dan DANA

Cara Top Up Diamond *Free Fire*:

- Buka aplikasi *game free fire*
- Klik gambar diamond
- Pilih opsi menu berapa diamond yang dibeli
- Ketik Id player

4.2 Telaah Informan

Informan yang dipilih dalam penelitian ini sebanyak 5 orang sebagai narasumber yang akan diwawancara mengenai perilaku konsumtif mahasiswa pemain *game online free fire* terhadap pembelian virtual item (Studi Kasus Pada Mahasiswa/i Kos-kosan Dhjiori Kelurahan Oesapa, Kota Kupang).

Tabel 4.2 Telaah Informan

NO	NAMA INFORMAN	USIA	UNIVERSITAS
1.	CIVO	19	UNDANA
2.	BASTIAN	22	UNDANA
3.	TOTA	22	UNDANA
4.	OPAN	20	UNDANA
5.	VAKER	25	UNDANA

Keterangan:

1. Civo informan ini adalah mahasiswa dari UNDANA yang tinggal dikos Dhjori
Dia pertama kali memainkan *game online Free fire* pada tahun 2019. Sering
melakukan *Top Up* untuk membantunya dalam sebanyak enam (6) kali dalam
sebulan seperti senjata dan aksesoris melakukan pembayaran lewat pulsa.
2. Bastian informan ini adalah mahasiswa dari UNDANA yang tinggal dikos
Dhjori Dia pertama kali memainkan *game online Free fire* pada tahun 2019.
Sering melakukan *Top Up* untuk membantunya dalam sebanyak enam (6) kali
dalam sebulan seperti senjata dan aksesoris melakukan pembayaran lewat dana.

3. Tota informan ini adalah mahasiswa dari UNDANA yang tinggal dikos Dhjori
Dia pertama kali memainkan *game online Free fire* pada tahun 2019. Sering melakukan *Top Up* untuk membantunya dalam sebanyak enam (6) kali dalam sebulan seperti senjata dan aksesoris melakukan pembayaran lewat dana.
4. Opan informan ini adalah mahasiswa dari UNDANA yang tinggal dikos Dhjori
Dia pertama kali memainkan *game online Free fire* pada tahun 2019. Sering melakukan *Top Up* untuk membantunya dalam sebanyak enam (6) kali dalam sebulan seperti senjata dan aksesoris melakukan pembayaran lewat dana.
5. Vaker informan ini adalah mahasiswa dari UNDANA yang tinggal dikos Dhjori
Dia pertama kali memainkan *game online Free fire* pada tahun 2019. Sering melakukan *Top Up* untuk membantunya dalam sebanyak enam (6) kali dalam sebulan seperti senjata dan aksesoris melakukan pembayaran lewat dana.

4.3 Hasil Penelitian

Sesuai fokus dalam penelitian ini yaitu Perilaku Konsumtif Mahasiswa Pemain *Game Online Free Fire* Terhadap Pembelian *Virtual Item* kos-kosan Dhjori Kelurahan Oesapa, Kota Kupang. Setelah penulis melakukan penelitian penulis menemukan bahwa dalam perilaku konsumtif memiliki 2 perilaku konsumtif yaitu perilaku konsumtif positif dan negatif. Dalam perilaku konsumtif positif yang mengatakan bahwa pembeli ingin tampak beda dengan orang lain, menarik perhatian orang lain. Dalam perilaku konsumtif yang negatif mengatakan bahwa tidak memikirkan kebutuhan yang akan datang, mengurangi kesempatan untuk menabung dan ikut-ikutan.

4.3.1 Hasil Wawancara Dengan Informan

Pada bagian ini penulis melakukan wawancara pada 5 informan tanggal 1 April 2024 sampai dengan 4 April 2024. Bertempat di Kos Dhijori Kelurahan Oesapa, Kota Kupang. Penulis mengajukan 4 pertanyaan yang akan ditanyakan kepada masing-masing informan. Berikut hasil wawancara tersebut:

A. Perilaku Positif

Perilaku konsumtif positif yang didapat penulis dalam penelitian ini adalah pembeli ingin tampak beda dengan orang lain dan menarik perhatian orang lain. Untuk mengetahui perilaku positif penulis mengajukan pertanyaan kepada informan :

1. Apakah pembelian virtual item pada *game free fire* membuat anda tampak beda dengan orang lain?

Menurut Bastian pada wawancarai pada tanggal 4 April 2024 di kos Dhijori Kelurahan Oesapa, Kota Kupang mengatakan bahwa:

“Membeli virtual item pada *game free fire* dapat memberikan penampilan pada karakter yang memiliki desain yang bagus dan memiliki keuntungan karena lebih berbeda atau unik dari orang lain.”

