

BAB V

PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN

Bab ini akan membahas dasar penelitian, yang terdiri dari dua bagian, yaitu analisis data dan interpretasi data.

5.1 Analisis Data

Menurut temuan penelitian yang dilakukan di lapangan, perilaku konsumtif mahasiswa/i saat bermain *game online free fire* berkaitan dengan pembelian barang virtual. Pada mahasiswa/i yang tinggal dikos Dhijori Kelurahan Oesapa, Kota Kupang penulis melihat adanya perilaku konsumtif yang terjadi. Peneliti melakukan analisis wawancara ke lima informan didasarkan pada metrik utama penelitian yaitu:

5.1.1 Game Online

Berdasarkan ide dan hasil peneliti, dapat disimpulkan bahwa *game online* memberikan kesenangan kepada semua pemain, membuat mereka tertarik dan terlibat sepenuhnya, dan membuat mereka menjadi ketergantungan. Inilah yang mendorong perilaku konsumtif di masyarakat, khususnya di kos Dhijori Kelurahan Oesapa, Kota Kupang dalam bermain *game online*.

Game online adalah permainan yang biasanya dimainkan melalui jaringan internet dan sejenisnya, selalu menggunakan teknologi terbaru seperti modem dan penyedia layanan internet, atau diakses langsung melalui sistem yang disediakan oleh penyedia *game*.

Game online terlibat dalam terjadinya perilaku konsumtif dikarenakan melalui *game online* inilah para pemain pertama kalinya mengetahui adanya kelebihan-kelebihan yang ada dalam aplikasi *game* sehingga mereka tertarik untuk menggunakan aplikasinya.

Mereka juga tertarik menggunakan aplikasi *game online* karena melihat *event-event* yang sangat menarik. Yang dipromosikan oleh pihak *game* sehingga membuat para pemain akhirnya melakukan *top up* untuk pembelian virtual item. Bahkan para pemain awalnya yang jarang melakukan *top up* pun akhirnya ikut melakukan *top up* untuk terus melakukan pembelian *virtual item*.

5.2.1 Perilaku Konsumtif

5.2.2 Positif

Berdasarkan wawancara terhadap lima (5) orang informan, dapat diketahui bahwa perilaku konsumtif dapat menimbulkan dampak positif bagi pemain *game online free fire*, diantaranya sebagai berikut:

1. Pemain ingin tampak berbeda dari yang lain

Berdasarkan hasil wawancara dengan kelima informan dapat dianalisis bahwa: dari kelima informan, empat diantaranya mengatakan hal yang sama. Yakni dengan melakukan pembelian, mereka ingin memiliki suatu item yang berbeda dengan orang lain. Tetapi ada seorang informan yang bernama Bastian mengatakan bahwa, dia melakukan pembelian virtual item tujuannya bukan hanya untuk terlihat berbeda dari

orang lain. Melainkan juga untuk memenuhi kebutuhannya dalam permainan. Karena setiap *item* yang dibeli memiliki kelebihannya masing-masing. Hasil dari pengamatan penulis menunjukkan bahwa, tujuan mereka sering melakukan pembelian *virtual item* dikarenakan, ingin memiliki *item* yang berbeda dengan orang lain. Ditambah aplikasi *game online free fire* secara tidak langsung mendukung hal tersebut. Dengan cara memberikan berbagai *event-event* dan promo yang sangat menarik, sehingga mereka pun melakukan pembelian.

2. Menarik perhatian orang lain

Berdasarkan hasil wawancara dengan kelima informan dapat dianalisis bahwa: kelima informan mengatakan hal yang sama. Yakni dengan sering melakukan pembelian *virtual item* berupa *skin* yang bagus dan langka. Secara tidak langsung mampu menarik perhatian orang lain yang melihatnya. Dari hasil observasi yang penulis temui, mereka secara sengaja membuat orang tertarik melihat penampilan *item* yang bagus pada layar handphone.

5.2.3 Negatif

Selain menimbulkan dampak positif, pembelian virtual pada *game free fire* juga menyebabkan dampak yang negatif sebagai berikut:

1. Tidak memikirkan kebutuhan yang akan datang

Hasil wawancara menunjukkan bahwa: Kelima informan mengatakan hal yang sama. Mereka sering tergiur untuk membeli *virtual item* dalam *game*, sehingga membuat mereka lupa akan apa yang mereka butuhkan di masa depan. Mereka

kesulitan mengatur keuangan, karena mereka cenderung hidup boros dan tidak mempertimbangkan kebutuhan pokok yang harus dipenuhi terlebih dahulu. Dari hasil observasi yang penulis lakukan mereka benar-benar tidak memikirkan kebutuhan mereka yang akan datang. Hal ini terbukti, ketika mereka melihat promosi dan *event-event* yang ditawarkan. Mereka langsung melakukan pembelian tanpa memikirkan hal lain terlebih dahulu.

