

Perilaku Konsumtif pada Gacha dalam Komunitas Gim Fate/Grand Order (FGO) di Indonesia = Consumptive Behavior in Gacha within the Fate/Grand Order (FGO) Game Community in Indonesia

Muhammad Raihan, author

Deskripsi Lengkap: <https://lib.ui.ac.id/detail?id=9999920546831&lokasi=lokal>

Abstrak

Penelitian ini mengkaji tentang perilaku konsumtif pada gim gacha FGO. Fokus utama penelitian ini adalah perilaku konsumtif, yang didefinisikan sebagai tindakan membeli barang tanpa pertimbangan rasional yang matang. Teori yang digunakan pada penelitian ini adalah simulasi, yaitu gambaran suatu objek yang menjadi lebih penting daripada objek itu sendiri. Dalam gim FGO, perilaku ini terlihat ketika pemain menghabiskan uang untuk memperoleh mata uang gim agar dapat melakukan gacha, sering kali tanpa mempertimbangkan kebutuhan sehari-hari. Metode penelitian ini mencakup pendekatan kualitatif dan kuantitatif, dengan menggunakan kuesioner untuk mengumpulkan data. Responden dalam penelitian ini adalah pemain gim FGO di Indonesia yang diundang melalui komunitas gim FGO di platform sosial media seperti Facebook. Hasil kuesioner menunjukkan mayoritas pemain berusia antara 17 hingga 25 tahun, dengan pendapatan bulanan relatif rendah. Banyak dari mereka yang bersedia melakukan "top up" untuk memperoleh karakter tertentu, yang menunjukkan tingkat kepuasan yang bervariasi terhadap hasil gacha yang diperoleh. Perilaku ini tidak lepas dari peran komunitas, yang memiliki pengaruh signifikan terhadap perilaku konsumtif pemain FGO. Komunitas dapat mempengaruhi emosi pemain dalam melakukan gacha. Penelitian ini menunjukkan bahwa gacha merupakan proses simulasi yang lebih mementingkan nilai simbolik, hal ini disebabkan karena kebanyakan pemain lebih tertarik pada visual karakter yang diberikan daripada fungsinya.

..... This research examines the consumptive behavior in the gacha game FGO. The main focus of this study is consumptive behavior, defined as the act of purchasing goods without thorough rational consideration. The theory used in this research is simulation, which is the depiction of an object becoming more important than the object itself. In the FGO game, this behavior is evident when players spend money to obtain in-game currency to perform gacha, 2 often without considering their daily needs. This research employs both qualitative and quantitative approaches, using questionnaires to collect data. The respondents in this study are FGO game players in Indonesia, invited through the FGO game community on social media platforms such as Facebook. The questionnaire results show that the majority of players are between 17 and 25 years old, with relatively low monthly incomes. Many of them are willing to "top up" to obtain certain characters, indicating varying levels of satisfaction with the gacha results. This behavior is influenced by the community, which has a significant impact on the consumptive behavior of FGO players. The community can affect players' emotions in performing gacha. This research shows that gacha is a simulation process that prioritizes symbolic value, as most players are more interested in the visual appeal of the characters rather than their functionality.