Menurut Tota pada saat saat diwawancarai 2 April 2024 di kos Dhijori Kelurahan Oesapa, Kota Kupang mengatakan bahwa:

“Karena setelah membeli *item senjata* pada *game online free fire* saya dapat memperoleh senjata yang bagus dan keren. Sehingga memudahkan saya dalam memenangkan pertempuran dalam *game*. Dalam *game free fire* juga memiliki *event-event* yang dipromosikan dengan jangka waktu yang singkat. Sehingga hanya sebagian *player game free fire* yang memilikinya.”

Menurut Civo pada saat diwawancarai 3 April 2024 di kos Dhjori

Kelurahan Oesapa, Kota Kupang mengatakan bahwa:

“Setelah melakukan pembelian pada *game online free fire*, item saya tampak berbeda dengan orang lain. Hal ini ketika saya bisa mendapatkan jenis item yang sangat langka dan sangat jarang dimiliki oleh *player-player* lain.”

Hal yang sama juga diutarakan oleh Opan pada saat diwawancarai tanggal 4 April di kos Dhjori Kelurahan Oesapa, Kota Kupang mengatakan bahwa:

“Dalam *game online free fire* memiliki banyak varian item untuk dipilih berdasarkan harga yang ditampilkan. Sehingga saya lebih suka memilih barang yang belum pernah beli oleh orang lain yang saya temui. Karena saya pada dasarnya tidak suka memiliki barang yang sama dengan orang lain.”

Menurut Vaker pada saat diwawancarai 4 April 2024 di kos Dhjori

Kelurahan Oesapa, Kota Kupang mengatakan bahwa:

“Karena dengan melakukan pembelian *virtual item* di *game online free fire* kita dapat memilih berbagai varian yang ada dan saya lebih memilih membeli *item* dengan kualitas yang baik, walaupun harganya lumayan mahal. Sehingga akan terlihat berbeda dengan orang lain dari kualitas barang yang dibeli.”

Setelah mendapatkan pendapat narasumber untuk pertanyaan pertama, selanjutnya penulis akan melanjutkan ke pertanyaan yang kedua.

2. Apa alasan anda membeli virtual item pada *game online free fire* ?

Menurut Bastian pada saat diwawancarai 4 April 2024 di kos Dhjori

kelurahan Oesapa, Kota Kupang mengatakan bahwa:

“Menurut saya, karena dengan melihat item yang sudah dibeli oleh teman yang lain dengan kualitasnya bagus. Misalnya kostum yang bagus dan senjata yang

langka, dengan keunggulan yang khusus juga langka. Membuat saya harus ikut membeli item tersebut, karena akan sangat membantu saya memenangkan pertempuran dalam *game*.”

Menurut Tota juga pada saat diwawancarai 4 April 2024 dikos Dhjori kelurahan Oesapa Kota Kupang mengatakan bahwa:

“Ada beberapa hal yang membuat saya tertarik untuk membeli *virtual item* pada *game online free fire*. Yang pertama, dari diri saya sendiri karena ingin memiliki *item* yang berupa *skin* bagus. Sehingga menambah semangat ketika bermain *game* atau dengan kata lain dapat menambah performa saya ketika sedang bermain *game*. Kedua, dari lingkungan yang mana ketika ada teman saya yang memiliki *skin* yang bagus, saya juga ingin untuk memilikinya. Ketiga, *event-event* yang ditawarkan oleh *game free fire* membuat saya tertarik untuk membelinya”.

Menurut Civo pada saat diwawancarai 1 April 2024 dikos Dhjori kelurahan Oesapa Kota Kupang mengatakan bahwa:

“Ada beberapa alasan saya membeli *virtual item* pada *game free fire*. Diantaranya memiliki efek khusus, model tampilan yang sangat bagus dan rasa ingin memiliki item tersebut.”

Menurut Opan pada saat diwawancarai 4 April 2024 di kos Dhjori kelurahan Oesapa, Kota Kupang mengatakan bahwa:

“Alasan saya membeli *virtual item* pada *game free fire* karena saya membutuhkannya. Karena dalam *game free fire* sendiri mempunyai sistem *rank* yang mengharuskan setiap player selalu memenangkannya. Sehingga dibutuhkan *item* tambahan yang perlu dibeli agar mempermudah memenangkan pertempuran dalam *game*.”