2. Mengurangi kesempatan untuk menabung

Berdasarkan hasil wawancara dengan kelima informan dapat dianalisis bahwa : Kelima informan mengatakan hal yang sama. Yakni dengan melakukan pembelian virtual item pada *game free fire*, membuat mereka menjadi lupa untuk menyisihkan uangnya dan lebih suka melakukan pembelian untuk mendapatkan *item* baru yang dipromosikan. Ditambah lagi pada aplikasi *game online free fire* ini menyediakan harga *item* yang bervariasi, ada yang murah dan mahal. Namun, dalam *event* harga yang ditawarkan cenderung lebih murah. Hal ini yang mendorong mereka ingin menghabiskan uangnya untuk melakukan pembelian. Dari observasi yang penulis lakukan, ditemui bahwa mereka kesulitan untuk menabung karena tergiur dengan *event-event* menarik yang dipromosikan oleh pihak *game free fire*.

3. Ikut-ikutan

Berdasarkan hasil wawancara dengan kelima informan dapat dianalisis bahwa: Dari kelima informan, tiga di antaranya mengatakan hal yang sama. Yakni dengan melihat orang lain yang sering melakukan pembelian *virtual item*, yang berkualitas dan

langka membuat mereka menjadi tertarik. Sedangkan dua orang lainnya yaitu Opan dan Civo, mengatakan mereka ikut membeli *item* karena melihat kolaborasi antara *game free fire* dengan film-film anime atau artis yang terkenal disetiap musim. Walaupun harganya mahal. Hal inilah yang membuat mereka boros dan tidak mementingkan kebutuhan pokok.

5.2 Interpretasi Data

Setelah melakukan analisis data hasil penelitian, peneliti akan kemudian menafsirkan atau menginterpretasikan data tersebut, dalam kaitannya dengan gagasan yang digunakan dalam penelitian ini. Interpretasi data sangat penting dalam upaya menganalisis hubungan antara gagasan dan data yang dikumpulkan selama penelitian. Untuk membuat data lebih mudah dipahami, peneliti membaginya menjadi lima bagian. Masing-masing dengan indikator yang menjadi fokus penelitian. Berikut adalah hasil dari pembagian data yang dilakukan oleh peneliti.

5.2.1 Game Online Free Fire

Berdasarkan ide dan hasil peneliti, dapat disimpulkan bahwa *game free fire* secara *online* memberikan kesenangan kepada semua pemain, membuat mereka tertarik dan terlibat penuh dan membuat bermain *game* menjadi semakin intens hingga menjadi ketergantungan. Dalam *game free fire*, ada sistem peringkat yang sama untuk pemain profesional dan pemain biasa. Seseorang dapat memiliki gelar *bronze*, *silver*, *gold*, *platinum*, *diamond*, *heroic*, atau *grand master* berdasarkan posisinya. Setiap pemain diharuskan membeli *item* yang akan memudahkan pertempuran dalam permainan untuk

mencapai posisi tertinggi. Selalu ada peristiwa yang menarik yang memungkinkan pemain untuk membeli *item* yang disukai seperti senjata, karakter dan kostum yang indah. Inilah yang mendorong perilaku konsumtif masyarakat, khususnya di kos Dhijori Kelurahan Oesapa, Kota Kupang.

Mahasiswa di kos Dhijori secara tidak langsung tergiur dengan apa yang mereka lihat di *event-event* yang dipromosikan oleh pihak *game online free fire*. Sehingga menarik perhatian dan akhirnya melakukan pembelian. Bahkan orang-orang yang awalnya jarang melakukan pembelian *item* pun akhirnya ikut ikutan. **5.2.2 Perilaku Konsumtif**

Howell dan Dyboye (dalam Warsidi 2021 : 11-12) mengemukakan bahwa perilaku konsumtif merupakan bagian dari aktivitas dan kegiatan mengonsumsi suatu jasa dan barang yang dilakukan oleh konsumen secara berlebihan. Berikut ini merupakan interpretasi dari perilaku konsumtif baik dalam hal positif maupun negatif.

5.2.3 Positif

Perilaku positif merupakan cerminan dari kepribadian positif. Menurut Abraham Maslow (dalam Bouk, 2020 : 35) memperlihatkan kepada kita motif terjadinya perilaku positif adalah:

1. Kebutuhan akan rasa aman (*safety needs*)

Rasa aman termasuk keamanan fisik, stabilitas, ketergantungan, perlindungan, dan kebebasan dari ancaman seperti kriminalitas. Seseorang yang merasa tidak

aman tentu akan sangat membutuhkan keteraturan dan stabilitas dan akan berusaha keras untuk menghindari hal-hal yang tidak diharapkannya.