Menurut Vaker pada saat diwawancarai 2 April 2024 di kos Dhjori kelurahan Oesapa, Kota Kupang mengatakan bahwa:

“Menurut saya alasan membeli *virtual item* pada *game free fire*, karena tertarik melihat youtuber-youtuber *gaming* khususnya *free fire*. Yang mendapatkan *item* dengan desain visual yang bagus, efek dan warna yang menarik. Sehingga saya juga merasa harus memiliki *virtual item* tersebut.”

Setelah mendapatkan pendapat narasumber untuk pertanyaan kedua, selanjutnya penulis akan melanjutkan ke pertanyaan yang ketiga.

3. Bagaimana *virtual item* yang anda beli dapat menarik perhatian orang lain?

Menurut Bastian pada saat diwawancarai 4 April 2024 di kos Dhjori Kelurahan Oesapa, Kota Kupang mengatakan bahwa:

“*Virtual item* yang saya beli pada *game free fire* dapat menarik perhatian orang lain, karena *item* yang saya miliki berupa karakter serta *skin* yang menarik dan sangat unik.”

Menurut Tota pada saat diwawancarai pada tanggal 4 April 2024 di kos Dhjori mengatakan bahwa:

“Biasanya *game free fire* melakukan kolaborasi dengan anime atau film yang sudah terkenal. Maka ketika saya membeli *virtual item* tersebut dapat menarik perhatian *player-player* lain untuk membeli *item-item* yang sama dengan saya.”

Menurut Civo pada saat diwawancarai 4 April 2024 di kos Dhjori kelurahan Oesapa, Kota Kupang mengatakan bahwa:

“Dengan melakukan pembelian *item* yang memiliki efek-efek khusus, saya dapat menarik perhatian orang yang melihatnya. Karena *item* saya beli bagus dan sangat menarik.”

Menurut Opan pada saat diwawancarai pada tanggal 4 April 2024 di kos Dhjori mengatakan bahwa :

“Dengan membeli *item* pada *game free fire* saya dapat memiliki *item* dengan desain dan efek khusus yang sangat bagus. Sehingga mudah sekali untuk mendapatkan perhatian dari *player* lain”

Menurut Vaker pada saat diwawancarai pada tanggal 4 April 2024 di kos Dhjori mengatakan bahwa:

“Pada saat bermain *game free fire* bersama teman-teman, saya menggunakan virtual *item* yang baru saya beli. Dan memamerkannya pada saat kami membentuk tim di *lobby* dan pada saat pertempuran dalam *game*.”

B. Perilaku Negatif

Perilaku konsumtif negatif yang penulis dapatkan dalam penelitian ini adalah tidak memikirkan kebutuhan yang akan datang, mengurangi kesempatan untuk menabung dan ikut-ikutan.

Untuk mengetahui perilaku negatif penulis mengajukan pertanyaan kepada informan :

1. Bagaimana perilaku membeli *virtual item* pada *game online free fire* dapat mempengaruhi kehidupan anda?

Menurut Bastian pada saat diwawancarai 4 April 2024 di kos Dhjori Kelurahan Oesapa, Kota Kupang mengatakan bahwa:

“Perilaku membeli *virtual item* pada *game free fire* tentunya dapat mempengaruhi kehidupan saya. Alasannya, terkadang perilaku tersebut kurang bijak dan tidak terkontrol. Saya sering menghabiskan uang, waktu serta tenaga hanya untuk memperoleh suatu hal yang merupakan hiburan semata. Tanpa berpikir untuk memprioritaskan hal lain yang lebih berguna bagi kehidupan saya.”

Menurut Tota pada saat diwawancarai pada tanggal 2 April 2024 di kos Dhjori mengatakan bahwa:

”Menurut saya sejak membeli item pada *game free fire* saya menjadi lebih boros. Karena saya melakukan pembelian *item*, tanpa memprioritaskan kebutuhan utama saya terlebih dahulu. Saya lebih memilih untuk membeli *item* dari *event* yang diberikan oleh pihak *game*.”

Menurut Civo pada saat diwawancarai pada 4 April 2024 di kos Dhjori Kelurahan Oesapa, Kota Kupang mengatakan bahwa:

“Menurut saya sejak sering membeli *virtual item* ini, saya menjadi lebih boros dan susah untuk mengatur keuangan untuk keperluan lainnya. Karena selalu tertarik dengan promo yang diberikan oleh pihak *game*.”