Dalam penelitian ini kebutuhan akan rasa aman yang dimaksudkan adalah setiap pemain *game online free fire* khususnya pada mahasiswa dikos Dhijori sebagai pemain *game online free fire* yang melakukan pembelian item harus memiliki rasa aman karena ada beberapa player melakukan pembelian virtual item secara terus menerus untuk mendapatkan virtual item yang diinginkan oleh sebab pihak *game online free fire* memberikan keamanan yang ketat dan kenyamanan kepada semua pemain *game online free fire* pada akun mereka sehingga menghindari terjadi penipuan dan hacking. Pada kaitan dengan penelitian ini mahasiswa sebagai pemain *game online free fire* di kos-kosan dhijori membeli virtual item di website resmi agar terhindari dari tindakan kriminal seperti Dana ID yang sudah memiliki lisensi kepercayaan dari seluruh pemain *game online*

2. Kebutuhan akan tertikatan dan cinta (*need for affiliation*)

Kebutuhan ini termasuk keinginan untuk dibutuhkan orang lain sehingga mereka dianggap sebagai anggota komunitas sosialnya. Beberapa cara untuk memenuhi kebutuhan ini, seperti bersahabat dan memiliki pasangan adalah contohnya. Dalam penelitian ini kaitan dengan kebutuhan akan terikatan dan cinta yang dimaksudkan adalah setiap pemain memiliki sebuah komunitas atau grup yang bertujuan untuk memainkan *game* bersama-sama, saling berkenalan dengan

pemain baru lainnya dan saling berkomunikasi dengan mereka diseluruh indonesia. Dalam kaitian dengan penelitian yang penulis teliti khususnya pada mahasiswa sebagai pemain game online free fire yang berada dikos-kosan dhijori memiliki sebuah komunitasnya masing yang bertujuan untuk bermain game bersama-sama, saling sharing dengan pemain lain.

3. Kebutuhan akan penghargaan (*esteeee needds*)

Kebutuhan penghargaan atau disebut juga kebutuhan harga diri merupakan kebutuhan untuk meraih atau mempertahankan pengakuan dari orang lain. Ada beberapa jenis kebutuhan penghargaan yang membutuhkan status, ketenaran dan penghormatan bahkan dominasi. Kaitan dengan konsep kebutuhan akan penghargaan yang dimaksudkan adalah setiap pemain yang mencapai rank tertinggi akan diberi penghargaan seperti menjadi top global diantara setiap pemain berlomba-lomba membuktikan siapa yang terbaik dan mendapatkan gelar top global. Dalam game online free fire sendiri memiliki masing penghargaan seperti rank tertinggi, Player terbaik, Guild terbaik atau bisa disebut komunitas. Dalam penelitian ini mahasiswa yang berada dikos-kosan dhijori sebagai pemain game mereka berlomba-lomba bermain game untuk menjadi yang terbaik dan menjadi top global nomer 1 dalam game online free fire agar diakui oleh semua pemain game online free fire.

4. Kebutuhan akan aktualisasi diri (*self-actualization*)

Kebutuhan untuk menunjukkan dirinya kepada orang lain. Pada tahap ini, seseorang berusaha memaksimalkan potensinya. Aktualisasi diri adalah kebutuhan yang melibatkan keinginan terus menerus untuk memenuhi potensi seseorang daripada keseimbangan. Maslow menggambarkan kebutuhan ini sebagai kemampuannya untuk menjadi apa saja yang dia bisa. Berdasarkan konsep, tindakan konsumtif yang dilakukan mahasiswa kos Dhijori, dapat dikatakan sebagai kebutuhan akan aktualisasi diri. Karena mereka lebih memilih menonjolkan diri dengan keinginan-keinginan atau hasrat akan suatu *item*, daripada memperhatikan kebutuhan hidup dirinya sendiri sehari-hari. Mereka cenderung melakukan pembelian item secara berlebihan dari pada menabung, sehingga mereka kesulitan untuk menyeimbangkan keuangannya.

Berdasarkan hasil pertemuan peneliti, perilaku konsumtif ini diterapkan oleh semua informan. Karena merasa setelah melakukan pembelian *item* pada *event-event* yang dipromosikan oleh pihak *game free fire*, membuat mereka lebih bisa tampil beda dan menarik perhatian orang-orang. Mereka juga suka memperhatikan artis-artis yang melakukan kolaborasi dengan *game online free fire*, kemudian melakukan pembelian *item* yang sama dengan artis-artis tersebut. Pihak aplikasi *game online free fire* sendiri, selalu percaya diri bahwa mereka dapat menarik perhatian orang banyak. Dengan menyediakan *event-event* yang menarik dan harganya cenderung lebih murah, sehingga transaksi pembelian *virtual item* semakin meningkat.

5.2.4 Negatif

Berdasarkan konsep Allport (dalam, 2021) mengatakan sisi negatif perilaku konsumtif membuat pola hidup seseorang boros dan menimbulkan kecemburuan sosial. Karena orang akan membeli semua barang yang diinginkan tanpa melihat harganya. Hal ini terbukti dengan perilaku yang terjadi pada mahasiswa kos-kosan Dhijori sebagai pemain *game online free fire*, dimana mereka cenderung boros dan selalu ingin ikut-ikutan memiliki barang atau item yang teman mereka miliki.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa semua informan mengalami perilaku konsumtif. Hal ini terlihat ketika mereka membeli *item* di aplikasi *game free fire* dan tidak memperhitungkan kebutuhan di masa depan. Ditambah lagi aplikasi *game free fire* selalu memberikan *event-event* yang menarik. Pada akhirnya mereka kesulitan mengatur keuangan dan cenderung hidup boros. Akibatnya, untuk menyisihkan sebagian uang untuk ditabung pun mereka tidak bisa.