Menurut Opan pada saat diwawancarai pada tanggal 4 April 2024 di kos Dhjori mengatakan bahwa:

“Menurut saya semenjak mengenal *game online free fire* saya menjadi sangat boros. Karena saya selalu membeli *item-item* baru yang diberikan oleh pihak *game*. Dan saya sudah tidak bisa menabung lagi sekarang karena lebih memilih membeli item yang saya inginkan.”

Menurut Vaker pada saat diwawancarai pada tanggal 4 April 2024 di kos Dhjori mengatakan bahwa:

“Menurut saya setelah membeli *item* pada *game free fire* saya menjadi sangat boros dan tidak bisa menabung lagi. Saya selalu tertarik dengan item-item yang ada beserta promo yang diberikan. Ditambah sekarang setiap melakukan pembelian *virtual item* kita akan mendapatkan hadiah.”

4. Apa yang membuat anda ingin ikut-ikutan melakukan pembelian *virtual item* pada *game online free fire*?

Menurut Bastian pada saat diwawancarai pada 4 April 2024 di kos Dhjori Kelurahan Oesapa, Kota Kupang mengatakan bahwa:

“Menurut saya, setelah melihat orang lain membeli *virtual item* seperti skin senjata. Dengan keunggulan dan desain yang keren pada event tertentu, membuat saya memiliki keinginan untuk mendapatkan *item* yang sama dan saya tidak mempertimbangkan kondisi keuangan saya.”

Hal yang sama diutarakan Tota pada wawancara tanggal 2 April 2024 dengan mengatakan bahwa:

“Setelah melihat orang lain memiliki *item* baru, misalnya skin senjata yang mempunyai keunggulan dan desain sangat bagus. Tentunya membuat saya harus memilikinya juga.”

Menurut Civo pada saat diwawancarai 4 April 2024 di kos Dhjori kelurahan Oesapa, Kota Kupang mengatakan bahwa:

“Alasan saya ikut-ikutan melakukan pembelian virtual item karena saya melihat event-event khusus dari *game free fire*. Seperti berkolaborasi dengan film anime yang terkenal yang dimana saya sangat menyukai film tersebut. Tentu saja hasrat untuk melakukan pembelian akan tinggi, walaupun harganya yang mahal. Walaupun akhirnya saya boros tetapi tidak apa-apa, asal hasrat terpenuhi.”

Hal yang sama diutarakan oleh Opan pada pertanyaan penulis saat wawancara pada tanggal 4 April 2024 dengan mengatakan bahwa:

“Karena *free fire* mengadakan *event-event* kolaborasi dengan film anime yang terkenal dan menyediakan *item* berupa senjata dengan kelebihan dan desain yang bagus. Walaupun *item* tersebut mahal dan akan menguras keuangan saya, saya tidak ragu untuk melakukan pembelian *item* tersebut karena kelebihanannya.”

Menurut Vaker pada saat diwawancarai pada tanggal 4 April 2024 di kos Dhjori mengatakan bahwa:

“Ada beberapa alasan yang membuat saya sangat tertarik untuk ikut membeli *virtual item*. Pertama, karena dengan *item* yang saya beli dapat memberikan *damage* atau kekuatan tambahan di dalam karakter pemain saya. Kedua, *item-*

item tersebut memiliki kelangkaan dan susah dimiliki oleh player lain, sehingga membuat saya tambah tertarik untuk membeli dan memilikinya.”

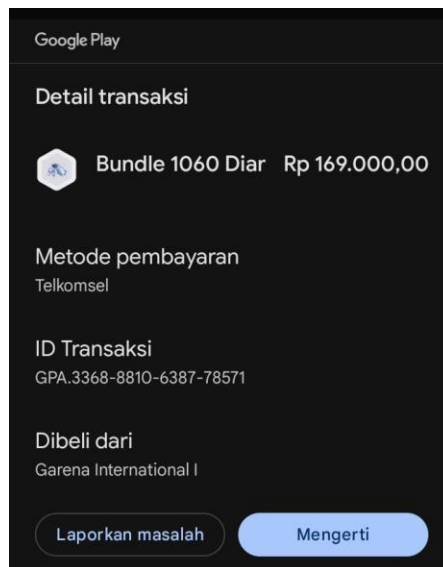
4.3.2 Hasil Observasi

Untuk memverifikasi kebenaran desain penelitian, observasi adalah teknik pengumpulan data yang melibatkan pengamatan atau peninjauan langsung lokasi penelitian. Penelitian ini akan melihat secara langsung bagaimana siswa yang bermain game Free Fire membeli barang virtual di kos-kosan Dhjori di kelurahan Oesapa, Kota Kupang.

Dalam penelitian ini penulis melakukan observasi langsung dilokasi sebanyak 3 kali yaitu pada tanggal 2, 3, dan 10 April 2024. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan, peneliti menemukan bahwa sudah cukup baik informasi yang didapatkan oleh penulis yang berkaitan dengan perilaku konsumtif mahasiswa pemain *game online free fire* terhadap pembelian virtual item di kos-kosan Dhjori kelurahan Oesapa, Kota Kupang. Pada pengamatan awal yang penulis lakukan di kos Dhjori adalah bertemu dengan semua informan. Pada tanggal 2 April penulis bertemu dengan dua informan, yaitu Bastian dan Tota. Membahas event item terbaru yang dikeluarkan oleh pihak *game online free fire*. Pada tanggal 3 April penulis bertemu dengan Opan, Civo dan Vaker mereka sedang bermain *game online free fire* disaat yang sama. Mereka sedang membicarakan tentang *Event* promo murah berupa senjata yang bagus yang berlangsung hanya 3 hari. Mereka mengatakan bahwa senjata tersebut sangat bagus sangat mendukung dalam permainan. Harga yang ditawarkan untuk mendapatkan senjata itu terbilang mura, sehingga mereka melakukan *top up* diamond untuk memilikinya.

Gambar 4.1

Bukti senjata yang dibeli



(Sumber: Dokumentasi bukti pembelian senjata Opan, 2024)

Setelah dua hari berlalu ternyata Opan telah melakukan pembelian senjata yang mereka bicarakan pada saat penulis melakukan observasi. Penulis mengetahui bahwa senjata tersebut telah dibeli karena melihat diakun penggunaanya.

Gambar 4.2

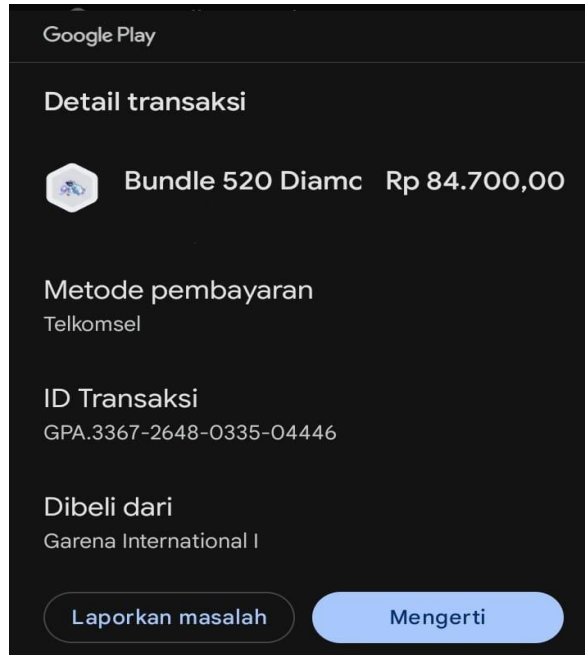
Senjata yang dibeli



(Sumber: Dokumentasi bukti pembelian senjata Tota, 2024)

Dalam pengamatan kedua yang dilakukan penulis tanggal 3 April 2024 penulis bertemu dengan 1 orang yaitu Civo dengan Tota. Mereka berdua sedang berbincang-bincang tentang Event senjata baru yang diluncurkan oleh pihak Free fire dengan batas waktu tertentu. Informan menceritakan senjata yang diluncurkan memiliki kelebihan dan kekurangan yaitu tambah damage dari senjata sehingga sangat membantu dalam pertarungan jarak jauh ketika berjumpa dengan musuh dan kekurangan disini infoman menjelaskan karena harga sangat mahal.

Gambar 4.3



(Sumber: Dokumentasi bukti pembelian senjata Civo, 2024)

Setelah beberapa hari berlalu ternyata Civo dan Tota telah melakukan pembelian senjata. Penulis mengetahui bahwa senjata tersebut telah dibeli karena melihat diakun penggunaanya.

Gambar 4.4



(Sumber: Dokumentasi bukti pembelian senjata Vaker, 2024)

Dari pengamatan yang telah penulis lakukan dapat disimpulkan bahwa perilaku konsumtif pemain *game online free fire* terhadap pembelian *virtual item* terjadi karena, adanya promo-promo dan *event* yang menarik yang diberikan oleh pihak *game*. Juga adanya batasan waktu *event* yang buat oleh pihak *game* yang membuat para pemain saling berebut untuk mendapatkan *item* yang ditawarkan dalam *event*.